



**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 JOVENES FRENTE A LAS PANTALLAS, REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: ESCUELA FISCAL MIXTA MANUEL ENRIQUE RENGEL, ESCUELA CIUDAD DE CUENCA Y COLEGIO TÉCNICO AGROPECUARIO MACARÁ, DEL CANTÓN MACARÁ PROVINCIA LOJA DEL AÑO 2011”.**

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

**AUTORA:**

*Correa Conde Rosa Elvira*

**MENCIÓN:**

*Educación Básica*

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

*Mg. María Elvira Aguirre Burneo.*

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

*Lic. Jumbo Sánchez Carmen Alicia.*

**CENTRO UNIVERSITARIO CARIAMANGA**

**Año: 2011**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CERTIFICACIÓN**

Lic. Carmen Alicia Jumbo Sánchez.

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

**CERTIFICA:**

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

.....

Lic. Alicia Jumbo Sánchez.

Loja, Diciembre del 2011

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS**

Yo Rosa Elvira Correa Conde, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus responsables 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.1104364722

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**AUTORÍA:**

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

(f).....

Correa Conde Rosa Elvira

C.I. 1104364722

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**DEDICATORIA:**

Este trabajo lo dedico primeramente a Dios y a la Virgen por ser quienes me dan vida y salud, para seguir adelante, a mi esposo, a mis dos adorados hijos quienes me supieron apoyar incondicionalmente durante mi formación académica; a mis padres, hermanos, suegra, cuñados y amigos por brindarme su confianza y apoyo para culminar con éxito el trabajo de Fin de Carrera.

**Rosa Correa.**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
*La Universidad Católica de Loja*

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**AGRADECIMIENTO:**

Expreso mi infinita gratitud y agradecimiento a los catedráticos de la Universidad Técnica Particular de Loja en la carrera de Ciencias de la Educación por haber facilitado sus sabias enseñanzas para llevar a cabo mi formación académica profesional, para poder desempeñarme con responsabilidad y ética profesional.

En especial a la Licenciada Alicia Jumbo por la acogida dinamizadora, acertada y científica para la culminación del trabajo de Fin de Carrera.

También expreso mi gratitud a los directivos y alumnos de las instituciones educativas de la Escuela Fiscal Mixta “Manuel Enrique Rengel”, a la Escuela Fiscal Mixta “Ciudad de Cuenca” y al Colegio Técnico Agropecuario Macará, por su colaboración en la realización de las encuestas a los alumnos, facilitando de esta manera mi trabajo de investigación.

**AUTORA:**

Rosa Elvira Correa Conde.

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

Portada	i
Certificación	ii
Acta de cesión de derechos	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de Contenidos	vii
<b>1. RESUMEN</b>	<b>1</b>
<b>2. INTRODUCCION</b>	<b>2</b>
<b>3. MARCOTEORICO</b>	<b>7</b>
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.	7
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.	7
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.	10
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.	14
3.2.1. Investigación sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre Los niños y adolescentes de 6 a 18 años.	15
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.	20
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.	22
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el Entorno de las TIC's.	25
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.	25
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.	26
3.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).	28

<b>4. METODOLOGIA</b>	<b>32</b>
4.1. Diseño de la investigación:	32
4.1. Participantes de la investigación:	32
4.2. Técnicas e instrumentos de investigación:	32
4.2.1. Técnicas:	32
4.2.2. Instrumentos:	33
4.3. Recursos:	33
4.3.1. Humanos.	33
4.3.2. Institucionales.	33
4.3.3. Materiales.	33
4.3.4. Económicos	34
4.4. Procedimiento:	34
<b>5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.</b>	<b>36</b>
5.1. Caracterización sociodemográfica.	36
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.	37
5.1.1.1. Datos biológicos de los niños investigados.	37
5.1.1.2. Convivencia de los niños con la familia y sus actividades después de cenar.	38
5.1.1.3. La computadora con conexión de internet en casa.	39
5.1.1.4. Adquisición y uso del teléfono celular como medio de comunicación.	40
5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.	40
5.1.2.1. Datos biológicos de los adolescentes investigados.	41
5.1.2.2. Convivencia entre los adolescentes investigados y la profesión de sus padres.	42
5.1.2.3. Edad y obtención del Teléfono celular que utiliza el adolescente investigado.	43
5.1.2.4. Tipo del teléfono celular , pago y gasto queda realiza el adolescente	44
5.1.2.5. Lugar que se encuentra el televisor y diferentes clases	



de artefactos que los adolescentes tienen en casa.	45
5.1.2.6. Formas de conseguir el dinero.	46
5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.	47
5.1.3.1. Datos biológicos de los jóvenes investigados.	47
5.1.3.2. Convivencia entre los jóvenes investigados y la profesión de sus padres.	48
5.1.3.3. Edad en la obtención del Teléfono móvil.	49
5.1.3.4. Tipo y pago del teléfono que utilizan los jóvenes investigados.	50
5.1.3.5. Lugar que se encuentra el televisor y diferentes clases de artefactos que los jóvenes tienen en casa.	52
5.1.3.6. Formas de conseguir el dinero y frases con algunas interrogantes.	53
5.2. Redes sociales y pantallas	54
5.2.1 Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twitter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.	54
5.2.1.1. Actividades que realizan los estudiantes después de cenar.	55
5.2.1.2. Tiempo para estudiar.	56
5.2.1.3. Computadora o internet como herramientas para realizar los deberes o estudiar	58
5.2.1.4. Utilización del internet	59
5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo.	60
5.2.2.1 Elección de las cuatro pantallas como herramientas que permiten tener el mundo a su alcance.	60
5.2.2.2 Uso de las cuatro pantallas (televisión, teléfono móvil, internet, videojuegos) que permiten realizar diferentes actividades de consulta, investigación, trabajo y entretenimiento.	61
5.2.2.3 Utilización de pantallas de información y entretenimiento.	63
5.2.2.4 Clases de aparatos que utilizan los estudiantes para comunicarse y entretenerse.	65

5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar.	66
5.2.3.1. Formas de conseguir el dinero	67
5.2.3.2. El celular como medio de comunicación.	68
5.2.3.3. Computadora, Videojuegos y diferentes clases de aparatos electrónicos como medios de entretenimiento y diversión.	69
5.2.3.4. Clases de aparatos electrónicos y el lugar donde se encuentran.	71
5.2.3.5. PlayStation 2 y diferentes clases de juegos.	72
5.2.3.6. Juegos del PlayStation 3 y diferentes clases de juegos.	73
5.2.3.7. Juegos relacionados con el Xbox 3600 y sus diferentes clases de juegos.	74
5.2.3.8. Utilización del Nintendo Wii y sus diferentes clases de juegos.	76
5.2.3.9. Utilización del PSP y sus diferentes clases de juegos.	77
5.2.3.10. Utilización del Nintendo y sus clases de juegos.	79
5.2.3.11. Juegos del Gameboy y sus clases.	80
5.2.3.12. Juegos y clases de entretenimiento en la computadora.	81
5.2.3.13. Tiempo dedicado a los videojuegos entre semana y los fines de semana.	83
5.2.3.14. Adquisición de los juegos pirateados.	84
5.2.3.15. Cantidad de televisores que tienen los encuestados en su casa.	85
5.3. Redes sociales y mediación familiar.	86
5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.	86
5.3.1.1. Ayuda de familiares y maestros al momento de realizar las tareas.	87
5.3.1.2. Realización de las tareas en las dependencias de la casa.	88
5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar.	89
5.3.2.1. Actitudes y problemas que tienes cuando utilizas internet	

en las diferentes actividades de comunicación.	89
5.3.2.2. Problemas familiares causados por el uso del internet.	91
5.3.2.3. Actividades que realizan los padres mientras los hijos navegan por el internet.	93
5.3.2.4. Uso de la televisión acompañado de sus padres, familiares y amigos/as en las dependencias de la casa.	95
5.3.2.5. Realización de actividades mientras los estudiantes observan la televisión.	96
5.3.2.6. La televisión como fuente de entretenimiento y diversión.	98
5.3.2.7. Elección de programas al momento de utilizar la televisión.	99
5.3.2.8. La computadora y videojuegos como medios de entretenimiento y diversión.	101
5.3.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.	102
5.3.3.1. Tiempo utilizado en el uso del internet y videojuegos en relación a la familia.	102
5.3.4 Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia	104
5.3.4.1. La televisión como medio de comunicación y entretenimiento junto a la familia.	104
5.3.4.2. La computadora utilizada en alguna dependencia de la casa.	105
5.3.4.3. Utilización del internet en casa con protección de antivirus.	107
5.4 Redes sociales y ámbito escolar.	108
5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.	108
5.4.1.1. El internet como medio de información y conocimiento en las asignaturas de aprendizaje.	109
5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.	110
5.4.2.1. Lugar y compañía de alguna persona al momento de utilizar el internet.	111
5.4.2.2. Utilización del internet como medio de información y comunicación.	112
5.4.2.3. Visitas de los estudiantes a las páginas web a través del	

internet.	114
5.4.2.4. Utilización de la webcam mientras se utiliza el Messenger.	116
5.4.2.5. Uso del Messenger como medio de interacción e información con otras personas.	117
5.4.2.6. Utilización del internet para jugar en red.	119
5.4.2.7. Utilización de las redes sociales y juegos en red con otras personas.	120
5.4.2.8. Utilización de las redes sociales como medios de información y comunicación.	122
5.4.2.9. Creación y utilización de la página web como medio de información y de entretenimiento.	123
5.4.2.10. Nivel de conocimiento a la hora de utilizar del internet.	125
5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar.	126
5.4.3.1. Horario dedicado a la utilización del internet por parte de los estudiantes.	126
5.4.3.2. Horario destinado para la utilización de la televisión	128
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.	129
5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.	129
5.5.1.1. El internet un medio que facilita obtener información de un lugar a otro.	130
5.5.1.2. El internet un medio que influye en las relaciones de la familia y la sociedad.	131
5.5.1.3. Utilización del celular y videojuegos en la realización diferentes actividades de comunicación y entretenimiento.	132
5.5.1.4. La televisión y sus contenidos de información y entretenimiento.	134
5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.	135
5.5.2.1. El celular un medio que facilita la comunicación entre familiares y amigos.	136
5.5.2.2. Problemas ocasionados con los padres por la mala utilización del celular por parte de los encuestados.	137

5.5.2.3.	Utilización de los videojuegos en compañía de familiares y amigos.	138
5.5.2.4.	La utilización inadecuada de los videojuegos ocasionan premios o castigos por parte de sus padres.	140
5.5.2.5.	Control de los padres de familia en el momento que sus hijos utilizan los videos juegos.	141
5.5.3.	Acceso a las tecnologías en función del uso – utilidad.	142
5.5.3.1.	Diferentes clases de artefactos en el uso diario de las personas.	143
5.5.3.2.	El celular un medio que influye en la vida de las personas	144
5.6.	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)	146
<b>6</b>	<b>CONCLUSIONES y RECOMENDACIONES</b>	<b>150</b>
6.1.	Conclusiones	151
6.1.1.	Redes sociales y pantallas	151
6.1.2.	Redes sociales y mediación familiar	151
6.1.3.	Redes sociales y ámbito escolar	151
6.1.4.	Redes sociales, riesgos y oportunidades	151
6.2.	Recomendaciones	152
6.2.1.	Redes sociales y pantallas	
6.2.2.	Redes sociales y mediación familiar	152
6.2.3.	Redes sociales y ámbito escolar	152
6.2.4.	Redes sociales, riesgos y oportunidades	153
<b>7.</b>	<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>154</b>
<b>8.</b>	<b>ANEXOS</b>	<b>157</b>

## **1. RESUMEN:**

En la investigación de campo sobre el tema: “La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país”, me facilitaron la siguiente información: doce alumnos de cuarto año de Básica de la Escuela “Manuel Enrique Rengel”, veinte alumnos de sexto año de Básica de la Escuela “Ciudad de Cuenca” y veinte y tres estudiantes de primero de Bachillerato del “Colegio Técnico Macará”. Todas estas Instituciones antes mencionadas, pertenecen a la Ciudad de Macará; quienes contestaron de forma espontánea; el cuestionario de preguntas sobre la utilización de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación.

El procedimiento de recolección de información, se llevó a cabo mediante la aplicación de entrevistas a las autoridades y encuestas dirigidas a los estudiantes; para ello utilice el cuestionario uno, dirigido a niños de seis a nueve años, (segundo a quinto año de Educación Básica); el cuestionario dos, dirigido para adolescentes y jóvenes de diez a dieciocho años (sexto año de básica a tercero de Bachillerato). El cuestionario tres dirigido a niños y jóvenes (ILFAM). Luego procedí a la tabulación y categorización de la información, en donde elabore las tablas estadísticas con los resultados que fueron analizados de manera detallada; tomando en cuenta el análisis crítico y reflexivo.

Esta investigación me permitió conocer a fondo, la utilización de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de seis a dieciocho años, enfocados en las cuatro pantallas, que permiten comunicar, educar y entretener, a través del internet, celular, video-juegos y televisión.

Estos medios importantes los utilizamos las personas para comunicarnos de un lugar a otro, porque vivimos en un mundo moderno y globalizado donde la ciencia y la tecnología se desarrolla a pasos acelerados; lo cual es necesario que nos capacitemos, para estar preparados a los retos y avances que nos impone la ciencia y la tecnología.

En la realización de este proyecto de investigación me apoye de documentaciones bibliográficas y experiencias personales, que me ayudaron a cumplir los objetivos planteados.

# **INTRODUCCIÓN**

## **2. INTRODUCCIÓN:**

La investigación es la base fundamental para detectar la problemática educativa en “La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país”, lo que me permitió detectar en forma específica el grado de utilización que tienen los estudiantes frente a las pantallas; en las Escuelas “Manuel Enrique Rengel”, “Ciudad de Cuenca” y el “Colegio Técnico Macará”. Estas instituciones pertenecen al sector urbano de la ciudad de Macará, decidí elegir estas instituciones para conocer y analizar las ventajas y desventajas que brindan las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el proceso académico de los estudiantes. Porque somos conscientes que sólo la educación libera al hombre de las injusticias, es decir, lo prepara en forma científica y humanista ayudándolo a la encontrar la verdad, a través del perfeccionamiento humano y profesional, a través de la ciencia y la tecnología, a fin de que éste sea un ente activo y eficaz en la sociedad.

Los avances que han tenido las Tics en el ámbito nacional, local e institucional han sido apresurados en los últimos años, pues el uso del internet ha permitido romper barreras imaginables, facilitando la comunicación entre las personas de un lugar a otro; expresando e intercambiando información a través de la red. La utilización de las nuevas tecnologías hacen referencia a todas aquellas técnicas, herramientas o mecanismos que sirven para facilitar el almacenamiento, procesamiento y comunicación de la información digital penetrando ampliamente en los diferentes ámbitos del quehacer cotidiano; volviéndose elementos fundamentales para la vida de la sociedad moderna.

Las Tics han causado impacto en diferentes entornos. En la educación su uso ha permitido varios logros, facilitando la entrega de contenidos de formas diversas, entretenidas y ricas en información a través del internet, la televisión, el teléfono móvil y los video-juegos; todos estos medios modifican nuestra forma de vida y trabajo. El ritmo de cambio es cada vez mayor, lo que permitió conocer los avances científicos espectaculares; con la finalidad de establecer un diagnóstico de la utilización de las pantallas en niños y adolescentes de 6 a 18 años en nuestro país.



La Universidad Técnica Particular de Loja, siempre pendiente y preocupada por el adelanto y desarrollo de la Ciencia, la Cultura y la tecnología, ha creído conveniente llevar a cabo la presente investigación que me permitió conocer la realidad en que se encuentran los estudiantes, con respecto a la utilización de las cuatro pantallas y a la vez para conocer de qué manera influyen las nuevas tecnologías en el ámbito escolar, familiar y social. También como investigadora me sirvió de gran ayuda la realización de este proyecto, porque además de proporcionarme información me sirvió para identificar el grado de aceptación que tienen los estudiantes frente a las nuevas tecnologías.

En la realización del presente trabajo fue indispensable la planificación, para que haya factibilidad y la apertura en su ejecución. Los recursos que se utilizaron fueron los siguientes:

-Encuestas proporcionadas por la Universidad Técnica Particular de Loja, con cuestionarios claros y precisos sobre el tema a investigar.

-Entrevistas a las autoridades para la entrega de oficios a las Instituciones educativas mediante conversaciones amenas para la autorización a la ejecución de las encuestas a los estudiantes de estos planteles educativos.

Y como principal recurso utilizado para esta investigación fue el económico que me permitió solventar diversos gastos como la adquisición de una cámara fotográfica para tomas fotografías en los lugares específicos, donde se desarrolló la investigación, el teléfono que utilice para comunicarme con la tutora de tesis, profesores y personas particulares, la computadora para la digitalización de la información, el uso del internet y CD para grabar todo el trabajo investigativo.

Es importante manifestar que no se presentaron problemas que hayan impedido el trabajo de investigación, al contrario me brindaron el apoyo incondicional de las autoridades y estudiantes investigados. Además cumplí ordenadamente con todo el cronograma de actividades planificado por la Universidad Técnica Particular de Loja en la realización de la investigación.

Los objetivos descritos a continuación se cumplieron durante el transcurso de la investigación:

Objetivo general:

- Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

Objetivos Específicos:

- Conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados a través de la aplicación de encuestas que permitirá recolectar información precisa y necesaria.
- Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de uso, el momento y la duración.
- Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías.
- Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

El logro de estos objetivos se cumplieron de manera ordenada, a través de la investigación de campo y de la consulta bibliográfica; que fue posible gracias a la información extraída de las entrevistas, encuestas, análisis, interpretación y discusión de resultados, para lo cual utilicé la matriz para llenar los datos de los resultados obtenidos en las tablas estadísticas; que vayan en función de los resultados de la problemática que se abordó en cada uno de los temas. Esta investigación constituye en un aporte significativo para la Escuela Ciencias de la Educación, porque le permitió conocer el grado de utilización de las cuatro pantallas por parte de los estudiantes en el ámbito educativo, familiar y social; ya que en la actualidad con el desarrollo de la ciencia y de la tecnología es importante que los estudiantes sepan utilizar de una manera correcta y precisa estos medios de información, comunicación y entretenimiento.

# MARCO TEÓRICO

### **3. MARCO TEÓRICO:**

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

La sociedad ecuatoriana se ha convertido en un factor importante donde la familia y la escuela se relacionan entre sí, con el propósito de trabajar mancomunadamente por el bienestar de todos sus miembros intercambiando ideas y experiencias que ayuden a mejorar y a mantener buenas relaciones personales donde se practiquen los valores éticos, morales y religiosos. Por ende es necesario mencionar que la caracterización socio demográfico se refiere a los aspectos tanto familiar, biológicos y económicos de las personas.

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

Entorno educativo es la forma que se comprenden mejor las relaciones entre sus elementos, para hacer más fácil la construcción del conocimiento, asumiendo un aspecto teórico y práctico, donde existan buenas relaciones personales entre todos los involucrados; de tal forma que exista un ambiente adecuado de motivación e integración entre todos sus miembros. Facilitando y mejorando el proceso de enseñanza – aprendizaje a los educandos. Por lo tanto la familia juega un rol importante dentro del entorno educativo, porque es parte fundamental en la formación de sus hijos donde ellos con las experiencias vividas van construyendo nuevos conocimientos. Como afirma (Rivas, 2004) “que la familia cumple un papel primordial a fin de favorecer la educación integral de los hijos a través de un ambiente familiar animado por el amor”.

Entorno educativo, es considerado “como la creación de entornos de reflexión enfatizando la complejidad de todo proceso, potenciando el desarrollo del pensamiento crítico en la construcción de su propio itinerario comunicativo” (Cabero, 2001). Por lo cual las relaciones entre los involucrados dentro del sistema educativo tienen diferentes funciones y responsabilidades que cumplir, con el objetivo de satisfacer los intereses de los educandos; determinando que la escuela y la familia pueden entenderse como contextos educativos del desarrollo cognitivo, tanto en el contexto familiar como el de la escuela que están constituidos por personas que desempeñan un determinado papel con la

finalidad de mejorar la calidad de la educación, que vaya en beneficio del adelanto de la formación académica de los alumnos.

La escuela desempeña un papel importante que ayuda a mejorar la calidad de la educación, de los educandos aportando con contenidos significativos y funcionales, relevantes encaminados, a fomentar la formación académica de los alumnos.

La función de la educación es ayudar y orientar al educando para utilizar y conservar los valores que se le imparten, siendo un proceso de socialización de las personas a través del cuales se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas y formas de comportamiento, con un fin social.

Es importante señalar que la actividad de la familia está limitada, porque incide tanto en el modo en que se obtiene información del mundo como en la acción que se transforma y profundiza, al describir las relaciones familiares y con los demás. Donde expresa (Rivas 2004) “que la familia es la primera escuela que garantiza al ser humano un ambiente cálido, dinamizador y estimulante, necesario para crecer y realizarse”.

Es preciso destacar el papel que desempeña la actividad mediada, estableciendo las relaciones entre los entornos educativos, donde se ve la necesidad de utilizar un pensamiento abstracto, poniendo en práctica sus habilidades y conocimientos en la resolución de los diferentes problemas de la vida cotidiana y así de esa manera lograr mejores resultados de aprendizaje. Como señala (Oliva A. y Palacios J. 2000). “Que el desarrollo estudiantil se puede ver favorecido por la participación en contextos diversos en los que el niño tenga la posibilidad de participar en otras estructuras sociales, realizar actividades diferentes y establecer relaciones con otras personas”.

El mundo exterior tiene un impacto considerable desde el momento en que el niño comienza a relacionarse con personas, grupos e instituciones, cada una de las cuales le imponen sus retos, recompensas y castigos, contribuyendo así a la formación de sus valores y hábitos de conducta dentro de la sociedad; es decir el niño/a es un individuo que se relaciona con el entorno que lo rodea, formando parte activa donde él con sus aciertos y desaciertos es admirado o discriminado por la sociedad.

Cada entorno tiene su propio ritmo aprendizaje que distingue las actividades tanto de la familia como de la escuela, utilizando diferentes mecanismos y prácticas de trabajo. Como manifiesta (Smith, 1990) “que la habilidad de acudir a los conocimientos previos se adquiere a través de la lectura desarrollada por medio estrategias didácticas específicamente diseñadas por él lector, para lograr aprendizajes significativos”. Por lo tanto es imprescindible reconocer la labor que desempeña los entornos educativos en la formación de los educandos, poniendo al servicio de la sociedad los diferentes recursos y medios que poseen; para mejorar la calidad de vida de las personas dentro de su entorno.

Se considera al aprendizaje como algo social y colectivo, que asumen como principio fundamental para explicar la participación de los aprendizajes en prácticas y conocimientos situados socialmente dentro del entorno educativo donde se desenvuelve los educandos. Como afirma (Ausubel, 1978) “que el aprendizaje es un proceso a través del cual las nuevas informaciones o ideas pueden ser aprendidas y retenidas en la medida que existan conceptos claros”.

En conclusión entorno educativo es el contexto que contribuye a la participación de sus individuos que construyen dinámica y mutuamente su realidad educativa con la actividad de los participantes.

El término de Comunidad Educativa se refiere a una comunidad de personas cuyos intereses giran en torno al hecho educativo, reconociendo la dignidad de cada uno de sus integrantes; introduciendo prácticas democráticas en su gestión, articulando a las personas con la institución y a la misma con su entorno social en interacción con la comunidad social y su entorno; donde se organizan para constituirse como instituciones académicas y comunidades educativas integradas por todos los actores como (maestros, padres de Familia, estudiantes). De esta manera forman parte activa en la educación, desarrollando una ética profesional que respeta la dignidad de cada uno de sus integrantes; haciendo posible la libertad y la convivencia democrática. Según (Saltos y Vásquez 2010) “la educación es una condición básica en cualquier proceso de desarrollo contribuyendo al crecimiento integral del ser humano”

Los padres y madres de familia son los primeros educadores de sus hijos. En ese sentido en la Comunidad Educativa no sólo se reconoce su derecho y su deber a participar coordinadamente en el proceso educativo, sino que además se promueve y estimula su propio desarrollo personal. Como manifiesta (Jukovskaia, 1978) “que el ser humano a medida que crece siente la necesidad de jugar, y que requiere de la colaboración de todas sus capacidades, para que pueda desarrollar la imaginación, las actividades creadoras teniendo en cuenta la personalidad cada persona como miembros activos de la familia”.

Creo que sería necesario generar y establecer canales y espacios de comunicación frecuente con la finalidad de mantener unidos los lazos de amistad y cordialidad entre la familia y la institución educativa, siendo esta la responsable de ofrecer apoyo y orientación a padres en su crecimiento dentro de su rol de primeros educadores, generando procesos de concientización, formación y acción educadora.

El acto de educar es un acto vital de entrega para ayudar a construir o rescatar vidas, con la educación se trata de formar hombres y mujeres que sean capaces de vivir en plenitud, asumiendo responsablemente su condición humana.

Según las potencialidades, talentos, intereses, capacidades y aptitudes, los educandos conformarán consejos o comisiones que permitan la gestión de actividades concretas que hacen a la comunidad estudiantil, ejerciendo liderazgo y potenciando el desarrollo personal y colectivo.

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

En la actualidad las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), están cambiando y transformando el mundo, debido a que existe gran demanda y acogida por parte de las personas; rompiendo toda clase de fronteras para comprender mejor el mundo tecnológico que implica tomar conciencia de ella, de sus posibilidades. Como manifiesta (Edgington 1998) “La tecnología está cambiando nuestra forma de pensar y aprender, como resultado de esto, los niños deben empezar a aprender sobre las Tecnologías de Información y Comunicación desde una edad temprana”. Dándole al

docente mayor flexibilidad para atender las diferentes necesidades de los alumnos con distintos niveles de capacidad que pueden estar compartiendo una misma clase; utilizando las tecnologías con herramientas indispensables en el proceso de enseñanza - aprendizaje tomando en cuenta la realidad de los estudiantes.

Pienso que se ha pasado de una situación donde la información era un bien escaso a otra en donde la información es tremendamente abundante, incluso excesiva; vivimos inmersos en la llamada sociedad de la información que facilita los medios de consulta e investigación de determinados temas de aprendizaje donde los estudiantes tienen acceso a la información y comunicación. Según manifiesta (Soler Pérez, 2008). “El uso de instrumentos tecnológicos es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son una importante diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de desarrollo”.

Por ello se pretende desarrollar una propuesta de formación que aporte a mejorar la calidad de la educación a través de las TIC, que permita devolver a los maestros el orgullo de serlo, y a la escuela su capacidad de formar ciudadanos que constituye hoy uno de los desafíos más decisivos que atraviesa la democracia en nuestras sociedades. (Bacher, 2009). Manifiesta “que los maestros en la actualidad deben estar capacitados eficientemente en el uso adecuado de las nuevas tecnologías, con el propósito de brindar una educación de calidad a los estudiantes en la utilización y manejo de las diversas tecnologías”. Todo esto con la finalidad de que los alumnos se familiaricen con el ordenador y adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de sus estudios, en el mundo del trabajo o en la formación continua de su vida profesional y laboral.

Hoy en día el mundo requiere de docentes capacitados para que responder a la demanda que la era de la información exige a la sociedad y a la educación en particular. En este espacio se plantea la necesidad creciente de que los docentes, estén en condiciones de aprovechar los diferentes recursos tecnológicos para incorporarlos en forma colectiva en su práctica docente y desarrollo profesional que mejore la calidad de vida, donde se desarrollen sus capacidades, habilidades, actitudes y destrezas; que vayan en función del rendimiento académico y de los conocimientos vinculados con la realidad en la que se



encuentre. Como manifiesta (Salomón, 1993) “que los estudiantes usan herramientas cognitivas e intelectuales en su desempeño en la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación a la enseñanza deben ser percibidos como una oportunidad para un cambio significativo”.

Las Tic's sirven de instrumentos o recursos valiosos de apoyo en la enseñanza y en el aprendizaje activo tanto por parte del profesorado, como por parte del alumnado, fundamentalmente desarrollando sus potencialidades de forma más profunda, imaginativa y coherente, de acuerdo con las posibilidades que permiten, usar las tecnologías para poder conocer sus avances relacionados a la investigación y al entorno virtual de aprendizaje, permitiendo a sí mismo la interacción entre todos los involucrados en el sistema educativo, con la finalidad de transferir y receptar los conocimientos en forma dinámica, participativa e interesante, logrando de esa manera aprendizajes significativos y funcionales.

“Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado espectacularmente en los últimos años, debido especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red” (Gómez, 2004). Esta nueva fase de desarrollo ha tenido gran impacto en la formación de la enseñanza y el proceso de aprendizaje; que han permitido la incorporación de una didáctica adecuada que ayude a los docentes y alumnos a plantearse un reto sin precedentes, es decir se han de conocer las demandas y desafíos que las nuevas tecnologías diseñan a la educación y de esa manera reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

Por ende los “nuevos medios permiten la conexión en red de persona a persona, pero también entre múltiples personas se puede establecer la comunicación de forma directa e indirecta, es posible acceder a información generada en cualquier lugar del mundo”. Como manifiesta (Echeverría, 2001). Se puede decir que con el uso de las nuevas tecnologías se establecen unos principios y normas que permiten variar las formas para atender las necesidades de los involucrados en el sistema educativo.

En la sociedad en que estamos inmersos, las nuevas tecnologías ocupan un lugar tan importante dentro de la formación académica, es preciso que los docentes utilicen una

metodología apropiada; con el objetivo de ir integrando las tecnologías en el sistema educativo como instrumentos de aprendizaje, para aprender y como apoyo al aprendizaje; con estrategias indispensables para obtener información y de esa manera enriquecer los conocimientos. Como manifiestan (Coderch y Guitert, 2001, p. 58). “Que el internet como herramienta de investigación permite la interacción entre las personas con los contenidos, desarrollando más fácilmente un proceso de aprendizaje cooperativo centrado en la búsqueda, tratamiento, procesamiento y presentación de la información”.

Se concibe a la educación como un medio eficaz de aprendizaje en donde las nuevas tecnologías son herramientas significativas para propiciar la formación, potenciando diferentes habilidades cognitivas, que favorecen un cambio en los hábitos y comportamientos de las personas; para lograr entornos de aprendizajes efectivos donde exista una interacción, entre alumnos y profesores para establecer un ambiente de buenas relaciones. Como manifiesta (Castell, 1997). “Que las formas de acceso al conocimiento y al aprendizaje son condiciones básicas de la comunicación, debido a que las nuevas tecnologías están cambiando las formas de acceder al conocimiento, procesamiento e intercambio de información”. Todo esto con el propósito de mejorar los aprendizajes en forma clara y precisa encaminada a responder a las exigencias que en la actualidad se dan como resultados de la implementación de las tecnologías en las aulas.

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos donde la familia y la escuela deben integrar también la nueva tecnología con una fuente de información o como material didáctico de apoyo productivo tanto para los alumnos como para los maestros.

Los niños desde su temprana edad van asimilando de manera natural esta nueva implementación de las tecnologías con facilidad; en cambio un adulto es difícil acoplarse muchas de las veces demanda importantes esfuerzos de formación para su adaptación y de desaprender muchas cosas que ahora se hacen de otra forma o que simplemente ya no sirven; “los más jóvenes no tienen la experiencia de haber vivido en una sociedad más detenida de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo, para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.” (Pere Marqués Graells, 2000).

Los alumnos, se desenvuelven intuitivamente en los entornos virtuales, como señala; (Sánchez, 2002) “Interactuar y aprender en la virtualidad implica aprender a través de interacciones y colaboraciones, donde tanto los sujetos que aprenden como los que enseñan no están presentes físicamente, pero que diseñan y construyen un espacio virtual donde ocurre la acción”. El autor hace referencia a la utilización de los medios digitales que facilitan al aprendizaje a través de la red de virtualización, que permite enviar y recibir información de un lugar a otro; con la participación de los alumnos con los docentes en una forma espacial.

La demanda en la utilización del equipo de música es otro medio de información y de entretenimiento que utilizan los estudiantes, con la finalidad de distraerse escuchando música en los tiempo libres. Dando respuesta a los datos obtenidos en el censo del INEC del 2010 que expresa que el 29% utilizan el equipo de música en los hogares de la provincia de Loja.

Según los autores (Olivie I., Ponce J. y Onofa M. 2008) donde tomando cifras del INEC dicen que en cuanto a pobreza: el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario. Y siguiendo esta línea el INEC, (s.f.), manifiesta que hasta el 2010 en el Ecuador había un índice de pobreza del 45%. Estos datos nos demuestran que un alto porcentaje de los hogares de nuestro país son de escasos recursos económicos, que no les permite adquirir las cuatro pantallas como medios importantes de información y comunicación; de la misma manera sus padres les dan poco o nada de dinero a sus hijos para el atender sus necesidades personales.

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

Cuando utilizamos el término pantallas, nos estamos refiriendo a temas relacionados con el acceso y el uso de las tecnologías como herramientas de información y comunicación. Por tanto, se han de incluir en este apartado cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares en los que viven niños y adolescentes, el lugar en el que utilizan estas tecnologías, el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos.

Los niños y adolescentes ven a las pantallas como herramientas para realizar las tareas educativas a partir de la búsqueda y consulta de información que permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad debido a la gran cantidad y variedad de información disponible a través de la televisión, los videojuegos, el internet y el celular, siendo actividades que en principio deberían ser aprendidas con el acompañamiento de los padres, madres y familiares, quienes establecen las pautas correctas de uso, las normas y los límites, que determinan la formación de buenos hábitos de consumo.

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

La investigación en torno a las pautas de consumo de medios por parte de los niños y jóvenes está bastante extendida y es uno de los temas que deben conocer y estudiar los estudiantes para saber cuáles son los beneficios y riesgos que estos presentan. Se aprecian también ciertas carencias y en ocasiones, la información relativa a este campo es un tanto compleja; considera distintos grupos de edad, diversas gamas de medios y tecnologías y también son diferentes las metodologías empleadas.

Las nuevas tecnologías presentan información sobre los hábitos de consumo de distintas pantallas (televisión, telefonía móvil, Internet, videos juegos) por parte de los niños (a partir de los 6 a los 18 años) como de sus progenitores; lo que implica que se tiene en cuenta a los grupos de edad más pequeños, a menudo ignorados en las demás investigaciones, que no se limita a ofrecer información respecto al equipamiento tecnológico o el acceso, sino que en buena medida se ofrecen datos relativos a las actitudes y preferencias de niños y adolescentes, así como al papel que ejercen los padres y maestros tanto en la familia como en la escuela.

Las investigaciones realizadas de las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes se observa una cierta influencia en la utilización de las nuevas tecnologías como herramientas de información y de entretenimiento en las horas libres por parte de los alumnos/as, convirtiéndose en un problema que aleja a los niños y jóvenes de la adquisición de aprendizajes significativos; dando como resultado el incumplimiento de las tareas extra clase y falta de concentración en las horas de clase,

adquiriendo un bajo rendimiento académico. Como afirma Goldstein, (1993) “Que el tiempo empleado en las tecnologías perjudica el estudio, a la vez presenta una conducta impulsiva, agresiva y egoísta, que lo puede aislar de la sociedad”.

Al aprender con las tecnologías donde la televisión, los celulares, el Internet, los juegos en red, son vías para mantener y desarrollar el contacto con la interactividad de la “expresión individual, algo especialmente relevante cuando se trata de las tecnologías en menores” (Katz, 2006). De estas pantallas se presenta un contexto donde la relación de los menores con las tecnologías se vuelve un tanto preocupante por parte de sus padres y maestros al tener que lidiar con esta clase de problemas, porque hay que realizar controles rigurosos en la correcta utilización de estas tecnologías.

Es primordial destacar que las pantallas a la que tienen acceso nuestros niños y adolescentes, determina la relación que a futuro tendrán otras pantallas. Como afirma (Himmelweit Oppenheim, 1958). “Que los padres parecen demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos ven la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor”. De ahí, la importancia de definirles horarios para utilizar las cuatro pantallas, de una manera adecuada utilizando programas apropiados para su edad, con el acompañamiento de sus padres; con la finalidad de elegir sus programas estableciendo conversaciones en torno a lo que se ve, a las actitudes de los personajes, al contraste de la fantasía con la realidad, de los valores y anti valores, de los recursos que los medios utilizan para despertar sentimientos, emociones, etc.

El Internet, se refiere a las nuevas tecnologías como herramientas necesarias para obtener una gran potencialidad cognitivas. Como expresa (Prats, 2002) “el internet es una herramienta con una gran potencialidad didáctica que comienza a entrar en el mundo educativo”. Las pantallas cada día adquieren un espacio trascendental dentro de la sociedad debido al manejo constante tanto para la información y la comunicación o como entretenimiento de niños y jóvenes.

“El internet es una herramienta de navegación que no solo tiene la función de relacionarlos con la gestión de la escuela sino que permite introducir portales o páginas web”. (Bartolomé, 1999). El internet nos brinda múltiples beneficios que ayudan y facilitan la comunicación en varios ámbitos sean académicos, de entretenimiento, ciencia, tecnología, etc.

“La utilización del Internet en la escuela se puede resumir en las ventajas que presenta como medio de comunicación sin barreras geográficas entre las personas, y la conformación de una gran base de datos accesible a todo aquel que cuenta con una conexión a Internet”. (Caufman, 1970). Este medio de comunicación permite a los maestros y alumnos obtener una serie de informaciones, con contenidos nuevos y actualizados; facilitando la enseñanza- aprendizaje de acuerdo a los avances tecnológicos que la educación exige.

“La utilización del internet como el Messenger, el correo electrónico o la videoconferencia son instrumentos para establecer una comunicación fluida e intercambio de informaciones u opiniones entre todos los miembros del grupo”. (Ovelar y Benito, 2005). Estas redes sociales pueden ser beneficiosas como también perjudiciales si no se las utiliza correctamente, pueden acarrear serios problemas que afecten la autoestima de las personas.

En nuestro país la utilización del internet según los datos proporcionados por el INEC (s.f.), donde se menciona que hasta el 2010 las personas no tenían acceso al internet 3'195.797; esto se debe a que las familias no cuentan con los recursos necesarios para utilizar esta clase de servicios; también puede ser por el desconocimiento y desinterés que tienen las personas de los beneficios que brinda este medio importante para estar conectado e informados con el resto del mundo.

El “crecimiento del Internet, el avance de las tecnologías digitales y el surgimiento de un nuevo paradigma, tecno-económico está modificando profundamente la arquitectura de los sistemas educativos nacionales”. (Ariel, 2006). En la actualidad el internet está cambiando y transformando la vida de las personas porque genera información de diversa

índole, poniendo a disposición del público una serie de programas de información y de entretenimiento.

El internet permite que los alumnos que, en tal caso no podrían viajar por el mundo, lo hagan de manera virtual y entren en contacto directo con otras formas de ver la vida. (Coll, 1995). Es importante esta herramienta de comunicación porque permite a los alumnos comunicarse e informarse de un lugar a otro a través de diferentes maneras; acortando las distancias en una forma directa con otras personas.

“La televisión puede ser utilizada con fines educativos no sólo a través de la programación diseñada con estos propósitos, sino también a partir del análisis de información que se difunde en la programación convencional, ya sea en los programas o en las publicidades que se emiten diariamente”. (Einstein J. Y Rexach. 1998). El autor hace referencia a la utilización de la televisión como medio donde el alumno puede visualizar la información, a la vez realizar un análisis respectivo de los programas difundidos; con el propósito de mejorar la capacidad de retención de la información.

La televisión ofrece modelos simbólicos, que juegan un papel fundamental en la conformación de la conducta y la modificación de normas sociales. (Goranson, 1998). Es decir la televisión nos ofrece imágenes y sonidos, a través de la cual representa escenas y programas de acuerdo a la edad y gustos de las personas; ya que existen programas con altos grados de violencia no aptos para menores.

“Es aconsejable ver la televisión en familia: favorece la cohesión de sus miembros”. Einstein J. Y Rexach. (1998). El autor hace referencia a que debe existir un acompañamiento por parte de los padres o familiares, con la finalidad de proteger al menor ante los peligros que se expongan si lo hacen solos.

Las tecnologías ponen a su alcance la utilización de “los videojuegos que incorporan importantes elementos, que implican un notable entrenamiento en la percepción dinámica de imágenes, la habilidad en la que los niños y adolescentes de hoy en día han demostrado una clara superioridad a los adultos”. (Marks, 1985). Los videojuegos permiten a los estudiantes desarrollar las destrezas y habilidades a través de la

manipulación de objetos, despertando el interés y la creatividad en los niños y adolescentes.

“Los videojuegos desarrollan la inteligencia espacial y refuerzan aquellas habilidades que se requieren en el campo de las nuevas tecnologías”. (Fileni, 1988). Es decir con el manejo de los videojuegos los estudiantes desarrollan la inteligencia y habilidades que en el transcurso de la práctica van desarrollando como resultados de la manipulación de aparatos tecnológicos.

“Los videojuegos pueden proporcionar en el ámbito de los programas instructivos, que pueden ser utilizados para estimular y mejorar las habilidades del pensamiento”. (Ball, 1978). La idea de utilizar herramientas multimedia permite el avance en las capacidades de desarrollar la creatividad del niño, a través de diferentes programas y juegos educativos que permitan potenciar y mejorar su grado de conocimientos frente a las pantallas, porque con conocimientos bien cimentados se lograra buenos resultados.

Los videojuegos según manifiestan (Licona y Piccolotto, 2006). “Deben procurar la participación de los padres y maestros, que se involucren durante el juego, de tal manera que sean coparticipes en ésta actividad así como en muchas otras actividades lúdicas”. El autor hace referencia a que debe existir el involucramiento y seguimiento de los padres y maestros al momento que los niños y adolescentes utilicen los videojuegos, porque a lo largo del tiempo puede convertirse en una adicción.

La utilización del teléfono celular según afirma (Ariel, 2008) “se inicia como un medio de comunicación, seguidamente se lo utiliza para el envío de mensajes y en forma posterior como entretenimiento e ingreso a la multimedia”. En la actualidad el teléfono celular brinda múltiples beneficios a las personas, permitiendo hablar, enviar mensajes, jugar, escuchar música, como calculadora, etc.; transmitiendo y obteniendo información de un lugar a otro desde cualquier parte del mundo.

La tecnología en comunicación en los últimos años ha avanzado a pasos acelerados demostrando que en nuestro país la mayoría de los hogares cuentan con la utilización del



celular, según se puede comprobar en el censo de población y vivienda (INEC) del 2010 en el que la utilización del teléfono celular a nivel nacional es de 76.3%.

El celular se ha “convertido en una herramienta fundamental de comunicación para adolescentes y jóvenes, con la facilidad de contactar con sus amigos, propiciando una comunicación más fluida y frecuente entre ellos, por medio del envío de mensajes de texto; se podría decir que el teléfono celular es el mejor identificador de la generación interactiva”. (Diana, 2009). Es decir la utilización del celular se ha convertido en una herramienta indispensable para la comunicación, porque permite obtener una información clara y oportuna. Según datos del censo del INEC del 2010 la adquisición del celular en la edad de 5 a 15 años es de 9. 0% a nivel Nacional; en Provincia de Loja el 40,7% utilizan el teléfono celular.

En conclusión se puede decir que las investigaciones sobre las pautas de consumo se refieren a la utilización de los medios de comunicación como instrumentos de apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje, tanto de los maestros y alumnos que implica una acogida especial, donde a través de programas se emplea diferentes situaciones relacionada con el manejo de las pantallas en los menores de edad.

Esto se deduce que debido a la crisis económica no les permite adquirir todas estas clases de artefactos; dando respuesta a lo que observa en el censo del INEC del 2010 que el equipamiento del DVD en los hogares en la provincia de Loja alcanza un 31, 3%.

### **3.2.2. Los riesgos que plantean las Tics.**

Con las nuevas tecnologías que existen en la actualidad así como presentan ventajas, también exponen riesgos a los estudiantes porque pasan horas enteras frente a las pantallas, existiendo en muchos de los casos adicción a diferentes entretenimientos como: videojuegos, internet, telefonía móvil y la televisión; que da como resultado el descuido en sus estudios y por ende el bajo rendimiento académico, de ahí la importancia de restringir y controlar por parte de padres de familia y maestros la menos utilización de estos instrumentos, para que de esa manera dediquen más tiempo a sus estudios y así mejoren sus calificaciones durante su formación académica.

Por ende el uso de herramientas y máquinas comportan siempre un riesgo para la salud, ese riesgo es más o menos elevado en función de la potencial peligrosidad del implemento usado. Sin duda alguna, el ánimo de proteger al menor tiene un papel clave en el estudio de esta materia y muy a menudo, es este ánimo el que impulsa y guía la investigación. Según afirman (Pearl, Bryan y Donahue, 1980) que los niños con trastornos de aprendizaje presentan una autoestima disminuida por efecto de las experiencias repetitivas de fracaso.

Las tecnologías a “través de los videojuegos, la televisión, el internet y el celular móvil, en algunos de los casos pueden conducir al aislamiento del niño” (Livingstone, 2009). A que pase horas encerrado en su habitación, frente a las pantallas, alejado de su entorno social, especialmente de su familia y amigos; lo cual es necesario que los padres de familia controlen más a sus hijos para que permanezcan más tiempo con ellos, valorando la importancia que tiene la unión y la integración de la familia como núcleo importante de la sociedad.

En la actualidad nos encontramos con una situación en que los “niños y adolescentes obtienen bajas calificaciones debido al uso incorrecto y exagerado en algunos programas de televisión, de internet, celular, video juegos, etc.; siendo múltiples los agentes que de una u otra forma están implicados en la mala protección del menor ante los riesgos que se enfrentan en las diversas pantallas”. (Livingstone, 2009). Es decir con la mala utilización de las tecnologías los educandos presentan problemas de los aprendizajes que se reflejan en las bajas calificaciones y cambio de personalidad y de conducta.

En relación con el uso de las tecnologías si es excesivo se puede convertir en uno de los mayores problemas que afectan a los estudiantes, especialmente en el ámbito educativo, familiar y social, lo cual es necesario que exista un control adecuado; para que los educandos no se expongan demasiado tiempo en el uso de las pantallas y no tengan demasiada libertad de ver algunos programas perjudiciales que atenten a su desarrollo personal y cognitivo. Como manifiestan (Einstein J. Y Rexach. 1998). “Los padres y educadores no deben olvidar que sus propios hábitos televisivos serán adaptados por los niños: deben saber apagar la televisión porque hay algo mejor que hacer”.

En conclusión se manifiesta que el uso indebido de las pantallas presentan serios riesgos en los estudiantes porque atentan a su integridad física, psicología y emocional, lo cual acarrearía una serie de problemas que afecten en su personalidad, presentando cambios de conducta y comportamiento y por ende baja autoestima y bajo rendimiento académico. Como manifiesta González, (1988). Resulta evidente que los videojuegos demandan una cantidad de tiempo importante, como una elevada dedicación puede conducir a la adhesión, sin que ello implique una adicción con consecuencias negativas.

### **3.2.3. Las oportunidades que plantean las Tics.**

Son muchas las oportunidades que ofrecen las Tics a la educación porque son instrumentos importantes que facilitan la comunicación de las personas de un lugar a otro, rompiendo toda clase de barreras, poniendo a disposición de las personas toda clase de información de una manera veraz y oportuna. (Soler Pérez, 2008), comenta “que la juventud adquiere conocimientos a través de todos estos medios y por tanto aprenden más cosas fuera de los centros educativos, solo unas de utilidad para la formación académica; otras en cambio puede ser una interrupción a la hora de enfocar el uso de las nuevas tecnologías por parte de los alumnos”.

En el ámbito educativo encontramos múltiples ventajas que ofrecen las Tics al entorno educativo a través de la “implementación de servicios educativos con información eficaz y actualizada, donde los estudiantes tienen la facilidad de obtener cualquier clase de información y así despejar sus dudas e inquietudes en los diferentes temas de estudio”. (Pea, 1985). En este sentido, es preciso destacar la importancia que tienen las tecnologías tanto para los maestros como para los alumnos, porque ponen a disposición de ellos una serie de instrumentos y de información para que la utilicen de la mejor manera, impartiendo y recibiendo sus clases en una forma dinámica, interesante e innovadora con la aplicación de métodos y técnicas adecuadas para lograr buenos aprendizajes.

Como resultado de esto, los niños deben empezar a utilizar las Tics desde su edad temprana; porque son medios indispensables de conexión e investigación, por lo cual se hace necesario que los niños conozcan las tecnologías como parte fundamental del

desarrollo social, económico y cultural. Como manifiesta (González 1996), “las tecnologías son consideradas como formas de organización social que establece vínculos de interdependencia funcional con otras tecnologías y de diversas clases de parámetros socioeconómicos”.

Es evidente que las nuevas tecnologías son objetos de apoyo para aprender y de esa manera, mejorar la calidad de la educación; por lo tanto es indispensable que el Ministerio de Educación facilite los recursos humanos y tecnológicos en el campo de la Informática, con el objetivo de integrar los programas computacionales a las instituciones educativas, para obtener un buen desempeño de los maestros y alumnos. Como manifiestan (Salomón, Perkins y Globerson, 1992). “las computadoras debería ser utilizadas como herramientas informáticas y de entretenimiento que apoyan el aprendizaje, que los docentes debe usar los programas como herramientas cognitivas”.

De acuerdo con lo que comenta el autor las computadoras en la actualidad son unas herramientas indispensables para reforzar los conocimientos aprendidos; tanto para los alumnos como para los docentes.

El potencial educativo que brindan las tecnologías en el aula, destacan las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño. Como manifiesta Gómez, (2004), Las innovaciones tecnológicas han proporcionado a la humanidad canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que construyen y difunden mensajes audiovisuales.

Por ende las “Tic’s facilitan el proceso educativo desde una posición crítica” (Rubiaet, 2002). Las nuevas tecnologías ayudan a modificar el pensamiento crítico de los docentes promoviendo y desarrollando la colaboración en las diferentes actividades a realizar; como facilitador crítico que ayuda a promover la participación de los alumnos; con el propósito de incentivar buenas actitudes y habilidades.

La interacción de las Tic’s prevalecen los requerimientos que contribuyen a enriquecer su propio ritmo de aprendizaje frente al desafío que impone la tecnología en la enseñanza, por lo que debe ser percibida como una oportunidad que faciliten cambios significativos

para reflexionar pedagógicamente y las decisiones de la presión social en la actualización tecnológica. Como expresan (Álvarez, Martínez y Méndez, 1993). “Que la aplicación de las tecnologías a la educación se ha venido conformando como el resultado de diferentes concepciones educativas relacionadas con la resolución de problemas prácticos”.

Las tecnologías ayudan a “desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojos-manos, la capacidad de atención visual y la creatividad que presentan los alumnos durante la conexión con las pantallas; aunque, no se puede hablar de resultados favorables pero si se puede ser precavidos tomando en cuenta los perjuicios que traen consigo las tecnologías con relación a determinadas pantallas”. (Valkenburg, 2004). Por ende las tecnologías ayudan a mantener una constante concentración desarrollando su imaginación y creatividad en los alumnos cuando existe una conexión con las pantallas, es favorable siempre y cuando no se convierta en un problema perjuicio en el desempeño educativo.

Las pantallas se convierten en una gran ayuda que fomentan el desarrollo creativo como “la computadora con conexión a internet permite comunicarse y utilizarla como herramienta instructiva en el proceso de enseñanza- aprendizaje”. (Bartolomé, 1999). En este sentido la computadora en la actualidad es de gran ayuda para el ser humano debido a los beneficios que presta, como herramienta indispensable para la utilización del internet como medio de comunicación, que permite comunicarse desde cualquier lugar superando los límites espaciales; que a su vez permitiendo que los alumnos y docentes se familiaricen con la computadora y de esa manera adquieran las competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de la formación académica durante el proceso de enseñanza – aprendizaje.

Por lo tanto las tecnologías ofrecen grandes oportunidades no solo para los maestros y alumnos, sino para todo el mundo en general; debido que permite obtener una serie de beneficios e innovaciones tecnológicas; dando apertura a la facilidad de obtener información necesaria de los hechos y acontecimientos que pasan en la realidad. Como manifiesta (Vygotsky, 1979). El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

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

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

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes con normas establecidas por diversas instituciones.

Con la modernidad en la que nos vemos inmersos y al rápido desarrollo de las telecomunicaciones. Como manifiesta (Escudero, 1995), “que los cambios ocurridos como consecuencia en la actual sociedad de la información las instituciones educativas han de responder con mayor racionalización, eficacia, control y descentralización”. Es importante que exista un control y regulación por parte de las autoridades, en la difusión y transmisión de programas que atenten con la integridad física, moral y emocional de los estudiantes, creando y aprobando leyes que beneficien y respeten los valores de los niños, adolescentes y jóvenes para de esa forma mantener un clima sano, donde los estudiantes se desarrollen positivamente adquiriendo valores y cualidades; los padres y maestros también deben controlar y orientar a los estudiantes en la utilización y manejo de las nuevas tecnologías, que así como presenta beneficios también ocasiona riesgos.

La protección de los menores ante las pantallas debería ser restringida y controlada rigurosamente en el uso adecuado del Internet, televisión, telefonía móvil y videojuegos de diversa índole, además de perseguir este tipo de sitios web, velando por el cumplimiento de la protección del menor, a través de un seguimiento continuo que permita detectar cualquier clase de abusos y anomalías que se presenten. Como manifiestan (Einstein J. Y Rexach. 1998). “Los padres y educadores deben seleccionar previamente los programas cuando los niños son pequeños y hacerlo conjuntamente con los niños cuando son mayores”.

Puede entenderse la regulación de los medios como la implicación de diversos agentes, tanto externos como internos de carácter formal e informal. Para Piaget, “las formas de juego a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones

paralelas de las estructuras cognitivas del niño”. A través del juego el niño va desarrollando su creatividad como consecuencia de los avances de su desarrollo físico e intelectual.

Es necesario tomar conciencia de la importancia que tiene la regulación en el control de los medios de comunicación para establecer normas y leyes que establezcan las pautas idóneas y efectivas en la distribución y consumo de diferentes programas de entretenimiento y diversión; con la finalidad de mantener un seguimiento en la elección de los diferentes programas que desean elegir los hijos. Para (Rodríguez, 2004); “las nuevas tecnologías poseen una cantidad enorme para afectar la comunicación de informaciones, mensajes e imágenes convirtiéndose en un proceso de innovación de la enseñanza desordenada”.

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

Es importante destacar que la mediación familiar permite interactuar en forma colectiva entre alumnos y padres de familia, con la finalidad de mejorar la calidad de la educación aplicando las nuevas tecnologías como una herramienta necesaria para la formación académica de los estudiantes. Como manifiesta (Rivas, 2004) “La Educación es una tarea compartida de padres y educadores con el fin de llevar acciones educativas de manera conjunta”. En este sentido se puede afirmar que se trata de una cuestión de interés colectivo de una situación primordial para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es necesario que posean los conocimientos esenciales para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito.

La “mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el pilar fundamental a tener en cuenta en la protección del menor” (Austin, 1999). Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su aspecto como interesados de medios y tecnologías; en el caso de las Tic’s presenta además ciertas particularidades, es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo y esto dificulta la tarea de educar los padres mediante una mediación en el desarrollo del menor.

Mediante la mediación familiar el entretenimiento compartido entre padres e hijos sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación parental efectuada por los padres, que tienen como objetivo educar y proteger a los menores en el uso de las tecnologías. Como señala (Castells, 1997). "Que las tecnologías, desempeñan un papel básico en un contexto sociocultural, en el que han de destacarse el impacto y las influencias del desarrollo tecnológico de los medios masivos de comunicación". Es decir que están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología en forma conjunta en el ámbito familiar con relación al entorno del menor, de un modo especial a los padres, a la hora de tolerar el uso de medios y tecnologías para asegurar su protección.

No se debe pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla.

Los niños y adolescentes desempeñan un papel decisivo en la toma de decisiones por parte de las autoridades, porque son el eje principal de análisis en el cuidado y protección de sus derechos, para de esa manera garantizar un servicio de acuerdo a su edad y desarrollo físico y emocional. Como manifiesta (Llopis, 2004). "La protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías, en el uso apropiado dirigida a padres y profesores que desempeñan un papel decisivo de intermediación y protección del menor ante las pantallas".

De igual manera es importante el papel que desempeñan las autoridades y docentes en la implementación y adaptación de programas de orientación educativa y psicológica tanto para alumnos como a padres de familia, con la finalidad de que obtengan conocimientos sobre el manejo y utilización de las tecnologías. Como expresan (Gage y Berliner, 1988) "que los efectos asociados a las situaciones de aprendizaje, crea la autoestima y autoeficacia de los niños con buen rendimiento académico que muestran una actitud positiva frente a las tareas de aprendizaje"; en cambio los alumnos con bajo rendimiento académico presenta cambios de conducta como: se vuelven distraídos, rebeldes, inquietos; lo cual les impide adquirir el aprendizaje con facilidad.



### **3.3.3. Alfabetización en las Tic's (iniciativa sobre media literacy)**

La alfabetización en las Tic's se refiere a la enseñanza que se debe dar a las personas que no saben el manejo y la manera de utilizar las tecnologías, siendo un obstáculo que impide utilizar estas herramientas como fuentes de comunicación con otras personas, ya sea intercambiando información, de ahí surge la necesidad que las personas se preparen y se capaciten para que sepan por si solos manejar y utilizar estas tecnologías sin el acompañamiento o guía de otras personas al momento de utilizarlas; porque son herramientas indispensables que nos permiten comunicarnos desde cualquier parte del mundo, en una forma veraz y oportuna.

“La digitalización de la información facilita enormemente su trasmisión a través de las redes de comunicación, así como el acceso inmediato a un documento desde cualquier parte del mundo a través la navegación” (Gutiérrez Martín, 1999). Es decir que los medios digitales nos permiten realizar y obtener información con facilidad y rapidez, de una forma clara y precisa.

La formación o alfabetización tecnológica de las personas, requiere no solo desarrollar los conocimientos y las habilidades tanto instrumentales como cognitivas en relación con la información vinculada de las nuevas tecnologías; donde se aprende a manejar y buscar información a la vez enviar y recibir mensajes electrónicos, a comunicarse con la video llamada, etc.; utilizando los distintos servicios que las pantallas ofrecen con relación a los nuevos requerimientos que se no presenten en el diario vivir referente al campo informático.

En la sociedad de la información es necesaria la utilización de las tecnologías digitales. Como manifiesta (Marqués, 2002) “El trabajo con páginas web individualizan el trabajo de los alumnos ya que cada uno puede buscar y consultar lo que le interese en función de sus conocimientos previos y de sus intereses”.

Con la globalización y la era tecnológica hace que las personas se capaciten para estar preparados a los retos y exigencias que nos plantean las Tics como medios de información y comunicación; poniendo al servicio de las personas medios e instrumentos

adecuados a su edad, con programas de información y entretenimiento al gusto de las personas, satisfaciendo las diferentes inquietudes y necesidades que se les presente.

El adelanto del proceso social, y educativo en relación a las nuevas tecnologías se apoya casi exclusivamente en criterios beneficiosos. Como manifiesta (Rubio, 2005). “Que las redes sociales o comunidades de aprendizaje hemos de entenderlas como un tipo particular de grupo social o comunidad virtual caracterizada como grupos de personas que interactúan, a través de la red, de forma continuada para intercambiar información, ideas y experiencias”.

Es evidente que las tecnologías cada vez se convierten en medios más eficaces de comunicación, poniendo a disposición de las personas información valiosa en cualquier clase de consulta e investigación; de ahí la importancia de la alfabetización en las Tic's, por lo cual los estudiantes necesitan ser capaces de aprovechar al máximo la tecnología desarrollando técnicas y destrezas de aprendizaje; enriqueciendo sus conocimientos y habilidades que mejoren la calidad de la educación. Como manifiesta (Piaget 1957), “la acción atribuye al rol del aprendizaje, donde el niño aprende de lo que hace, la experiencia y manipulación de objetos que le permitirán desarrollar sus potencialidades”.

Es importante destacar que las personas al utilizar los medios tecnológicos deben demostrar múltiples habilidades y destrezas como una medida preventiva y de protección a los menores. Como señalan (Collís y Moneen, 2001); “que la tecnología se refieren tanto a las computadoras y redes, como a las herramientas y aplicaciones del software; que requieren de la comunicación, del tratamiento de la información y de los recursos específicos para la enseñanza y aprendizaje”. Es evidente que con la globalización que vivimos en la actualidad se pone de manifiesto criterios de eficacia y rentabilidad comercial en el ámbito mundial de las tecnologías. De este modo, se expresa que día a día nos convertimos en grandes consumidores de las pantallas, que nos ayudan a mantenernos informados y actualizados de la realidad que sucede a nuestro alrededor.

Los nuevos programas de alfabetización deben basarse principalmente en la noción de alfabetización emancipadora, Como señalan (Ovelar y Benito, 2005): “El interés de las redes sociales radica en que a través de unas pocas reglas se crean sistemas de

comunicación significativa que pueden crear o favorecer comunidades de aprendizaje”. Es importante destacar la importancia que tiene la alfabetización de las Tic’s en las personas porque les permite tener conocimientos para aprender a desenvolverse mejor, sea en el ámbito digital, social y cultural.

Los estudiantes que son menos competentes en materia de las Tic’s, pueden ser incapaces de evaluar la validez de la información que encuentran; a través de la búsqueda de la información en las tecnologías como medios indispensables e innovadores.

El progreso y avance de las tecnologías de la información y comunicación tienen “importantes consecuencias y poderosos efectos sobre el desarrollo social, económico y cultural de nuestras sociedades” (Área, 2001). Esto es un fenómeno evidente y que nadie cuestiona, porque la educación en general y de modo más específico necesita una formación o alfabetización tecnológica, donde los individuos formen parte activa de la llamada sociedad del conocimiento.

En definitiva este sistema de alfabetización permitirá el desarrollo social y educativo ante las nuevas tecnologías, concibiendo la necesidad de educar y formar personas capaces de transformar la realidad a través del conocimiento adquirido en las tecnologías digitales.

La educación, en consecuencia, es un instrumento para la emancipación y el desarrollo colectivo de los individuos y grupos humanos, y no exclusivamente un recurso necesario para el aumento de la productividad económica.

En conclusión las nuevas tecnologías están cambiando la vida de las personas, poniendo a su alcance una sin número de programas de investigación, comunicación y de entretenimiento para todas las edades, gustos y preferencias de las personas

# **METODOLOGÍA**

## **4. METODOLOGÍA:**

### **4.1. Diseño de la investigación:**

Sabemos que el diseño de la investigación es de carácter riguroso, porque exige métodos y técnicas que permiten indagar, descubrir y comprender de mejor forma el objeto de estudio; el tipo de investigación es mixta. Debido al gran número de datos recogidos se la podría ubicar como una investigación empírica y aplicada. Los métodos que se llevaron a cabo son los siguientes:

**No experimental:** Me permitió aplicar la investigación sin la manipulación de datos debido a que se aplica sin identificación del encuestado ya que solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos, interpretarlos y discutirlos.

**Transaccional:** Me ayudo a recopilar datos en un momento único con la finalidad de evitar que entre los encuestados exista una similitud de respuestas, lo cual no sería una investigación confiable y segura.

**Exploratorio:** Me permitió realizar una exploración inicial en un momento específico, con la finalidad de explorar los conocimientos obtenidos por los estudiantes en un tiempo y lugar determinado.

**Descriptivo:** Me permitió observar en forma sistemática la realidad educativa tal como se desarrolla en una situación y momento determinado. Es decir me permitió describir, recolectar, analizar y vincular datos cuantitativos y cualitativos de los resultados recolectados los cuales serán convertidos en porcentajes para un análisis en su conjunto, se los exhiba en tablas, con el fin de facilitar su apreciación.

### **4.2. Participantes de la investigación:**

El presente trabajo se llevó a cabo en la ciudad de Macará perteneciente al cantón del mismo nombre, en la escuela fiscal mixta “Manuel Enrique Rengel” con la participación de doce estudiantes; en la escuela fiscal mixta “Ciudad de Cuenca”, con una participación de veinte estudiantes; y el “colegio Técnico Agropecuario Macará” estas instituciones pertenecen al sector urbano.

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

**4.3.1. Técnicas:** Las técnicas que se emplearon en este trabajo de investigación fueron las siguientes:

- Primeramente se realizó La entrevista a las autoridades de las tres instituciones educativas, a través de la presentación de una solicitud (carta de ingreso) facilitada por La Universidad Técnica Particular de Loja; para tener la autorización de aplicar las encuestas a los estudiantes.
- Luego se aplicaron las encuestas a los estudiantes que fueron formatos proporcionados por la Universidad Técnica Particular de Loja para ser aplicados a los estudiantes de las 3 instituciones encuestadas, con el objetivo de recabar información; para después ser analizada e interpretada.

#### **4.3.2. Instrumentos:**

Para la presente investigación utilice los siguientes cuestionarios:

1. Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
2. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
3. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.

#### **4.4. Recursos:**

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

- Autoridades
- Estudiantes
- Alumna investigadora

##### **4.4.2. Institucionales.**

- Escuela Fiscal Mixta “Manuel Enrique Rengel”
- Escuela Fiscal Mixta “Ciudad de Cuenca”
- Colegio Técnico Agropecuario Macará

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

Para el trabajo, análisis e interpretación de los resultados en la presente propuesta investigativa, conté con la ayuda de los siguientes materiales:

- Cámara fotográfica digital
- Cuaderno de apuntes
- Guía didáctica de la UTPL
- Computadora

- Formatos de encuestas para los alumnos.
- Teléfono
- Bolígrafos
- Biblioteca básica.
- Internet

**4.4.4. Económicos:**

- Copias	\$40.00
- Internet	60.00
- Teléfono	30.00
- Borrador de la tesis	40.00
- Transporte	50.00
	\$ 220. 00

**4.5. Procedimiento:**

El procedimiento de recolección se llevó a cabo: mediante la aplicación de las encuestas dirigidas al grupo 1 niños de (6 a 9 años), grupo 2 adolescentes de (10 a 14 años) y el grupo 3 jóvenes de (15 a 18 años); finalmente aplique el cuestionario ILFAM. Luego procedí a la tabulación y codificación de la información, en donde llene las plantillas de las tablas estadísticas con los resultados que fueron analizados de manera minuciosa tomando en cuenta el análisis crítico y reflexivo para argumentar las investigaciones bibliográficas, experiencia y aporte personal.

**ANÁLISIS,  
INTERPRETACIÓN  
Y  
DISCUSIÓN DE  
RESULTADOS**



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

Luego de aplicar las encuestas a los estudiantes de las tres instituciones educativas de la Ciudad de Macará, en las edades de 6 a 18 años; para lo cual procedo al análisis de los siguientes cuadros; aplicando pregunta por pregunta, de acuerdo a cada una de las categorías previstas para la misma. En el análisis haré constar todos los porcentajes, tanto mayores como menores; para mostrar y detallar cada una de las opciones de las respectivas preguntas. Para la conclusión tomare en cuenta los porcentajes más significativos que den respuesta a las preguntas, con la finalidad de que la conclusión no se haga demasiada extensa; igualmente utilice la regla de tres simple para sacar los porcentajes de algunas de las preguntas de varias alternativas.

Para el desarrollo del análisis, interpretación y discusión de resultados, utilicé el cuestionario 1 aplicado al grupo 1, a niños de 6 a 9 años, de cuarto año de Educación General Básica, de la escuela Manuel Enrique Rengel del Cantón Macará; contando con una muestra de un número de doce niños.

El segundo cuestionario aplicado al grupo 2, a los adolescentes de 10 a 14 años, de sexto año de Educación General Básica de la escuela Ciudad de Cuenca del Cantón Macara; tomado de una muestra de 20 alumnos; este cuestionario también fue aplicado al grupo 3, a los jóvenes de 15 a 18 años, de primero de bachillerato, del Colegio Técnico Agropecuario Macará, del Cantón Macará, tomado de una muestra de 23 años.

El tercer cuestionario, del ILFAM fue aplicado a los niños, adolescentes y jóvenes, del barrio Machanguilla del Cantón Macará, contando con la muestra de diez estudiantes.

### **5.1. Caracterización sociodemográfica.**

La caracterización socio-demográfica se refiere a los aspectos tanto familiar, biológicos y económicos de las instituciones investigadas, de los niños de cuarto AEGB de la escuela fiscal mixta Manuel Enrique Rengel, de los alumnos de sexto año de la escuela Ciudad de Cuenca, y de los estudiantes de primero de bachillerato del colegio Técnico Macará; todas estas instituciones ubicadas en el sector urbano de la ciudad de Macará, provincia de Loja.

### 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.

En este apartado, se analizarán las siguientes preguntas seleccionadas, del cuestionario 1 dirigido a los niños investigados; con la finalidad de conocer los datos biológicos de los encuestados en cuanto a la relación familiar y a la utilización de las tecnologías, las mismas que serán distribuidas en los sub apartados que correspondan.

#### 5.1.1.1. Datos biológicos de los niños investigados.

En las tablas siguientes se pueden visualizar los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los niños de 6 a 9 años de EGB.

Tabla 1

<b>P1. ¿A qué curso vas?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
4to de básica	12	100
<b>TOTAL</b>	12	100

Tabla 2

<b>P2. ¿Cuántos años tienes?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
8 años	9	75
9 años	3	25
<b>TOTAL</b>	12	100

Tabla 3

<b>P3. Sexo</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Masculino	9	75
Femenino	3	25
<b>TOTAL</b>	12	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

En la pregunta 1 el 100% de los niños encuestados pertenecen al 4to año de básica, también podemos observar que la edad de los niños encuestados oscila entre 8 (75%) a 9 (25%), finalmente dando respuesta a la pregunta tres observamos un incremento significativo en cuanto a la clasificación por sexo, el 75% corresponden al sexo masculino y tan solo el 25% al sexo femenino.

Entonces puedo afirmar que los niños de 4to. AEGB en un 75% son de 8 años y de sexo masculino, dando cumplimiento a lo que manifiesta Saltos y Vásquez (2010) en la educación es una condición básica en cualquier proceso de desarrollo contribuyendo al crecimiento integral del ser humano.

La escuela que están constituidos por personas que desempeñan un determinado papel con la finalidad de mejorar la calidad de la educación, que vaya en beneficio del adelanto de la formación académica de los alumnos.

### 5.1.1.2. Convivencia de los niños con la familia y sus actividades después de cenar.

En las tablas siguientes se pueden observar los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los niños de 6 a 9 años de EGB.

Tabla 4

<b>P4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo. (Es posible más de una respuesta).</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Padre	12	32
Madre	11	29
Un hermano/a	4	10
2 hermanos	3	8
4 hermanos	2	5
5 hermanos	1	3
Mi abuelo/la	5	13
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

Tabla 5

<b>P5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Irme a mi habitación	1	8
Navegar	3	25
Leer, estudiar	2	17
Hablar con mi familia	6	50
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

En la pregunta 4 se observa que el 32% de los encuestados viven con su padre; el 29% viven con su madre; el 26% viven con sus hermanos y el 13% viven con sus abuelos. Posteriormente dando respuesta a la pregunta 5, el 50% manifiestan que prefieren hablar con la familia, el 25% se dedican a navegar por el internet, el 17% se ponen a leer y a estudiar, mientras que el 8% prefieren irse a la habitación.

Entonces puedo afirmar que la mayoría de estudiantes en un 32% viven con su padre; el 5% se dedican hablar con la familia fomentando de esa manera el dialogo, la unión y el amor entre todos sus miembros. Como manifiesta Rivas (2004) que la familia es la primera escuela que garantiza al ser humano un ambiente cálido, dinamizador y estimulante, necesario para crecer y realizarse.

Es importante señalar que la actividad de la familia está limitada, porque incide tanto en el modo en que se obtiene información del mundo como en la acción que se transforma y profundiza, al describir las relaciones familiares y con los demás.

### 5.1.1.3. La computadora con conexión de internet en casa.

En las siguientes tablas se detallan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los niños de 6 a 9 años de EGB.

Tabla 6

Tabla 7

Tabla 8

Tabla 9

Tabla 10

P6. ¿Tienes ordenador en casa?			P7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?			P8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?			P11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?			P12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar.		
Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No	11	92	No contesta	11	92	No contesta	11	92	No contesta	11	92	No contesta	11	92
Sí	1	8	En mi habitación	1	8	Sí	1	8	En casa	1	8	Solo	1	8
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

En las preguntas 6, 7, 8, 11 y 12, un encuestado que representa el 8% tiene computadora en su casa, se encuentra ubicada en su habitación, con instalación y utilización de internet en su casa; lo utiliza el solo para navegar y chatear. Finalmente se puede observar el 92% de los encuestados no tienen computadora, por esa situación no contestaron el resto de opciones planteadas.

De lo expuesto anteriormente se concluye que solo el 8% tiene computadora en casa, está en su habitación, con instalación de internet, que lo utiliza en su casa para realizar diferentes actividades como: navegar, chatear, etc. Manifiesta que sabe estar solo al momento de utilizar estos medios digitales, aunque no es aconsejable que lo haga solo; porque a lo largo puede producir un problema de aislamiento frente a los demás. Dando respuesta a lo que expresa Marqués, (2002). Que el Internet permite que los estudiantes trabajen y aprendan solos, pero un trabajo individual, en exceso puede acarrear a lo largo problemas de sociabilidad y de aislamiento.

El internet es una herramienta que permite a los estudiantes adquirir un aprendizaje por si solos, siempre y cuando la utilización de no se convierta en excesivo; porque puede causar problemas de aprendizaje.

#### 5.1.1.4. Adquisición y uso del teléfono celular como medio de comunicación.

A continuación se detallan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los niños de 6 a 9 años de EGB.

Tabla 11

<b>P13. ¿Utilizas algún teléfono celular?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No	8	67
Sí, el mío	1	8
Sí, el de otras personas	3	25
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Tabla 12

<b>P14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	9	75
Fue un regalo	2	15
Me lo dieron mis padres	1	10
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

En la pregunta 13 se verifica el 67% no utilizan celular; el 25% utiliza el teléfono de otras personas, solo el 8% utiliza el de él; en la pregunta 14, el 15% indican que fue un regalo, el 10% les han dado sus padres y finalmente el 75% no contestan.

Con estos datos se concluye sumando la segunda y tercera opción del 33% manifiestan que utilizan el teléfono celular y lo han conseguido como un regalo. Dando cumplimiento a la que expresa el censo de población y vivienda del 2010 en el INEC que la utilización del teléfono celular a nivel nacional es de 76.3%.

Las tecnologías en comunicación en los últimos años han avanzado a pasos acelerados demostrando que en nuestro país la mayoría de los hogares cuentan con la utilización del celular.

#### 5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.

En cuanto a los datos biológicos de los adolescentes de 10 a 14 años, se encuentran en una etapa donde presentan cambios de comportamientos físicos, emocionales e intelectuales; en la cual necesitan de mucho afecto por parte de sus padres, familiares y maestros; con el propósito de orientar en cada una de sus acciones que realiza, en el entorno sociocultural que los rodea.

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

En las siguientes tablas se detallan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB.

Tabla 13

<b>P1. ¿En qué curso estás?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
6to de Básica	20	100
<b>TOTAL</b>	20	100

Tabla 14

<b>P2. ¿Cuántos años tienes?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
11 años	20	100
<b>TOTAL</b>	20	100

Tabla 15

<b>P3. Sexo.</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Masculino	8	40
Femenino	12	60
<b>TOTAL</b>	20	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 de (10-14 años de edad) de sexto AEGB. Escuela Ciudad de Cuenca.

Según los resultados obtenidos en la pregunta 1 el 100%, de los encuestados están en sexto año de básica, también se puede observar en la pregunta 2 el 100% tienen 11 años de edad, finalmente dando respuesta a la pregunta 3 se observa un incremento significativo en cuanto a la clasificación por sexo, el 60% son de sexo femenino, el 40% son de sexo masculino.

Entonces puedo afirmar que los niños de Sexto AEGB, el 100% son de 11 años y el 60% son de sexo femenino, el 40% son de sexo masculino; dando respuesta a lo que manifiesta Salto y Vásquez (2010). La educación es una condición básica en cualquier proceso de desarrollo contribuyendo al crecimiento integral del ser humano.

La escuela desempeña un papel importante que ayuda a mejorar la calidad de la educación, de los educandos aportando con contenidos significativos y funcionales, relevantes encaminados, a fomentar la formación académica de los alumnos.

La función de la educación es ayudar y orientar al educando para utilizar y conservar los valores que se le imparten, siendo un proceso de socialización de las personas a través del cuales se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas y formas de comportamiento, con un fin social. Por ende solo con la educación se logra el progreso y desarrollo en los pueblos.

### 5.1.2.2 Convivencia entre los adolescentes investigados y la profesión de sus padres.

En las siguientes tablas se detallan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB.

Tabla 16

P4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?		
Opción	F	%
Mi padre	14	25
Mi madre	18	33
Un hermano/a	9	16
2 Hermanos/as	7	13
3 Hermanos/as	1	2
5 Hermanos/as o más	2	4
Mi abuelo/a.	4	7
Otras personas	1	2
<b>TOTAL</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Tabla 17

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?		
Opción	F	%
Trabaja en el hogar	3	15
Desempeña un oficio	6	30
No lo sé/otro	11	55
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Tabla 18

P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	F	%
No contesta	1	5
Está desempleada	11	55
Trabaja en el hogar	2	10
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	5
No lo sé/otro	5	25
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 de (10-14 años de edad) de sexto AEGB. Escuela Ciudad de Cuenca.

De los datos recolectados en la pregunta 4, el 25% de los encuestados viven con su padre; el 33% viven con sus madres; el 35% viven con uno, dos, tres, cinco hermanos; y el 7% viven con sus abuelos.

En la pregunta 5, el 55% dicen que no lo sé es otro el trabajo que desempeñan sus padres; el 30% desempeñan un oficio, el 15% expresan que sus padres trabajan en el hogar.

Finalmente se observa en la pregunta 6, el 55% expresan que sus madres están desempleadas; el 25% no lo saben; el 10% trabajan en el hogar; el 5% realizan un trabajo universitario; y finalmente el 5% no contestan.

Se concluye que el 25% de los estudiantes viven con su padre; el 33% viven con su madre; el 30% manifiestan que sus padres desempeñan un oficio; mientras que el 55% expresan que sus madres están desempleadas. Como manifiesta Rivas (2004) que la familia es la primera escuela que garantiza al ser humano un ambiente cálido, dinamizador y estimulante, necesario para crecer y realizarse.

### 5.1.2.3. Edad y obtención del Teléfono celular que utiliza el adolescente investigado.

En las presentes tablas se observan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB.

Tabla 19

Tabla 20

Tabla 21

P 54. ¿Tienes móvil propio?			P 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?			P 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?		
Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No	14	70	No contesta	14	70	No contesta	14	70
Sí	5	25	A los 8 años o menos	2	10	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	20
No, pero uso el de otras personas.	1	5	A los 9 años	1	5	Me lo compré yo mismo	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	A los 10 años	3	15	Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	5
			<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 de (10-14 años de edad) de sexto AEGB. Escuela Ciudad de Cuenca.

En la pregunta 54 se puede verificar que el 70% no tienen celular propio; el 25% si tienen celular propio; mientras que el 5% no tiene pero utilizan el de otras personas.

En lo referente a la pregunta 55, el 70% no contestan: el 30% sumando la segunda, tercera y cuarta opción, manifiestan que han adquirido su primer celular a los 8, 9 y 10 años, el.

Finalmente dando respuesta a la pregunta 56, el 70% de encuestados no contestan; el 20% dicen que sus padres les compraron el celular sin pedirles; el 5% dicen que se lo han comprado ellos mismos; el 5% que ha sido un regalo de cumpleaños, navidad, comunión.

De los datos expuestos anteriormente se culmina manifestando que el 25% tienen celular propio; lo han obtenido a partir de los 8, 9 y 10 años (30%), en un porcentaje del 30% les han comprado sus padres, se ha comprado el mismo, y ha sido un regalo. Dando respuesta a lo expresa el censo del INEC del 2010 que la tendencia al teléfono móvil es de 40,7% en la Provincia de Loja.



#### 5.1.2.4. Tipo de teléfono celular, pago y gasto que realiza el adolescente.

En las presentes tablas se observan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB.

Tabla 22

Tabla 23

Tabla 24

Tabla 25

P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?			P 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?			P 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?			P 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?		
Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No contesta	14	70	No contesta	14	70	No contesta	14	70	No contesta	14	70
Comprado nuevo	5	25	Yo mismo	1	5	Es de tarjeta	2	10	No lo sé	3	15
De segunda mano	1	5	Mis padres	5	25	No lo sé	4	20	5 dólares o menos	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	Entre 5 a 10 dólares	1	5
									<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 de (10-14 años de edad) de sexto AEGB. Escuela Ciudad de Cuenca.

En la pregunta 57, el 70% no contestan; el 25% de los encuestados han comprado nuevo el celular; el 5% de segunda mano.

En la pregunta 58, el 70% no contestan; el 25% sus padres pagan el gasto del celular; el 5% ellos mismos.

También se observa en la pregunta 59, 70% no contestan; el 20% no lo saben qué tipo de medio de pago tienen del celular; el 10% el tipo de pago es de tarjeta.

Finalmente dando respuesta a la pregunta 60, el 70% no contestan; el 10% gastan de 5 dólares o menos mensualmente; el 15% contestan que no saben cuánto gastan; el 5% gastan entre 5 a 10 dólares.

Entonces se puede afirmar que el 25% de los encuestados expresan que han comprado nuevo el teléfono celular; el 30% manifiestan que sus padres y ellos mismos pagan el gasto; también se puede observar que el 10% el tipo de pago es de tarjeta; y finalmente el 30% gastan un promedio de 5 a 10 dólares mensuales. Se deduce que el celular es un medio que facilita la comunicación y la información; como afirma Rodríguez (2004). Que

las nuevas tecnologías poseen una cantidad enorme para facilitar la comunicación de informaciones, mensajes e imágenes convirtiéndose en un proceso de innovación de la enseñanza desordenada.

#### 5.1.2.5. Lugar que se encuentra el televisor y diferentes clases de artefactos que los adolescentes tienen en casa.

En las tablas siguientes se observan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB.

Tabla 26

<b>P 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
En mi habitación	4	21
En la habitación de un hermano/a.	1	6
En la habitación de mis padres	1	5
En la sala de estar	8	42
En la cocina	1	5
En un cuarto de juegos	4	21
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

Tabla 27

<b>P 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	1	3
USB o disco duro externo	1	3
Cámara de fotos digital	1	3
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	5	15
Equipo de música	6	17
Teléfono fijo	6	18
DVD	10	29
Ninguna de estas tengo otras.	4	12
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 de (10-14 años de edad) de sexto AEGB. Escuela Ciudad de Cuenca.

Como se puede observar en la pregunta 101, el 42% de los televisores que tienen en su casa se encuentran en la sala de estar; en los mismos porcentaje del 21% contestan que el televisor está en su habitación y en el cuarto de juego; el 6% dice que está en la habitación de su hermano; y en los mismos porcentajes del 5% expresan que están en la cocina y en la habitación de sus padres.

En la pregunta 115 se comprueba que el 29% dicen que tienen DVD en su casa; el 18% tienen teléfono fijo; el 17% tienen equipo de música; el 15% Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.). También se observa que el 12% no tienen ninguna de estas cosas. Finalmente se observa en los mismos porcentajes del 3% dicen que tienen Ordenador portátil; USB o disco duro externo y Cámara de fotos digital.

De los datos obtenidos, el 42% expresan que los televisores están en la sala de estar, dando a entender que los integrantes de la familia desean ver juntos la televisión en este lugar, disfrutando de los diferentes programas de entretenimiento y diversión. En cuanto al equipamiento de los artefactos en los hogares de los encuestados, el 29% opinan que tienen en su casa es el DVD. Esto se deduce que debido a la crisis económica no les permite adquirir todas estas clases de artefactos; dando respuesta a lo que observa en el censo del INEC del 2010 que el equipamiento del DVD en los hogares en la provincia de Loja alcanza un 31,3%.

#### 5.1.2.6. Formas de conseguir el dinero.

En las siguientes tablas se observan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB.

Tabla 28

<b>P 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Paga semanal	1	4
Cuando necesito algo pido y me dan	10	40
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	3	12
Hago algún trabajo en casa.	6	24
Hago algún trabajo fuera de casa	3	12
No me dan dinero	2	8
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Tabla 29

<b>P 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	7	35
Tengo menos dinero del que necesito	13	65
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 de (10-14 años de edad) de sexto AEGB. Escuela Ciudad de Cuenca.

Referente a pregunta 116 se verifica que el 40% de los encuestados opinan que cuando necesitan algo piden y les dan; el 24% realizan algún trabajo en casa; también se observa en los mismos porcentajes del 12% dicen que consiguen el dinero en su cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales; y el 8% manifiestan que no le dan dinero. Finalmente el 4% expresan que consiguen el dinero en la paga semanal.

En la pregunta 117, el 65% manifiestan que tienen menos dinero del que necesitan, el 35% tienen dinero suficiente para solventar sus necesidades.

De los datos expuestos se concluye que los estudiantes en el 92% adquieren dinero de diferentes maneras para solventar sus diferentes gastos que se les presenta; también se observa en la pregunta 117. El 65% manifiestan que tienen menos dinero del que necesitan. Esto se deduce a que la pobreza que existe en nuestro país es de 38.3% de acuerdo a los datos establecidos en el censo del INEC del 2010 que la situación económica es baja, lo cual los padres les dan poco o nada de dinero a sus hijos para el atender sus necesidades personales.

### 5.1.3. Contexto sociocultural, familiar (económico) y biológico del joven.

Con respecto al sub apartando el contexto familiar económico y biológico de los jóvenes investigados, hace referencia a los datos obtenidos tanto en los aspectos de convivencias familiares y también de los aspectos económicos de gasto que demandan con la utilización de las nuevas tecnologías.

#### 5.1.3.1. Datos biológicos de los jóvenes investigados.

A continuación se detallan los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes de 15 a 18 años de sexto año de EGB.

Tabla 30

P1. ¿En qué curso estás?		
Opción	F	%
1ro de Bachillerato	23	100
<b>TOTAL</b>	23	100

Tabla 31

P2. ¿Cuántos años tienes?		
Opción	F	%
15 años	11	48
16 años	7	30
17 años	5	22
<b>TOTAL</b>	23	100

Tabla 32

P3. Sexo.		
Opción	F	%
Masculino	10	43
Femenino	13	57
<b>TOTAL</b>	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad), Primero de Bachillerato. Colegio Técnico Agropecuario Macará.

En la pregunta 1, el 100% de los estudiantes encuestados pertenecen al Primero de Bachillerato; también puedo observar en la pregunta 2 que la edad de los estudiantes encuestados oscila entre 15(48%), 16(30%), y 17 años (22%). Finalmente dando respuesta a la pregunta tres se observa un incremento significativo en cuanto a la clasificación por sexo, el 57% corresponden al sexo femenino y el 43% al sexo masculino.

Entonces puedo afirmar que el 100% de los estudiantes pertenecen al Primero de Bachillerato, el 48% son de 15 años y el 57% son de sexo femenino; dando cumplimiento a lo que manifiesta Saltos y Vásquez (2010) que la educación es una condición básica en cualquier proceso de desarrollo contribuyendo al crecimiento integral del ser humano.

### 5.1.3.2. Convivencia entre los jóvenes investigados y la profesión de sus padres.

A continuación se muestran los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los estudiantes de 15 a 18 años de EGB.

Tabla 33

Tabla 34

Tabla 35

P4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?			P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?			P6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?		
Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
Mi padre	16	27	Trabaja en el hogar	4	17	Está desempleada	2	9
Mi madre	22	36				Trabaja en el hogar	19	83
Un hermano/a	4	7	Desempeña un oficio	7	31	Realiza un trabajo de nivel universitario	1	4
2 Hermanos/as	9	15				No lo sé/otro	1	4
3 Hermanos/as	4	7	No lo sé/otro	12	52	<b>TOTAL</b>	23	100
4 Hermanos/as	1	1						
5 Hermanos/as o más	4	7	<b>TOTAL</b>	23	100			
<b>TOTAL</b>	60	100						

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad), Primero de Bachillerato. Colegio Técnico Agropecuario Macará.

De los resultados expuestos, se comprueba en la pregunta 4, el 36% viven con sus madres; el 27% viven con sus padres; el 37% viven con sus hermanos y hermanas.

En la pregunta 5, los estudiantes en el 17% manifiestan que sus padres trabajan en el hogar; el 31% desempeñan un oficio; el 52% no lo saben.

Finalmente en la pregunta 6, el 83% trabajan en el hogar; el 9% contestan que su madre está desempleada; el 4% manifiestan que realizan un trabajo universitario y en el mismo porcentaje del 4% no saben en que trabajan.

Se concluye que el 36% de los encuestados viven con su madre, el 27% con su padre; también se puede observar que el 31% de sus padres indican que desempeñan un oficio; mientras que el 83% de los encuestados expresan que sus madres trabajan en el hogar. Se deduce que los padres de una u otra manera trabajan, encaminados siempre al bienestar de la familia. Dando cumplimiento a lo que afirma Rivas, (2004) que la familia cumple un papel primordial a fin de favorecer la educación integral de los hijos a través de un ambiente familiar animado por el amor.

### 5.1.3.3. Edad en la obtención del Teléfono móvil.

En las siguientes tablas se presentan los resultados del cuestionario 2 aplicado a los estudiantes de 15 a 18 años de EGB.

Tabla 36

Tabla 37

Tabla 38

<b>P 54. ¿Tienes móvil propio?</b>			<b>P 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?</b>			<b>P 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No	4	18	No contesta	4	17	No contesta	4	17
Sí	18	78	A los 9 años	1	4	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	2	9
No, pero uso el de otras personas.	1	4	A los 10 años	2	9	Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	4	17
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	A los 12 años	2	9	Me lo compré yo mismo	6	26
			A los 13 años	7	30	Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	5	22
			A los 14 años	5	22	Lo heredé de otra persona	2	9
			A los 15 años	2	9	<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>
			<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>			

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad), Primero de Bachillerato. Colegio Técnico Agropecuario Macará.

En la pregunta 54 se observa con claridad en un porcentaje del 78%, los encuestados expresan que si tienen celular propio; el 18% expresan que no tienen y el 4% no tienen pero usan el de otras personas.

En la pregunta 55, el 30% los estudiantes manifiestan que a los 13 años obtuvieron su primer teléfono móvil; el 22% a los 14 años; en los mismos porcentajes del 9% que lo obtuvieron a partir de los 10, 12 y 15 años; el 4% a los 9 años y el 17% no contestan.

Finalmente se observa en la pregunta 56 que el 26%, pronuncian que ellos mismos compraron el teléfono móvil; el 22% dicen que fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión; el 17% expresan que les compraron sus padres porque les pidieron; el 17% no contestan; en un mismo porcentaje del 9% dicen que les compraron sus padres sin pedirlo y lo heredaron de otra persona.

Se deduce que el 78% de los encuestados tienen teléfono celular, para tener acceso a la información y comunicación con sus familiares, amigos y otras personas; también se observa que contestan que el 83% de los estudiantes han tenido su primer teléfono desde los nueve a quince años y que sus padres les compraron. Dando respuesta a lo expresa el censo del INEC del 2010 que la adquisición del celular en la edad de 5 a 15 años es de 9.0% a nivel Nacional.

#### 5.1.3.4. Tipo y pago del teléfono que utilizan los jóvenes investigados.

A continuación se detallan los datos obtenidos de las tablas siguientes, del cuestionario 2, aplicado a los jóvenes de 15 a 18 años de Primero de Bachillerato.

Tabla 39

Tabla 40

Tabla 41

Tabla 42

P57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?			P 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?			P 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?			P 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?		
Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No contesta	4	17	No contesta	4	17	No contesta	4	18	No contesta	5	22
Comprado nuevo	12	52	Yo mismo	11	48	Es de tarjeta	9	39	No lo sé	10	44
De segunda mano	7	31	Mis padres	8	35	Es de contrato	1	4	5 dólares o menos	4	17
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	No lo sé	9	39	Entre 5 a 10 dólares	3	13
						<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	Más de 30 dólares	1	4
									<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad), Primero de Bachillerato. Colegio Técnico Agropecuario Macará.

En la pregunta 57, el 52% de los encuestados indican que han comprado nuevo el teléfono que tiene actualmente; el 31% de segundo mano; y el 17% de los estudiantes no contestan que tipo de teléfono tienen.

En la pregunta 58, el 48% dicen que ellos mismos pagan el gasto del móvil; el 35% sus padres pagan y el 17% no contestan quien paga el gasto del móvil.

También se observa en la pregunta 59, el 39% manifiestan que el tipo de pago es de tarjeta; el 4% es de contrato; el 39% no lo saben y el 18% no contestan que tipo de pago tienen para el teléfono.

Finalmente en la pregunta 60, el 44% no lo saben cuánto gastan; el 22% no contestan; el 17% dicen que gastan 5 dólares o menos; el 13% de 5 a 10 dólares, el 4% más de 30 dólares,

Se concluye que el 52% de los encuestados han comprado el teléfono nuevo; el 48% que ellos mismos pagan el gasto del móvil; el 39% expresan que el tipo de pago es de tarjeta y finalmente el promedio del gasto mensual es de 5 dólares o menos (17%), 5 a 10 dólares (13%); utilizan el celular a diario como medio de comunicación que permite comunicarse de un lugar a otro superando los límites espaciales, a la vez que sirve de medio de entretenimiento. Como se observa en el censo del INEC del 2010 que en un 76.3%, utilizan el celular en los hogares a nivel nacional.

La tecnología en comunicación en los últimos años ha avanzado a pasos acelerados demostrando que en nuestro país la mayoría de los hogares cuentan con la utilización del celular.

El celular se ha convertido en la actualidad en una herramienta primordial de comunicación para los jóvenes, porque les brinda la facilidad de conectarse con sus amigos, a través de mensajes, llamadas; favoreciendo una comunicación clara y precisa entre ellos.

Entonces se puede decir que con utilización del celular como medios de comunicación son instrumentos de apoyo que sirven para mantener un contacto, entre de los maestros y alumnos y familiares; que implica una acogida especial, donde a través de programas se emplea diferentes situaciones relacionadas con el manejo de los celulares en los menores de edad.



### 5.1.3.5. Lugar que se encuentra el televisor y diferentes clases de artefactos que los jóvenes tienen en casa.

En las tablas siguientes se observan los datos obtenidos del cuestionario 2 aplicado a los jóvenes de 15 a 18 años de Primero de Bachillerato.

Tabla 43

<b>P 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
En mi habitación	5	16
En la habitación de un hermano/a.	4	12
En la habitación de mis padres	7	22
En la sala de estar	15	47
En un cuarto de juegos	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad), Primero de Bachillerato. Colegio Técnico Agropecuario Macará.

Tabla 44

<b>P 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	5	7
Impresora	9	12
Scanner	2	3
Webcam	1	1
USB o disco duro externo	3	4
Mp3/ Mp4/iPod	4	5
Cámara de fotos digital	5	7
Cámara de video digital	4	5
Televisión de pago	7	9
Equipo de música	13	17
Teléfono fijo	9	12
DVD	10	13
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	1
Ninguna de estas tengo otras.	3	4
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

En la pregunta 101, el 47% indican que están en la sala de estar; el 22% en la habitación de sus padres; el 16% de los encuestados manifiestan que los televisores están en su habitación; el 12% están en la habitación de sus hermanos; y el 3% están en el cuarto de juegos.

En la pregunta 115 el 17% tienen equipo de música; el 13% tienen DVD; en el mismo porcentaje del 12% dicen que tienen impresora y teléfono fijo; el 9% tienen televisión de pago; en un mismo porcentaje del 7% señala que tienen un ordenador portátil y Cámara de fotos digital en su casa; en el mismo porcentaje del 5% expresan que tienen Mp3/

Mp4/;Pod y Cámara de video digital; el 4% un USB o disco duro externo; el 3% un Scanner; en el mismo porcentaje del 1% indican que tienen una webcam y disco duro y finalmente el 4% manifiestan que no tienen ninguna de estas sino cosas.

Entonces puedo afirmar que el 47% de los encuestados expresan que los televisores están en la sala de estar; también se observa que el porcentaje que más sobresale es el de 17% tienen equipo de música. Dando respuesta a los datos obtenidos en el censo del INEC del 2010 que expresa que el 29% utilizan el equipo de música en los hogares de la provincia de Loja.

### 5.1.3.6. Formas de conseguir el dinero y frases con algunas interrogantes.

A continuación se exponen los datos obtenidos del cuestionario 2 aplicado a los jóvenes de 15 a 18 años de Primero de Bachillerato.

Tabla 45

<b>P 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Paga semanal	2	8
Cuando necesito algo pido y me dan	11	42
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	3	11
Hago algún trabajo en casa.	3	12
Hago algún trabajo fuera de casa	5	19
No me dan dinero	2	8
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 3 (15-18 años de edad), Primero de Bachillerato. Colegio Técnico Agropecuario Macará.

Tabla 46

<b>P 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Tengo más dinero del que necesito	1	4
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	9	39
Tengo menos dinero del que necesito	13	57
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

En la pregunta 116 sumando desde la primera hasta la quinta opción se puede verificar que sumando todas las opciones, el 92% de los encuestados señalan que sus Padres y familiares les dan dinero de diferentes maneras para que puedan solventar cualquier gasto que se les presenta; y finalmente el 8% no contestan.

Con respecto a la pregunta 117 el 57% tienen menos dinero del que necesitan; el 39% tienen dinero suficiente para atender sus necesidades; el 4% manifiestan que están de acuerdo con la frase que tienen más dinero del que necesitan.

De estos datos se concluye que el 92% de los encuestados expresan que sus padres y familiares les dan dinero de diferentes maneras y el 57% dicen que están de acuerdo con la frase que tienen menos dinero del que necesitan. Esto se puede deber a que la situación económica de sus padres es difícil. Los encuestados asisten a una institución educativa donde la mayor parte de los encuestados son de condición humilde. Resultados contrastando con lo expuesto por los autores Olivie I., Ponce J. y Onofa M. (2008) donde tomando cifras del INEC dicen que en cuanto a pobreza: el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario. Y siguiendo esta línea el INEC, (s.f.), manifiesta que hasta el 2010 en el Ecuador había un índice de pobreza del 45%.

## **5.2. Redes sociales y pantallas.**

Cuando se utiliza el término redes sociales y pantallas, se hace referencia a las preguntas relacionados con el acceso y el uso de las tecnologías como herramientas de información y comunicación; a la vez que se ha de incluir en este apartado cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares en los que viven niños y adolescentes; el lugar en el que utilizan estas tecnologías, el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo, entre otros aspectos.

### **5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twitter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.**

En este sub apartado analizare las preguntas de acuerdo a la categorización relacionadas con las redes sociales vinculadas a través del internet como pueden ser Facebook, twitter entre otros, por cual conoceremos el grado de uso que hacen los niños, adolescentes y jóvenes investigados.

En la actualidad está de moda observar a los menores de edad situados frente a la pantalla del internet; utilizando páginas no aptas para su desarrollo físico e intelectual.

### 5.2.1.1. Actividades que realizan los estudiantes después de cenar.

A continuación se detallan los datos adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años, de EGB y jóvenes de 15 a 18 años, de Bachillerato.

Tabla 47

P7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	0	0	1	4
Irme a mi habitación a leer, navegar	3	15	10	44
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	9	45	4	17
Leer, estudiar, irme a dormir	3	15	3	13
Hablar con mi familia	5	25	5	22
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Tabla 48

P 8. ¿Qué lees?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Nada	1	5	1	4
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	7	35	8	35
Otras lecturas: libros, revistas o comics	12	60	14	61
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 7 del grupo 2 se observa el 45% eligen navegar, jugar, ver la tele con su familia; el 25% prefieren hablar con la familia el 15% de los encuestados les gusta irse a su habitación a leer y navegar; el 15% les gusta leer, estudiar, irse a dormir.

En el grupo 3 el 44%, manifiestan que prefieren irse a su habitación a leer, navegar; el 22% optan por hablar con la familia; el 17% se inclinan por navegar, jugar, ver la tele con la familia; el 13% prefieren leer, estudiar, irme a dormir; tan solo el 4% no contestan.

En la pregunta 8 del grupo 2 se visualiza que el 60%, les gusta leer otras lecturas: libros, revistas o comics, el 35% les gusta leer solo las lecturas obligatorias del colegio y el 5% no leen nada.

En el grupo 3 el 61%, les gusta leer otras lecturas: libros, revistas o comics; el 35% les gusta leer solo las lecturas obligatorias del colegio y el 4% no leen nada.

De los datos obtenidos se concluye en la pregunta 7 del grupo 2, el 45 % de los encuestados eligen navegar, jugar, ver la tele con su familia; mientras en el grupo 3 el 44%, de la misma pregunta prefieren irse a su habitación a leer, navegar. En la pregunta 8 del grupo 2 el (60%), grupo 3 el (61%) les gusta leer otras lecturas: libros, revistas o comics. Como se puede observar que son varios los pasatiempos de los encuestados, siendo de carácter positivo; con la finalidad de obtener información necesaria para enriquecer sus conocimientos. Como manifiesta Smith, (1990) que la habilidad de acudir a los conocimientos previos se adquiere a través de la lectura desarrollada por medio estrategias didácticas específicamente diseñadas por él lector, para lograr aprendizajes significativos.

#### 5.2.1.2. Tiempo dedicado al estudio por parte de los encuestados.

En las respectivas tablas se visualizan los datos adquiridos del cuestionario 2 aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años, de EGB y jóvenes de 15 a 18 años, de Bachillerato.

**Tabla 49**

P 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
30 minutos	10	50	1	5
Entre 30 minutos y una hora	7	35	12	52
Entre una y dos horas	2	10	6	26
Entre dos y tres horas	1	5	3	13
Más de tres horas	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

**Tabla 50**

P 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
30 minutos	8	40	2	9
Entre 30 minutos y una hora	8	40	6	26
Entre una y dos horas	3	15	13	57
Entre dos y tres horas	1	5	1	4
Más de tres horas	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

Con respecto a la pregunta 9 del grupo 2 se aprecia que el 50% de los encuestados expresan que estudian o hacen la tarea 30 minutos entre semana; el 35% estudian entre 30 minutos y una hora; el 10% entre una y dos horas; el 5% entre dos y tres horas.

En el grupo 3 se puntualiza que el 52% de los encuestados estudian o hacen la tarea entre 30 minutos y una hora; el 26% estudian entre una y dos horas; el 13% entre dos y tres horas; el 5% entre 30 minutos y el 4% más de tres horas.

En la pregunta 10 del grupo 2, en un mismo porcentaje del 40% sumando la primera y segunda opción estudian en 30 minutos y entre 30 minutos y una hora en los fines de semana; el 15% entre una y dos horas y el 5% entre dos y tres horas.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 57%, entre una y dos horas; el 26% manifiestan que estudian o hacen las tareas entre 30 minutos y una hora los fines de semana; el 9% entre 30 minutos y en los mismos porcentajes del 4% exponen que estudian entre dos y tres horas; y más de tres horas estudian o hacen las tareas los fines de semana.

En conclusión se determina que los estudiantes en el grupo 2 el 50%, expresan que estudian o hacen la tarea en 30 minutos entre semana; en el grupo 3 el 52% entre 30 minutos y una hora. En la pregunta 10 del grupo 2 se observa que el 80% estudian o hacen la tarea en 30 minutos; y entre 30 minutos y una hora en los fines de semana, y finalmente en el grupo 3 el 57%, estudian entre una hora y dos horas los fines de semana. De todo esto se deduce que los estudiantes emplean más el tiempo en realizar las tareas escolares tanto entre semana y los fines de semana para tener buenos aprendizajes. Como afirma Ausubel, (1978) que el aprendizaje es un proceso a través del cual las nuevas informaciones o ideas pueden ser aprendidas y retenidas en la medida que existan conceptos claros.

Se considera al aprendizaje como algo social y colectivo, que asumen como principio fundamental para explicar la participación de los aprendizajes en prácticas y conocimientos situados socialmente dentro del entorno educativo donde se desenvuelve los educandos.

Cada entorno tiene su propio ritmo aprendizaje a través del cual la información es asimilada con rapidez, utilizando diferentes mecanismos y prácticas de trabajo; con la finalidad de tener aprendizajes significativos y funcionales.

### 5.2.1.3. Computadora o internet como herramientas para realizar los deberes o estudiar.

En las tablas siguientes se observan los datos adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años, de EGB y jóvenes de 15 a 18 años, de Bachillerato.

Tabla 51

<b>P14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	2	10	2	9
No	8	40	10	43
Si	10	50	11	48
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Tabla 5

<b>P 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	7	35	8	35
Internet: Buscadores y páginas web	6	30	12	52
Enciclopedias digitales	5	25	0	0
Word, Power Point, Excel, etcetera.	2	10	3	13
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 14 del grupo 2 el 50% de los estudiantes opinan que si se ayudan de la computadora o internet para realizar los deberes o estudiar; el 50% de la suma de la primera y segunda opción no contestan.

En el grupo 3 el 52% sumando la primera y segunda opción no contestan; mientras que el 48%, si se ayudan de estas herramientas para realizar los deberes o estudiar.

En la pregunta 15 del grupo 2 se aprecia que el 35% no contestan; el 30% utilizan el internet: Buscadores y páginas web; el 25% utilizan enciclopedias digitales; y finalmente el 10% utiliza el Word, Power Point, Excel, etcétera.

Con respecto al grupo 3 el 52% de estudiantes expresan que utilizan el Internet: Buscadores y páginas web; el 13% el Word, Power Point, Excel, etcétera, y finalmente el 35% no contestan.

Con todos los datos obtenidos se determina que en la pregunta 14 del grupo 2, el 50% si se ayudan de la computadora o internet para realizar los deberes o estudiar. El grupo 3 el 48% también se ayudan de estas herramientas importantes para la realización de las diferentes tareas o estudiar. Mientras que en la pregunta 15 del grupo 2 el (30%), grupo 3 el (52%) utilizan el internet: Buscadores y páginas web y un porcentaje similar del 25% utilizan enciclopedias digitales. Dando respuesta a lo que expresa Bartolomé, (1999) la computadora permite comunicarse y utilizarla como herramienta instructiva en el proceso de enseñanza- aprendizaje.

#### 5.2.1.4. Utilización del internet.

En las siguientes tablas se observan los datos obtenidos del cuestionario 1 aplicado a los niños de 6 a 9 años de EGB.

Tabla 53

<b>P9. Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No	10	83
Si	2	17
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Tabla 54

<b>P10. ¿Para qué sueles usar Internet?</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	11	92
Red Social	1	8
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

En la pregunta 9 se observa que el 83% dicen que no lo utilizan; mientras que el 17% de los encuestados opinan que si utilizan el internet en casa.

Con respecto a la pregunta 10 se observa un alto del 92% no contestan; apenas el 8% manifiesta que suele usar el internet como red social.

Entonces puedo afirmar que solo el 17% de los niños si utilizan el internet, también se observa que solo el 8% expresa que utiliza el internet como red social; esto se puede deber a que los encuestados son del sector rural lo cual es imposible contar con el servicio del internet. Contrastando con los datos del censo del INEC del 2010 de la provincia de Loja en un 21,1% utilizan el internet para la comunicación en general.



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

En este sub apartado analizare las preguntas que engloban a las cuatro pantallas; con el propósito de conocer el uso y preferencia de estas nuevas tecnologías.

**5.2.2.1. Elección de las cuatro pantallas como herramientasque permiten tener el mundo a su alcance.**

En las siguientes tablas se observan los datos obtenidos del cuestionario 1 aplicado a los niños de 6 a 9 años.

Tabla 55  
Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

Pregunta: 27			Pregunta: 28			Pregunta:29			Pregunta: 30			Pregunta: 31		
Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
Internet	1	8	Internet	3	25	Video juegos	6	50	Teléfono móvil	6	50	Teléfono móvil	5	42
T V	9	75	Teléfono móvil	4	33	T V	6	50	T V	6	50	Video juegos	5	42
No lo sé	2	17	No lo sé	5	42	No lo se	0	0	No lo se	0	0	No lo sé	2	16
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

De los datos obtenidos se observa en la pregunta 27, el 75% de los encuestados expresan que eligen quedarse con la televisión; el 17% no lo saben y el 8% con el internet. En la pregunta 28 se observa que el 42% no lo saben; el 33% elegirían quedarse con el teléfono móvil, el 25% optan por elegir el internet.

Con respecto a la pregunta 29, en los mismos porcentajes del 50% dicen que elegirían quedarse con los videojuegos y con la televisión.

En la pregunta 30 en los mismos porcentajes del 50% dicen que elegirían quedarse con el teléfono móvil y la televisión.

Finalmente en la pregunta 31, en el mismo porcentaje del 42% manifiestan que elegirían el teléfono móvil y los videojuegos y el 16% no lo saben.

De los datos analizados se concluye que la pregunta 27 el 75% refieren la televisión; en la pregunta 28, el 33% eligen el celular; en la pregunta 29 en un mismo porcentaje del 50% eligen los videojuegos y la televisión; en la pregunta 30 en un mismo porcentaje del 50% el teléfono móvil y la televisión; finalmente dando respuesta a la pregunta 31 en un mismo porcentaje del 42% eligen quedarse con el teléfono celular y los videojuegos. Se deduce que las nuevas tecnologías son herramientas indispensables para la vida de las personas. Dando respuesta a lo manifiesta, Edgington (1998). La tecnología está cambiando nuestra forma de pensar y aprender, como resultado de esto, los niños deben empezar a aprender sobre las Tecnologías de Información y Comunicación desde una edad temprana.

**5.2.2.2. Uso de las cuatro pantallas (televisión, teléfono móvil, internet, videojuegos) que permiten realizar diferentes actividades de consulta, investigación, trabajo y entretenimiento.**

En las siguientes tablas se observan los datos adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años, de EGB y jóvenes de 15 a 18 años, de Bachillerato.

Tabla 56

**De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gustaría más?**

Pregunta : 118					Pregunta: 119					Pregunta: 120				
Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0	No contesta	0	0	1	4	No contesta	0	0	0	0
Internet	9	45	3	13	Internet	6	30	7	31	Internet	3	15	9	39
Televisión	6	30	8	35	Teléfono móvil	2	10	8	35	Video juegos	8	40	4	17

No lo se	5	25	12	52	No lo se	12	60	7	30	No lo se	9	45	10	44
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100	<b>TOTAL</b>	20	100	23	100	<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

Según los datos expuestos en la pregunta 118 del grupo 2, el 45% de los estudiantes manifiestan que les gustaría quedarse más con el internet que con la televisión (30%) y el 25% no lo saben.

En el grupo 3, el 35% señalan que les gustaría quedarse más con la televisión que con el internet (13%) y el 52% no lo saben.

En la pregunta 119 del grupo 2, el 30% señalan que les gustaría quedarse más con el internet que con el teléfono móvil (10%), el 60% no lo saben.

En el grupo 3, el 35% expresa que le gustaría quedarse más con el teléfono celular que con el internet (31%). Sumando la primera y última opción del 34% no contestan no lo saben.

De los datos obtenidos de la pregunta 120 del grupo 2, el 40% indican que les gustaría quedarse más con los videojuegos que con el internet (15%) y el 45% no lo saben.

Finalmente se visualiza en el grupo 3 el 39% dicen que les gustaría quedarse más con el internet que con los videojuegos (17%) y el 44% no lo saben.

Entonces puedo decir que los estudiantes, en la pregunta 118 del grupo 2, el 45% expresan que les gustaría quedarse más con el internet que con la televisión (30%). Al contrario en el grupo 3, el 35% prefieren quedarse más con la televisión que con el internet (13%). En la pregunta 119 del grupo 2, el 30% exponen que les gustaría quedarse más con el internet que el teléfono celular (10%). En cambio en el grupo 3, el 35% dicen que se quedarían más con el teléfono celular que con el internet (31%). Finalmente dando respuesta a la pregunta 120 del grupo 2 se verifica que el 40% de estudiantes les gustaría quedarse más con los videojuegos que con el internet (15%). Al contrario en el grupo 3, el 39% manifiestan que les gustaría quedarse más con el internet que con los videojuegos (17%). De esto se deduce que la utilización de las cuatro pantallas en la

actualidad es el centro de atención de las personas porque permiten comunicar y entretener. Como manifiesta González (1996), las tecnologías son consideradas como formas de organización social que establece vínculos de interdependencia funcional con otras tecnologías y de diversas clases de parámetros socioeconómicos.

### 5.2.2.3. Utilización de pantallas de información y entretenimiento.

En las siguientes tablas se observan los datos adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años, de EGB y jóvenes de 15 a 18 años, de Bachillerato.

Tabla 57

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gustaría más?

Pregunta : 121					Pregunta: 122					Pregunta: 123				
Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	0	0	0	0	No contesta	0	0	1	4	No contesta	1	5	1	4
Video juegos	8	40	3	13	1. Teléfono móvil	2	10	9	39	1. Teléfono móvil	5	25	7	31
Televisión	8	40	13	57	2. Televisión	12	60	7	31	Mp3/ Mp4/ iPod	2	10	6	26
No lo se	4	20	7	30	No lo se	6	30	6	26	No lo se	12	60	9	39
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100	<b>TOTAL</b>	20	100	23	100	<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 121 del grupo 2, en el mismo porcentaje del 40% expresan que les gustaría quedarse con la televisión y con los videojuegos y el 20% no lo saben.

En el grupo 3, el 57% manifiestan que les gustaría quedarse más con la televisión que con los videojuegos (13%) y el 30% no lo saben.

Con respecto a la pregunta 122 del grupo 2, el 60% de estudiantes indican que les gustaría quedarse más con la televisión que con el teléfono celular (10%) y el 30% no lo saben.

En el grupo 3 el 39% señalan que les gustaría quedarse más con el teléfono celular, que con la televisión (31%); el 26% no lo saben y el 4% no contestan.

En la pregunta 123 del grupo 2, el 25%, indican que les gustaría quedarse más con el teléfono móvil que con el Mp3/Mp4/Pod (10%); el 60% no lo saben, el 5% no contesta.

Finalmente en el grupo 3, el 31% de los encuestados manifiestan que les gustaría quedarse más con el teléfono celular que con el Mp3/ Mp4/ Pod (26%); el 39% no lo saben y el 4% no contestan.

Entonces concluyo manifestando que los encuestados del grupos 2 de la pregunta 121 en los mismos porcentajes del 40% señalan que se quedarían con los videojuegos y la televisión. El 57% del grupo 3 prefieren quedarse más con la televisión que con los videojuegos (13%). En la pregunta 122 del grupo 2, el 60% les gustaría quedarse más con la televisión, que el teléfono celular (10%). El 39% del grupo 3 indican que prefieren quedarse más con el teléfono celular que con la televisión. En la pregunta 123 el 25% del grupo 2, opinan que les gustaría quedarse más con el teléfono celular que con el Mp3/ Mp4/ Pod (10%). Finalmente el grupo 3, el 31% expresan que quedarían más con el teléfono celular que con el Mp3/ Mp4/ Pod (26%).

De estos datos se comprueba que la mayoría de estudiantes comentan que les gustaría que darse más con la televisión y el celular; porque les permiten tener acceso a la información y comunicación de un lugar a otro de una manera efectiva y oportuna. Como manifiesta Castells, (1997). Que las formas de acceso al conocimiento y al aprendizaje son condiciones básicas de la comunicación con las nuevas tecnologías están cambiando las formas de acceder al conocimiento, procesamiento e intercambio de información.

Se concibe a la educación como un medio eficaz de aprendizaje en donde las nuevas tecnologías son herramientas significativas para propiciar la formación, potenciando diferentes habilidades cognitivas, que favorecen un cambio en los hábitos y comportamientos de las personas; para lograr entornos de aprendizajes efectivos donde

exista una interacción, entre alumnos y profesores para establecer un ambiente de buenas relaciones.

Todo esto con el propósito de mejorar los aprendizajes en forma clara y precisa encaminada a responder a las exigencias que en la actualidad se dan como resultados de la implementación de las tecnologías en las aulas

#### 5.2.2.4. Clases de aparatos que utilizan los estudiantes para comunicarse y entretenerse

A continuación se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años, de EGB y jóvenes de 15 a 18 años, de Bachillerato.

Tabla 58

De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gustaría más?

Pregunta : 124					Pregunta: 125					Pregunta: 126				
Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	0	0	1	4	No contesta	0	0	0	0	No contesta	0	0	1	4
Teléfono móvil	2	10	11	48	Wii	0	0	0	0	PSP	5	25	1	4
Video juegos	11	55	1	4	PlayStation 3	10	50	6	26	Nintendo DS	7	35	4	18
No lo se	7	35	10	44	No lo se	10	50	17	74	No lo se	8	40	17	74
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100	<b>TOTAL</b>	20	100	23	100	<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

Con los resultados expuestos por los estudiantes se determina en la pregunta 124 del grupo 2, el 55% señalan que les gustaría quedarse más con los videojuegos, que el teléfono móvil (10%), el 35% no lo saben.

En el grupo 3, el 48% expresan que les gustaría más el teléfono móvil que los videojuegos (4%) y el 44% dicen que no lo saben, el 4% no contestan.

En lo que respecta a la pregunta 125 del grupo 2, el 50% manifiesta que le gustaría más el PlayStation 3, y el otro 50% no lo saben.

En el grupo 3, se observa que el 26% les gustaría más el Play Station 3, frente a un 74% que no lo saben.

En la pregunta 126 del grupo dos, el 35% manifiestan que les gustaría más el Nintendo DS, que el PSP (25%) y el 40% no lo saben.

Finalmente en el grupo 3, el 18% dicen que les gustaría más el Nintendo DS que el PSP (4%), el 74% añaden que no saben y el 4% no contestan.

Con los datos recolectados concluyo que la pregunta 124 del grupo 2, el 55% de los estudiantes manifiestan que les gustaría quedarse más con los videos juegos que con el teléfono celular (10%). En el grupo 3, el 48% con el teléfono celular que los videojuegos (4%). En la pregunta 125 el (50%) grupo 2; grupo 3 (26%) señalan con el PlayStation 3. En la pregunta 126 del grupo 2 (35%), grupo 3 (18%) prefieren quedarse más con el Nintendo DS que el PSP. De los datos obtenidos se deduce que las cuatro pantallas son medios de comunicación y entretenimiento que facilitan obtener y transmitir la información; dando respuesta a lo expresa (Área, 2001). El progreso y avance de las tecnologías de la información y comunicación tienen importantes consecuencias y poderosos efectos sobre el desarrollo social, económico y cultural de nuestras sociedades permitiendo de esta manera comunicarse; con el propósito de mejorar los aprendizajes en forma clara y precisa encaminada a responder las diferentes necesidades de los individuos.

Esto es un fenómeno evidente y que nadie cuestiona, porque la educación en general y de modo más específico necesita una formación o alfabetización tecnológica, donde los individuos formen parte activa de la llamada sociedad del conocimiento.

En definitiva este sistema de alfabetización permitirá el desarrollo social y educativo ante las nuevas tecnologías, concibiendo la necesidad de educar y formar personas capaces de transformar la realidad a través del conocimiento adquirido en las tecnologías digitales.

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

En este sub apartado se analizara las preguntas de acuerdo a la categorización, utilizando un grupo de preguntas de los cuestionarios tanto de niños, adolescentes y jóvenes; con la finalidad de conocer de impacto que presentan las nuevas tecnologías tanto positivo como negativo; que influyen tanto en el ámbito familiar como en el escolar de donde se desenvuelven los educandos. Como entes activos que aportan con sus conocimientos a la sociedad.

#### 5.2.3.1 Formas de conseguir el dinero

En las tablas siguientes se presentan los datos obtenidos del cuestionario 1 aplicado al grupo 1 de 6 a 9 años de EGB.

Tabla 59

<b>P25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 1</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
Quando necesito algo pido y me dan	11	55
En cumpleaños, fiestas, Navidad	5	25
Hago algún trabajo en casa	4	20
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Tabla 60

<b>P26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 1</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
Tengo más dinero del que necesito	2	17
Tengo menos dinero del que necesito	10	83
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

De acuerdo a los datos obtenidos en la pregunta 25, el 55% de los estudiantes manifiestan que cuando necesitan algo piden y les dan; el 25% consiguen en su cumpleaños, fiestas, navidad; el 20% realizan algún trabajo en casa.

En la pregunta 26, el 83% expresan que tienen menos dinero del que necesitan, solo un 17% manifiestan que tienen más dinero del que necesitan.



Entonces se puede concluir que en la pregunta 25 el 55% señalan que cuando necesitan algo piden y les dan; también se observa en la pregunta 26 que el 83% tienen menos dinero del que necesitan; esto se debe a la grave situación económica de sus padres y familiares, la mayoría de los encuestados asisten a una escuela donde la mayor parte de los niños son hijos de padres de condición humilde. Resultados contrastables con lo expuesto por los autores Olivie I., Ponce J. y Onofa M. (2008) donde tomando cifras del INEC dicen que en cuanto a pobreza: el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario. Y siguiendo esta línea el INEC, (s.f.), manifiesta que hasta el 2010 en el Ecuador había un índice de pobreza del 45%. Estos datos nos demuestran que un alto porcentaje de los hogares de nuestro país son de escasos recursos económicos, que no les permite adquirir las cuatro pantallas como medios importantes de información y comunicación; de la misma manera sus padres les dan poco o nada de dinero a sus hijos para atender sus necesidades personales.

### 5.2.3.2. El celular como medio de comunicación.

En las tablas siguientes se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años y jóvenes de 15 a 18 años de Primero de Bachillerato.

Tabla 61

Tabla 62

<b>P 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	8	40	0	0
Con mi padre	3	15	10	20
Con mi madre	4	20	8	16
Con mis hermanos/as	0	0	4	8
Con mis familiares	4	20	5	10
Con mis amigos/as	1	5	11	23

<b>P 61.El móvil te sirve principalmente para... (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Hablar	5	24	17	18
Enviar mensajes	5	24	15	16
Chatear	0	0	6	7
Navegar por Internet	0	0	2	2
Jugar	5	24	6	6
Como reloj o como despertador	0	0	7	8
Ver fotos y /o vídeos	0	0	7	8
Hacer fotos	0	0	3	3
Grabar vídeos	1	4	4	4
Como agenda	0	0	3	3
Como calculadora	4	19	6	7
Escuchar música o la radio	1	5	9	10
Ver la televisión	0	0	3	3
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	0	0	5	5
<b>TOTAL</b>	21	100	93	100

Con mi novio/a	0	0	11	23
<b>TOTAL</b>	20	100	49	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará

Con los datos expuestos en la pregunta 61 del grupo 2, se observa que sumando la primera, segunda y quinta opción dando un porcentaje del 72% los estudiantes manifiestan que utilizan el celular para hablar, enviar mensajes y jugar, el 19% como calculadora, el 5% para escuchar música o la radio y el 4%

el celular le sirve para grabar videos.

En el grupo 3, el 18% expresan que les sirve para hablar; el 16% para enviar mensajes; el 10% para escuchar la música o la radio. Sumando la sexta y séptima opción el 16% dicen que el celular les sirve como despertador y para ver fotos. De igual manera sumando las opciones tercera y onciava expresan que el celular les sirve para chatear y como calculadora; el 6% les sirve para jugar; el 4% para grabar videos. En los mismos porcentajes del 3% les sirve para hacer fotos; agenda y para ver la televisión y finalmente en el 2% para navegar por internet.

Con respecto a la pregunta 62 del grupo 2 en los mismos porcentajes del 20% expresan que se comunican más con su madre y familiares; el 15% manifiestan que con su padre; el 5% con sus amigos; y el 40% no contestan.

En el grupo 3, en los mismos porcentajes del 23% indican que se comunican más con sus amigos/as y con su novio/a; el 20% con su padre; el 16% con su madre; el 10% con sus familiares y finalmente el 8% con sus hermanos/as.

Entonces puedo afirmar que los estudiantes en la pregunta 61 del grupo 2, en los mismos porcentajes del 24% manifiestan que el celular les sirve para hablar; enviar mensajes; jugar; en el grupo 3 el 18% hablar ya sea con la familia y amigos. En la pregunta 62 el grupo 2, en los mismos porcentajes del 20% señalan que se comunican más con su madre y familiares y finalmente en el grupo 3 en los mismos porcentajes del 20% expresan que se comunican más con sus amigos/as y novios/as; con la finalidad de mantener una buena comunicación; como manifiesta Gómez, ( 2004), Las innovaciones tecnológicas han proporcionado a la humanidad canales nuevos de comunicación e inmensas fuentes de información que construyen y difunden mensajes audiovisuales.

### 5.2.3.3. Computadora, Videojuegos y diferentes clases de aparatos electrónicos como medios de entretenimiento y diversión.

A continuación se presentan las tablas de los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato. Para el análisis de la pregunta 71 aplique la regla de tres simple para especificar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 63

<b>P 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2		Grupo 3	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No	16	80	18	78
Si	4	20	5	22
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Tabla 64

<b>P 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2		Grupo 3	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	14	70	15	65
PlayStation 2	1	5	2	9
Xbox 360	1	5	1	5
PSP	0	0	1	4
Game Boy	3	15	1	4
No tengo ninguna	1	5	3	13
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

De los datos obtenidos se procede hacer el análisis observando la pregunta 70 del grupo 2, el 80% dicen que no; el 20% representados por cuatro estudiantes expresan que si suelen jugar habitualmente con videojuegos o juegos de ordenador.

En el grupo 3, el 78% dicen que no; el 22% representados por cinco encuestados manifiestan que si juegan con videojuegos o juegos del ordenador.

En la pregunta 71 del grupo 2, el 80% no contestan; el 10% representado por dos encuestados tienen el GameBoy; el 5% o sea un estudiante indica que tiene el PlayStation 2; Xbox 360 y GameBoy; el 5% dicen que no tienen ninguna.

Finalmente en el grupo 3, 78% no contestan; el 13% no tienen ninguna el 5% representado por un encuestado tienen el PlayStation 2; Xbox 360; PSP y GameBoy; el 4% tiene el PlayStation 2.

Después de realizar la interpretación de resultados se concluye que el 20% del grupo 2; 22% del grupo 3, juegan habitualmente con videojuegos o juegos de computadora. En la pregunta 71 del grupo 2 el 15%, tienen GameBoy. Finalmente el 9% del grupo 3 tienen el PlayStation 2. Entonces se deduce que los videojuegos ayudan a desarrollar la creatividad y el pensamiento; como manifiesta Jukovskaia, (1978). Que el ser humano a medida que crece siente la necesidad de jugar, y que requiere de la colaboración de todas sus capacidades, para que pueda desarrollar la imaginación, las actividades creadoras teniendo en cuenta la personalidad cada individuo.

#### 5.2.3.4. Clases de aparatos electrónicos y el lugar donde se encuentran.

En las siguientes tablas se presentan los datos obtenidos del cuestionario 1 aplicado a los niños de 6- 9 años.

Tabla 65

Tabla 66

<b>P19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)</b>		
<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	9	75
PlayStation2	1	8
PSP	1	9

Game Boy	1	8
<b>TOTAL</b>	12	100

Autora: Rosa Correa Conde.  
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

De los datos obtenidos de la pregunta 19, el 75% no contestan; sumando la segunda y cuarta opción dando un porcentaje del 16% expresan que tienen el PlayStation2 y el GameBoy, el 9% tienen el PSP.

<b>P 22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 1</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
Mi habitación	4	29
El salón o cuarto de estar	3	21
La habitación de mis padres	6	43
En un cuarto de juegos	1	7
<b>TOTAL</b>	14	100

En la pregunta 22 el 43% en la habitación de sus padres; el 29% dicen que estos aparatos están en su habitación; el 21% en el salón o cuarto de estar; el 7% en el cuarto de juegos.

Con todos estos datos se concluye, que solo un bajo porcentaje del 25% tiene PlayStation, el GameBoy, PSP; también se observa que el 43% están en la habitación de sus padres; de esto se deduce que los videojuegos pueden ser una herramienta de aprendizaje si lo usan con moderación. Como manifiesta González, (1988). Resulta evidente que los videojuegos demandan una cantidad de tiempo importante, como una elevada dedicación puede conducir a la adhesión, sin que ello implique una adicción con consecuencias negativas.

#### **5.2.3.5. PlayStation 2 y diferentes clases de juegos.**

En las siguientes tablas se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato. Para el análisis de la pregunta 73 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 67

Tabla 68

<b>P72. ¿Juegas con la PlayStation 2?</b>
---

Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	16	80	18	78
No	1	5	2	9
Si	3	15	3	13
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

<b>P 73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).</b>				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	17	85	11	47
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	1	5
FIFA 08	0	0	2	9
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	1	4
FIFA 09	0	0	2	9
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	2	10	1	4
God of War II Platinum	0	0	1	5
Los Simpson: el videojuego	0	0	2	9
Singstar: canciones Disney	0	0	1	4
Ninguno	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

En la pregunta 72 del grupo 2, sumando la primera y segunda opción dando un total del 85% no contestan; el 15% opinan que si juegan con el Playstation 2.

En el grupo 3, sumando la primera y segunda opción el 87% no contestan; el 13% manifiestan que si juegan con el Playstation 2.

Referente a la pregunta 73 del grupo 2, el 85% no contestan; el 10% señalan que tienen el Grand Theft Auto: San Andreas Platinum; el 5% dicen que no tienen ninguno.

En el grupo 3, el 5% representado por un alumno tiene los siguientes juegos: Pro Evolution Soccer 2008; FIFA 08; Pro Evolution Soccer 2009; Fifa 09; Grand Theft Auto: San Andreas Platinum, God of War II Platinum; Los Simpson: el videojuego; Singstar: canciones Disney. Otro estudiante representando el 4% expresa que tiene los juegos de: Fifa 08; Grand Theft Auto: San Andreas Platinum; Singstar: canciones Disney. Otro estudiante en el 4% dice que no tiene ninguno; el 78% no contestan.

Entonces concluyo afirmando que el 15% del grupo 2, 13% del grupo 3; manifiestan que juegan con el Playstation 2 y tienen algunos de estas clases de juegos como: Grand Theft Auto: San Andreas Platinum; Fifa 08; Fifa 09; Los Simpson: el videojuego. Estos datos

demuestran que debido a la crisis económica no les permite a sus padres adquirir esta clase de juegos para que sus hijos los utilicen y de esa manera desarrollen su creatividad y el pensamiento. Como expresa Marks, (1985). Los videojuegos incorporan importantes elementos que implican un notable entrenamiento en la percepción dinámica de imágenes, habilidad en la que los niños y adolescentes de hoy en día han demostrado una clara superioridad a los adultos.

### 5.2.3.6. Juegos del PlayStation 3 y diferentes clases de juegos.

En las tablas presentes se especifican los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato. Para el análisis de la pregunta 75 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes pronunciados por los estudiantes.

Tabla 69

<b>P74. ¿Juegas con la PlayStation 3?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	2	10	2	9
Si	2	10	3	13
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Tabla 70

<b>P 75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	22	96
Pro Evolution Soccer 2009	2	10	0	0
FIFA 09	2	10	0	0
Ninguno	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

De la fusión realizada en las tablas, se observa en la pregunta 74 del grupo 2, el 10% representado por dos encuestados indican que juegan con el PlayStation 3; sumando la primera y segunda opción del 90% no contestan.

Del grupo 3, el 13% representado por tres encuestados señalan que juegan con el PlayStation 3; sumando la primera y segunda opción del 87% no contestan.

En la pregunta 75 del grupo 2, el 20% sumando la segunda y tercera opción indican que tienen el Pro Evolution Soccer 2009; y el FIFA 09.

En el grupo 3, el 4% manifiestan que no tienen ninguno; mientras que el 96% no contestan.

Con estos datos se concluye en un bajo porcentaje de estudiantes(10%) grupo 2; (13%) grupo 3 juegan con el PlayStation 3. Y el grupo 2 de la pregunta 75 juegan con el Pro Evolution Soccer 2009; y el FIFA 09. Estos datos demuestran que la mayor parte de estudiantes no poseen esta clase de aparatos que les permita desarrollar las destrezas y habilidades a través el juego. Como manifiesta Fileni, (1988). Los videojuegos desarrollan la inteligencia espacial y refuerzan aquellas habilidades que se requieren en el campo de las nuevas tecnologías.

Con el manejo de los videojuegos los estudiantes desarrollan la inteligencia y habilidades que en el transcurso de la práctica van desarrollando como resultados de la manipulación de aparatos tecnológicos.

Permiten los videojuegos a los estudiantes desarrollar las destrezas y habilidades a través de la manipulación de objetos, despertando el interés y la creatividad en los niños y adolescentes.

### 5.2.3.7. Juegos relacionados con el Xbox 3600 y sus diferentes clases de juegos.

En las tablas siguientes se describen los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Para el análisis de la pregunta 77 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 71

Tabla 72

<b>P 76. ¿Juegas con la Xbox 3600?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	3	15	4	18
Si	1	5	1	4



<b>TOTAL</b>	20	100	23	100
--------------	----	-----	----	-----

Autora: Rosa Correa Conde.  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 76 del grupo 2, el 80% no contestan; el 15% no juegan; el 5% que representa a un encuestado manifiesta que si juegan con la Xbox 3600.

<b>P 77. Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	17	85	21	91
Grand Theft Auto IV	1	5	0	0
Pro Evolution Soccer 2009	1	5	1	5
FIFA 08	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

En el grupo 3, el 78% no contestan; el 18% no juegan; el 4% que representa a un estudiante si juegan con la Xbox 3600.

Con respecto a la pregunta 77 del grupo 2, el mismo estudiante de la pregunta 76 que representa el 5%, expresa que tiene los juegos de: el Grand Theft Auto IV; Pro Evolution Soccer 2009; FIFA 08.

Finalmente en el grupo 3, el 4%, tiene los juegos de Pro Evolution Soccer 2009, FIFA 08.

Para concluir se comprueba que un mínimo porcentaje de estudiantes, juegan con la Xbox 3600 y tienen algunos de estas clases de juegos como el Grand Theft Auto IV; Pro Evolution Soccer 200; FIFA 08. Estos porcentajes demuestran que la mayoría de estudiantes no tienen acceso a estos medios de entretenimiento, debido a la crisis económica, a la falta de empleo y a los bajos salarios que no les permite a sus Padres adquirir esta clase de juegos. Como manifiesta Ball, (1978); los videojuegos pueden proporcionar en el ámbito de los programas instructivos, que pueden ser utilizados para estimular y mejorar las habilidades del pensamiento.

#### **5.2.3.8. Utilización del Nintendo Wii y sus diferentes clases de juegos.**

A continuación se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Para el análisis de la pregunta 79 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 73

Tabla 74

<b>P 78. ¿Juegas con Nintendo Wii?</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2		Grupo 3	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	3	15	4	18
Si	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

<b>P 79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2		Grupo 3	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	18	90	19	83
Wii Paly	1	5	0	0
Mario Kart	0	0	1	5
Wii Fit	1	5	0	0
Super Mario galaxy	0	0	1	4
Supersmashbrosbrawl	0	0	1	4
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

De acuerdo a los resultados obtenidos se comprueba en la pregunta 78 del grupo 2, el 80% no contestan con Nintendo wii; el 15% no juegan; el 5% si juegan.

En el grupo 3 de la misma pregunta, el 78% no contestan con Nintendo wii que con Nintendo wii; el 18% no juegan; el 4% juega con el Nintendo Wii.

El grupo 2 de la pregunta 79 en los mismos porcentajes del 5% tienen los juegos de: Wii Paly y Wii Fit.

El 5% del grupo 3, tiene el juego de Mario Kart; en los mismos porcentajes del 4% tiene los juegos de: Super Mario Galaxy, Supersmashbrosbrawl; Mario y Snic en los juegos Olímpico; el 83% no contestan.

En conclusión se determina que un bajo porcentaje de estudiantes tanto del grupo 2 (5%); grupo 3 (4%) de la pregunta 78 juegan con el Nintendo Wii, y tienen los juegos de Super Mario Galaxy; Supersmashbrosbrawl; Mario y Snic en los juegos Olímpicos. De estos datos se deduce que los encuestados al no dedicar tiempo a los videojuegos se dedican a

realizar sus tareas para de esa manera tener buenos aprendizajes. Como manifiesta Piaget (1957), que la acción atribuye al rol del aprendizaje, donde el niño aprende de lo que hace, la experiencia y manipulación de objetos que le permitirán abstraer sus propiedades.

### 5.2.3.9. Utilización del PSP y sus diferentes clases de juegos.

A continuación se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Para el análisis de la pregunta 81 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 75

<b>P 80. ¿Juegas con la PSP?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	3	15	4	18
Si	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Tabla 76

<b>P 81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	19	95	21	91
FIFA 08	1	5	0	0
FIFA 09	0	0	1	5
God of war: Chains of Olympus	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 80 del grupo 2, Sumando la primera y segunda opción en el 95% no contestan que juegan con el PSP; mientras que solo un estudiante que representa el 5% expresa que juega con el PSP.

Con respecto al grupo 3, el 96% sumando la primera y segunda opción no contestan que juegan con el PSP; tan solo un estudiante que representa el 4% manifiesta que juega con el PSP.

En la pregunta 81 del grupo 2, el 95% no contestan que juegan con ninguna clase de juegos del PSP; mientras que el 5% representado por un alumno expresa que tiene el juego de la FIFA 08.

En el grupo 3 el 91% no contestan que juegan con ninguna clase de juegos del PSP; solo un estudiante que representa el 5% señala que tiene el juego de la FIFA 09 y 4% los juegos de God of war: Chains of Olympus.

Con estos datos interpretados se verifica en la pregunta 80 del grupo 2, el 5% que representa a un estudiante juega con el PSP y tiene el juego de la FIFA 08. De igual manera el 4% representado por un estudiante juega con el PSP y tiene los juegos de FIFA 09 y God of war: Chains of Olympus. De estos datos se deduce que los encuestados que juegan con estos juegos presentan dificultades de aprendizaje si se utilizan mucho tiempo estas clases de juegos. Dando respuesta a lo que afirman Pearl, Bryan y Donahue, (1980) que los niños con trastornos de aprendizaje presentan una autoestima disminuida por efecto de las experiencias repetitivas de fracaso.

Por ende el uso de herramientas y máquinas comportan siempre un riesgo para la salud, ese riesgo es más o menos elevado en función de la potencial peligrosidad del implemento usado. Sin duda alguna, el ánimo de proteger al menor tiene un papel clave en el estudio de esta materia y muy a menudo, es este ánimo el que impulsa y guía la investigación; para que de esa manera dediquen más tiempo a sus estudios y así mejoren sus calificaciones durante su formación académica.

### 5.2.3.10. Utilización del Nintendo y sus clases de juegos.

A continuación se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato. Para el análisis de la pregunta 83 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 77

Tabla 78

P 82. ¿Juegas con la Nintendo DS?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%

					<b>P 83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)</b>		
					<b>Grupo 2</b>		
					<b>Opción</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78	No contesta	17	85
No	3	15	5	22	New Súper Mario Bross	1	5
Si	1	5	0	0	Cocina conmigo	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	Brain Training del Dr. Kawashima	1	5
					<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

Comprobando los datos de la pregunta 82, el 80% no contestan que juegan con Nintendo DS; el 15% no juegan con esta clase de juegos; mientras que solo el 5% que representa a un encuestado manifiesta que si juega con el Nintendo DS.

El 100% del grupo 3 no contestan que juegan con el Nintendo DS.

En la pregunta 83 del grupo 2 en los mismos porcentajes del 5% tiene los juegos de: New Súper Mario Bross, Cocina conmigo, Brain Training del Dr. Kawashima.

En el grupo 3 de la pregunta 83, no constan los datos en la tabla, debido a que los estudiantes no juegan con el Nintendo DS.

Entonces puedo afirmar que apenas un estudiante que representa el 5% juega con el Nintendo DS, y que este mismo alumno tiene los juegos de Nintendo New Súper Mario Bross, Cocina conmigo, Brain Training del Dr. Kawashima. Estos datos demuestran que la mayoría de estudiantes no tienen y no juegan con estas clases de juegos como herramientas para desarrollar sus habilidades cognitivas e intelectuales. Como manifiesta Salomón, (1993) que los estudiantes usan herramientas cognitivas e intelectuales en su desempeño en la incorporación de tecnologías de la información y la comunicación; considera que la enseñanza debe ser percibida como una oportunidad para un cambio significativo.

### **5.2.3.11. Juegos del Gameboy y sus clases.**

En las siguientes tablas se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Para el análisis de la pregunta 85 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 79

<b>P 84. ¿Juegas con los Gameboy?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	1	5	4	18
Si	3	15	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Tabla 80

<b>P 85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	7	35	19	83
Super Mario Bros	3	15	1	5
Boktai: The SunIsYour Hand	1	5	0	0
PoKémon Yellow	3	15	1	4
Legend of Zelda: DX	1	5	0	0
Mario Tennis	1	5	1	4
Dragon Ball Z	2	10	1	4
Pokémon Esmeralda	2	10	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 84 del grupo 2 se observa que el 80% no contestan si juegan con el Gameboy; el 15% manifiestan que si juegan con el Gameboy; mientras que el 5% dicen que no.

En el grupo 3, de la misma pregunta el 78% no contestan si juega con los Gameboy; el 4% si juega con los Gameboy, el 18% indican que no juegan con el Gameboy.

Con respecto a la pregunta 85 del grupo 2, el 5% representado por un estudiante opina que tiene los siguientes juegos: Super Mario Bros, PoKémon Yellow, Legend of Zelda: DX, Dragon Ball Z, Pokémon Esmeralda. Otro estudiante de igual manera que representa el 5% señala que tiene los juegos de: Super Mario Bros, PoKémon Yellow, Mario Tennis, Dragon Ball Z, Pokémon Esmeralda. Finalmente el último estudiante que representa el 5% expresa que tiene los juegos de Súper Mario Bros; Boktai: The SunIsYour Hand; PoKémon Yellow.

Finalmente en el grupo 3, un estudiante que representa el 4% manifiesta que tienen los siguientes juegos: Super Mario Bros; PoKémon Yellow, Mario Tennis, Dragon Ball Z.

Entonces puedo afirmar que los estudiantes en la pregunta 84, el (15%) del grupo 2; (4%) del grupo 3 juegan con el Gameboy, y tienen los juegos de: Super Mario Bros, Pokémon Yellow, Dragon Ball Z, Pokémon Esmeralda: Boktai: The SunIsYour Hand; Legend of Zelda: DX; Mario Tennis. De estos datos se deducen que los padres de familia y los profesores deben involucrarse en desarrollo evolutivo de los alumnos. Como manifiesta Licona y Piccolotto, (2006). Se debe procurar que durante la utilización de los videojuegos, la participación de los padres y maestros, que se involucren durante el juego, de tal manera que sean coparticipes en ésta actividad así como en muchas otras actividades lúdicas.

El autor hace referencia a que debe existir el involucramiento y seguimiento, de los padres y maestros al momento que los niños y adolescentes utilicen los videojuegos; con la finalidad de que a lo largo del tiempo no puede convertirse en una adicción; que a la vez presente problemas de rendimiento académico, reflejados por los cambios de comportamiento.

#### 5.2.3.12. Juegos y clases de entretenimiento en la computadora.

En las tablas siguientes se puede concebir los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y jóvenes de 15 a 18 años primero de Bachillerato.

Para el análisis de la pregunta 87 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 81

<b>P 86. ¿Juegas con el ordenador?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	1	5	2	9
Si	3	15	3	13

Tabla 82

<b>TOTAL</b>	20	100	23	100
--------------	----	-----	----	-----

Autora: Rosa Correa Conde.  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

De los datos obtenidos en la pregunta 86 del grupo 2, el 80% no contestan si juegan con el ordenador; el 15% de los encuestados expresan que si juegan con la computadora, el 5% dicen que no.

<b>P 87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	18	90	19	83
Los Sims 2 y sus hobbies	1	5	0	0
Los Sims megaluxe	1	5	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	1	4
Sacred 2: Fallen Angel	0	0	1	4
Ninguno	0	0	2	9
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

En el grupo 3, de la misma pregunta algo similar se observa donde el 78% no contesta si juegan con el ordenador; el 13% juegan con la computadora, el 9% no utilizan esta clase de juegos.

En lo referente a la pregunta 87 del grupo 2, el 5% representado por un alumno indica que juega, con los Sims 2 y sus hobbies; los Sims megaluxe. Mientras que el 10% representado por dos alumnos comentan que no utilizan ninguna de esta clase de juegos.

En el grupo 3 de la pregunta 87, el 4% representado por un alumno tiene el Call of Duty: Modern Warfare; Sacred 2: Fallen Angel. Finalmente dos alumnos que representan el 9% no tienen ninguna de estas clases de juegos.

Entonces se concluye afirmando que en la pregunta 86 del grupo 2 el (15%), grupo 3(13%) si utilizan la computadora para jugar con diferentes clases de juegos; también se observa en la pregunta 87 del grupo 2 el 5% representado por un alumno indica que juega, con los Sims 2 y sus hobbies; los Sims megaluxe; en el grupo 3 el 4% representado por un alumno tiene el Call of Duty: Modern Warfare; Sacred 2: Fallen Angel el esto se debe a que la mayoría los encuestados no utilizan la computadora para jugar sino más bien como herramienta de trabajo para tener buen rendimiento. Como manifiestan Gage y Berliner, (1988) que los efectos asociados a las situaciones de aprendizaje, crea la autoestima y auto eficacia de los niños con buen rendimiento académico que muestran una actitud positiva frente a las tareas de aprendizaje.

### **5.2.3.13. Tiempo dedicado a los videojuegos entre semana y los fines de semana.**



En las siguientes tablas se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 83

<b>P 88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2		Grupo 3	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
Menos de una hora	2	10	3	13
Entre una hora y dos	0	0	1	5
No lo se	1	5	1	4
Nada	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Tabla 84

<b>P 89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?</b>				
<b>Opción</b>	Grupo 2		Grupo 3	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
Menos de una hora	2	10	2	9
Entre una hora y dos	0	0	2	9
No lo se	1	5	1	4
Nada	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará

En la pregunta 88 del grupo 2, se observa que el 80% no contestan cuanto tiempo utilizan diariamente los videojuegos; el 10% de estudiantes utilizan los videojuegos menos de una hora de lunes a viernes, el 5% no lo saben y finalmente el 5% dicen que nada utilizan.

En el grupo 3 se visualiza que el 78% no contestan cuanto tiempo utilizan diariamente los videojuegos; el 13% utilizan los videojuegos menos de una hora de lunes a viernes, el 5% entre una hora y dos, el 4% no lo saben.

En la pregunta 89 del grupo 2, se visualiza que el 80% no contestan cuanto tiempo utilizan los fines de semana los videojuegos; 10% utiliza los videojuegos menos de una hora de sábado a domingo, el 5% dicen que no lo saben y el 5% contestan nada utilizan el tiempo.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 78%, no contestan cuanto tiempo utilizan los fines de semana los videojuegos; en el mismo porcentaje del 9% señalan que utilizan menos de una hora, y entre una hora y dos; el 4% no lo saben.

De los datos analizados, se concluye que en la pregunta 88 del grupo 2 el (10%), grupo 3 el (13%) utilizan los videojuegos menos de una hora de lunes a viernes; en la pregunta 89

en el grupo 2 el (10%), grupo 3 el (9%) utilizan los videojuegos sábado o domingo menos de una hora, por lo tanto se comprueba que la mayoría de estudiantes no utilizan esta clase de juegos; al encontrarse un niño o un joven demasiado tiempo frente a las pantallas se vuelve perjudicial, porque se convierte en una adicción que en lo posterior acarrearía serios problemas en cuanto al bajo rendimiento académico. Como afirma Goldstein, (1993) Que el tiempo empleado en las tecnologías perjudica el estudio, a la vez presenta una conducta impulsiva, agresiva y egoísta, que lo puede aísla de la sociedad.

#### 5.2.3.14. Adquisición de los juegos pirateados.

A continuación se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 85

P 90. ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	16	80	18	78
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	3	15	5	22
Sí, tengo alguno	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

Tabla 86

P91. ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Grupo 2	
	F	%
No contesta	19	95
Los grabo de un amigo	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

Con respecto a la pregunta 90 del grupo 2, el 80% no contestan si tienen juegos pirateados; el 15% dicen que no tienen; solo el 5% si tienen juegos pirateados.

En el grupo 3, el 78% no contestan si tienen juegos pirateados; el 22% no tienen.

En la pregunta 91 del grupo 2, el 95% no contestan; el 5% representado por un encuestado dice que lo grabo de un amigo al juego pirateado.

En el grupo 3, no constan los datos, debido a que no tienen juegos pirateados.

Entonces puedo manifestar que solamente un estudiante que representa un mínimo porcentaje del 5% tiene juegos pirateados y que los grabo de un amigo. Estos datos nos

demuestran que la mayoría de estudiantes no utilizan esta clase de juegos, porque no son confiables y seguros, debido a que pueden afectar al desarrollo emocional del niño. Como afirma Piaget, las formas de juego a lo largo del desarrollo infantil son consecuencia directa de las transformaciones paralelas de las estructuras cognitivas del niño.

### 5.2.3.15. Cantidad de televisores que tienen los encuestados en su casa.

En las tablas siguientes se presentan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 87

<b>P 100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	9	45	1	4
1	5	25	14	61
2	5	25	6	26
3	0	0	2	9
Más de tres 3	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 100 del grupo 2, el 45% dicen que no tienen ninguno televisor en su casa; en los mismos porcentajes del 25% los estudiantes encuestados manifiestan que tienen uno y dos televisores; el 5% expresan que tienen más de tres.

En el grupo 3, el 61% de los encuestados señalan que tienen un televisor en casa; el 26% dicen que tienen dos televisores; el 9% indican que tienen 3 televisores y el 4% dicen que no tienen ninguno.

Con los datos interpretados, se concluye que tanto el grupo 2 (25%), grupo 3 el (61%) tienen uno y dos televisores que funcionan en su casa; por lo tanto se manifiesta que la mayoría de estudiantes no tienen más de tres televisores en su casa. Estos datos demuestran que la mayoría de estudiantes son de condición humilde que no les permite adquirir más televisores en sus casas utilizados como medios de información y

comunicación. Como señala Bartolomé, (1999) el uso de medios tecnológicos en los medios públicos (incluida la escuela) suele llegar después de su relativa generalización en los hogares, cuando debería ser al revés.

### 5.3. Redes sociales y mediación familiar

Es importante destacar que la mediación familiar permite interactuar en forma colectiva entre alumnos y padres de familia, con la finalidad de mejorar la calidad de la educación aplicando las nuevas tecnologías como una herramienta necesaria para la formación académica de los estudiantes.

Los niños, adolescentes y jóvenes desempeñan un papel decisivo en la toma de decisiones por parte de las autoridades, porque son el eje principal de análisis en el cuidado y protección de sus derechos, para de esa manera garantizar un servicio de acuerdo a su edad y desarrollo físico y emocional.

No se debe pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla.

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

Para dar respuesta a este sub apartado analizaré las siguientes preguntas dirigidas a los niños, adolescentes y jóvenes; en las cuales se podrá notar su relación de los encuestados con el entorno familiar.

##### 5.3.1.1. Ayuda de familiares y maestros al momento de realizar las tareas.

A continuación se detallan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 88

Tabla 89

P 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de la tarea?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%

No	0	0	17	74
Si	20	100	6	26
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

<b>P 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Voy a una academia	1	3	0	0
Tengo un profesor particular	2	5	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	12	31	4	50
Me ayuda mi padre	8	20	3	37
Me ayuda mi madre	16	41	1	13
<b>TOTAL</b>	39	100	8	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 11 del grupo 2, el 100% de los encuestados si tienen algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea.

En el grupo 3 el 74%, no tienen ninguna ayuda; mientras que el 26% si tiene tienen algún tipo de ayuda cuando hacen sus tareas.

En la pregunta 12 del grupo 2, el 41% les ayudan sus madres a realizar sus tareas; el 31% les ayudan sus hermanos; el 20% les ayudan su padres; el 5% tienen un profesor particular y finalmente el 3% de encuestados van a la institución educativa a realizar sus tareas.

Finalmente en la pregunta 12, del grupo 3 el 50% sus hermanos les ayudan hacer las tareas; el 37% sus padres y el 13% sus madres.

De estos datos se concluye que en la pregunta 11 del grupo 2 (100%); grupo 3 (26%) los encuestados si reciben alguna clase de ayudan al momento de realizar las tareas; también se observa en la pregunta 12 del grupo 2, (41%) manifiestan que sus madres les ayudan hacerlas tareas; en el grupo 3 el 50% les ayudan sus hermanos. Se deduce que los encuestados de una u otra manera reciben ayuda, de sus padres o familiares; con la finalidad de tener una orientación, seguimiento y control en la realización de las diferentes actividades de aprendizaje para de esa manera tener un buen rendimiento académico. Como manifiesta Rivas R (2004) La educación es una tarea compartida de padres y educadores con el fin de llevar acciones educativas de manera conjunta.

### **5.3.2.2. Realización de las tareas en las dependencias de la casa.**

En las siguientes tablas se detallan los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 90

<b>P 13. Cuando haces la tarea en casa ¿En qué lugar la haces habitualmente?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
En mi habitación	4	20	16	70
En la habitación de un hermano/a	1	5	1	4
En una sala de estudio	8	40	4	17
En la sala de estar	6	30	2	9
En la cocina	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

Observando los datos de los encuestados de la pregunta 13, del grupo 2 el 40% expresan que las tareas las realizan en una sala de estudio; el 30% en la sala de estar; el 20% en su habitación; el 5% en la habitación de un hermano y finalmente el 5% en la cocina.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 70%, manifiestan que hacen las tareas en su habitación; el 17% en una sala de estudio; el 9% en la sala de estar y finalmente el 4% en la habitación de un hermano.

Entonces podemos afirmar que los estudiantes del grupo 2, 40% hacen las tareas en una sala de estudio; en cambio en el grupo 3 el 70% señalan que hacen las tareas en su habitación. De estos datos podemos establecer que los estudiantes realizan las tareas en algunas dependencias de la casa sintiéndose cómodos y relajados; con la finalidad de realizar sus actividades estableciendo relaciones familiares; en beneficio de su buen desarrollo estudiantil. Como señala (Oliva A. y Palacios J. 2000). Que el desarrollo estudiantil se puede ver favorecido por la participación en contextos diversos en los que el niño tenga la posibilidad de participar en otras estructuras sociales, realizar actividades diferentes y establecer relaciones con otras personas.

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

Para dar respuesta a este sub apartado utilizaré varias preguntas tanto de los niños, adolescentes y de los jóvenes; para conocer las pautas de consumo con relación a las nuevas tecnologías en el entorno familiar.

### 5.3.2.1. Actitudes y problemas que tienes cuando utilizas internet en las diferentes actividades de comunicación.

En las presentes tablas se exhiben los datos obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 91

P 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	7	35	4	22
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	3	15	2	11
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	5	25	3	17
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0	1	6
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	0	2	11
No estoy de acuerdo con ninguna	5	25	6	33
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

De los datos expuestos en la pregunta 44 del grupo 2, el 35% de los encuestados se ponen nerviosos o se enfadan cuando no pueden o no los dejan navegar; el 25% creen que pueden poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet; el 25% no están de acuerdo con ninguna; finalmente el 15% creen que pueden poner cualquier foto/video mía en internet.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 33% no están de acuerdo con ninguna de estas situaciones relacionadas con el internet; el 22% se ponen nerviosos o se enfadan

Tabla 92

P 45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	4	20	10	43
No	12	60	10	44
Si	4	20	3	13
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

cuando no pueden o no los dejan navegar; el 11% creen que pueden poner cualquier foto/video mía en internet; el 17% creen que pueden poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet; el 6% indican que no hay ningún problema que desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal y finalmente se observa que el 6% señalan que es divertido hablar con desconocidos a través de internet.

En la pregunta 45 del grupo 2 se observa que el 60% dicen que no discuten con sus padres por el uso del internet; el 20% si discuten con sus padres **por el uso de internet** y finalmente el 20% no contestan.

Finalmente en el grupo 3 de la misma pregunta, **el 44% dicen que no** discuten con sus padres por el uso del internet; **el 43% no contestan; mientras que** el 13% manifiestan que si discuten con sus padres **por el uso de internet.**

De estos datos se concluye que la pregunta 44 del grupo 2 (35%), grupo 3 (22%) los encuestados se ponen nerviosos o se enfadan cuando no pueden o no los dejan navegar, con la finalidad de mediar su aprendizaje. Mientras que en la pregunta 45 del grupo 2 el (20%), grupo 3 el (13%) expresan que si discuten con sus padres por el uso del internet. Como manifiesta Austin (1999) que la mediación familiar ejercida por los padres juega un papel decisivo en la protección del menor.

Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su aspecto como interesados de medios y tecnologías; en el caso de las Tic's presenta además ciertas particularidades, es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo y esto dificulta la tarea de educar los padres mediante una mediación en el desarrollo del menor.

De igual manera es importante el papel que desempeñan las autoridades y docentes en la implementación y adaptación de programas de orientación educativa y psicológica tanto para alumnos como a padres de familia, con la finalidad de que obtengan conocimientos sobre el manejo y utilización de las tecnologías.

### **5.3.2.2. Problemas familiares causados por el uso del internet.**



A continuación se detallan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 93

Tabla 94

P 47. ¿Te premian o te castigan por el uso de internet?					P 46. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	4	20	10	44	No contesta	17	85	20	87
No	11	55	10	43	Por el tiempo que paso conectado/a	2	10	2	9
Si	5	25	3	13	Por el momento del día en que me conecto	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	5	0	0
					<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la pregunta 47 del grupo 2, sumando la primera y segunda opción el 75% no contestan si los premian o los castigan por el uso del internet; mientras que el 25% manifiestan que si los premian o los castigan por el uso del internet.

De igual manera en el grupo 3 de la misma pregunta, sumando la primera y segunda opción el 87% no contestan si los premian o los castigan por el uso del internet; mientras que el 13% manifiestan que si los premian o los castigan por el uso del internet.

En la pregunta 46 del grupo 2, el 85% no contestan porque motivos discuten con sus padres; el 10% manifiestan que si discuten con sus padres por el tiempo que pasan conectados en el internet y finalmente el 5% dice que por lo que hace mientras está conectado/a.

Similar se observa en el grupo 3 de la misma pregunta que el 85% no contestan porque motivos discuten con sus padres; el 9% opinan que discuten por el tiempo que pasan conectados y finalmente el 4% expresa que discute por el momento del día en que se conecta.

Entonces puedo afirmar que en el grupo 2 el (25%) y del grupo 3 (13%), manifiestan que si los castigan por el tiempo que pasan conectados en el internet. Estos casos se pueden dar a que por estar conectado en el internet, se olvidan que tienen que realizar otras actividades como académicas y familiares. Dando respuesta a lo que expresa García Manzano (2007). Que el Internet es ya un medio de comunicación de masas al que se conectan, en numerosos países, la mitad de la población.

La utilización del internet cada día adquiere un espacio trascendental, dentro de la sociedad debido al manejo constante; tanto para la información y la comunicación o como entretenimiento de niños y jóvenes.

Este medio de comunicación permite a los maestros y alumnos obtener una serie de informaciones, con contenidos nuevos y actualizados; facilitando la enseñanza-aprendizaje de acuerdo a los avances tecnológicos que la educación exige.

El internet nos brinda múltiples beneficios que ayudan y facilitan la información y la comunicación, en varios ámbitos sean académicos, de entretenimiento, ciencia, tecnología, etc; a la vez también el internet presenta graves problemas familiares, que impide una buena convivencia familiar; debido al tiempo que pasan conectados; sin tomar las debidas precauciones de la mala utilización, que da como resultado un bajo rendimiento académico y por ende presenta cambios de comportamiento. Para lo cual es importante que exista un acompañamiento de forma directa por parte de las padres al momento que los menores utilicen el internet.

**5.3.2.3. Actividades que realizan los padres mientras los hijos navegan por el internet.**

En las siguientes tablas se detallan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 95

Tabla 96

<b>P48.</b> ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>	<b>Grupo 3</b>

	F	%	F	%
Me preguntan qué hago	6	33	12	67
Echan un vistazo	3	17	1	5
Me ayudan, se sientan conmigo	5	28	1	5
Comprueban después por dónde he navegado	1	5	2	11
Miran mi correo electrónico	1	5	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	6	0	0
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0	1	6
No hacen nada	1	6	1	6
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.  
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Comprar algo	7	28	2	12
Chatear o usar el Messenger	2	8	1	6
Dar información personal	2	8	6	38
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	0	0	2	13
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	2	8	1	6
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	3	12	1	6
Ver vídeos o fotos	1	4	1	6
Colgar videos o fotos	1	4	0	0
Enviar correos electrónicos	1	4	0	0
Jugar	4	16	0	0
No me prohíben nada	2	8	2	13
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

De la pregunta 48 del grupo 2, el 33% comenta que cuando utiliza el internet sus padres les preguntan qué es lo que hacen; el 28% les ayudan, se sientan con ellos; el 17% les echan un vistazo para observar que es lo que están haciendo cuando están conectados en el internet; en los mismos porcentajes del 5% comprueban después por donde han navegado; miran su correo electrónico; el 6% señalan que hacen algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc; y finalmente el 6% no hace nada.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 67% también les preguntan qué hacen; el 11% después que navegan sus padres comprueban por donde navegaron; el 5% de los encuestados señalan que sus padres echan un vistazo; en el mismo porcentaje del 5% sus padres los ayudan y se sientan con ellos; el 6% les recomiendan que sitios deban navegar o cómo acceder a Internet y finalmente el 6% expresan que no hacen nada.

En la pregunta 49 del grupo 2, el 28% dice que cuando navega por internet les prohíben comprar algo; el 24% sumando las opciones segunda, tercera, quinta, manifiestan que no deben chatear o usar el Messenger; dar información personal; acceder a una red social el 16% que no deben jugar; el 12% que no deben descargar archivos (programas, música, películas, etc.); en el mismo porcentaje del 8% dicen que no le prohíben nada y en un mismo porcentaje del 4% expresan que les prohíben ver videos o fotos; colgar videos o fotos y enviar correos electrónicos.

En el grupo 3, el 38% sus padres les dicen que no deben dar información personal; el 13% suscribirse en algún boletín o lista de correo; el 13% dicen que no les prohíben nada cuando navegan por internet; el 12% comprar algo y finalmente en el mismo porcentaje del 6% expresan que sus padres les dicen que no deben chatear o usar el Messenger; acceder a una red social; descargar archivos; ver videos o fotos.

De lo expresado anteriormente puedo afirmar que en la pregunta 48 del grupo 2 el (33%), grupo 3 el (67%) manifiestan que sus padres les preguntan qué hacen mientras están conectados al internet. También se observa en la pregunta 49 el 28%, del grupo 2 les prohíben comprar algo cuando están conectados al internet; el grupo 3 el 38%, les prohíben dar información personal. De estos datos se deduce que la mayoría de los padres se preocupan por sus hijos por controlar lo que hacen mientras están en el internet, con la finalidad de brindarles seguridad. Según afirma Coderch y Guitert, (2001, p. 58). El Internet constituye una importante herramienta de investigación y permite la interacción entre personas y con los contenidos; desarrollando más fácilmente el proceso de aprendizaje cooperativo centrado en la búsqueda, tratamiento, procesamiento y presentación de la información.

#### **5.3.2.4. Uso de la televisión acompañado de sus padres, familiares y amigos/as en las dependencias de la casa.**

A continuación se presentan las tablas con los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato

Tabla 97

Tabla 98

<b>P104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).</b>					<b>P 105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>		<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>		<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
En mi habitación	3	23	7	28	Solo	6	40	12	28
En la habitación de un hermano/a.	1	8	1	4	Con mi padre	0	0	5	12
En la habitación de mis padres	0	0	4	16	Con mi madre	4	27	8	19
En la sala de estar	6	64	12	48	Con algún hermano/a	4	27	14	32
En la cocina	2	15	0	0	Con otro familiar	0	0	2	5
En un cuarto de juegos	1	8	1	4	Con un amigo/a	1	6	2	5
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 104 del grupo 2 el 64%, ven la televisión en la sala de estar; el 23% sumando la segunda y última opción del 16% ven la televisión en la habitación de un hermano y en el cuarto de juegos y finalmente el 15% ven televisión en la cocina.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 48%, ven la televisión en la sala de estar; el 28% en su habitación; el 16% en la habitación de sus padres; el 8% sumando la segunda y última opción ven la tele en la habitación de un hermano y en el cuarto de juegos.

En la pregunta 105 del grupo 2, el 40% suelen ver la televisión solos; en un mismo porcentaje del 27% ven con la madre y con algún hermano y finalmente el 6% ven con un amigo.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 32% ven la televisión con algún hermano; el 28% lo hacen solos; el 19% con la madre; el 12% con el padre y finalmente en un mismo porcentaje del 5% ven la tele con otro familiar y con un amigo.

Entonces se afirma que la pregunta 104 del grupo 2 el (64%), y grupo 3 el (48%) ven la televisión en la sala de estar con la finalidad de socializar los diferentes programas de entretenimiento y de los temas relacionados al trabajo y a la familia; también se puede observar en la pregunta 105 se observa que el 40%, ven la televisión solos; mientras en el grupo 3 el 32% lo hacen con algún hermano. Estos datos nos demuestran que los televisores en su mayoría se encuentra en la sala de estar y también se observa que los hijos les gusta ver los programas solos y acompañados de sus padres para juntos disfrutar de los diversos programas de información y entretenimiento que les ofrece la televisión. Dando respuesta a lo manifiestan Einstein J. Y Rexach. (1998). Es aconsejable ver la televisión en familia: favorece la cohesión de sus miembros.

### 5.3.2.5. Realización de actividades mientras los estudiantes observan la televisión.

En las presentes tablas se muestran los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 99

<b>P 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Estudiar o hacer la tarea del colegio	1	6	1	4
Comer	3	17	16	62
Hablar por teléfono	3	18	4	15
Leer	1	6	1	4
Dormir	3	18	0	0
Charlar con mi familia	0	0	3	11
Jugar	6	35	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

Tabla 100

<b>P 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	9	45	1	4
No	9	45	19	83
Si	2	10	3	13
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

Observando los datos de la pregunta 106 del grupo 2, el 35% de los encuestados juegan mientras ven televisión; en un mismo porcentaje del 18% prefieren dormir y hablar por teléfono; el 17% comer; el 12% de la suma de la primera y cuarta opción realizan otras actividades como estudiar o hacer la tarea del colegio y leer.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observan el 62% prefieren comer cuando ven la televisión; el 15% hablan por teléfono; el 11% charlan con la familia; en un mismo porcentaje del 4% estudian o hacen la tarea del colegio y juegan cuando ven televisión.

En la pregunta 107 del grupo 2, sumando la primera y segunda opción del 90% opinan que no discuten con sus padres por la utilización de la televisión; mientras que un 10% si discuten por el tiempo que se quedan frente a la pantalla del televisor.

En el grupo 3 sumando la primera y segunda opción del 87% no discuten con sus padres cuando ven televisión; frente al 13% que si lo hacen. Esto se debe que al ponerse frente a un televisor se concentran exageradamente olvidando por completo las demás actividades a realizar.

En conclusión se observa que la pregunta 106 del grupo 2 el 35% señalan que juegan mientras ven la televisión, porque los encuestados están en una edad donde los juegos son su atracción. Mientras el grupo 3 en el 62% prefieren comer cuando están viendo la televisión. También se visualiza en la pregunta 107 del grupo 2 (10%), grupo 3 (13%), indican que si discuten con sus padres por la utilización de la televisión. Estos datos nos demuestran que debe existir orden y control de los padres en la utilización de la televisión para que de esa manera sus hijos no descuiden sus estudios y por ende tengan bajo rendimiento académico. Como afirman Einstein J. Y Rexach. (1998). Los padres y educadores no deben olvidar que sus propios hábitos televisivos serán adaptados por los niños: deben saber apagar la televisión porque hay algo mejor que hacer.

Por lo tanto si se utiliza la televisión si es excesivo se puede convertir en uno de los mayores problemas, lo cual es necesario que exista un control adecuado para que los educandos no se expongan demasiado tiempo en el uso de las pantallas y no tengan demasiada libertad de ver algunos programas perjudiciales para su salud.

#### **5.3.2.6. La televisión como fuente de entretenimiento y diversión.**

En las siguientes tablas se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de sexto año EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de primero de Bachillerato.

Tabla 101

<b>P 109. ¿Te castigan o premian con la tele?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	9	45	1	4
No	9	45	20	87
Si	2	10	2	9
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

En la pregunta 109 del grupo 2, el 90% sumando la primera y segunda opción no contestan si los premian o los castigos cuando ven televisión; tan solo el 10% si los premian o los castigan por la utilización de la televisión.

El grupo 3 de la misma pregunta el 91% sumando la primero y segunda opción no contestan si los premian o los castigos cuando ven televisión; 9% señalan que si los castigan o los premian por la utilización de la televisión.

En la pregunta 108 del grupo 2 el 90%, no contestan si hay motivos o no para que discutan con sus padres cuando ven la televisión; mientras que en un mismo porcentaje del 5% manifiesta que lo premian o los castigan por el tiempo que pasa viendo la tele y por los programas que ve.

Finalmente en el grupo 3 de la misma pregunta, el 87% no contestan si hay motivos o no para que discutan con sus padres cuando ven la televisión; el 9% expresan que los discuten por el tiempo que pasan viendo la tele; el 4% por el momento del día en el que ven la tele.

De los datos obtenidos se observa en la pregunta 109, del grupo 2 el (10%), grupo 3 el (9%) los encuestados expresan que sus padres ni los premian ni los castigan a sus hijos por ver la tele; esto se debe a que no existe control y acompañamiento al momento que

Tabla 102

<b>P 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	18	90	20	87
Por el tiempo que paso viendo la tele	1	5	2	9
Por el momento del día en el veo la tele.	0	0	1	4
Por los programas que veo	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>



sus hijos utilizan la tele en las diferentes programaciones que pueden ser perjudiciales para su desarrollo físico y emocional. Como afirman Einstein J. Y Rexach. (1998). Los padres y educadores deben seleccionar previamente los programas cuando los niños son pequeños y hacerlo conjuntamente con los niños cuando son mayores.

### 5.3.2.7. Elección de programas al momento de utilizar la televisión.

En las tablas siguientes se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 101

Tabla 102

Tabla 103

P 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?					P 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?					P113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	9	45	1	4	No contesta	9	45	1	4	No contesta	16	80	9	39
Yo mismo	9	45	7	31	Me dejan ver todos los programas	7	35	13	57	Películas	1	5	8	35
Mis hermanos/as	0	0	3	13	Si hay programas que no me dejan ver	4	20	9	39	Dibujos animados	3	15	0	0
Mi padre	0	0	3	13						Deportes	0	0	1	5
Mi madre	1	5	2	9						Series	0	0	2	9
Entre todos, lo negociamos	1	5	7	30	<b>TOTAL</b>	20	100	23	100	Concursos	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100						Documentales	0	0	1	4
										Noticias	0	0	1	4
										<b>TOTAL</b>	20	100	14	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De los datos obtenidos en la pregunta 110 del grupo 2, el 45% no contestan quien decide qué programas ver cuando ven la televisión; el 45% de los encuestados expresan que ellos mismos deciden que programa ver y finalmente en un mismo porcentaje del 5% dicen que su madre y que entre todos negocian que programa ver.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 31% de los encuestados señalan que ellos mismos deciden que programa ver; en el mismo porcentaje del 13% indican que sus hermanos y

su padre son los que deciden qué programas televisivos ver; el 9% su madre; el 30% señalan que entre todos eligen y finalmente el 4% no contestan.

En la pregunta 112 del grupo 2, el 45% no contestan si hay o no programas que sus padres no les dejan ver; el 35% expresan que los dejan ver todos los programas; finalmente el 20% opinan que si hay programas que no los dejan ver.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 57%, señalan que los dejan ver todos los programas; el 39% indican que si hay programas que no los dejan ver y finalmente el 4% no contestan.

Con respecto a la pregunta 113 del grupo 2, el 80% no contestan de qué tipo de contenidos les gusta ver la televisión; el 15% que representa a tres encuestados señalan que nos los dejar ver dibujos animados; el 5% expresa que sus padres no los dejan ver películas.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 39% no contestan de tipo de contenidos les gusta ver en la televisión; el 35% señalan que no los dejan ver películas; el 9% no les dejan ver series; el 5% no les dejan ver deportes; en un mismo porcentaje del 4% no les dejan ver concursos, documentales y noticias.

De los datos expuestos puede manifestar que el la pregunta 110 del grupo 2 el (45%) grupo 3 el (31%) manifiestan que ellos mismos deciden que programa ver; también se en la pregunta 112 el grupo 2 el (35%) grupo 3 el (57%) expresan que les dejan ver todos los programas que presenta la televisión; finalmente dando respuesta a la pregunta 113 el 20% del grupo 2 señalan que hay programas que sus padres no los dejan ver dibujos animados; en cambio en el grupo 3 el (75%) no les dejan ver películas. Estos datos demuestran que existe poco control por parte de los padres al momento de utilizar sus hijos la televisión; pero si existe restricción hacia algunos programas. Lo importante sería que exista acompañamiento por parte de los padres, para de esa manera evitar que sus hijos vean programas con contenidos que afecten a su integridad física y emocional; dando respuesta a lo que manifiesta, Einstein J. Y Rexach. (1998). La televisión puede ser utilizada con fines educativos no sólo a través de la programación diseñada con estos

propósitos, sino también a partir del análisis de información que se difunde en la programación convencional, ya sea en los programas o en las publicidades que se emiten diariamente.

### 5.3.2.8. La computadora y videojuegos como medios de entretenimiento y diversión.

A continuación se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 1, aplicado a los niños de 6 a 9 años de EGB.

Tabla 104

<b>P 17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 1</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
No	9	75
Si	3	25
<b>TOTAL</b>	12	100

Tabla 105

<b>P18. ¿Con qué aparatos juegas? (es posible más de una respuesta)</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 1</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	9	75
PlayStation2	1	8
PSP	2	17
<b>TOTAL</b>	12	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

De los datos obtenidos de la pregunta 17 se observa que el 75%, dicen que no juegan con videojuegos o juegos de la computadora; mientras que el 25% de los encuestados expresan que si juegan con los videojuegos o juegos de la computadora.

En la pregunta 18 el 75% no contestan porque juegan con aparatos; el 17% juega con el PSP; finalmente el 8% juega con el PlayStation2.

Entonces puedo concluir manifestando que un bajo porcentaje del 25% de encuestados manifiestan que juegan con los videojuegos o juegos de la computadora; el 8% utilizan el PlayStation2; el 17% el PSP. Como afirma Crook, (1998, p. 152) que la interacción con el ordenador (en sí) no puede aspirar a ser la que se produce entre dos subjetividades. Otra cosa es que la interacción entre personas se produzca por medio de los ordenadores, cosa que en la segunda mitad de los noventa dio un salto cualitativo con la generalización de internet.

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

Para dar respuesta a este sub apartado utilicé preguntas dirigidas para niños, adolescente y jóvenes con la finalidad de ver qué tiempo dedican los encuestados en las tecnologías con relación al ámbito familiar.

### 5.3.3.1. Tiempo utilizado en el uso del internet y videojuegos en relación a la familia.

En las siguientes tablas se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 105

Tabla 106

<b>P 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)</b>					<b>P 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>		<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>		<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Familia	6	21	3	16	No contesta	15	75	14	61
Amigos/as	3	11	1	5	Familia	3	15	1	4
Estudios	3	10	2	10	Estudios	2	10	2	9
Deporte	5	17	2	11	Deporte	0	0	4	18
Lectura	2	7	2	11	Lectura	0	0	1	4
Televisión	2	7	1	5	Televisión	0	0	1	4
Videojuegos	3	10	1	5	<b>TOTAL</b>	20	100	23	100
Hablar por teléfono	2	7	2	11					
A nada	3	10	5	26					
<b>TOTAL</b>	29	100	19	100					

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará

En la pregunta 28 se observa que el grupo 2 el 21% por utilizar internet le han quitado tiempo a la familia; el 17% a los deportes; el 11% a los amigos/as; en un mismo porcentaje del 10% estudios, videojuegos; finalmente el 10% no le ha quitado tiempo a nada; en un mismo porcentaje del 7% le han quitado tiempo a la lectura, televisión, hablar por teléfono.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que el 26% contestan que con la utilización del internet no le han quitado tiempo a nada; el 16% que al utilizar el internet le han quitado tiempo a la familia; en un mismo porcentaje del 11% al deporte, lectura,

hablar por teléfono; el 10% a los estudios; en un mismo porcentaje del 5% le han quitado tiempo a los amigos, televisión, videojuegos.

En los datos recolectados de la pregunta 98 del grupo 2, el 75% no contestan a que le han quitado tiempo por los videojuegos; 15% dicen que al usar los videojuegos le han quitado tiempo a la familia y finalmente el 10% a los estudios.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 18% le ha quitado tiempo al deporte; el 9% al estudio; y con un mismo porcentaje del 4% a la familia, la lectura, la televisión; mientras que el 61% no contesta.

De los datos obtenidos en las tablas se concluye que la pregunta 28 del grupo 2 el 21% y grupo 3 el 16% por la utilización del internet le han quitado tiempo a la familia, también se observa en la pregunta 98 en el grupo 2 el 15% contestan que por utilizar los videojuegos le han quitado tiempo a la familia, en cambio en el grupo 3 el 18% le han quitado tiempo al deporte. Se determina que en la actualidad existen riesgos en los estudiantes porque pasan horas enteras frente a las pantallas, existiendo en muchos de los casos adicción a diferentes entretenimientos; de ahí la importancia de restringir y controlar por parte de padres de familia y maestros la menos utilización de estos instrumentos. Dando respuesta a lo que afirma Jean Piaget (1952) que el desarrollo cognitivo representa un gran aporte a la educación, dada que permite conocer las capacidades y restricciones de los niños en cada edad.

De ahí la importancia en las Tic's, por lo cual los estudiantes necesitan ser capaces de aprovechar al máximo la tecnología desarrollando técnicas y destrezas de aprendizaje; enriqueciendo sus conocimientos y habilidades que mejoren la calidad de la educación.

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

Para poder dar respuesta a este sub apartado selecciones preguntas de los niños, adolescentes y jóvenes; con el propósito de detallar los datos en cuanto al poder adquisitivo de las tecnologías en el entorno familiar.

##### **5.3.4.1. La televisión como medio de comunicación y entretenimiento junto a la familia.**

A continuación se presentan los resultados adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 107

<b>P 21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 1</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
Uno	11	92
Tres	1	8
<b>TOTAL</b>	12	100

Tabla 108

<b>P 23. Cuando ves la tele sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 1</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
Solo	11	31
Mi padre	10	29
Mi madre	10	29
Algún hermano/a	3	8
Otro familiar	1	3
<b>TOTAL</b>	35	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

En la pregunta 21 del grupo 1 se observa que el 92% de los encuestados de cuarto año de básica, tienen un solo televisor que funcione en casa; el 8% tienen tres televisores que funcionan en su hogar.

En la pregunta 23 del grupo 1 se observa que el 31% suele ver la tele solo; en un mismo porcentaje del 29% ven la televisión con su padre y con la madre; el 8% ve la tele con algún hermano y finalmente el 3% ven la televisión con otro familiar.

Entonces se afirma que en la pregunta 21 el 92% de los encuestados tienen un solo televisor en casa; finalmente dando respuesta a la pregunta 23, el 31% manifiestan que cuando ven televisión suelen estar solos. De estos se deduce que al no existir un control por parte de los padres en la elección de programas televisivos no aptos para menores; la televisión podría causar problemas y desordenes que afecten su desarrollo personal y evolutivo. Como manifiestan Einstein J. Y Rexach. (1998). Los padres y educadores deben hacer críticas sobre los contenidos: por ejemplo, alertando a los niños sobre la publicidad, de programas con contenidos de violencia.

#### **5.3.4.2. La computadora utilizada en alguna dependencia de la casa.**

En las presentes tablas se muestran los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 109

P 18. ¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	0	0	1	4
No	12	60	14	61
Si	8	40	8	35
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Tabla 110

P 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	12	60	14	61
En mi habitación	2	10	2	9
En la habitación de un hermano/a	1	5	1	4
En la sala de estar	4	20	3	13
Es portátil	1	5	3	13
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macará.

De los datos obtenidos se observa que en el grupo 2 el 60% no tienen computadora en casa; el 40% si tienen computadora en casa.

En el grupo 3 se visualiza de misma pregunta; el 61% no tienen computadora el 35% si cuentan con una computadora en su casa y finalmente el 4% no contestan.

Observando los datos de la pregunta 19 en el grupo 2 el 60% no contestan porque no tienen computadora; el 20% dicen que se encuentra en la sala de estar; el 10% en su habitación; el 5% dicen que es portátil y el 5% expresan que se encuentra en la habitación de un hermano/a.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 61% no contestan porque no tienen computadora; en un mismo porcentaje del 13% contestan que se encuentra la computadora en la sala de estar; el 13% es portátil; el 9% se encuentra en su habitación; el 4% en la habitación de un hermano/a.

De estos datos se deduce que en la pregunta 18 del grupo 2 el (40%), grupo 3 el (35%) tienen computadora en casa. Posteriormente se observa en la pregunta 19 del grupo 2 el (20%), grupo 3 el (13%) se encuentra la computadora en la sala de estar. Se deduce que los encuestados al tener computadora en su casa les sirve de gran ayuda para realizar sus tareas y de esa manera lograr buenos aprendizajes. Como manifiesta Collis y Moneen (2001), que la tecnología se refieren tanto a las computadoras y redes, como a las herramientas y aplicaciones del software, que requieren de la comunicación, del tratamiento de la información y de los recursos específicos para la enseñanza y aprendizaje.

Es importante destacar que las personas al utilizar los medios tecnológicos deben demostrar múltiples habilidades y destrezas como una medida preventiva y de protección a los menores; con la finalidad de mantener una mediación por parte de los padres como primeros involucrados en el desarrollo evolutivo del alumno.

Es evidente que con la globalización que vivimos en la actualidad se pone de manifiesto criterios de eficacia y rentabilidad comercial en el ámbito mundial de las tecnologías. De este modo, se expresa que día a día nos convertimos en grandes consumidores de las pantallas, que nos ayudan a mantenernos informados y actualizados de la realidad que sucede a nuestro alrededor.

La educación, en consecuencia, es un instrumento para la emancipación y el desarrollo colectivo de los individuos y grupos humanos, y no exclusivamente un recurso necesario para el aumento de la productividad económica.

En conclusión las nuevas tecnologías están cambiando la vida de las personas, poniendo a su alcance una sin número de programas de investigación, comunicación y de entretenimiento para todas las edades, gustos y preferencias de las personas permitirá el desarrollo social y educativo ante las nuevas tecnologías, concibiendo la necesidad de educar y formar personas capaces de transformar la realidad a través del conocimiento adquirido en las tecnologías digitales.

#### **5.3.4.3. Utilización del internet en casa con protección de antivirus.**



En las tablas siguientes se indican los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato. En la pregunta 21 se aplicó la regla de tres simple para detallar los resultados expresados por los estudiantes

Tabla 111

P 20. ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	12	60	14	61
No	3	15	7	30
Si	5	25	2	9
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Tabla 112

P 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	15	75	9	83
No lo sé	1	5	2	9
Sí, tengo un filtro	1	5	1	4
Sí, tengo un antivirus	2	10	1	4
Sí, pero no sé lo que es	1	5		
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Tabla 113

P 22. Tengas o no internet en casa ¿Sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No	4	20	10	43
Si	16	80	13	57
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

En la pregunta 20 del grupo 2, el 25% de los encuestados contestan que si tienen internet en su casa; sumando la primera y segunda opción en el porcentaje del 75% no contestan.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 91% sumando la primera y segunda opción no contestan; el 9% expresan que si tienen internet en su casa.

En la pregunta 21 del grupo 2 el 80%, sumando la primera y segunda opción en el no contestan debido a que no tienen internet; el 10% manifiestan que si tienen instalado un sistema de antivirus cuando navegan por internet; el 5% señala que tiene conectado un sistema de filtro y finalmente el 5% indica que si tiene pero no sabe lo que es.

En la pregunta 22 del grupo 2, el 80% de los encuestados manifiestan que si utilizan el internet ya sea en su casa o en otro lugar; mientras que el 20% no utilizan.

En el grupo 3, el 57% expresan que si utilizan el internet en su casa o en otro lugar; el 43% dicen que no.

Entonces se concluye que en la pregunta 20 del grupo 2(25%), grupo 3 (9%) si tienen internet en su casa. En la pregunta 21 del grupo 2 (10%), grupo 3 (4%) expresan que si tienen instalado un sistema de antivirus cuando navegan por internet. Finalmente dando respuesta a la pregunta 28, el 80% del grupo 2, grupo 3 (57%) si utilizan el internet ya sea en su casa o fuera de ella. En la actualidad es importante tener el servicio del internet con instalación de un sistema de antivirus para proteger su información de cualquier amenaza que se presente. Como expresa Prats, (2002) el internet es una herramienta con una gran potencialidad didáctica que comienza a incorporarse en el mundo educativo.

#### **5.4. Redes sociales y ámbito escolar**

Para dar respuesta a este apartado realizaré el análisis de las preguntas dirigidas a los niños, adolescentes y jóvenes, las cuales serán distribuidas en los sub apartados según correspondan; con el propósito de conocer la utilización de las redes sociales tanto en el ámbito familiar y escolar.

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

Después de haber analizado cada una de las interrogantes anteriores, llego a la conclusión de que los conocimientos que poseen los encuestados de 4to año de básica, Sexto Año de Básica y Primero de Bachillerato, en relación de las nuevas tecnologías en el ámbito escolar y familiar son escasos; debido a que los encuestados en bajos porcentajes tienen conocimientos de los beneficios que prestan las tecnologías en el ámbito escolar y familiar. Las nuevas tecnologías cumplen un rol fundamental en el desarrollo evolutivo y educativo de los estudiantes, ofreciendo beneficios en las aulas y fuera de ellas, haciendo de los contenidos más dinámicos e interesantes; con mayor flexibilidad de adaptación e interactividad en la actualización de contenidos; ya que en la actualidad es imprescindible estar capacitados para enfrentar con éxito los retos y

exigencias que nos imponen las Tics que están cambiando y transformando la vida de los estudiantes.

#### 5.4.1.1. El internet como medio de información y conocimiento en las asignaturas de aprendizaje.

A continuación se presentan las tablas que muestran los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 114

P 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	0	0	2	9
Todas	19	95	14	61
Matemáticas	1	5	1	5
Lengua y Literatura	0	0	2	9
Idiomas	0	0	1	4
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	1	4
Otra	0	0	2	9
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

En la pregunta 16 del grupo 2, el 95% de los encuestados manifiestan que han aprobado todas las materias mientras que el 5% indica que matemáticas.

En el grupo 3 se observa que el 61% aprueban todas las materias; el 9% lengua y literatura; el 5% matemáticas; en los mismos porcentajes de 4% Idiomas y Conocimiento del Medio; el 9% otras materias y finalmente el 9% no contestan.

De acuerdo a lo que se puede ver en la pregunta 17 del grupo 2, el 100% de los encuestados contestan que ningún profesor utiliza el internet para explicar sus materias.

De igual manera en el grupo 3 se observa que el 91% de los encuestados expresan que ningún profesor utiliza el internet para explicar sus materias; el 9% que algunos menos de la mitad utilizan el internet.

Tabla 115

P 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No, ninguno	20	100	21	91
Si, algunos (menos de la mitad)	0	0	2	9
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Entonces puedo afirmar en la pregunta 16 del grupo 2, el (95%) grupo 3 el (61%) expresan que han aprobado todas las asignaturas de estudio; también se observa en la pregunta 17 se observa en el grupo 2 el (100%) grupo 3 el (91%), los maestros no utilizan el internet para impartir las materias a sus alumnos. Es importante que los maestros se interesen y se capaciten en el uso de las tecnologías para de esa manera mejorar la calidad de la educación en los educandos. Estos datos contrastan con los proporcionados por el INEC (s.f.), donde se menciona que hasta el 2010 las personas no tenían acceso al internet 3'195.797.

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

De acuerdo a los datos obtenidos de las preguntas anteriores se concluye que los estudiantes de Cuarto Año de Educación Básica (Grupo 1): el 17% utilizan el internet, el 8% teléfono celular, el 25% videojuegos y el 92% tienen y utilizan un solo televisor en su casa.

En el Sexto Año de Educación Básica (Grupo 2): el 80% utilizan internet, el 30% teléfono celular, el 20% videojuegos, el 50% tienen y utilizan uno y dos televisores en su casa.

Finalmente el Primero de Bachillerato (Grupo 3); 57% utilizan internet, el 82% teléfono celular, el 22% videojuegos, y el 61% tienen y utilizan uno televisor en su casa.

En la actualidad con el avance de las nuevas tecnologías, (Tics) están cambiando y evolucionando la vida de las personas, facilitando la información y comunicación desde cualquier parte del mundo, acortando las distancias, y uniendo más a las personas.

En el campo educativo las Tics cumplen un rol importante y significativo, poniendo a los estudiantes, el mundo a su alcance a través de una serie de informaciones para que ellos consulten e investiguen sobre cualquier inquietud y tema de estudio; también los utilizan como instrumentos de entretenimiento y diversión permitiéndoles desarrollar la creatividad y el pensamiento.

##### **5.4.2.1. Lugar y compañía de alguna persona al momento de utilizar el internet.**

En las siguientes tablas se muestran los resultados adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 116

P 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
En mi casa	3	14	2	12
En el colegio	7	32	0	0
En un ciber	1	4	10	59
En un lugar público	6	27	3	17
En casa de un amigo	1	5	1	6
En casa de un familiar	4	18	1	6
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Tabla 117

P 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Sólo	6	26	6	35
Con amigos	9	39	5	29
Con hermanos	4	18	3	18
Con mi padre	1	4	0	0
Con mi madre	3	13	1	6
Con mi novio/a	0	0	2	12
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

De acuerdo a lo que se observa en la pregunta 25 del grupo 2, el 32% de los encuestados utilizan el internet en el colegio; el 27% en un lugar público; el 18% en la casa de un familiar; el 14% en su casa; el 5% en la casa de un familiar y finalmente el 4% en un ciber.

En el grupo 3 se observa que el 59% utilizan el internet en un ciber, el 17% en un lugar público; el 12% en su casa; en los mismos porcentajes del 6% en la casa de un amigo y en la casa de un familiar.

En la pregunta 26 del grupo 2, el 39% de los encuestados señalan que cuando utilizan el internet lo hacen con amigos; el 26% lo hacen solos; el 18% con hermanos; el 13% con su madre y el 4% con su padre.

Finalmente el grupo 3 el 35%, indican que lo utilizan solos; el 29% con amigos; el 18% con hermanos; el 6% con su madre y el 12% con su novio/a.

Entonces puedo afirmar que los estudiantes en la pregunta 25 del grupo 2, el (32%) señalan que el internet lo utilizan en el colegio y lo hacen en compañía de sus amigos mientras tanto en el grupo 3 el (59%) lo utilizan en un ciber; también se observa en la pregunta 26 el (35%) lo hacen solos, sin el acompañamiento de sus familiares; tomando en cuenta la edad del niño o del adolescente. Como manifiesta Escudero, (1995), que los

cambios ocurridos como consecuencia en la actual sociedad de la información las instituciones educativas han de responder con mayor racionalización, eficacia, control y descentralización.

#### 5.4.2.2. Utilización del internet como medio de información y comunicación.

En las siguientes tablas se muestran los resultados adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 118

P 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Nadie, he aprendido yo solo	7	29	6	40
Algún hermano/a	6	25	3	20
Algún amigo	3	13	1	6
Mi padre	4	17	1	7
Mi madre	2	8	0	0
Algún profesor/a del colegio	2	8	4	27
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Tabla 119

P 29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Para visitar páginas web	9	39	5	17
Envío de SMS	0	0	4	14
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	6	26	4	13
Para usar el correo electrónico (e-mail)	2	9	6	20
Televisión digital	0	0	1	3
Radio digital	2	9	0	0
Para usar programas	1	4	2	7
Para descargar música, películas o programas	2	9	4	13
Foros o listas de correo	1	4	1	3
Fotologs	0	0	1	3
Hablar por teléfono	0	0	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De acuerdo a los datos obtenidos del grupo 2, el 29% dicen que nadie les ha enseñado a manejar internet sino que han aprendido por si solos; el 25% les ha enseñado algún hermano; el 17% su padre; el 13% algún amigo y en los mismos porcentajes del 8% les han enseñado su madre y algún profesor del colegio.

En el grupo 3 de la misma pregunta se puede apreciar que un 40% no les han enseñado nadie, que ellos han aprendido por si solos; el 27% les ha enseñado algún profesor; el 20% les ha enseñado un hermano; el 7% su padre y el 6% algún amigo.

En la pregunta 29, el 39% expresan que utilizan más el internet para visitar la página web; el 26% compartir videos, foto, presentaciones, etc; en los mismos porcentajes del 9% señalan que utilizan para usar el correo electrónico (e-mail); radio digital; para descargar música, películas o programas y finalmente en un mismo porcentaje del 4% indican que utilizan para usar programas y para foros o listas de correo.

En el grupo 3 de la misma pregunta, el 20% utilizan más el internet para usar el correo electrónico (e-mail); el 17% para visitar la página web; el 14% para envíos de SMS; el 13% para compartir videos, fotos; el 13% utilizan para compartir videos, fotos, presentaciones, etcétera; el 13% lo utilizan para descargar música, películas o programas; en un mismo porcentaje del 7% lo utilizan para usar programas y hablar por teléfono; y finalmente en un mismo porcentaje del 3% señalan que utilizan el internet para escuchar la radio digital; para foros o listas de correos y para fotologs.

Entonces puedo afirmar que en la pregunta 27 del grupo 2, el (29%) del grupo 3 el (40%) manifiestan que nadie les ha enseñado a manejar el internet; también se observa en la pregunta 29 del grupo 2, el 39% de encuestados indican que suelen utilizar el internet para visitar la página web; el 20% del grupo 3 expresan que lo utilizan para usar el correo electrónico (e-mail). De estos se deduce que los estudiantes por si solos han aprendido a utilizar el internet porque es una fuente importante que permite obtener y transmitir información de un lugar a otro. Como afirma Bartolomé, (1999) el internet es una herramienta de navegación que no solo tiene la función de relacionarlos con la gestión de la escuela sino que permite introducir portales o páginas web.

El internet en la actualidad es un medio, que nos permite observar al mundo desde un cualquier lugar que nos encontremos a través de página web que es una herramienta para navegar que ofrece múltiples servicios donde presenta información como textos, gráficos, videos y documentales.

#### **5.4.2.3. Visitas de los estudiantes a las páginas web a través del internet.**

A continuación se presentan los resultados adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 120

P 30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Deportes	8	22	3	16
Software e informática	0	0	3	16
Programación de televisión	3	8	0	0
Noticias	3	8	0	0
Educativos	0	0	1	5
Culturales	0	0	1	5
Juegos	14	38	2	11
Música	9	24	7	37
Humor	0	0	1	5
Concursos	0	0	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Tabla 121

P 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	5	F	%
No contesta	4	20	10	44
Con chat	4	20	4	17
Con Messenger	1	5	3	13
Con las dos anteriores	1	5	2	9
Con ninguna de las anteriores	10	50	4	17
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

En la pregunta 30, el 38% de los encuestados del grupo 2 expresan que visitan la página web para jugar; el 24% para escuchar música; el 22% para ver deportes y finalmente en un mismo porcentaje del 8% manifiestan que utilizan para consultar la programación de la televisión y para escuchar las noticias.

Con respecto al grupo 3 de la misma pregunta, el 37% de los encuestados señalan que visitan la página web para consultar temas de música; en un mismo porcentaje del 16% para consultar contenidos de deportes; software e informática; el 11% para consultar juegos; en los mismos porcentajes del 5% contenidos educativos; culturales; de humor y de concursos.

En la pregunta 31 del grupo 2, el 20% indican que suelen utilizar el internet para el chat; el 5% con el Messenger y en el mismo porcentaje del 5% manifiestan que con las dos anteriores; el 50% señalan que con ninguna de las anteriores y el 20% no contestan.



Finalmente el 17% del grupo 3 de la misma pregunta indican que utilizan el internet para el chat; el 13% para el Messenger; el 9% contestan que utilizan el con las dos anteriores o sea para internet para el chat y para el Messenger; el 17% con ninguna de las anteriores y el 44% no contestan.

De estos datos podemos establecer que el grupo 2 el (38%) visitan la página web para jugar; el 37% del grupo 3 visitan la página web para escuchar música; también se visualiza en la pregunta 31, tanto el grupo 2 el (20%); grupo 3 el (17%) utilizan el internet para el chat. Estos datos nos demuestran que la mayoría de encuestados utilizan el internet a través de las páginas web para realizar diferentes actividades de consulta, investigación y entretenimiento. Dando respuesta a lo que manifiesta Marqués, (2002) El trabajo con páginas web individualizan el trabajo de los alumnos ya que cada uno puede buscar y consultar lo que le interese en función de sus conocimientos previos y de sus intereses.

El internet permite realizar consultas de investigación impuestas por el docente, pero si no mantiene una práctica constante para la búsqueda y la selección de la información será difícil escoger la información deseada; que en muchas de las veces se pierde tiempo y dinero buscando información que se necesita, debido a que en la página web se encuentra un sinnúmero de información.

Por ende la utilización del internet en algunos casos si es exagerada puede convertirse en un grave problema de aislamiento personal, donde permite que los alumnos por si solos utilicen este medio exponiéndose a recibir información de todo tipo, no apta para su edad que puede ser perjudiciales para su desarrollo físico e intelectual; para que eso no suceda debe existir un control y seguimiento por parte de los padres y maestros para prevenir a lo posterior problemas de desórdenes mentales ocasionadas por la mala utilización del internet con la página web.

#### **5.4.2.4. Utilización de la webcam mientras se utiliza el Messenger.**

En las siguientes tablas se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 122

Tabla 123

P 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	14	70	15	65
Siempre me muestro como soy	5	25	5	22
A veces finjo ser otra persona	0	0	3	13
Siempre finjo ser otra persona	1	5	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

P 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	15	75	14	61
Nunca	1	5	4	18
A veces	3	15	4	17
Siempre	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Observando la pregunta 32 el grupo 2, el 25% manifiestan que mientras chatea o están en el Messenger siempre se muestra como son, el 5% finge ser otra persona; en cambio el 70% no contestan.

En el grupo 3 el 22% contestan que mientras chatea o están en el Messenger siempre se muestran como son; el 13% que a veces finjo ser otra persona; en cambio el 65% no contestan.

En lo referente a la pregunta 33 del grupo 2, el 15% manifiestan que mientras chatea o están en el Messenger a veces usan webcam; el 5% siempre, el 5% dicen que nunca usan webcam; en cambio el 75% no contestan.

En el grupo 3 el 18% contestan que mientras chatean nunca usan webcam, el 17% comentan que a veces utiliza el webcam, el 4% dicen que siempre utilizan webcam mientras están conectados al internet.; en cambio el 61% no contestan.

De los datos obtenidos se puede concluir que en la pregunta 32 del grupo 2 (25%), grupo 3 (22%) contestan que mientras chatean o están en el Messenger siempre se muestran como son; también se observa en la pregunta 33 del grupo 2 el 15% contestan que a veces usan el webcam mientras están en el chateo; similar en el grupo 3 el 17% comentan que a veces utilizan el webcam para chatear. El manejo de las redes sociales

de cierta manera puede ser provechosas para el alumno para consultar, informarse e investigar, pero así mismo si son mal utilizadas pueden llegar a convertirse en perjudiciales para su integridad personal y afectiva García Manzano (2007) El uso de los recursos que proporciona Internet (correo electrónico, foros, Messenger, aulas virtuales, intercambio de ficheros) permiten extender más allá de la presencialidad o encuentro físico la comunicación entre cada uno de los sujetos superando las limitaciones espaciales y temporales.

#### 5.4.2.5. Uso del Messenger como medio de interacción e información con otras personas.

En las presentes tablas se detallan los resultados adquiridos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 124

P 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Con mis amigos	4	57	7	47
Con mi familia	2	29	3	20
Con amigos virtuales	1	14	5	33
<b>TOTAL</b>	<b>7</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De los datos recolectados se observa en la pregunta 34 del grupo 2, el 57% dicen que mientras están en el Messenger suelen hablar con sus amigos; el 29% con la familia y el 14% con sus amigos virtuales.

En el grupo 2 con el 47% saben hablar con sus amigos; el 33% con sus amigos virtuales y el 20% con la familia.

Tabla 125

P 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	15	75	15	65
No tengo ninguno	2	10	2	8
Tengo, pero no los conozco	0	0	4	17
Tengo y he conocido alguno	3	15	2	8
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

En la pregunta 35 se observa que en el grupo 2 el 15% dicen que tienen y han conocido algún amigo, el 10% no tienen ninguno, en cambio el 75% no contestan.

En el grupo 3 se observa que el 15% dicen que tienen amigos, pero que no los conoce, el 8% tienen y han conocido alguno, y el 8% que no tienen ninguno; en cambio el 65% no contestan.

De estos datos puede concluir que la pregunta 34 en el grupo 2 el (57%) grupo 3 el (47%) si tienen amigos virtuales con quienes se comunican e intercambian ideas y opiniones a través de la red; también se observa en la pregunta 35 el grupo 2 el 15% dicen que tienen y han conocido algún amigo; en el grupo 3 el 15% comentan que tienen amigos, pero que no los conoce. De esto se puede decir que debe estar los padres a la expectativa sobre lo que sus hijos hacen cuando están en el internet; ya que la conexión a la red es positiva siempre y cuando se conozcan a los amigos, sino de lo contrario resultaría perjudicial transmitir información con personas desconocidas, tomando en cuenta que los encuestados son menores de edad y correrían riesgos y peligros al momento de comunicarse. Como manifiestan Ovelar y Benito (2005): La utilización del internet con, como es el Messenger, el correo electrónico o la videoconferencia son instrumentos para establecer una comunicación fluida e intercambio de informaciones u opiniones entre todos los miembros del grupo.

El internet sin duda alguna es una herramienta que permite que el ser humano interactúe con las sedes sociales que están dirigidas para todo el público en general; con la finalidad de mantener una comunicación fluida de intercambiar información ideas, opiniones entre los amigos virtuales; todo esto resulta favorable si se utiliza tomando las debidas precauciones, sino de lo contrario se convertiría en un problema familiar.

#### **5.4.2.6. Utilización del internet para jugar en red.**

En las siguientes tablas se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 126

Tabla 127

P 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	4	20	11	48
No	7	35	11	48
Si	9	45	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De los datos obtenidos en la pregunta 36 se puede observar que el grupo 2, el 45% si usan el internet para jugar en red; el 35% no utilizan el internet para jugar en red; en cambio el 20% no contestan.

En el grupo 3 de la misma pregunta, el 48% no contesta si utilizan el internet para jugar en red; el 48% no utilizan el internet para jugar en red; solo el 4% si utilizan el internet para jugar en red.

En la pregunta 37 del grupo 2 se verifica que el 41% utilizan los juegos de Carreras; con el mismo porcentaje del 17% utilizan otras clases de juegos como Juegos de rol, Casinos, Juegos de Deporte (FIFA 2008).

En el grupo 3 de la misma pregunta, el 40% utilizan los juegos de deporte; en un mismo porcentaje del 20% utilizan los juegos de mesa, cartas y casinos.

De estos datos se puede concluir que en la pregunta 36 del grupo 2 el (45%), grupo 3 el (4%) si utilizan el internet para jugar en red; también se puede observar en la pregunta 37 del grupo 2 el (41%) juegan con juegos de carreras, en el grupo 3 el (40%) con juegos de deportes. Lo cual se comprueba que más acogida tiene por parte de los alumnos del

P 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	1	8	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	5	41	0	0
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	2	17	2	40
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0	1	20
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	2	17	2	20
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	2	17	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

grupo 2 que si saben utilizar el internet para jugar en red, como medio de diversión y de entretenimiento en los tiempos libres para de esa manera desarrollar sus destrezas y habilidades. Como manifiesta Vygotsky, (1979). El niño ve la actividad de los adultos que lo rodea, la imita y la transforma en juego y a través del mismo adquiere las relaciones sociales fundamentales.

#### 5.4.2.7. Utilización de las redes sociales y juegos en red con otras personas.

En las tablas siguientes se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 128

P 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		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	11	55	20	87
Juego en red con mi grupo de amigos	3	15	2	9
Jugar en red le permite hacer amigos	1	5	1	4
No estoy de acuerdo con ninguna	5	25	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Tabla 129

P 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	4	20	11	48
No	12	60	6	26
Si	4	40	6	26
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Observando los datos de la pregunta 38 el grupo 2, el 55% no contestan si están de acuerdo con las frases relacionadas con los juegos en red del internet; el 25% no están de acuerdo con ninguna de las frases relacionados con los juegos en red con otras personas por medio del internet; el 15% manifiestan que si juegan con los juegos en red con los amigos de grupo; el 5% jugar en red le permite hacer amigos.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que el 87% no contestan si están de acuerdo con las frases relacionadas con los juegos en red del internet; el 9% juegan con amigos en red y finalmente el 4% dicen que al jugar en red les permite hacer amigos.

Referente a la pregunta 39 del grupo 2 el 60% no utilizan redes sociales; el 40% si utilizan redes sociales; mientras que el 20% no contestan si utilizan las redes sociales.

En el grupo 3 de la misma pregunta, el 48% no contestan si utilizan las redes sociales; el 26% si utilizan las redes sociales como **Tuenti, Facebook**; el 26% no utilizan.

Entonces concluyo que en la pregunta 38 del grupo 2 el (15%), grupo 3 el (9%) juegan con juegos en red con sus amigos; también se observa que en la pregunta 39 del grupo 2 el (40%), grupo 3 el (26%) si utilizan las redes sociales. De los datos expuestos se puede comprobar no están elevado el número de alumnos, que sí jugar en la red y utilizan las redes sociales para comunicarse; debido a que al no tener acceso al internet es difícil que utilicen las redes sociales; lo cual solo los alumnos que utilizan el internet, ya sea en su casa o en un lugar público; también utilizan los juegos en red y las redes sociales. Dando respuesta a lo que manifiesta Rubio, (2005, pg. 76). Redes sociales o comunidades de aprendizaje hemos de entenderlas como un tipo particular de grupo social o comunidad virtual caracterizada como grupos de personas que interactúan, a través de la red, de forma continuada para intercambiar información, ideas y experiencias.

Las redes sociales o comunidades virtuales en los últimos años es el centro de atención tanto de niños, adolescentes y jóvenes; lo cual permite recibir y enviar información y mantenerse en contacto con los amigos y familiares, por medio del Facebook, twitter; pero así como presenta sus ventajas también tiene sus desventajas, que en los alumnos se refleja por presentar un bajo rendimiento académico, a la vez su actitud es negativa; debido a que dedican demasiada atención a estos medios, que difunden contenidos y mensajes con alto grado de violencia.

#### **5.4.2.8. Utilización de las redes sociales como medios de información y comunicación.**

A continuación se detallan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 130

Tabla 131

P 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles
--

utilizar? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	11	55	9	39
Facebook	2	10	6	26
Hi5	3	15	3	13
Tuenti	0	0	2	9
MySpace	0	0	1	5
WindowsLiveSpace	2	10	0	0
Sonico	0	0	1	4
Otras redes sociales	2	10	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

P 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	4	20	10	44
No	12	60	10	43
Si	4	20	3	13
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Con respecto a la pregunta 40 del grupo 2 el 55% no contestan si utiliza o no redes sociales; el 15% utiliza las redes sociales Hi5; en un mismo porcentaje del 10% utilizan Facebook, WindowsLiveSpace y Otras redes sociales.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 39% no contestan si utiliza o no redes sociales; el 26% prefieren el Facebook, el 13% el Hi5; el 9% el Tuenti; el 5% MySpace y finalmente en un mismo porcentaje del 4% Sónico, Otras redes sociales.

En la pregunta 41 del grupo 2 se observa, el 60% no han hecho una página web; el 20% contestan que si han hecho alguna página web o algún blog; mientras que el 20% no contestan.

En el grupo 3 de la misma pregunta que el 44% no contestan no contestan si han hecho una página web; el 43% no han hecho ninguna página web o algún blog; finalmente solo el 13% que si han hecho una página web

De estos datos obtenidos se determinan que en la pregunta 40 del grupo 2 el 15% tienen preferencia por Hi5, en cambio en el grupo 3 el 26% utilizan más el Facebook, estas redes sociales facilitan a los encuestados la navegación y comunicación con otras personas; también se puede visualizar en la pregunta 41 en el grupo 2 el (20%), grupo 3 el 13% si han hecho una página web; lo cual no es favorable porque los encuestados están en una edad que no tienen una suficiente capacitación pedagógica de los perjuicios que trae el



hecho de navegar sin límites al internet. Como señalan Ovelar y Benito (2005). El interés de las redes sociales radica en que a través de unas pocas reglas se crean sistemas de comunicación significativa que pueden crear o favorecer comunidades de aprendizaje.

#### 5.4.2.9. Creación y utilización de la página web como medio de información y de entretenimiento.

En las presentes tablas se detallan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 132

P 42. ¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	14	70	15	65
Deportes	2	10	2	9
Programación de televisión	1	5	0	0
Noticias	1	5	0	0
Juegos	2	10	1	5
Música	0	0	3	13
Concursos	0	0	1	4
Historia personal	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Como se puede observar en la pregunta 42 del grupo 2 en un mismo porcentaje del 10% que han hecho una página web con contenidos de juegos y de deportes; igual con un mismo porcentaje de 5% han hecho una página web de programas de televisión y noticias; mientras que el 70% no contestan.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 13% han hecho una página web con contenidos de música el 9% con deportes; el 5% con juegos; en un mismo porcentaje de 4% con concursos y la historia personal; frente de un 65% no contestan.

Tabla 133

P 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	15	75	15	65
Expresar mi opinión	0	0	2	9
Compartir información con conocidos	0	0	1	5
Darme a conocer y hacer amigos	1	5	3	13
Escribir sobre lo que me gusta	3	15	1	4
Me sirve de desahogo	1	5	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

En la pregunta 43 se observa que el grupo 2 el 15%, dicen que es útil de tener una web o blog propio porque pueden escribir solo lo que más les gusta; con un mismo porcentaje de 5% darse a conocer y hacer amigos y les sirve de desahogo; mientras que el 75% no contestan.

En el grupo 3 de la misma pregunta, el 13% para darse a conocer y hacer amigos; el 9% expresar sus opiniones; el 5% compartir información con conocidos; con un mismo porcentaje de 4% dicen para poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona y escribir sobre lo que les gusta.

Entonces puedo manifestar que en la pregunta 42 del grupo 2 el 10%, si han hecho una página con contenidos de juegos y deportes; en el grupo 3 el 13% con contenidos de música; poniendo en práctica sus destrezas y habilidades ante las nuevas tecnologías. También se puede observar en la pregunta 43 del grupo 2 el 15% comentan que al tener un propia página web escriben lo que más les gusta; en el grupo 3 el 13%, para darse a conocer y hacer amigos con el Internet, que proporciona experiencia en la búsqueda, valoración y selección de información por medio de la digitalización del internet. Como afirma Gutiérrez Martín, (1999). La digitalización de la información facilita enormemente su trasmisión a través de las redes de comunicación, así como el acceso inmediato a un documento desde cualquier parte del mundo a través la navegación.

Es decir que los medios digitales nos permiten realizar y obtener información con facilidad y rapidez, de una forma clara y precisa; a la vez que nos ayudan a desarrollar los conocimientos y las habilidades tanto instrumentales como cognitivas en relación con la información vinculada de las nuevas tecnologías donde se aprende a manejar y buscar información a la vez enviar y recibir mensajes electrónicos.

#### **5.4.2.10. Nivel de conocimiento a la hora de utilizar del internet.**

En las siguientes tablas se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 134

<b>P 50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos y profesores?)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	5	25	10	44
Un principiante	6	30	4	17
Tengo un nivel medio	5	25	6	26
Mi nivel es avanzado	1	5	2	9
Soy todo un experto	3	15	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Como se puede observar en la pregunta 50 del grupo 2, el 30% cuando utilizan el internet se considera un principiante frente al uso del internet; el 25% tienen un nivel medio; el 15% son unos expertos; el 5% tienen un nivel avanzado de conocimientos; finalmente 25% no contestan.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 26% que tienen un nivel medio; el 17% se consideran frente a los demás como unos principiantes; el 9% tienen un nivel avanzado; el 8% dicen que son unos expertos; mientras que el 44% no contestan.

Entonces se puede concluir que en la pregunta 50 del grupo 2 el 30% se consideran unos principiantes, porque los encuestados todavía están en la escuela y la institución educativa no cuenta con la instalación del internet; en el grupo 3 el 26% tienen un nivel medio, tomando en cuenta que los encuestados son de primero de bachillerato, que en el transcurso del tiempo han ido reforzando sus conocimientos. Dando respuesta a lo que manifiesta Cauffman, R. (1970). La utilización del Internet en la escuela se puede resumir en las ventajas que presenta como medio de comunicación – sin barreras geográficas entre las personas, y la conformación de una gran base de datos accesible a todo aquel que cuenta con una conexión a Internet.

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

De los datos obtenidos de las preguntas anteriores, se verifica que los estudiantes en un menor porcentaje utilizan las cuatro pantallas, como medios de información y entretenimiento; al no utilizar correctamente el tiempo en el manejo adecuado de estos medios, los encuestados obtienen bajas calificaciones dando como resultado el bajo

rendimiento académico. De la misma manera puede ocurrir en el ámbito familiar ya que al estar entretenidos demasiado tiempo en esta clase de medios, descuidan a sus familiares debilitando de esta manera la unión e integración con los miembros de su familia. Es importante que los estudiantes utilicen adecuadamente el tiempo en una forma organizada y equilibrada, para evitar cualquier clase de dificultades en el ámbito escolar y familiar.

#### 5.4.3.1. Horario dedicado a la utilización del internet por parte de los estudiantes.

En las tablas siguientes se detallan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 135

P 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	4	20	10	44
Menos de una hora	3	15	4	17
Entre una y dos horas	0	0	4	17
Más de dos horas	3	15	2	9
Nada	3	15	1	4
No lo sé	7	35	2	9
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Tabla 136

P 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	4	20	10	44
Entre una y dos horas	3	15	3	13
Más de dos horas	1	5	1	4
Nada	2	10	4	17
No lo sé	10	50	5	22
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

De los datos obtenidos se puede observar en la pregunta 23 del grupo 2, el 35% que no saben cuánto tiempo demoran utilizando el internet entre semana; en un mismo porcentaje del 15% utilizan de lunes a viernes menos de una hora y más de dos horas; el 15% nada; mientras que el 20% no contestan.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa el 44% no contestan si utilizan o no el internet entre semana; en un mismo porcentaje de 17%, que utilizan menos de una hora y entre una y dos horas; el 9% más de dos horas; el 9% que no saben cuánto tiempo demoran utilizando el internet; finalmente el 4% nada.

En la pregunta 24 se observa que el grupo 2 el 50% no sabe qué tiempo utilizan sábado y domingo el internet; el 20% no contestan si utilizan o no el internet en los fines de semana; el 15% utilizan entre una y dos horas; el 5% más de dos horas y finalmente el 10% nada.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 44% no contestan si utilizan o no el internet en los fines de semana; el 22% no saben qué tiempo utilizan el internet; el 17% nada; el 13% entre una y dos horas utiliza sábado y domingo; finalmente el 4% más de dos horas.

Entonces se puede concluir que en la pregunta 23 del grupo 2, el 15% utilizan el internet de lunes a viernes menos de una hora y más de dos horas; en el grupo 3 el 17% entre una hora y dos horas y más de dos horas; también se observa que en la pregunta 24 del grupo 2 el (15%) y del grupo 3 el (13%) utilizan el internet los fines de semana entre una y dos horas. Esto se deduce que los encuestados si utilizan el internet y la mayoría no saben, qué tiempo dedican a la utilización del internet; esto se puede deber a que no existe un control y acompañamiento por parte de los padres para que no utilicen mucho tiempo el internet. Cuando es utilizado correctamente el internet sirve como medio de apoyo para afianzar los conocimientos para indagar, conocimientos actualizados que despierta su creatividad. Como manifiestan (Coderch y Guitert, 2001, p. 58). Que el internet como herramienta de investigación permite la interacción entre las personas con los contenidos, desarrollando más fácilmente un proceso de aprendizaje cooperativo centrado en la búsqueda, tratamiento, procesamiento y presentación de la información.

#### 5.4.3.1. Horario destinado para la utilización de la televisión.

A continuación se detallan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 137

Tabla 138

<b>P 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	9	45	1	4

Menos de una hora	2	10	3	13
Entre una hora y dos	2	10	9	39
Más de dos horas	4	20	3	13
No lo se	3	15	7	31
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

<b>P 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	9	45	1	4
Menos de una hora	2	10	3	13
Entre una hora y dos	2	10	6	26
Más de dos horas	5	25	8	35
No lo sé	2	10	5	22
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Observando los datos se puede dar cuenta que en la pregunta 102 del grupo 2, el

20% ven la televisión diariamente más de dos horas, en un mismo porcentaje del 10% ven menos de una hora y entre una hora y dos; el 15% no lo saben: mientras que el 45% no contestan.

En el grupo 3 se observa el 39% ven la tele entre una y dos horas; en un mismo porcentaje de 13% menos de una hora y más de dos horas; el 31% no lo saben, mientras que el 4% no contestan.

De los datos obtenidos se observa en la pregunta 103 del grupo 2 el 25% ven la televisión los fines de semana más de dos horas, en un mismo porcentaje del 10% ven menos de una hora y entre una hora y dos; el 10% no lo saben: mientras que el 45% no contestan.

En el grupo 3 se observa el 35% ven la tele más de dos horas; el 26% entre una hora y dos horas; el 22% no la saben; el 13% menos de una hora; mientras que el 4% no contestan.

Entonces se puede manifestar que en la pregunta 102 del grupo 2 el 20% ven diariamente más de dos horas; en el grupo 3 el 39% ven la tele entre una y dos horas; también se observa que en la pregunta 103 del grupo 3 el 25% ven la tele los fines de semana más de dos horas; en el grupo 3 el 35% ven televisión más de dos horas. Estos porcentajes demuestran que la mayoría de encuestados ven la tele, como primera pantalla a la que

tienen acceso los estudiantes. Como manifiesta Goranson (1998). La televisión ofrece modelos simbólicos, que juegan un papel fundamental en la conformación de la conducta y la modificación de normas sociales.

Es decir la televisión nos ofrece imágenes y sonidos, a través de la cual representa escenas y programas de acuerdo a la edad y gustos de las personas; ya que existen programas con altos grados de violencia no aptos para menores.

### **5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.**

Las redes sociales en la actualidad presenta riesgos y oportunidades a los que se exponen los estudiantes; para porque pasan horas enteras utilizando el internet, existiendo en muchos de los casos adicción, que da como resultado el descuido en sus estudios y por ende el bajo rendimiento académico, de ahí la importancia de restringir y controlar por parte de padres de familia y maestros la menos utilización de estos instrumentos; para que de esa manera dediquen más tiempo a sus estudios y así mejoren sus calificaciones durante su formación académica.

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

En este apartado analizare preguntas de los cuestionarios aplicados a los niños, adolescentes y jóvenes investigados; con la finalidad de poder conocer los riesgos y oportunidades que adquieren los encuestados al utilizar las redes sociales.

##### **5.5.1.1. El internet un medio que facilita obtener información de un lugar a otro.**

En las siguientes tablas se muestran los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 139

Tabla 140

<b>P 51. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>

Nada	10	50	2	9
Poco	6	30	10	43
Bastante	3	15	5	22
Mucho	1	5	6	26
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

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

Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%
No contesta	0	0	2	9
Nada	9	45	7	31
Poco	6	30	9	39
Bastante	2	10	4	17
Mucho	3	15	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

En la pregunta 51 se observa que en el grupo 2 el 50% dice que nada están de acuerdo con la frase relacionada con el internet; el 30% dice que poco; el 15% bastante y el 5% mucho.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que el 43% dicen que poco están de acuerdo con esta frase; el 26% mucho; el 22% bastante; finalmente solo el 9% opinan que nada.

De los datos obtenidos se observa que en la pregunta 52 del grupo 2, el 45% dice que nada están de acuerdo con la frase relacionada con el internet; el 30% poco; el 10% bastante y finalmente el 15% mucho.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que el 39% dicen que poco están de acuerdo con esta frase; el 31% nada; el 17% bastante; solo el 4% opinan que mucho.

En conclusión se puede comentar que en la pregunta 51 del grupo 2 el (50%) nada, grupo 3 el (43%) poco están de acuerdo con la frase relacionada con el internet que señala que el internet es útil ahorra tiempo y facilita la comunicación; algo similar se puede observar en la pregunta 52 del grupo 2 el 43% nada, grupo 3 el 39% poco están de acuerdo con la frase que señala que el internet puede hacer que alguien se enganche, pero es importante que no descuiden sus tareas escolares, porque de lo contrario podrían tener problemas en su aprendizaje Como señala Ariel, (2006) El crecimiento del Internet, el avance de las tecnologías digitales y el surgimiento de un nuevo paradigma, tecno-económico está modificando profundamente la arquitectura de los sistemas educativos nacionales.



### 5.5.1.2. El internet un medio que influye en las relaciones de la familia y la sociedad.

A continuación se muestran los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 141

<b>P 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5	1	4
Nada	10	50	6	26
Poco	4	20	9	39
Bastante	3	15	2	9
Mucho	2	10	5	22
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De los datos obtenidos se observa que en el grupo 2 el 50%, dice que nada están de acuerdo con la frase relacionada con el internet que puede hacer que se aisle de sus amigos familiares; el 20% dice que poco; el 15% bastante y finalmente el 10% mucho.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que el 39% dicen que poco están de acuerdo con esta frase relacionada con el internet que puede hacer que se aisle de sus amigos familiares; el 26% dicen que nada; el 21% mucho; solo el 9% opinan que bastante.

De estos datos puedo deducir en un mayor porcentaje del grupo 2, el (50%) nada, grupo 3 el (39%) poco manifiestan que el internet no hace que se aislen nada de sus amigos y familiares. Lo cual se verifica en estos datos que el internet no es ningún obstáculo para que las relaciones con las demás personas se debiliten. Según manifiesta Coll, (1995), el internet permiten que los alumnos que, en tal caso no podrían viajar por el mundo; lo hagan de manera virtual y entren en contacto directo con otras formas de ver la vida.

### 5.5.1.3. Utilización del celular y videojuegos en la realización diferentes actividades de comunicación y entretenimiento.

A continuación se detallan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 142

Tabla 143

<b>P 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	14	70	0	0
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	5	25	2	9
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0	3	13
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	5	3	13
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0	4	17
No estoy de acuerdo con ninguna	0	0	11	48
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

<b>P 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	3	60	2	28
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	0	0	2	29
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	20	2	29
No estoy de acuerdo con ninguna.	1	20	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De los datos obtenidos se observa en la pregunta 69 del grupo 2 el 70% no contestan si están de acuerdo o no con las frases relaciona con el celular; el 25% dicen que han utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien; el 5% que conocen a alguna persona que está enganchando al móvil.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 48% contestan que no están de acuerdo con ninguna de estas frases del celular; el 17% que comentan que han recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas; en un mismo porcentaje del 13% alguna vez he perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono móvil; que conocen a alguna persona que está enganchando al móvil; el 9% utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien.

De los datos obtenidos se observa que en la pregunta 99 del grupo 2, el 60% que estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar; el 20% comentan que los videojuegos les permiten hacer cosas que en la vida real no pueden hacer; mientras que el 20% no están de acuerdo con ninguna.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que con un mismo porcentaje de 29% dicen que los videos juegos pueden volverme violento; y me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real; el 28% que estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar; mientras que el 4% no están de acuerdo con ninguna.

**Entonces se puede concluir diciendo que en la pregunta 69 del grupo 2** el 25% dicen que han utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien; grupo 3 el 17% que comentan que han recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas; también se observa en la pregunta 99 del grupo 2 el 60% que estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar; grupo 3 el 29% dicen que los videos juegos pueden volverme violento y me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real. De estos se deduce que debe existir una mediación por parte de los padres y profesores para proteger a los menores de actos negativos de ofensa personal que atenten contra su integridad física, intelectual. **Como manifiesta Bacher, (2009). Los maestros y padres de familia en la actualidad deben estar capacitados eficientemente para proteger al menor en el uso adecuado de las nuevas tecnologías, con la finalidad de brindar una educación de calidad a los estudiantes en la utilización y manejo de las diversas tecnologías. Todo esto con la finalidad de** que los alumnos no estén solo utilizando las tecnologías como un instrumento útil a lo largo de sus estudios.

#### **5.5.1.4. La televisión y sus contenidos de información y entretenimiento.**

En las siguientes tablas se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 144

Tabla 145

<b>P 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Películas	5	25	13	25
Dibujos animados	8	40	5	10
Deportes	1	5	6	11
Series	0	0	3	6
Concursos	1	5	4	8
Documentales	0	0	3	6
Noticias	4	20	6	11
Programas del corazón	1	5	7	13
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	0	0	5	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>52</b>	<b>100</b>

<b>P 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Veo más tele de la que debería	4	31	3	13
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	3	23	4	17
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	2	15	0	0
Me aburre la televisión	0	0	2	8
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	8	4	17
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0	1	4
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	8	2	8
No estoy de acuerdo con ninguna.	2	15	8	33
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De los datos obtenidos se puede visualizar que en el grupo 2 el 40% les gusta ver los dibujos animados; el 25% películas; el 20% noticias y con un mismo porcentaje de 5% deportes, concursos, programas del corazón.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa el 25% les gusta ver películas; el 13% programas del corazón; en un mismo porcentaje del 11% deportes y noticias; en un mismo porcentaje del 10% dibujos animados y reality shows; el 8% concursos; finalmente en un mismo porcentaje del 6% series y documentales.

En la pregunta 114 se puede observar que en el grupo 2, el 31% dicen que ven la tele más de lo que debería, el 23% comentan que les gusta ver la tele acompañado/a que solo/a; el 15% alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver; en un mismo porcentaje del 8% elijo el programa antes de encender la televisión y lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión; mientras que el 15% no están de acuerdo con ninguna.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa, que en un mismo porcentaje del 17% les gusta ver la televisión acompañado/a que solo/a y eligen el programa antes de encender la televisión; el 13% ven televisión más de lo que deberían; en un mismo porcentaje del 8% comentan que les aburre la televisión y lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión; mientras que el 33% responden que no están de acuerdo con ninguno.

Entonces se puede concluir que en la pregunta 111 tanto en el grupo 2 como en el grupo 3 en un 25% eligen ver películas, también se observa que en la pregunta 114 el grupo 2 31% ven televisión más de lo que deberían; en cambio el grupo 3 el 33% no están de acuerdo con ninguna. De esto se deduce que la televisión es un medio de preferencia para los encuestados, por la facilidad que ofrece para utilizar los programas de información y de entretenimiento que ofrece a los televidentes. Como manifiesta Soler Pérez, (2008). El uso de instrumentos tecnológicos es una prioridad en la comunicación de hoy en día, ya que las tecnologías de la comunicación son una importante diferencia entre una civilización desarrollada y otra en vías de desarrollo.

Hoy en día la televisión es un medio más utilizado por los menores de edad lo cual es común ver niños y jóvenes que pasan horas frente al televisor viendo programas; esto puede resultar perjudicial si a lo largo se convierte en una adicción; es recomendable que los padres decidan el tiempo que pueden ver a diario la televisión sus hijos.

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

Para dar respuesta a este apartado utilizare preguntas tanto de niños, como a los adolescentes y jóvenes; para comprobar la relación de los encuestados con las tecnologías

#### **5.5.2.1. El celular un medio que facilita la comunicación entre familiares y amigos.**

En las presentes tablas se detallan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 146

Tabla 147

Tabla 148

<b>P16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de</b>
---

P 15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)			una respuesta)			P 20. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Grupo 1		Opción	Grupo 1		Opción	Grupo 1	
	F	%		F	%		F	%
No contesta	4	34	No contesta	6	50	No contesta	9	75
Hablar	4	33	Con mi madre	2	17	Con mi madre	1	9
Jugar	4	33	Con mi padre	2	17	Con mis hermanos	1	8
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>	Con mis hermanos	1	8	Con los amigos	1	8
			Con los amigos/as	1	8	<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>
			<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>			

Autora: Rosa Correa Conde.  
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

En la pregunta 15 se observa que el 33% utiliza el teléfono móvil para hablar; el 33% utilizan el móvil para jugar; el 34% no contestan.

En la pregunta 16 se puede comprobar que el 50% no contestan si utilizan o no el celular; en un mismo porcentaje del 17% se comunican con su madre y con su padre; finalmente en un mismo porcentaje del 8% se comunican con sus hermanos y con los amigos.

Referente a la pregunta 20 se puede verificar el 75% no contestan si juegan o no con el celular; el 9% dicen que suelen jugar con madre; finalmente con un mismo porcentaje del 8% con sus hermanos y con sus amigos

En conclusión se puede afirmar que en la pregunta 33% utiliza el teléfono móvil para hablar y jugar, también se observa en la pregunta 16 que el 17% se comunican con su padre y su madre; finalmente dando respuesta a la pregunta 20 el 9% juegan con su madre; demostrando que existe buena comunicación entre hijos a padres, fomentando la comunicación como fuente de convivencia familiar donde se practique los valores y principios encaminados al bienestar emocional y afectivo de la familia. Como afirma Ariel, (2008) El uso del celular se inicia como un medio de comunicación, seguidamente se lo utiliza para el envío de mensajes y en forma posterior como entretenimiento e ingreso a la multimedia.

#### 5.5.2.2. Problemas ocasionados con los padres por la mala utilización del celular por parte de los encuestados.

En las siguientes tablas se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato

Tabla 149

Tabla 150

Tabla 151

P 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?					P 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)					P 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3		Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	F	%	F	%		F	%	F	%		F	%	F	%
No contesta	14	70	4	17	No contesta	17	85	18	78	No contesta	14	70	4	18
No	2	10	16	70	Por el tiempo que lo uso	2	10	3	13	No	5	25	18	78
Si	4	20	3	13	Por el gasto que hago	1	5	2	9	Si	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>5</b>	<b>100</b>	<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De los datos obtenidos de la pregunta 64 en el grupo 2 70% no contestan si discuten o no con sus padres por el uso del celular; el 20% si discuten con sus padres por el uso del celular; finalmente el 10% no discuten con sus padres.

En el grupo 3 de la misma pregunta, el 70% no discuten con sus padres; el 13% si discuten con sus padres por la mala utilización del celular; mientras que el 17% no contestan.

En lo referente a la pregunta 65 del grupo 2 el 85% no contestan que si hay o no motivos para que discuten con sus padres por el uso del celular; el 10% discuten con sus padres por el tiempo que utilizan el celular; finalmente el 5% por el gasto que hago.

En el grupo 3 de la misma pregunta 78% no contesta si hay o no motivos para que discuten con sus padres por el uso del celular; el 13% discuten con sus padres por el tiempo que lo utilizan el celular; finalmente el 9% por el gasto que hago.

En la pregunta 66 se puede observar que el grupo 2, el 70% no contestan si los premian o los castigan; el 25% no los castigan ni los premian; mientras que el 5% si los castigan.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 78% no los premian ni los castigan; el 18% no contestan; solo un bajo porcentaje del 4% si los castigan.

En conclusión se puede decir que en la pregunta 64 del grupo 2 el (20%) y del grupo 3 el (13%) si discuten con sus padres por la mala utilización del celular; también se observa en la pregunta 65 del grupo 2 el (10%) y el grupo 3 el (13%) si discuten por el tiempo que lo utilizan; finalmente dando respuesta a la pregunta 66 del grupo 2 el (5%) y del grupo 3 el (4%) si los castigan por el mucho tiempo que lo utilizan; esto influye negativamente en la personalidad del educando reflejado en bajas calificación. Como señala Himmelweit Oppenheim (1958). Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor.

De ahí, la importancia de definirles horarios para utilizar las cuatro pantallas, de una manera adecuada utilizando programas apropiados para su edad, con el acompañamiento de sus padres; con la finalidad de elegir sus programas estableciendo conversaciones en torno a lo que se ve, a las actitudes de los personajes, al contraste de la fantasía con la realidad, de los valores y anti valores, de los recursos que los medios utilizan para despertar sentimientos, emociones, etc.

### 5.5.2.3. Utilización de los videojuegos en compañía de familiares y amigos.

En las tablas siguientes se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Para el análisis de la pregunta 92 aplique la regla de tres simple para detallar los porcentajes expresados por los estudiantes.

Tabla 152

<b>P 92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	15	80	13	56

Tabla 153



Juego solo	0	0	2	9
Con mi madre	1	5	0	0
Con mis hermanos/as	3	15	3	13
Con los amigos/as	1	5	5	22
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

<b>P 93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	4	20	4	18
Si	0	0	1	4
<b>TOTAL</b>	20	100	23	100

De los datos obtenidos se observa en la pregunta 92 del grupo 2, el 80% no contestan si juegan o no con el celular; el 15% que juegan son sus hermanos; finalmente en el mismo porcentaje de 5% juegan con su madre y con los amigos.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa, que el 56% no contestan si juegan o no con el celular; el 22% expresan que juegan con los amigos; el 13% con sus hermanos; finalmente el 9% juegan solos.

Observando los datos de la pregunta 93 del grupo 2 el 80% no contestan si discuten o no con los padres por los videojuegos; el 20% de los usan los videojuegos dicen que no discuten con sus padres.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 78% no contestan si discuten o no por los videojuegos; el 18%, no discuten con sus padres por el uso que le dan a los videojuegos; tan solo el 4% si lo hacen.

En conclusión se puede decir que en la pregunta 92 del grupo 2, el 15% juegan con sus hermanos, en el grupo 3 el 22% juegan con sus amigos, lo cual es beneficioso que exista la supervisión de un adulto cuando lo menores jueguen. También se observa en la pregunta 93 del grupo 2 el 100% no discuten con sus padres cuando utilizan los videojuegos, en cambio en el grupo 3 el 4 % si discuten con sus padres por el mal uso de los videojuegos; Como afirma Valkenburg, (2004) que los videojuegos ayudan a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad,

**5.5.2.4. La utilización inadecuada de los videojuegos ocasionan premios o castigos por parte de sus padres.**

A continuación se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 154

<b>P 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	22	96
Por el tiempo que paso jugando	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Tabla 155

<b>P 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	2	10	4	18
Si	2	10	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Observando los datos de la pregunta 94 se puede dar cuenta que de las dos instituciones encuestadas solo en el grupo 3 contesta un encuestado que si discute con sus padres por el tiempo que pasa jugando; mientras que el grupo 2 no consta los datos debido a que no discute con sus padres por la utilización de los videojuegos.

En la pregunta 95 se puede visualizar, el grupo 2 en 80% no contestan si los premian o los castigan debido a que no juegan; el 10% si los castigan; el 10% no los premian ni los castigan por el uso de los videojuegos.

En el grupo 3 se observa que el 80% no contestan si los premian o los castigan debido a que no juegan; en 18% no los premian ni los castigan por los videojuegos; solo el 4% si los castigan.

De estos datos obtenidos se observa que la pregunta 94 solo el grupo 3, contesta que si discute por el tiempo que paso jugando. También se observa en la pregunta 95 del grupo 2 el (10%) y del Grupo 3 el (4%), grupo 3 manifiestan discuten con sus padres por el mal uso de los videojuegos; ya que es una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla en la utilización de los diferentes aparatos en donde presentan imágenes violentas no aptas

para menores de edad. Como manifiesta Llopis (2004). Que la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías, en el uso apropiado dirigida a padres y profesores que desempeñan un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas.

### 5.5.2.5. Control de los padres de familia en el momento que sus hijos utilizan los videos juegos.

En las siguientes tablas se muestran los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 156

<b>P 96. ¿Sabes tus papás de qué van los video juegos con los que juegas?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
No	1	5	0	0
Si	2	10	3	13
No lo sé	1	5	2	9
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

Tabla 157

<b>P 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	16	80	18	78
Si con todos	1	5	3	13
Con algunos sí, con otros no	2	10	1	5
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

En la pregunta 96 se observa que en el grupo 2, el 90% sumando la primera segunda y cuarta opción no saben sus padres de que van los videojuegos; mientras que el 10% señalan que sus padres si saben de qué van los videojuegos con los que juegan.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que el 87% sumando la primera y última opción no saben de qué van los videojuegos; mientras el 13% si saben sus padres de qué van los videojuegos con los que juegan.

Observando los datos de la pregunta 97 en el grupo 2 el 80% no contestan si saben o no de que van los videojuegos con los que juegan; el 10% si los dejan jugar con algunos, que

con otros no; el 5% contestan que si con todos; el 5% dicen que si sus padres supieran que de que van los videojuegos no los dejarían jugar con casi ninguno.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que el 78% no contestan si saben o no de que van los videojuegos con los que juegan; el 13% comentan que sus padres al saber de qué van los videojuegos que si los dejarían jugar con todos; el 5% dicen que con algunos sí, con otros no; finalmente el 4% que no los dejarían jugar con casi ninguno.

Entonces se puede concluir que la pregunta 96 el grupo 2 el (10%) y del grupo 3 el (13%) señalan que sus padres si saben de qué van los videojuegos con los que juegan, también se observa en la pregunta 97 del grupo 2 el 10% si los dejan jugar con algunos, que con otros no, en el grupo 3 el 13% que si supieran de que van los videojuegos si los dejarían jugar con todos; de lo expuesto se deduce que debe existir una mediación por parte de los padres, con la finalidad de que sepan con exactitud la clase de juegos con las que juegan sus hijos; para que esa manera puedan proteger al menor de cualquier problema. Como afirma afirmar Castells, (2002 pág. 183). Que con la utilización de los videojuegos exige poner en marcha una mediación parental protagonizada por los padres, que tienen como objetivo educar.

Las tecnologías desempeñan un papel básico, en un contexto sociocultural, en el que han de destacarse el impacto y las influencias del desarrollo tecnológico de los videojuegos como medios de entretenimiento y diversión; es decir que están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología, en forma conjunta en el ámbito familiar con relación al entorno del menor. De un modo especial a los padres como primeros protagonistas de la formación de sus hijos, a la hora de tolerar el uso de medios y tecnologías para asegurar su protección.

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

Para dar respuesta a este sub apartado utilizare las preguntas de los cuestionarios de los niños, adolescentes y jóvenes; con el objetivo de conocer en cuanto al acceso a las nuevas tecnologías en función del uso y utilidad por parte de los encuestados.

#### **5.5.3.1. Diferentes clases de artefactos en el uso diario de las personas.**

En las presentes tablas se muestran los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 158

<b>P 24. De las siguientes listas de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:</b>		
<b>Opción</b>	<b>Grupo 1</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	1	3
Cámara de fotos digital	3	10
Televisión de pago	1	3
Equipo de música	9	30
Teléfono fijo	4	14
DVD	12	40
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) a 4to AEGB de la Escuela Manuel Enrique Rengel.

De los datos obtenidos de la pregunta 24 del grupo 1 el 40% tienen en sus casas más DVD; el 30% equipo de música; el 14% tienen teléfono fijo; el 10% tienen cámara de fotos digital; en un mismo porcentaje del 3% tienen televisión de pago, ordenador portátil que lo utilizan para hacer sus deberes y otras cosas.

Entonces se concluye que el 40% de los encuestados tienen más DVD que la utilizan como medio de entretenimiento y diversión a diario en la familia, especialmente por los niños para ver sus películas de dibujos animados; debido a que es un artefacto de fácil acceso a la tecnología; dando respuesta a lo que expresa el censo del INEC del 2010 que el equipamiento del DVD en los hogares de la provincia de Loja es de 31.3%

Esto se deduce que debido a la crisis económica que nuestro país atraviesa los hogares de nuestra provincia; lo cual no les permite adquirir todas estas clases de artefactos; observando que la mayoría cuentan con el equipamiento del DVD.

En nuestro país se observa que las nuevas tecnologías de la información y entretenimiento superan a los niveles de la educación, donde muchos niños carecen de educación básica; los beneficios que brindan de las tecnologías tienen una extensa potencialidad.

#### **5.5.3.2. El celular un medio que influye en la vida de las personas.**

En las siguientes tablas se presentan los resultados obtenidos del cuestionario 2, aplicado a los adolescentes de 10 a 14 años de EGB, y a jóvenes de 15 a 18 años de Bachillerato.

Tabla 159

<b>P 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	14	70	4	17
Mi vida cambiaría a mejor	0	0	2	9
Mi vida cambiaría a peor	3	15	0	0
No pasaría nada	3	15	17	74
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Tabla 160

<b>P 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
Quando estoy en clase	3	30	14	47
Quando estoy estudiando	4	40	9	30
Quando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	20	3	10
Quando estoy durmiendo	1	10	0	0
No lo apago nunca	0	0	4	13
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Tabla 161

<b>P 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>F</b>	<b>%</b>	<b>F</b>	<b>%</b>
No contesta	14	70	4	17
Nunca	1	5	0	0
Algunos días	3	15	16	70
Casi todos los días	1	5	2	9
Todos los días	1	5	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Autora: Rosa Correa Conde.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 6to de EGB) de la Escuela Ciudad de Cuenca, Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato) Colegio Técnico Macara.

De los datos obtenidos en la pregunta 63 se observa que en el grupo 2 el 70% no contestan que pasaría si se quedaran sin celular; el 15% dicen que si se quedaran sin móvil cambiaría su vida a peor, demostrando estos datos que el móvil si influye en la vida de los estudiantes porque lo necesitan para comunicarse con otras personas de un lugar a otro; finalmente el 15% dicen que no pasaría nada.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa que 74% expresan que no pasaría nada si se quedaran sin móvil, el 9% que dicen que al quedarse sin móvil por dos semanas, que cambiaría su vida a lo mejor; mientras que el 17% no contestan.

Observando los datos se puede dar cuenta que en la pregunta 67 del grupo 2 el 40% dicen que lo apagan al móvil cuando están estudiando; el 30% cuando están en clase; el 20% cuando están en la casa con la familia, comiendo, viendo la televisión; finalmente el 10% cuando están durmiendo.

En el grupo 3 de la misma pregunta el 47% comentan que apagan el móvil cuando están en clase; el 30% cuando están estudiando; el 13% nunca lo apagan que siempre lo tienen encendido y finalmente el 10% cuando están en la casa con la familia, comiendo, viendo la televisión.

En la pregunta 68 se observa que en el grupo 2 el 70% no contestan si reciben en las noches mensajes o llamadas cuando está en la cama; el 15% dicen que algunos días suelen recibir mensajes o llamadas en la noche cuando están durmiendo, con un mismo porcentaje de 5% todos los días y casi todos los días; mientras que el 5% contestan que nunca.

En el grupo 3 de la misma pregunta se observa el 70% algunos días reciben llamadas mientras duermen; el 9% contestan que casi todos los días; el 4% todos los días; mientras que el 17% no contestan.

Con estos datos se deduce que en la pregunta 63 del grupo 2, el (15%) contesta que si se quedara sin celular dos semanas su vida cambiaría a peor; en el grupo 3 el (74%) expresan que si se quedan sin celular no pasaría nada. También se observa en la pregunta 67 del grupo 2 el (40%) apagan el celular cuando están estudiando; en cambio en el grupo 3 el (47%) lo apagan cuando están en clase. Finalmente dando respuesta a la pregunta 68 del grupo 2 el (15%), y del grupo 3 el (70%) manifiestan que algunos días reciben mensajes o llamadas por las noches mientras duermen. De los datos obtenidos se determina que los encuestados al contar con un celular siempre están pendientes si llaman o reciben mensajes, despertando una intranquilidad que hace que los estudiantes presten más atención al celular que a la educación convirtiéndose en un problemas de aprendizaje. Dando respuesta a lo que manifiesta Diana (2009). El móvil se ha convertido en una herramienta fundamental de comunicación para adolescentes y jóvenes, la facilidad de contactar con sus amigos propicia una comunicación más fluida y frecuente con ellos, por medio del envío de mensajes de texto, se podría decir que el teléfono celular es el mejor identificador de la generación interactiva.

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

De los datos obtenidos de las encuestas aplicados del total de 10 estudiantes encuestados, tres tienen las edades entre 10 a 12 años; cinco entre 13 a 15 años; dos entre las edades de 16 a 18 años.

En cuanto a la caracterización por sexo; siete son de sexo masculino, tres de sexo femenino. Todos los encuestados viven en el sector rural del Barrio Machanguilla, de la Parroquia y Cantón Macará de la Provincia de Loja.

El tipo de institución educativa a la que asisten los encuestados, nueve estudian en colegios fiscales y uno en una institución Fiscomisional.

Con respecto al aspecto familiar de los encuestados, cinco viven con papá, mamá y hermanos; tres con papá y mamá; dos con mamá y abuelos.

Opinan que la familia ideal para ellos, ocho está conformada por padre, madre e hijos, tan solo dos consideran que la familia ideal está conformada por mamá e hijo; lo cual la mayoría de los encuestados, consideran que la relación es buena entre padres hijos.

En cuanto a la valoración de las relaciones familiares, cinco estudiantes contestan que la relación de pareja entre padres y madres es muy buena; dos consideran buena; tres que es regular.

En lo referente a la relación entre padres e hijos, un estudiante expresa que es muy buena; siete comentan que es buena; uno es regular y un estudiante considera que es mala. La relación entre hermanos, un estudiante señala que es muy buena; tres que es buena; cuatro que es regular, y finalmente dos que es mala. La relación entre madres e hijos, dos encuestados comentan que la relación es excelente; tres que es muy buena; tres buena y dos es regular. En lo que se refiere a la relación entre hijos y abuelos, dos estudiantes señalan que es excelente; dos muy buena: tres que es buena y tres dicen que es regular. Finalmente la relación con otros familiares, un estudiante señala que es excelente; dos que son muy buenos; cuatro que son buenos y tres que son regular.

En cuanto al empleo del tiempo libre en la familia, en la opción de ver la televisión: cinco manifiestan que siempre; dos muchas veces; dos pocas veces y uno nunca. En la opción



del uso del internet: dos encuestados comentan pocas veces y ocho nunca esto se debe a que en el sector rural no cuentan con la instalación del internet. En la opción de actividades deportivas: uno contesta que siempre; uno casi siempre; tres muchas veces; cinco pocas veces. En la opción de paseos familiares: uno siempre; tres muchas veces; cinco pocas veces y uno nunca. En la opción de labores del hogar: cinco siempre; cuatro casi siempre; uno muchas veces. En la opción visita a familiares: tres muchas veces; seis pocas veces; uno nunca. En la opción de labor social: tres encuestados contestan muchas veces; cinco pocas veces; dos nunca. En la opción de labor pastoral: uno encuestado comenta que siempre; dos muchas veces; cinco pocas veces; dos nunca. En la opción de fiestas familiares: uno siempre; nueva pocas veces.

Los factores que afectan la estabilidad familiar, en el factor económico: en cuanto al desempleo, tres encuestados manifiestan que siempre; dos casi siempre; cuatro pocas veces y uno nunca le afecta el desempleo en su estabilidad familiar. En la pobreza, un estudiante manifiesta que este factor casi siempre afecta la estabilidad familiar; seis que muchas veces; y tres que pocas veces. En la remuneración baja, un encuestado señala que siempre afecta a la estabilidad familiar; cuatro que casi siempre afecta; dos que muchas veces y tres que pocas veces.

En el factor social dos encuestados manifiestan que la inseguridad muchas veces afecta a la estabilidad familiar; siete que pocas veces y un estudiante que nunca. En la falta de atención en salud y educación, un encuestado expresa que siempre afecta a la estabilidad familiar; otro estudiante que casi siempre; seis que muchas veces; uno pocas veces y finalmente un encuestado dice que nunca afecta. En los problemas comunitarios dos encuestados señalan que casi siempre afecta a la estabilidad familiar; tres que muchas veces y cinco pocas veces. Finalmente en la migración dos encuestados manifiestan que casi siempre este factor afecta a la estabilidad familiar; dos que pocas veces; y finalmente seis que nunca les afecta la migración.

En el factor intrafamiliar: la violencia familiar (física), un encuestado expresa que muchas veces afecta este factor a su estabilidad familiar; ocho que pocas veces y uno que nunca afecta. En la violencia familiar (psicológica), un encuestado indica que muchas veces afecta este factor; dos que pocas veces y siete que nunca afecta. En el alcoholismo, un

encuestado manifiesta que siempre afecta este factor a la estabilidad a si familia; otro estudiante que casi siempre; dos que muchas veces; otros dos estudiantes que pocas veces y finalmente cuatro que nunca afecta este factor a la estabilidad familiar. En la drogadicción un encuestado manifiesta que muchas veces afecta este factor; otro estudiante que pocas veces y finalmente ocho que nunca afecta a la estabilidad familiar. En la infidelidad un encuestado expresa que casi siempre afecta este factor a la estabilidad familiar; y nueve que nunca afecta. Finalmente diez encuestados contestan que los embarazos en la adolescencia nunca afectan a la estabilidad familiar.

En lo que respecta a los valores en el orden de importancia que deben ser prioritarios en la vida en la vivencia familiar, son los siguientes: nueve encuestados manifiestan que la fidelidad siempre debe estar presente en la vivencia familiar y un encuestado que pocas veces. En el autoestima cinco encuestados manifiestan que siempre debe estar presente en la vivencia familiar; cuatro casi siempre y uno pocas veces. El respeto cuatro encuestados indican que siempre este valor debe estar presente para tener una buena vivencia familiar; tres encuestados que casi siempre; dos que muchas veces y finalmente que un estudiante que pocas veces.

En el amor cuatro encuestados señalan que siempre debe estar presente este valor en la familia, para lograr una convivencia de paz y armonía; tres que casi siempre; un estudiante que muchas veces y dos estudiantes que pocas veces. En la solidaridad cuatro encuestados indican que siempre este valor debe ser prioritario en la familia; dos encuestados que casi siempre; tres que muchas veces y un estudiante pocas veces. En el valor de la amistad tres encuestados manifiestan que siempre debe estar presente en la vivencia familiar y siete encuestados que casi siempre. La alegría es otro valor prioritario en la vivencia familiar por lo que tres estudiantes manifiestan que siempre deben estar presentes; seis que casi siempre y un estudiante que muchas veces.

La responsabilidad es otro valor prioritario en la vivencia familiar, manifestando dos encuestados que siempre son importante; cuatro casi siempre y finalmente cuatro encuestados que muchas veces. La comunicación, un encuestado manifiesta que siempre debe reflejarse en la familia; cinco casi siempre; cuatro muchas veces. La honestidad es otro valor indispensable en la vivencia familiar en la que un estudiante

opina que siempre debe estar presente; cuatro casi siempre; dos muchas veces y un estudiante pocas veces. La paciencia es otro valor en la que un estudiante dice que siempre debe ser prioritario en la vivencia familiar; tres opinan que casi siempre; tres muchas veces y final mente en la misma cantidad de tres expresan que pocas veces.

Finalmente en el valor de la tolerancia dos encuestados señalan que casi siempre deben ser practicados en la vivencia familiar; seis que muchas veces y finalmente dos que pocas veces.

Con respecto al aborto un encuestado opina que si está de acuerdo que se lo realice en algunos de los casos que se presente ya sea por enfermedad, violación, etc.; mientras que nueve no están de acuerdo que por ningún motivo se lo practique, porque atentan contra la vida del ser humano.

Finalmente en temas concretos referentes a la familia los estudiantes expresan que les gustaría recibir orientación en temas como: familia y educación en valores (ocho estudiantes); siete estudiantes les gustaría recibir orientación en el tema relación padres e hijos; cuatro estudiantes en familia y vida y un estudiante en dificultades en la adolescencia.

# **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

## **6. Conclusiones:**

### **6.1.1. Redes sociales y pantallas:**

- Se concluye que por la falta de recursos económicos por parte de los padres de familia no les permite adquirir las nuevas tecnologías, por ese motivo existe un bajo porcentaje de estudiantes que utilizan las cuatro pantallas en la realización de diferentes actividades de aprendizaje, comunicación y entretenimiento.
- Existe poco interés de los estudiantes en la utilización de las nuevas tecnologías, debido a que los maestros desde las aulas no les imparten conocimientos relacionados al uso y manejo de las nuevas tecnologías, como herramientas de apoyo en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

#### **6.1.2. Redes sociales y mediación familiar:**

- Falta de control de los padres de familia sobre el lugar, uso y duración del tiempo, en la utilización de las tecnologías por parte de sus hijos.
- No existe control y seguimiento de la familia, en especial de los padres al momento de utilizar sus hijos: el internet, la televisión, el teléfono celular y los videojuegos, teniendo por ende problemas de aprendizaje y de comportamiento.

#### **6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar:**

- Se concluye que un gran número de maestros y estudiantes no utilizan el internet para comunicarse con otras personas, para impartir los conocimientos a los estudiantes y realizar las tareas de la clase y extra clase que sus maestros les envían; debido a que no existe los recursos económicos suficientes y por la falta de interés hacia esta clase de medios como recursos didácticos para transmitir y reforzar sus conocimientos.
- No existe mucha demanda y acogida por parte de los niños y adolescentes en la utilización las redes sociales, como medios que les permitan obtener y transmitir información de cualquier índole.

#### **6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades:**

- Se observa que no existe una regulación y control por parte de las autoridades, maestros y padres de familia, en la hora de la utilización de las nuevas tecnologías por parte de los estudiantes.
- La escasa interacción entre padres de familia, alumnos y maestros en la utilización de las nuevas tecnologías, hace que el estudiante al encontrarse frente

a los medios y tecnologías no tienen una idea clara de cuál es la forma correcta de su utilización.

## **6.2. Recomendaciones:**

### **6.2.1. Redes sociales y pantallas:**

- Se recomienda que los Padres de Familia concienticen la importancia que tienen las nuevas tecnologías de la información y comunicación y a su vez adquieran estos medios para que sus hijos tengan la facilidad de acceder a las diferentes clases de servicios.
- Se recomienda a las autoridades dicten cursos de capacitación a los maestros para que ellos a su vez desde las aulas transmitan esos conocimientos a los alumnos, motivándolos e incentivándolos sobre la utilización de las nuevas tecnologías que están evolucionando al mundo; y de esa manera lograr en los estudiantes buenos aprendizajes.

### **6.2.2. Redes sociales y mediación familiar:**

- Se recomienda que los padres de familia controlen a sus hijos sobre el lugar, uso y duración del tiempo que pasan frente a las pantallas, en la utilización de diferentes programas de comunicación y de entretenimiento.
- Que exista intervención y seguimiento por parte de sus familiares, en especial de sus padres al momento de utilizar las tecnologías; para de esa manera evitar cualquier situación que afecte a la personalidad y al desarrollo educativo de los estudiantes.

### **6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar:**

- Se recomienda a los maestros y alumnos utilizar internet como fuente de consulta investigación, de los diferentes temas de estudio; y de esa manera lograr aprendizajes significativos de calidad y calidez.
- Se recomienda a los estudiantes utilizar las redes sociales como medios, que les permitan relacionarse con otras personas siempre y cuando la utilicen de una forma positiva; obteniendo y transmitiendo una información veraz y precisa.

### **6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades:**

- Es importante que exista una regulación y control por parte de las autoridades, maestros y padres de familia, en la protección del menor en la utilización y manejo de las nuevas tecnologías; para de esa manera proteger su integridad física y emocional.
- Que exista una buena comunicación, coordinación e interacción entre todos los involucrados en el sistema educativo; con la finalidad de mejorar la calidad de la educación, en donde se apliquen las nuevas tecnologías como una herramienta necesaria para la formación académica de los estudiantes.

## **7. BIBLIOGRAFÍA:**

1. Aires. Ed. Novedades Educativas (1998) pág. 966
2. Área, M. (2001): La alfabetización en la cultura y tecnología digital. La tensión entre mercado y democracia. En Área, M. (coord.): educar en la sociedad de la información. Desclée de Brouwer. Bilbao
3. Ariel Verselli (2006) Aprender la libertad: El diseño del entorno educativo y la producción colaborativa de los contenidos básicos comunes. Buenos Aires Argentina. URL. PAG 19- 33-34-65
4. Álvarez, A.: Martínez, A., y Méndez, R. (1993): Tecnología en acción: RAP, Barcelona.
5. Ausubel, D., Novak, J., Henesian, H. (1978). Education Psychology: a cognitive view. New York: Holt, Rinehart & Winston.
6. Ball, (1978); citado en Calvo Sastre et al., 2006)...
7. Bartolomé, A (1999): Nuevas tecnologías en el aula. Barcelona. ICE de la Universidad de Barcelona.
8. Cabero, (2001): Tecnología Educativa. Diseño y utilización de medios en la enseñanza. Piados, Barcelona.
9. Castells, M. (1997): La era de la información: Economía, sociedad y cultura. La sociedad, red, vol. I. Alianza Editorial, Madrid.
10. Castells, M. (1997): La era de la información. Economía, Sociedad y Cultura, vol. 3 Fin de Milenio. Alianza, Madrid.
11. Collis, B. y Moneen, J. (2001), Flexible learning in a digital world. Kogan Page, Londres.
12. Coufman, R., del procesador a web, Buenos Aires, Ed., 1970 pág.
13. Einstein J. y Rexach. Yendo de la tiza al mouse, Buenos Aires, Ed., 1970 pág.
14. Echeverría, J. (2001): Educación y tecnologías telemáticas. Revista Iberoamericana de Educación, p. 24.
15. Escudero, J. M. (1995), Tecnología e innovación educativa. Bordón. Barcelona.
15. Fileni, (1988). Citado en Estallo Martí et al., 1997). Estallo Martí, J. (1997). "Psicopatología y Videojuegos" en Instituto Psiquiátrico. [En línea] Madrid, disponible en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>.



16. Gage, N. L., Berliner, D. (1988). Educational psychology. Boston: Houghton Mifflin Co.
17. Gómez, J. R., (2004), Las tic en la Educación, Blog personal
18. González, A. (1988). Joc Patològic: Una nueva adicción. Barcelona: Tibidabo Ediciones.
19. González, García, M.; López Cerezo, J. A., y Lujan J. L. (1996): Ciencia, tecnología y sociedad. Una introducción al estudio social de la ciencia y la tecnología. Tecnos, Madrid.
20. Goranson (1998) citado en Colectivo de autores et al. (1998,). <http://www.monografias.Com/trabajos/adolmodin/adolmodin.Shtml>.
21. Goldstein, 1993; citado en Estallo Martí et al., 1997). Estallo Martí, J. (1997). "Psicopatología y Videojuegos" en Instituto Psiquiátrico. [En línea] Madrid, disponible en <http://www.ub.es/personal/videoju.htm>.
22. <http://www.inec.gob.ec>
23. <http://www.monografias.Com/trabajos/15/todorov/todorov.Shtml>. # INTRO
24. Jukovskaia, R. I. (1978). La educación del niño en el juego. La Habana: Editorial Pueblo y Educación.
25. Licon, A. y Piccolotto, D., (2006). "Algunas reflexiones sobre los videojuegos". Disponible en <http://tecnologiaedu.us.es/edutec/paginas/19.html>
26. Martínez Sánchez F. y MaPrendes Espinoza P. (coords.) Nuevas tecnologías y educación. Madrid, 2007: Edit. PEARSON EDUCACION S.A, pp. 175 – 190.
27. Marks, P. (1984). Mind and Media. The effects of Television, computers and videogames. William Collins Sons & Co. Ltd.
28. Oliva, A. y Palacios, J (2000) La familia y escuela: padres y profesores en Familia y Desarrollo humano, edit. Alianza, Madrid.
29. Ovelar R. y Benito, M. (2005): La transformación tecnológica de los entornos de aprendizaje. Observatorio de e Learning. Universidad del País Vasco. Documento disponible en: [http://pulsar.ehu.es/pulsar/documentacion/informes\\_pulsar/Informe\\_PULSAR\\_Octubre.pdf](http://pulsar.ehu.es/pulsar/documentacion/informes_pulsar/Informe_PULSAR_Octubre.pdf)

30. Prats, J. (2002): Internet en las aulas de educación secundaria. En Varios, Internet y enseñanza de la historia. Barcelona. Grao.
31. Piaget, J. (1957). The chil's conception of space. London: Routledgey Kegan Paul.
32. Pearl, R., Bryan, T., y Donahue, M. (1980). Learning Disabled Children's attributions for success and failure. Learning Disanility Quartely, 3, p. 3-9.
33. Pere Marqués G.: "Impacto de las Tic en Educación: Funciones y Limitaciones", 2000 Sánchez, 2002 (Katz, 2006: 90-91).
34. Rodríguez Diéguez, J. L. (1994): Nuevas Tecnologías para la Educación. En Blázquez, F.: Cabero, J Y Loscertales, F. (coords): Nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación para la Educación. Alfar, Sevilla.
35. Rivas, R. (2004) "Al Re- Encuentro con la Familia": Familia en el tercer Milenio.
36. Rubiaet al. (2002) <http://jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm>.
37. Salomón, G.; Perkins, D. y Globerson, T. (1992) "Coparticipando en el conocimiento: la ampliación de la inteligencia humana con las tecnologías inteligentes" en Revista CL&E "Comunicación, Lenguaje y Educación" N° 13:6-22.
38. Soler Pérez, (2008), El uso de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) como herramienta didáctica en la escuela, en Contribuciones a las Ciencias Sociales, octubre 2008.
39. Smith, Frank. (1990): Para dar sentido a la lectura. Madrid, Visor, 1990 (Col. Aprendizaje, LXII).
40. Vygotsky, L. (1979). El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Barcelona: Crítica.

# **ANEXO**



Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
Rector – Director de Instituciones Educativas  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responde a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre este temático, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Rosmery Carranza Gonda, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Seguro de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

  
Mg. Rosmery Carranza Gonda  
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA





En esta imagen se observa al Lic. Juan Ontaneda, director de la escuela Manuel Enrique Rengel, firmando la carta de ingreso proporcionada por la UTPL; autorizando el permiso para aplicar las encuestas a los estudiantes de cuarto año de Educación Básica, con la finalidad de recoger información sobre la utilización de las nuevas tecnologías de la información y comunicación de los estudiantes encuestados.



Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
Rector - Director de Instituciones Educativas  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responde a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr (a) Rector (a) - Director (a) se autorice a Reina Carolina Coronado, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentre apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

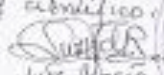
Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

  
Mg. María-Esther Aguero Barrios,  
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Recibido: 19-05-2011

Aceptado la solicitud, así como el origen, para el desarrollo del área de informática.  
Atención  
  
Lic. María Lando  
DIRECTORA





En esta imagen se observa a la Lic. María Jumbo directora de la escuela “Ciudad de Cuenca”, firmando la carta de ingreso facilitada por la UTPL; autorizando a la estudiante egresada a realizar las encuestas a los estudiantes de sexto año de Educación Básica, para conocer qué porcentaje de alumnos utilizan las tecnologías de la información y comunicación en la investigación y elaboración de sus tareas escolares, así como en otras actividades de entretenimiento y diversión.



Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
Rector – Director de Instituciones Educativas  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responde a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a *Bianca... Casanova... Casada...* egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

*MARÍA ELENA ALFARO DE CASO*

Mg. María-Elena Alfaro Burneo.  
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



*Se autoriza la optativa*  
*[Signature]*  
Escuela de Ciencias de la Educación  
Universidad Técnica Particular de Loja





En esta imagen se visualiza al Lic. Carlos Muñoz, Vicerrector del Colegio Técnico Agropecuario Macará, firmando la carta de ingreso; autorizando la aplicación de las encuestas de una muestra de veinte tres alumnos de primero de bachillerato, con el propósito de conseguir información sobre el uso de las cuatro pantallas.

## ANEXO Nro. 2.

Formato del cuestionario utilizado para niños de 2do a 5to año de Educación Básica de (6 a 9 años), aplicado a la escuela Manuel Enrique Rengel, a 4to año de básica.

### 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



### **ANEXO Nro. 3**

Formato del cuestionario utilizado para adolescentes de 6to a 10mo año de Educación Básica de (10 a 14 años), aplicado en la escuela Ciudad de Cuenca a 6to año de básica, y el mismo instrumento utilizado para jóvenes de 1ero a 3ero de bachillerato de (15 a 18 años), aplicado en el Colegio Técnico Agropecuario Macará, a 1ero de bachillerato.

#### **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 más de una respuesta)**
1. Voy a una academia
  2. Tengo un profesor particular
  3. Me ayudan mis hermanos/as
  4. Me ayuda mi padre
  5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En una sala de estudio
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)
  2. Si
- 15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**
1. Internet: Buscadores y páginas web
  2. CD interactivo
  3. Enciclopedias digitales
  4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones
- 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**
1. Todas
  2. Matemáticas
  3. Lengua y Literatura
  4. Historia/ Geografía
  5. Idiomas
  6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
  7. Otra
- 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**
1. No, ninguno
  2. Si, algunos (menos de la mitad)
  3. Si, casi todos (más de la mitad)
  4. Sí, todos
- 18. ¿Tienes ordenador en casa?**
1. (pase a la pregunta 22)
  2. Si
- 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar

6. Es portátil
- 20. ¿Tienes internet en tu casa?**
1. No (pase a la pregunta 22)
  2. Si
- 21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**
1. No
  2. No lo sé
  3. Sí, tengo un filtro
  4. Sí, tengo un antivirus
  5. Sí, pero no sé lo que es
- 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**
1. No (pasa a la pregunta 51)
  2. Si
- 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una y dos horas
  3. Más de dos horas
  4. Nada
  5. No lo sé
- 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Entre una y dos horas
  2. Más de dos horas
  3. Nada
  4. No lo sé
- 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**
1. En mi casa
  2. En el colegio
  3. En un ciber
  4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
  5. En casa de un amigo
  6. En casa de un familiar
- 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**
1. Sólo
  2. Con amigos
  3. Con hermanos
  4. Con mi padre
  5. Con mi madre
  6. Con mi novio/a
  7. Con un profesor/a
- 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**
1. Nadie, he aprendido yo solo
  2. Algún hermano/a
  3. Mi novio/a

4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

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

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

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

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

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

1. Con chat
2. Con Messenger

3. Con las dos anteriores
  4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)
- 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**
1. Siempre me muestro como soy
  2. A veces finjo ser otra persona
  3. Siempre finjo ser otra persona
- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
1. Nunca
  2. A veces
  3. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
1. Con mis amigos
  2. Con mi familia
  3. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
1. No tengo ninguno
  2. Tengo, pero no los conozco
  3. Tengo y he conocido alguno
- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
1. No (pase a la pregunta 39)
  2. Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
  2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
  3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
  4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
  5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
  6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
  7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
  8. A ninguno
- 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**
1. Juego en red con mi grupo de amigos
  2. Jugar en red te permite hacer amigos
  3. No estoy de acuerdo con ninguna
- 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**
1. No (pase a la pregunta 41)
  2. Si
- 40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Facebook

2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

**41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

**42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

**43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)**

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

**44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)

8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
  9. No estoy de acuerdo con ninguna
- 45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**
1. No (pase a la pregunta 47)
  2. Si
- 46. ¿Por qué 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 videos 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 aíse 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: juegosolímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gearsolid 4: guns of thepatriots
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. Hallo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modernwarfare
7. Assasin's creed
8. LostOdyssey
9. SoulCalibur 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. Supersmashbrosbrawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiviial
9. Link'scrossbow 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 StoriesPlatinum
4. Tekken: DarkResurrectionPlatinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsom – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

**83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. New Super Mario 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 SunIsYour Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final FantasyTacticsAdvance

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 - theBurningCrusade
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- BattleChest
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. ¿Cómo 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. ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**
1. No
  2. Si
  3. No lo sé
- 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**
1. Si con todos
  2. Con algunos sí, con otros no
  3. No me dejarían jugar con casi ninguno
- 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**
1. Familia
  2. Amigos/as
  3. Estudios
  4. Deporte
  5. Lectura
  6. Televisión
  7. Hablar por teléfono
  8. A nada
- 99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**
1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
  2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
  3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
  4. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**
1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
  2. 1
  3. 2
  4. 3
  5. Más de tres 3

- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 102. .De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo se
  5. Nada
- 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**
1. Menos de una hora
  2. Entre una hora y dos
  3. Más de dos horas
  4. No lo sé
  5. Nada
- 104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
  2. Con mi padre
  3. Con mi madre
  4. Con algún hermano/a
  5. Con otro familiar
  6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
  2. Comer
  3. Navegar por internet
  4. Hablar por teléfono
  5. Leer
  6. Dormir
  7. Charlar con mi familia
  8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**



1. No (Pasa a la pregunta 109)
  2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
  2. Por el momento del día en el veo la tele.
  3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
  2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
  2. Mis hermanos/as
  3. Mi padre
  4. Mi madre
  5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
  2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
  2. Dibujos animados
  3. Deportes
  4. Series
  5. Concursos
  6. Documentales
  7. Noticias
  8. Programas del corazón
  9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
  2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
  4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
  5. Me aburre la televisión
  6. Elijo el programa antes de encender la televisión

7. Me encanta hacer zapping
  8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
  9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
  10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
  11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
  2. Impresora
  3. Scanner
  4. Webcam
  5. USB o disco duro externo
  6. Mp3/ Mp4/iPod
  7. Cámara de fotos digital
  8. Cámara de video digital
  9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
  10. Equipo de música
  11. Teléfono fijo
  12. DVD
  13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
  14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
  2. Cuando necesito algo pido y me dan
  3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
  4. Hago algún trabajo en casa.
  5. Hago algún trabajo fuera de casa
  6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
  2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
  3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
  2. Televisión
  3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
  2. Teléfono móvil
  3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet

2. Video juegos
  3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
  2. Televisión
  3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
  2. 2. Televisión
  3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. Mp3/ Mp4/ iPod
  3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
  2. Video juegos
  3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
  2. PlayStation 3
  3. No lo se
- 126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. PSP
  2. Nintendo DS
  3. No lo se

## ANEXO Nro. 4

Formato del cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.

**Objetivo:** Conocerla 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.....

#### 1.3Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ( )
2. Fisco misional ( )
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
<b>A. Factor económico:</b>					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
<b>B. Factor social:</b>					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
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 Respetto 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**





## ANEXO Nro. 6

### INSTITUCION EDUCATIVA: “ESCUELA MANUEL ENRIQUE RENGEL”



En esta imagen se visualiza a los estudiantes de cuarto año de básica, tomado de una muestra de doce alumnos de la escuela “Manuel Enrique Rengel”, contestando las encuestas del cuestionario uno; con el objetivo de conseguir información para conocer el grado de aceptación que tienen los estudiantes frente al uso de las cuatro pantallas.

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA: “ESCUELA CIUDAD DE CUENCA”



En este gráfico se observa a los estudiantes de sexto año de básica paralelo B de una muestra de veinte alumnos de la escuela “Ciudad de Cuenca”, resolviendo las preguntas de las encuestas del cuestionario dos; dichos resultados me permitieron conocer el porcentaje de estudiantes que utilizan las cuatro pantallas como medios importantes para obtener la información en una forma clara y precisa.

## INSTITUCIÓN EDUCATIVA: COLEGIO TÉCNICO AGROPECUARIO MACARA



Se observa la imagen de los estudiantes de primero de bachillerato del “Colegio Técnico Agropecuario Macará”, contestando las encuestas, permitiendo aplicar la encuesta de una muestra de veinte y tres alumnos, con la finalidad de obtener información importante que me permitirá desarrollar mi proyecto de investigación, tomando como referencia estos resultados para luego hacer el análisis respectivo detallando cada una de las respuestas de las preguntas contestadas por los estudiantes.