

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
La universidad católica de Loja



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

*Generaciones interactivas Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas estudio realizado en: escuela Fiscal Mixta “Riobamba”, escuela Fiscal Mixta “Cenepa” y colegio “INEPE” en la ciudad de Quito provincia de Pichincha en el año 2011”*

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

MENCIÓN:

EDUCACIÓN INFANTIL

**Autora:**

Norma Alexandra Yáñez Noboa

**DIRECTORA DEL PROYECTO**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo.

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Mgs. Fabián Augusto Jaramillo Serrano

**CENTRO UNIVERSITARIO QUITO**

**2012**

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**CERTIFICACIÓN**

**Mgs. Fabián Jaramillo Serrano**  
**TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION U.T.P.L.**

CERTIFICA:

Haber revisado el presente 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, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) \_\_\_\_\_  
Mgs. Fabián Jaramillo Serrano

Quito, febrero del 2012

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

**ACTA DE DECLARACIÓN CESIÓN DE DERECHOS**

Yo: Norma Alexandra Yáñez Noboa, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar las disposiciones 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) \_\_\_\_\_

Norma Alexandra Yáñez Noboa

C.C. 1719133751

**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

**AUTORIA:**

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

(f) \_\_\_\_\_

Norma Alexandra Yáñez Noboa

C.C. 1719133751

## **DEDICATORIA**

A Dios, a la vida, que en su constante evolución  
Me ha permitido conocer a seres maravillosos  
Comenzando con mi madre Livia y luego mis hermanos,  
Christian, Kevin, y Oscar el amor de mi vida, a mis amigas  
Gaby y Diana y a todos los seres inmateriales que desde  
Su lugar designado me han guiado (Juan, Teresa y Zoe) +

**A todos**  
**Gracias por todo**

## ÍNDICE

Portada	i
Certificación	ii
Acta de cesión de derechos	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	vii
1. RESUMEN	1
2. INTRODUCCIÓN	2
3. MARCO TEÓRICO	4
<b>3.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.</b>	<b>4</b>
<b>3.1.1 Características Generales</b>	<b>4</b>
<b>3.1.1.1 Ubicación Geográfica</b>	<b>4</b>
<b>3.1.1.2 Población</b>	<b>4</b>
<b>3.1.1.3 Educación</b>	<b>5</b>
<b>3.1.1.4 Familia</b>	<b>6</b>
<b>3.1.2 Entorno educativo, la comunidad educativa</b>	<b>6</b>
<b>3.1.3 La demanda de las TIC´s en la Educación</b>	<b>9</b>
<b>3.1.3.1 Las TIC´s</b>	<b>10</b>
<b>3.1.3.1.1 TIC´s Tradicionales</b>	<b>11</b>
<b>3.1.3.1.2 Nuevas TIC´s</b>	<b>11</b>
<b>3.1.3.2 Demanda educativa de las TIC´s en Ecuador</b>	<b>13</b>
<b>3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas</b>	<b>14</b>

<b>3.2.1 Las pantallas</b>	<b>15</b>
<b>3.2.1.1 La televisión</b>	<b>16</b>
<b>3.2.1.2 La computadora</b>	<b>18</b>
<b>3.2.1.2.1 La computadora en Ecuador</b>	<b>22</b>
<b>3.2.1.3 Los celulares (teléfonos móviles)</b>	<b>23</b>
<b>3.2.1.4 Videojuegos</b>	<b>25</b>
<b>3.2.2 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños/as, adolescentes y jóvenes de 6 a 18 años</b>	<b>26</b>
<b>3.2.3 Los riesgos que plantean las TIC´s</b>	<b>28</b>
<b>3.2.3.1 Violencia</b>	<b>29</b>
<b>3.2.3.2 Consumismo</b>	<b>30</b>
<b>3.2.3.3 Brecha social</b>	<b>32</b>
<b>3.2.3.4 Idolatrías</b>	<b>32</b>
<b>3.2.3.5 Vidas simuladas</b>	<b>33</b>
<b>3.2.4 Las oportunidades que plantean las TIC´s</b>	<b>33</b>
<b>3.2.4.1 Aprovechamiento del tiempo</b>	<b>34</b>
<b>3.2.4.2 Iniciativa y creatividad</b>	<b>34</b>
<b>3.2.4.3 Aprovechamiento de recursos</b>	<b>34</b>
<b>3.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s</b>	<b>35</b>
<b>3.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación</b>	<b>36</b>
<b>3.3.1.1 Ley de Comunicación</b>	<b>36</b>

3.3.2	Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar	37
3.3.3	Alfabetismo en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy)	39
3.3.3.1	Iniciativa media literacy	40
4.	<b>METODOLOGÍA</b>	41
4.1	Diseño de la investigación	41
4.2	Participantes de la investigación	42
4.3	Técnicas e instrumentos de investigación	42
4.3.1	Técnicas	42
4.3.2	Instrumentos	43
4.4	Recursos	43
4.4.1	Recursos Humanos	43
4.4.2	Recursos institucionales	44
4.4.3	Recursos materiales	44
4.4.4	Recursos económicos	44
4.5	Procedimiento	45
5.	<b>INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN</b>	47
5.1	Caracterización de las instituciones objeto de estudio	47
5.2	Caracterización socioeconómica	50
5.2.1	Contexto sociocultural y biológico del niño	50
5.2.2	Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente y	63

el joven	
<b>5.3 Redes sociales y pantallas</b>	<b>74</b>
<b>5.4 Redes sociales y mediación familiar</b>	<b>92</b>
<b>5.5 Redes sociales u mediación escolar</b>	<b>104</b>
<b>5.6 Redes sociales riesgos y oportunidades</b>	<b>113</b>
<b>5.7 La relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar</b>	<b>123</b>
<b>5.8 La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica</b>	<b>125</b>
<b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	<b>127</b>
<b>6.1 Conclusiones</b>	<b>127</b>
<b>6.2 Recomendaciones</b>	<b>128</b>
<b>7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS</b>	<b>131</b>
<b>8. ANEXOS</b>	<b>133</b>

## **1. RESUMEN**

El presente trabajo de investigación se basa en la problemática actual de las cuatro pantallas más comunes como: televisión, internet, celulares y video juegos en los niños, niñas, adolescentes y jóvenes entre 6 a 18 años y de la des-sintonía tecnológica que existe de padres y maestros acerca de estos medios.

La des sintonía entre padres y maestros es la principal deficiencia que existe a la hora de aplicar las tecnologías con los hijos y estudiantes, por no conocer el uso de las mismas, no pueden direccionarlas para contribuir a su desarrollo. La utilización de las redes sociales y el impacto que tienen en los estudiantes, muestra como han pasado a ser una herramienta primordial de socialización de los más jóvenes dejando de lado a los grupos juveniles por las familias virtuales. Por lo que los docentes debemos integrar la tecnología en la educación con objetivos claros que permitan que los estudiantes utilicen conscientemente las TIC`S para ampliar su campo investigativo.

## 2. INTRODUCCIÓN

Desde la década de los 80's es evidente el auge que ha tenido las tecnologías en el mundo entero, en los primeros diez años del siglo 21 ha sido más notorio aun la evolución tecnológica siendo un instrumento de ayuda para derribar fronteras y ser partícipes de la evolución del mundo entero y de los acontecimientos que a diario modifican el mundo en que vivimos, siendo los niños y jóvenes los mayores actores de este suceso que transforma las formas de percibir la vida.

Frente a esta situación la fundación TELEFÓNICA de España a partir del año 2008 lleva a cabo la aplicación de encuestas sobre el consumo de tecnología entre los niños y jóvenes, siendo temas de estudio las poblaciones de España en primer momento y posteriormente en América latina en países como Argentina Chile y Colombia.

Debido a que las tecnologías día tras día avanzan a pasos gigantescos, y que no existe rincón del planeta donde su efecto no se haya notado, El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación, llevan adelante junto a la Universidad Técnica Particular de Loja, el trabajo de investigativo sobre el consumo de las tecnologías en la población de niños y niñas desde los 6 años hasta jóvenes de 18 años en instituciones públicas y privadas de nuestro país.

Investigación que tiene como principal fin conocer qué tipo de tecnologías se usan en la actualidad y el grado de afectación en niños, niñas, adolescentes y jóvenes que tienen las mismas en el desarrollo social y afectivo de las poblaciones estudiadas.

El presente estudio tiene como fin que sus resultados sirvan de aporte para el diseño y desarrollo de programas que sean capaces de optimizar el uso del tiempo de las poblaciones tomadas en cuenta.

De este estudio se desprende el grado de afectación que existe en las poblaciones estudiadas con respecto a la brecha tecnológica que existe entre sectores de una misma ciudad como Quito lugar donde se llevo a cabo la presente investigación.

Las instituciones intervenidas en el presente estudio son dos instituciones fiscales y una institución pública, siendo aplicadas las encuestas originales de España, donde se hace referencia a las tecnologías que en la actualidad son preferidas por niños y jóvenes a más del contexto familiar en el que desenvuelven.

Este proyecto de investigación se encuentra conformado por los preliminares, resumen, introducción, marco teórico constituido por tres capítulos, que a continuación se los explica en forma sintética muy puntual del contenido de cada uno de ellos, a continuación se procede con la metodología análisis y tratamiento de la información, conclusiones y recomendaciones y las referencias bibliográficas utilizadas.

El primer capítulo, aborda la parte teórica acerca de la caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar de las poblaciones estudiadas, haciendo referencia a la realidad actual en la que niños, adolescentes y jóvenes se desenvuelven y los principales involucrados es su desarrollo como los padres y los docentes.

El segundo capítulo, contiene las características de los niños y jóvenes frente a las pantallas en el contexto ecuatoriano, con las principales pantallas a las cuales los niños y jóvenes sienten afinidad a más de conocer el contexto familiar en el cual se desarrolla los encuestados.

### **3. Marco Teórico**

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

##### **3.1.1 Características Generales**

###### **3.1.1.1 Ubicación Geográfica**

Ecuador está situado en el noreste de América del Sur. Limita al norte con Colombia, al sur y este con Perú y al oeste con el Océano Pacífico.

Es uno de los países más pequeños de América del Sur, tiene una extensión de 255.970 Km<sup>2</sup>. Su territorio incluye además, las islas Galápagos o Archipiélago de Colon. La cordillera de los Andes marca toda la geografía del país. Desde el punto de vista geográfico, el Ecuador se halla dividido en cuatro regiones naturales, Costa, Sierra, Oriente y Galápagos, lo que convierte al Ecuador en un país multicultural. (Jose, 2009-2010)

###### **3.1.1.2 Población**

Ecuador es un país multicultural con gran riqueza cultural, natural, de acuerdo con el último censo del 2010 la población ecuatoriana haciende a 14.000.000 millones siendo la parte urbana la más poblada. Con cerca de tres millones de hogares y la presencia de nueve pueblos indígenas, un porcentaje significativo de la población mestiza y en menor número de la población negra.

“El aumento acelerado de la población urbana se debe al propio crecimiento vegetativo, pero también al proceso de migración campesina, debido a la crisis en el campo por falta de tierra y de oportunidad<sup>4s</sup> de empleo, los destinos siguen siendo Guayaquil y Quito” (Galarza 2008/2009). Diversos factores socioeconómicos y culturales han incidido

para que en las últimas tres décadas se produzca una acelerada y desordenada concentración de casi dos tercios de la población en áreas urbanas; la población migrante sigue siendo uno de los engranajes del motor que mueve la economía del país.

### 3.1.1.3 Educación

Según la constitución de 2008, es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal. (Ecuatoriano, 2011)

La educación en Ecuador está reglamentada por el Ministerio de Educación sea educación fiscal, fisco misional, municipal, y particular laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente.

Según estudios realizados en el 2010 por PREAL (Proforma de Promoción de la Reforma Educativa en América Latina y el Caribe) En Ecuador, cada vez se matriculan más niños en la escuela. Sin embargo, aún persisten los desafíos en la cobertura de educación inicial y bachillerato.

Desafortunadamente en nuestro país el que haya más número de niños y niñas matriculados en la escuela no implica que vayan a terminar su formación ya que persiste la deserción escolar por motivos económicos esencialmente en las zonas rurales o suburbanas donde las necesidades son muchas y las soluciones casi no existen. Para contrarrestar la deserción escolar el gobierno ha tratado de implementar más beneficios y menos gastos para los estudiantes como la gratuidad de las matriculas y la alimentación escolar, pero al parecer esto todavía no surte efecto en las zonas afectadas.

#### **3.1.1.4 Familia**

La definición de familia es “Unidad social formada por un grupo de individuos ligados entre sí por relaciones de filiación, parentesco o matrimonio”. (Psicología s.f.).

La familia desde siempre se la ha considerado como el núcleo social, en el Ecuador esta imagen de la familia como núcleo social se ha ido degenerando producto de diferentes factores como la migración, la intolerancia entre parejas lo que desemboca en la separación de las familias, así como los problemas económicos que son los que a la final terminan siendo los causantes de las separaciones familiares.

Es de vital importancia que en nuestro país se genere más conciencia del valor de la familia dentro de la sociedad para que las próximas generaciones no acarreen con ellas los conflictos que desencadenan en más violencia que es en la cual la niñez actual se desenvuelve.

#### **3.1.2 Entorno educativo, la comunidad educativa**

La comunidad educativa tanto como el entorno educativo son uno solo es por ello que se los analizara así.

La Comunidad Educativa se la entiende como los individuos que conforman el equipo de trabajo responsable de los niños y niñas durante su desarrollo cognitivo y social en la etapa escolar.

En el Ecuador las comunidades educativas están conformadas por la directora, los docentes, los estudiantes, los auxiliares de servicios, los padres de familia siendo todos de vital importancia para que el procesos de enseñanza-aprendizaje se lo lleve a cabo de mejor manera para los estudiantes, siendo garantizada su participación como se señala en la Ley Orgánica de Educación Intercultural.

El papel del director en los Centros Educativos, es punto clave, como promotor de los procesos de cambio e innovación educativa para la realización del desempeño administrativo.

El director/a planifica, organiza, dirige, coordina y controla, estas funciones requieren de ciertas actitudes carismáticas y una específica capacitación, abiertas al cambio y con una posición crítica, creadora y respetuosa de las opiniones ajenas.

En nuestro país se cambio desde el año 2008 la concepción de director inamovible del puesto ya que en la nueva constitución se manifiesta que para ocupar estos cargos los favorecidos tendrán que superar una serie de pruebas y así hacerse merecedores del cargo por cuatro años.

El docente es el responsable directo del proceso enseñanza-aprendizaje ya que es con el cual el estudiante comparte la mayor parte del tiempo que pasa en la entidad educativa.

Para el Dr. Jean Piaget: básicamente el docente debe ser un guía y orientador del proceso enseñanza-aprendizaje que tiene como función en principio crear hombres que sean capaces de crear cosas nuevas, hombres creadores e inventores. (Piaget 1966)

Ya paso el tiempo en el que el docente era quien tenía la verdad absoluta y sola la imponía, en la actualidad el docente tiene el papel de mediador del conocimiento que tienen los estudiantes y los refuerza con nuevos conocimientos pero siempre teniendo en cuenta el criterio del estudiante, poniendo en práctica el constructivismo<sup>12</sup>.

---

<sup>2</sup> **Constructivismo** corriente de la didáctica que se basa en la teoría del conocimiento constructivista. Postula la necesidad de entregar al alumno herramientas que le permitan resolver una situación problemática, lo cual implica que sus ideas se modifiquen y siga aprendiendo. (Psicología s.f.)

Al docente se le asigna el compromiso solemne de formar las nuevas generaciones y para ello, los docentes cumplen con pautas que no puede romper o evadir.

Gracias a la constitución de 2008 se volvió necesario que los docentes presenten pruebas periódicas de conocimiento, lectura comprensiva, pedagogía y clases practica, con la finalidad de evaluar su desempeño y su nivel de conocimiento, esto se lo realizo con el único objetivo de mejorar la educación en el país ya que los docentes tenemos en nuestras manos el futuro de la nación.

Los estudiantes en la comunidad educativa son los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje, por ser un país multicultural las poblaciones estudiantiles son diversas con realidades distintas unas de otras.

En este momento, el papel del estudiante en el proceso de aprendizaje es activo, sin embargo, en el pasado el estudiante se lo catalogaba como alumno<sup>3</sup> siendo falsa esta concepción ya que los niños y niñas siempre tendrán algo que aportar a su propio proceso de aprendizaje.

Ecuador con las últimas innovaciones dadas en la reforma curricular se propone al estudiante como el individuo que tiene algo que decir, precisamente por esta razón es el docente el que debe acoplarse al estudiante y no viceversa como antes se acostumbraba.

La auxiliar de servicios es una pieza importante dentro de la comunidad educativa, siendo la responsabilidad del personal de servicio cumplir, ordenadamente y en forma responsable con el aseo de las instalaciones del plantel; colaborar en el mantenimiento y reparación de muebles, máquinas y enseres del Plantel; llevar y traer correspondencia dentro y fuera de la Institución; realizar trámites administrativos como: Bancos,

---

<sup>3</sup> **Alumno.**- sin luz

pago de servicios básicos, entre otros; vigilar el edificio y otros bienes de la Institución durante todo el tiempo; asistir a los niños y niñas en casos requeridos de aseo o de traslado a su hogar.

Partiendo de la base de considerar al hombre como ser social, socializante y socializable, constructor de su proyecto de vida hacedor de la sociedad (normas, valores, costumbres). La familia como institución y agente educadora, mantiene un especial papel dentro de la comunidad educativa ya que tiene el deber de mediar con otra institución formadora como es la escuela, estas dos instituciones deben manejar una coherencia de entre pautas culturales, normas, valores, costumbres transmitidas por los dos entes formadores. Para la formación de sujetos con valores es necesario que esta comunicación escuela-familia se mantenga en armonía.

En la constitución vigente la familia tiene garantizada su participación en el proceso educativo de los estudiantes así también sus obligaciones como primeros maestros de niños y niñas.

### **3.1.3 La demanda de las TIC's en la Educación**

“El año 1871 se inician las telecomunicaciones en el país. El primer contrato se firma durante el gobierno de García Moreno con la empresa All American Cables para que un cable telegráfico submarino que tenía que enlazar Panamá con Perú pase por Ecuador. Este servicio inicio sus operaciones en 1894.” (L. V.-N. Galarza 2008/2009)

Atrás quedo 1871, cuando se iniciaron las telecomunicaciones en el Ecuador. En las últimas tres décadas, sobre todo en el primer mundo; y en los últimos veinte en América Latina, las nuevas tecnologías han ido ganando espacio en cuanto a protagonismo en la vida de niños y jóvenes, siendo usadas a mas de instrumentos para la investigación, como mediadores sociales.

“La dinámica de la llamada “sociedad del conocimiento” o “sociedad de la información” también se refleja necesariamente en el campo educativo. Los cambios profundos en la economía., la sociedad y el conocimiento crean un nuevo contexto en el que la educación se afronta a nuevos retos.” (Tedesco 2003).

No hay duda que estamos viviendo el siglo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC´s) en la educación Ecuatoriana. Las TIC`s no suplantán al profesor, son una herramienta que debe saber utilizar para enseñar a aprender.

### **3.1.3.1 Las TIC´s**

Se define desde su inicio como instrumentos y procesos utilizados para recuperar, almacenar, organizar, manejar, producir, presentar e intercambia información por medios electrónicos y automáticos.

Podemos decir que son aquellos equipos palpables y programas informáticos es así que se pueden contar entre ellos, a satélites, a las cámaras digitales, computadoras, televisores, software (programas).

Las tecnologías de la información y la comunicación, son el producto de los notables cambios tecnológicos, sociales e ideológicos que se produjeron en el siglo XX. En la era informática cada día se renuevan las tecnologías y mantienen una silenciosa carrera para captar adeptos.

En la actualidad las TIC´s forman parte de la vida cotidiana de la mayoría de habitantes del mundo, en el contexto ecuatoriano no es diferente, desde la educación hasta las personas comunes en la actualidad se mantiene una estrecha dependencia con algún tipo de tecnología, que se ha vuelto indispensable para llevar una vida en sociedad.

#### **3.1.3.1.1 TIC's Tradicionales**

Se conoce como TIC's tradicionales, a las tecnologías que ya tienen más tiempo entre los usuarios, en este grupo se cuenta, a los medios impresos (periódicos), a la radio, a la televisión.

#### **3.1.3.1.2 Nuevas TIC's**

Las nuevas TIC's son las que en las últimas tres décadas han tenido un auge considerable, en comparación a las tecnologías tradicionales, ejemplo de este grupo están los satélites, los robots, las computadoras portátiles, el internet día a día se mejoran los equipos y sistemas existentes.

Entre las múltiples características con las que cuentan las TIC's, están, la optimización de la información y el desarrollo de la comunicación, abarcan todos los ámbitos de la experiencia humana y modifican los ámbitos de la experiencia cotidiana, permite comunicarse en el ciberespacio ampliando así nuestro espacio de comunicación, bien utilizadas las TIC's son una rica fuente de enseñanza (el internet).

Las TIC's han sido un medio para que la información sea de libre acceso para todos, facilitan la eliminación de barreras tanto de tiempo como de espacio favoreciendo las comunicaciones.

Las TIC's como mecanismo de procesamiento de información y como instrumento cognitivo nos pueda ayudar a liberar trabajos de rutina y potenciar nuestros procesos mentales.

Desde estas perspectivas los beneficios son muchos siempre que sean bien direccionadas, se debe tomar en cuenta que en cuanto a las tecnologías existe mucha información mal utilizada y para que sean beneficiosas es necesario formar estudiantes con criterio capaces de discernir entre lo que aportara a su desarrollo y lo que no.

Entre las desventajas de las Tics resaltan la grieta que han abierto entre padres, maestros con los niños, jóvenes, ya que al parecer el desconocimiento de los primeros hace que estén en “sintonías” distintas.

No se distribuye igualmente el uso de las TIC’s al ritmo en que ella se presenta, poniendo así una frontera invisible entre gente de posibilidades y la gente pobre, reflejado también en centros educativos que dependiendo de sus posibilidades económicas los hace beneficiario de tecnologías de la comunicación .

Tomando de punto de partida el constructivismo, los docentes tenemos el papel de mediadores del conocimiento que manejan los estudiantes, aportando con cosas que llamen su atención y que sobre todo lo motiven a conocer más.

En el contexto ecuatoriano este papel se lo deja al docente de computación, mientras los docentes de grado miran de fuera la transformación que están viviendo sus estudiantes, aun en profesores que vivieron un proceso educativo de impartir y no de consensuar el conocimiento, miran a la tecnología como algo que a largo plazo será el detonante de problemas sociales.

### **3.1.3.2 Demanda educativa de las TIC’s en Ecuador**

El uso de la tecnología implica para la educación una necesidad ineludible para el desarrollo de la comunicación, hasta hace unos años en nuestro país, el que exista una televisión y un vhs para una institución de más de 500 estudiantes, era lo mejor a lo que podía aspirar una entidad educativa, posteriormente fueron implementándose esas mismas herramientas pero ahora en cada una de las aulas, para que luego se vuelva regla general tener un centro de computo para que los niños sepan usar una computadora, con el tiempo ya se implementaría Internet en las instituciones educativas, el gobierno Nacional y Local no han escatimado

esfuerzos al momento de implementar la tecnología en las instituciones públicas.

La implementación del internet en las instituciones educativas, ha mejorado en gran medida la curiosidad inherente a los niños, al contar con esta herramienta tecnológica los niños y niñas pueden acceder a otro tipo de realidades ajenas a la suya.

La iniciativa de equipar tecnología en las instituciones educativas públicas, habla de la prioridad que se está dando a la educación, volviéndose necesario para este proceso, la capacitación de los docentes para que las innovaciones tecnológicas no sean ajenas para ellos, siendo los estudiantes los que “enseñen” a sus maestros.

La carrera por mejorar la oferta educativa entre las instituciones de educación privadas, ha empujado a que mediante las TIC’s se busque la integración de las mismas con las cátedras tradicionales (matemática, lenguaje, ciencias de la vida, estudios sociales), esto gracias a la implementación al inventario institucional de las Pizarras Interactivas, las que le permiten al estudiante apropiarse de los conocimientos con medios más dinámicos como es la multimedia.

Lo antes señalado indica la diferencia que existe aun en nuestro país en cuanto al acceso a las tecnologías, poniendo de manifiesto la importancia que tienen los recursos económicos para una educación que este a la vanguardia de lo que propone el mundo globalizado en el que vivimos.

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

“Las computadoras, los celulares, las vidas simuladas son lugares por los cuales millones de niños y jóvenes de muy diferentes condiciones transitan cotidianamente con habilidad. Allí se encuentran, se muestran; no quieren quedarse afuera. Se desplazan por múltiples pantallas que los invitan a adoptar supuestos dispositivos de participación.” (Bacher 2009)

La violencia, el abuso, el capitalismo, prototipos de vida, imposición de cultura, son algunos de los contenidos que se muestran a los niños y adolescentes, que, no solo modifican sus vidas sino que también modifican sociedades.

El profundo impacto de las tecnologías de la comunicación sobre la vida de sujetos y sociedades nos enfrenta a variados beneficios y problemas de diferente orden, uno de los problemas es la brecha tecnológica que existe entre los países en vías de desarrollo y los países desarrollados. No cabe duda que en nuestro país la tecnología le lleva la delantera a la educación convencional, considerando que la tecnología no se detiene para exigir un trato digno o las mejoras de los espacios físicos de los establecimientos educativos.

Los largos “brazos” de la tecnología han envuelto el mundo actual, la educación no se ha quedado fuera, siendo necesario que se busque la manera de integrar las nuevas fuentes de enseñanza y conjugarlas para ser los generadores de individuos con un alto potencial creativo. Ecuador no se queda fuera del consumo de tecnologías, como el resto de países en vías de desarrollo, que tratan de achicar así la brecha digital existente aun entre nosotros y los países desarrollados.

Son los niños/as, jóvenes los principales protagonistas de los cambios tecnológicos que se presentan. Tomando en cuenta que el sentido de la vista proporciona prácticamente el 80 por 100 de la información total que recibe el ser humano; los niños y jóvenes a diario por medio de las pantallas a las que tienen acceso (televisión, computadora, celulares, videojuegos) se llenan de información, pero la inquietud que queda es si lo que reciben aportara a su desarrollo.

### **3.2.1 Las pantallas**

Pantalla “parte de un televisor, del monitor de un ordenador o de otros aparatos electrónicos que permite visualizar imágenes o caracteres” (Lengua 2005)

Cada vez desde más temprana edad los niños establecen relación con las múltiples pantallas que los rodean. La televisión, el ordenador, el celular, los videojuegos, todas pantallas ligadas a las nuevas generaciones, se han convertido en parte esencial de sus vidas, pareciera ser que estamos frente a una nueva adicción, adicción a las pantallas.

“Las pantallas maestras de actitudes violentas si han fracasado la familia y la escuela como modelos de convivencia pacífica” (Felix Lopez 2008)

#### **3.2.1.1 La televisión**

La televisión es un medio de comunicación muy importante que llega a todos los hogares sin importar posición social de casi todo el Ecuador, siendo una fuente de influencia de conducta en particular en niños y jóvenes.

Los niños/as jóvenes, miran la televisión la mayor parte del tiempo solos, accediendo así a información nociva para su evolución social y afectiva. Hace falta que las televisoras tomen una conciencia social para que así denoten sobre la influencia que ejercen sobre su audiencia.

Desde su llegada al Ecuador empezó a formar parte de las familias ecuatorianas, informar, entretener, era entonces su prioridad. En la actualidad su programación dista de entretener o informar.

Fue en la década del 60 cuando en el Ecuador se empezaba a emitir señales de televisión. Es así que la televisión entra a formar parte de la impresionante red de comunicación del país junto con la prensa y la radio

comenzando a cubrir todo el territorio nacional, en la actualidad casi todas las provincias cuenta con una estación de televisión. (Empresario, 2008)

Un estudio realizado en el año 2010 por el CIESPAL, en dos de las urbes más grandes del Ecuador como son Quito y Guayaquil, permitió conocer los porcentajes de los diferentes programas de televisión que emiten diariamente, es así que:

*“El espacio destinado a los programas informativos (9.3%) es inferior a las categorías de seriales, telenovelas, largometrajes, lo que demuestra la carencia informativa, en nuestra ciudad se maneja un menor porcentaje de programas informativos ya que en Quito es apenas del (17.5%) mientras que en Guayaquil es de (82.5%)” (Utreras 2010)*

Es lamentable observar los porcentajes que se manejan en cuanto a los programas informativos en la ciudad de Quito, a mas de que, en estos espacios informativos, se da mayor cobertura a la crónica roja, no se pretende cerrar los ojos a la realidad, pero sería recomendable que la crónica de asesinatos, secuestros, homicidios y demás, sea emitido en un horario en el cual los televidentes sean los adultos que ya poseen un criterio formado, porque si se promociona violencia se genera violencia.

El mismo estudio nos permitió conocer que el espacio destinado a la programación educativa y cultural es nulo, teniendo un porcentaje del 4,4% en Quito y un 5,0% en Guayaquil.

*“En lo que refiere a programas infantiles, producciones en vivo elaboradas en el propio canal; el panorama es desalentador; pues solo las estaciones de televisión guayaquileñas conceden espacio a este tipo de contenidos. Sin duda cabe anotar que los dibujos animados, que podrían ser considerados infantiles, los tenemos catalogados en clasificación aparte; porque esta clase de programas muchas veces producen estereotipos en los niños y por los mismos no pueden ser considerados infantiles propiamente dichos, en vista de que no cumplen con ninguna labor*

*formativa, que es la función esencial de un programa infantil.” (Utreras 2010)*

Todos los canales de televisión emiten dibujos animados, tratando así de cubrir los espacios infantiles, pero, no son el mejor medio para formar, como se indica en el estudio al que se hace referencia donde se manifiesta que ese es el objetivo de la programación infantil, los niños están bombardeados de dibujos animados, que no aportan en su desarrollo.

El espacio dedicado a jóvenes no se lo menciona en el estudio, lo que nos deja una interrogante ¿Acaso los jóvenes no ven televisión?, la respuesta es obvia, si ven televisión, pero mirando lo que se les impone en cuanto a programas se refiere, creando en ellos una confusión mas, sumada a las ya existentes en la difícil etapa de la adolescencia, en América Latina la juventud es la que mayor audiencia representa para las televisoras.

“Lograr una mirada más profunda por parte de los medios respecto de la problemática educativa no solo depende de los profesionales que allí se desempeñan y de los intereses del mercado. También es responsabilidad de cada sociedad en tanto logre educar audiencias capaces de exigir información de calidad. Y esta es una tarea pendiente”. (Bacher 2009)

Es deber de la educación formar, futuras generaciones capaces de exigir una programación que aporte al desarrollo de los más jóvenes. Es necesario que el Ecuador imite modelos de leyes para una televisión educativa. En Francia, por ejemplo, para estimular la producción y emisión de contenidos para niños y jóvenes, una ley establece “cuotas de pantalla” los canales públicos deben emitir un mínimo de dos mil horas anuales destinadas a ellos.

### 3.2.1.2 La computadora

También conocido como ordenador o computador, es el conjunto de maquinas que, directamente enlazadas y relacionadas entre sí, constituyen un sistema automático de información. (Proaño 2005)

El procesamiento de datos con ordenadores persigue mecanizar o automatizar la relación de tareas rutinarias que generalmente no exigen ninguna actividad intelectual. Los computadores realizan a la perfección y rápidamente todas esas actividades pues son capaces de ejecutar, a gran velocidad y sin errores, diversas operaciones elementales. (Proaño 2005)

A lo largo de la historia se han inventado un sinnúmero de maquinas, con el único objetivo de mejorar la vida de las personas.

La computadora desde hace casi 30 años se ha ido convirtiendo en una herramienta clave de ayuda para los seres humanos haciendo las cosas de una forma más simple.

Los computadores modernos se emplean en diferentes áreas. Algunos de los campos de utilización más comunes de las computadoras son:

- Procesamiento de textos
- Hoja de calculo
- Manejo de base de datos
- Correo electrónico
- Presentaciones graficas
- Manejo de páginas web
- Diseños asistidos por computadores
- Manejos estadísticos
- Procesos comerciales
- Procesos administrativos
- Aplicaciones profesionales especiales, etc.

Con tantas funciones sùrgela pregunta; *¿Realmente nos ha facilitado la vida?*, si, ha facilitado la vida y las operaciones más complejas, pero, se ha caído en un facilismo, como antes se menciona las funciones de la computadora en la actualidad son muchas, hoy en día no se habla de la inteligencia como propia, si no, que, decimos “la capacidad de memoria de mi PC es de...”, hemos dejado la mayoría de cosas en manos de la computadora, incluso la forma de relacionarnos unos con otros.

De los usos de la computadora antes mencionados analizaremos los que están modificando a la juventud ecuatoriana actual, el correo electrónico y el manejo de páginas web. Para esto analizaremos el fenómeno del internet.

Es el internet el medio más idóneo para el intercambio de información y datos en la actualidad

*“El cumulo de información disponible en internet es tan alto que ciertos especialistas hablan de infoxicación, concepto que busca describir la sobresaturación de información. Afirman que este exceso puede incluso llegar a generar angustia en los individuos por no sentirse en condiciones de encontrar la información buscada.”* (Bacher 2009).

El internet en la actualidad se ha convertido en la principal fuente de información a la cual tenemos acceso, como menciona Bacher estamos cayendo en una especie de infoxicación<sup>4</sup>, la misma que hace que nos frustremos en el caso de no encontrar un tema en particular o un archivo de audio, ya que consideramos al internet como lo que todo lo tiene.

Hablando de infoxicación, podemos rescatar que los chicos que son los principales actores de la revolución informática, son los principales

---

<sup>4</sup> **Infoxicación**, exceso de fuentes de información.

afectados, ya que tienen acceso a todo tipo de información que contribuye y que no contribuye a su desarrollo.

Existen infinidad de servicios que hoy en día ofrece el internet, el correo electrónico, múltiples páginas web<sup>5</sup>, transmisión de archivos, conversaciones en línea, redes sociales, etc.

En la actualidad resulta inverosímil creer que alguien no tenga una cuenta de correo electrónico, puesto que es la forma más “antigua” de comunicarnos mediante el internet.

Se los usa en nuestro contexto para recibir información de las entidades públicas como el BIESS, también publicidad o información de las entidades financieras donde se mantiene una cuenta o algún tipo de vínculo.

Según la Subsecretaria de Informática, casi todas las entidades públicas mantienen cuentas de correo electrónico, con la finalidad de estar en contacto con los usuarios de las diferentes entidades. Por ejemplo el Sistema Integrado de Gestión Financiera que cuenta con un portal para administrar centralizadamente los recursos financieros de las entidades no financieras del sector público.

En la actualidad la mayor parte de trámites se los puede hacer de forma virtual<sup>6</sup> mediante el correo electrónico, pero también por este medio se puede ser víctima de estafas y demás timos de gente mal intencionada, así también el acceso de archivos infectados que pueden dañar nuestros computadores.

Hasta antes que aparecieran el hoy llamadas redes sociales, el único programa que permitía la conversación entre dos individuos era el

---

<sup>5</sup> **Web** es un sistema de distribución basado en hipertexto enlazados y accesibles a través de internet.

<sup>6</sup> **Virtual** Definido en filosofía como “lo que no es real”, pero puede mostrar las cualidades sobresalientes de la realidad.

Messenger, con el cual era posible entablar una conversación en tiempo real mediante mensajes relativamente cortos.

Las redes sociales han producido gran impacto como forma de comunicación, debido a que las ciencias tecnológicas, buscan siempre innovar e ir a la par de las exigencias del colectivo. La comunicación por medio de las redes sociales, es más amplia ya que se la utiliza como hobbies por ser sencillo su uso, lo que crea un espacio de libre expresión.

Una red social la componen grupos de personas, las cuales están agrupadas, por uno o varios tipos de relaciones tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos.

En los últimos años las redes sociales han tomado protagonismo en la forma de comunicarse y relacionarse de los jóvenes. Es el facebook (usado mayoritariamente) el medio por cual los niños/as y jóvenes se mantienen al tanto de lo que pasa con su grupo de amigos, así también hacer público su estado emocional o su forma de pensar frente a diferentes planteamientos que se proponen entre ellos mismo para que expresen libremente sus ideas.

#### **3.2.1.2.1 La computadora en el Ecuador**

En el contexto ecuatoriano el uso de la computadora se está generalizando, por medio de iniciativas gubernamentales que proponen la puesta en escena de la tecnología para mejorar la educación, los trámites en diferentes estamentos, como antes se señaló, se está implementado de adecuaciones tecnológicas a las instituciones educativas.

El internet a permitido derribar fronteras, pudiendo así estar al tanto de lo que pasa en otras partes del mundo, en tiempo real, desde el año 1995 aproximadamente en nuestro país se puede hablar del uso del

internet pero es en la última década, cuando, entro con fuerza el uso del mismo, en primera instancia solo para consultas de ciertos temas que no eran accesibles desde los libros, posteriormente se masificó el uso del correo electrónico con el fin de enviar y recibir información de tipo personal, así también poder estar en contacto con familiares o amigos que se encontraran fuera de las fronteras patrias, después de esta sucesión de eventos y modas llego al ecuador el esnobismo de las redes sociales, en primer momento se hablaba del hi5 la misma que permitía intercambiar estados de ánimo las actividades que se realizaban mediante fotografías o comentarios.

El impacto mediático que hoy en día tienen las redes sociales en el Ecuador particularmente en los niños/as y jóvenes se denota al escuchar decir que no se existe si no se tiene una cuenta en facebook, sus usuarios no se discriminan por posición social (en la población estudiada), la mayoría de ellos tienen un perfil en facebook, siendo el único requisito, tener cuenta de correo electrónico.

### **3.2.1.3 Los celulares (teléfonos móviles)**

En el presente siglo el teléfono celular se ha tornado indispensable para los habitantes de este mundo globalizado, donde se ha tornado necesario estar siempre comunicado, teniendo en cuenta que el mundo gira en torno a la comunicación, hoy en día el tener un teléfono celular se aleja de ser un lujo, como en los años 90 se lo veía al teléfono móvil, para convertirse en una herramienta del diario vivir.

El teléfono celular, se ha convertido en un instrumento de uso masivo entre los más jóvenes, en la actualidad los niños/as y jóvenes tienen acceso a un celular desde más temprana edad, la preocupación de saber en donde se encuentran ha empujado a los padres a proveer de este dispositivo a sus hijos.

A mas de ser una herramienta de comunicación, el teléfono móvil funciona de forma múltiple, como: enviar mensajes de texto (sms) agenda, reloj, radio, música, fotos, videos, navegar en internet, es así, que, enviar mensajes de texto (sms) es una función para la cual los jóvenes usan en particular los teléfonos celulares, ya que mediante ellos logran manifestar lo que hablando tal vez se les dificulta.

La realidad ecuatoriana no dista de la realidad mundial, donde domina el poder inquisitivo, empujando a la sociedad a ceder frente a las innovaciones tecnológicas en este caso en cuanto a celulares refiere.

Si bien es cierto que el teléfono móvil es una herramienta que nos permite estar siempre comunicados, también es cierto que nos dejamos arrastrar por una ola de consumo, que nos invita a “estar a la moda”, convirtiendo al celular en un centro de entretenimiento, donde los jóvenes imprimen su propia identidad.

Con antelación se menciono que los más jóvenes son los que están más expuestos a prototipos de consumo que se venden en las pantallas más próximas a ellos, es así que el tener un celular de última generación se torna indispensable para poder figurar entre sus compañeros, cayendo nuevamente en la ya mencionada “Brecha” que existe entre los estatus sociales.

Es lamentable reconocer que los jóvenes, al tener acceso a teléfonos de última generación, viabilizan este recurso para que se convierta en un dispositivo de abuso, por ejemplo; En un noticiero local hace un año aproximadamente se reporto sobre el uso indebido de celulares, ya que al poseer cámara la utilizaban para grabar peleas o para grabar las propias relaciones sexuales, mismos videos que en lo posterior subirían al internet o solamente enviar el archivo por BLUTHOTH<sup>7</sup> y así dejar que mas jóvenes tengan acceso a estos archivos.

En nuestro país, es necesario que se cree una conciencia de consumo, y así, generar una cultura de consumo y del manejo adecuado de las tecnologías a las que se puede acceder. Hace falta en los jóvenes esta conciencia, no solo, por el impacto que tiene el consumo excesivo de telecomunicaciones sino de uso adecuado de las mismas.

#### **3.2.1.4 Videojuegos**

Desde siempre las actividades lúdicas han tenido una especial importancia por el impacto que tiene en los individuos. Pero al hablar de los videojuegos nace la interrogante de ¿En que aportan los juegos de video?, ya que al respecto de la definición de videojuego antes expuesta, se hace relentecía a que los individuos mantienen una interacción con una videoconsola<sup>8</sup> y no con otro individuo.

*“El juego ha sido principalmente estudiado por la Psicología Evolutiva debido a la importancia que tiene para el desarrollo del niño” (Psicología s.f.)*

En el contexto educativo el juego es la principal forma de aprendizaje para los más jóvenes, pero al interactuar con amigos virtuales y en muchos casos solos, hace que el juego en ocasiones no sea propicio para un aprendizaje positivo.

La tecnología, especialmente los videojuegos y los juegos en línea, son de lo más accesibles a las nuevas generaciones; claro está que el uso y el acceso a los mismos puede ser de todo tipo; por lo tanto, las consecuencias pueden ser tanto positivas como negativas, dependiendo del caso.

En la actualidad, el uso de videojuegos supera cualquier otro medio de entretenimiento. Los niños y adolescentes, ciertamente, prefieren los

videojuegos, ya que implica tanto desarrollar sus habilidades en relación a la tecnología y los medios electrónicos, así como desarrollar destrezas para hallar la lógica oculta del juego. La coordinación ojo mano es la principal beneficiaria de los juegos de video.

*“Los contenidos de los videojuegos pueden resultar perjudiciales o riesgosos en los casos en que limitan la capacidad creativa y la imaginación, es decir los que se basan en prácticas repetitivas e idénticas” (Carambula 2010)*

Frente a este enunciado, puedo manifestar que los contenidos de los videojuegos si pueden modificar la conducta de los niños y jóvenes, no cabe duda que dependiendo de los contenidos que manejen los juegos de video pueden llegar a ser beneficiosos. Regresando al punto de igualdad entre las otras pantallas analizadas, que con medida y educación los juegos de video pueden tener un alto porcentaje de beneficios para sus usuarios.

### **3.2.2 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños/as, adolescentes de 6 a 18 años.**

España es el primer país en plantear la problemática de las comunicaciones en el presente siglo, en el año 2009 se lleva a cabo el estudio en Argentina y en Iberoamérica, con excepción del Ecuador; libros como *Tatuados por los medios* Sylvia Bacher, *El recreo de la infancia* Eduardo S. Bustelo, ya hablan del impacto que están ejerciendo las TIC's en la niñez y juventud actual.

Por lo anteriormente señalado, se puede decir que en es evidente la preocupación que causa el impacto mediático y a largo plazo de las pantallas, en América Latina, es lamentable no poder contar con un estudio acerca del impacto de las pantallas en nuestro país, lo que dificulta el estudio, y a la vez motiva a que el presente trabajo sirva de referente para próximas investigaciones.

El impacto que tienen las distintas pantallas en los jóvenes y niños/as de todo el mundo, es un tema que preocupa y prende la alarma a padres y maestros, las actuales generaciones parecieran estar en otra frecuencia con respecto a las generaciones de los padres. La violencia, el abuso, el capitalismo, prototipos de vida, imposición de cultura, son algunos de los contenidos que se muestran a los niños y adolescentes, que, no solo modifican sus vidas sino que también modifican sociedades. En virtud de esta realidad se hace necesario que se trate de encontrar la viabilidad del uso de las pantallas para que la influencia que ejercen en los más jóvenes sea positiva.

En nuestro país en la actualidad nos encontramos frente a una metamorfosis global, que está cambiando los estilos de vida de las actuales generaciones y transformando las anteriores, las entidades públicas en la actualidad manejan propuestas de mejora en el área educativa, pero es triste decir que es un plan sin bases ciertas, en cuanto al equipamiento que se les da a las escuelas de tecnologías que propicien una educación que este a la vanguardia de los que exige este mundo globalizado, al decir esto hago referencia a que falta hacer una investigación profunda de las necesidades que tienen las entidades educativas, como personal idóneo para que viabilice los recursos de los cuales están siendo beneficiarios.

Existen ciertos referentes ecuatorianos del impacto que tienen las pantallas más próximas a los niños y jóvenes, por parte de entidades de educación Universitaria, específicamente de la Universidad de las Américas (UDLA), la cual planteo un estudio en el año 2009 **“Jóvenes y celulares: las razones de su uso y abuso”** *“El informe contiene los resultados de la investigación realizada en cinco universidades del país con el fin de comprender las principales motivaciones del uso del celular en sus distintos espacios y con especial énfasis en las aulas universitarias” (Laboratorio de Medios 2009).*

Con esta investigación se busco replantear el uso que se estaba dando a los celulares los jóvenes universitarios, si bien es cierto no se trata de la población a la que en este estudio se plantea analizar, pero este informe

nos permite tener una pauta de inicio sobre el impacto que puede tener una de las pantallas en los jóvenes.

### 3.2.3 Los riesgos que plantean las TIC's

*“A la hora de analizar los riesgos, los contenidos son el foco de interés para diversas investigaciones. Algunas están centradas en analizar el contenido de un determinado medio, como puede ser la programación televisiva (incluyendo la publicidad) dirigida al público infantil en España y su conveniencia” (TELEFONICA 2009)*

A pesar de que nuestro país se encuentre a miles de kilómetros de España, la realidad que se maneja es la misma, en cuanto a la preocupación que generan el impacto y las posteriores consecuencias de las TIC. En el caso de la televisión, en puntos anteriores se planteaba la problemática actual de la programación en el Ecuador, en la que se hace referencia al poco, casi nulo, interés hacia una programación que sea favorable al desarrollo de los niños y jóvenes.

De acuerdo a la investigación que se hace referencia, es un foco de atención la publicidad que se emite en la pantalla de libre acceso (la televisión), en la actualidad en nuestro país no es extraño que se promocióne productos y marcas con mujeres semidesnudas, las cuales venden prototipos de imagen y de consumo. “recuerdo que en cuando tenía seis años los productos para niños eran promocionados por caricaturas o por niños”, en la actualidad un yogurt helado, es promocionado por modelos con medidas perfectas con maneras sugestivas de emitir su criterio frente al promocionado producto. A lo largo de la historia los modelos de apariencia se han vendido a gusto y paciencia mediante la pantalla o los medios escritos, que a mi criterio generan frustración en quienes no logran llegar a determinados rangos de aceptación

### 3.2.3.1 Violencia

*“En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas. Preocupa de modo especial el efecto que la representación de la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios.” (TELEFONICA 2009)*

La violencia, es un mal que aqueja a toda la humanidad, es por ello que se ha tornado la mirada a lo que los niños y adolescentes consumen a diario, por medio las TIC's, es así que, en el caso de nuestro país se plantea una ley de comunicación la misma que regulara los contenidos emitidos por los medios, lamentablemente al mirar las noticias, la muerte, violación o vejación de los derechos humanos, son el plato fuerte de esa emisión, se ha degradado tanto el dolor de los afectados que ahora están fuera de las morgues para recoger la noticia más trágica y así lograr marcar más rating<sup>9</sup> lo que seguramente le generara más ingresos económicos, hoy en día se ha vuelto una premisa ineludible el ganar más, olvidando así la huella que dejan en los individuos.

*“En esas condiciones, la distorsión sistemática de mensajes consigue abolir incluso las propias dimensiones a través de las cuales se puede juzgar su deformación y, de ese modo, se vuelve invulnerable a la crítica” (Bustelo 2007)*

Nuestra sociedad, se desenvuelve en su diario vivir con temor, desconfiando de las personas que se acercan a nosotros, mirando de forma despectiva a los individuos que no cumplen con los rasgos de una persona “honesta”, cayendo en el racismo<sup>10</sup>, ya que generalmente en los noticieros son el extranjero, afro ecuatoriano o el indio, el asesino o el delincuente, sin detenernos un momento seguimos marginando a estas personas, cabe

---

<sup>9</sup> **Rating**, cifra que indica el porcentaje de hogares o de espectadores con la TV encendida en un canal. (Wikipedia 2011)

<sup>10</sup> **Racismo**, Econ., Polit., Social. Doctrina político-social según la cual unas razas son superiores a otras. (FOLADEC 1998)

preguntar ¿No somos todos los culpables de que la mayoría de delincuentes sean afro ecuatorianos?, ¿A caso estamos generando un ambiente de paz donde todos tengan las mismas oportunidades?, no cabe duda el impacto que ejercen sobre los usuarios las TIC's, tal es su impacto que es uno de los principales agentes modificadores de conducta.

### **3.2.3.2 Consumismo**

*“El impacto de la televisión y de la publicidad sobre la formación de niños y niñas es fundamental. Solo imaginemos que antes de que un niño tenga contacto con la escuela..., habrá visto más de 30.000 avisos publicitarios...” (Bustelo 2007)*

Desde este punto de vista, es necesario un análisis de las imágenes a las cuales los niños, niñas y jóvenes están expuestos desde el momento de nacer con la pantalla más próxima a ellos como la televisión que es la primera protagonista de las TIC's en la vida de los niños. La publicidad pone en contacto a los productos con los potenciales consumidores, mediante impresionantes plataformas que le proporciona los medios de comunicación.

*“Poco a poco, los objetos de consumo parecen constituir a los sujetos como seres humanos socialmente incluidos y reconocidos por sus pares. Los valores, los acuerdos y los modelos mutan de manera constante. Y al calor de ese devenir alocado muchas veces se estimulan prejuicios, se generan odios, se anidan violencias.” (Bacher 2009)*

El consumismo, es uno de los males que aqueja a la juventud, los envuelve en un círculo vicioso, que les hace seguir prototipos de vida y prototipos de conducta, la forma de vestir, el modo de hablar, la forma de concebir al mundo, si bien es cierto el estar informado es una ventaja, ciertos medios de información como la televisión, el internet, envuelven a los niños y jóvenes con modelos a seguir de los patrones antes mencionados, este consumismo infantil y juvenil es el que queda en evidencia al observar

como los niños de 5 años exigen a los padres los cereales de Kung Fu Panda, porque es lo que está promoviendo en este momento los medios de comunicación, como en su momento fue la publicidad de Spider-Man, todo esto y más es lo que a diario avasalla a los consumidores de TIC's.

Haciéndose necesario que los niños tengan estos implementos mercantiles para que sean socialmente aceptados por sus iguales.

*“La mercantilización de la infancia es así un negocio para las ahora “buenas” empresas y bancos que mejoran, de paso su imagen institucional”. (Bustelo 2007).*

El profesor Bustelo, hace referencia a las empresas bancarias que usan a los niños para promocionar el ahorro pero más aun para que las personas usen las cuentas de estos bancos y así mejorar sus ingresos, envolviendo así a los chicos en un ambiente de “tanto tienen pues tanto vales”, generando desigualdad entre los niños y adolescentes.

### **3.2.3.3 Brecha Social**

Al hablar de brecha social, hago referencia a la inversión que representa estar a la par de las TIC's, ya que los nuevos aparatos electrónicos tienen un alto valor monetario, lo que los hace de acceso exclusivo a las elites sociales.

La inversión económica que representa el consumir TIC's es la que marca la diferencia en cuanto al lugar en que se encuentran sus consumidores en la sociedad, en el anterior punto se hace referencia a las pautas de consumo que envuelven a los más jóvenes, y a los adultos en este punto el gasto que les refiere el estar a la par de la tecnología.

### **3.2.3.4 Idolatrías**

*“La construcción de “idolatría ejemplar” como cantantes, grupos musicales, deportistas, modelos, conductores de shows para la niñez cuya ejemplaridad consiste principalmente en el triunfo económico” (Bustelo 2007)*

Niños, niñas, jóvenes, están expuestas a que el bombardeo de esta información cambie sus conductas, el seguir a un cantante o grupo musical no es el problema, la dificultad surge cuando el individuo considera como intachable, que no se puede equivocar, y trata de imitarlo en sus acciones o conductas.

El hecho de que los chicos estén en un constante proceso de formación los hace propensos a asimilar estas conductas erróneas como el usar determinada clase de zapatos deportivos, o el hacerse un tatuaje, en fin tratar de mostrar su idolatría o admiraron a cierto personaje, que en ocasiones puede no ser un aporte positivo a su desarrollo.

### **3.2.3.5 Vidas simuladas**

*“Las nuevas generaciones son ya nativas digitales y muestran inéditas formas de comunicarse, de entretenerse y de socializar.” (UNESCO 2010)*

No es extraño que en nuestros días los chicos tengan amigos virtuales, que posiblemente se encuentren a miles de kilómetros de su hogar, los chicos a través de la red son capaces de crear su realidad, al crear un perfil en Facebook o en Hi5, tienen la potestad de elegir su nombre virtual, su compleción física, en conjunto plasmar en su perfil la apariencia que tienen o desearía tener en fin no importa poner una que otra mentira si igual no llegaran a conocer al individuo que está en el otro lado de la pantalla, planteando un riesgo mayor de que los chicos mediante, estas vidas virtuales sean víctimas de algún tipo de persona con oscuras intenciones, esta problemática es más fuerte si los niños y adolescentes están solos.

### **3.2.4 Las oportunidades que plantean las TIC´s**

“El potencial educativo de los medios y las tecnologías es, tal vez, una de las oportunidades que suscita un mayor interés” (TELEFONICA 2009)

No cabe duda que las ventajas son mayoría en cuanto a las TIC's, sobre todo a la hora de expandir conocimientos y desarrollar la iniciativa de los estudiantes a más del fácil acceso a la información. En párrafos anteriores se hacía referencia a las ventajas que representaban las TIC's. en este momento del estudio citaremos algunos de los beneficios que representan las TIC's en el contexto ecuatoriano. Dejando en claro que las tecnologías de la información son una vía y no un fin del conocimiento.

#### **3.2.4.1 Aprovechamiento del tiempo**

Los usuarios de las TIC's podemos acceder a la información de forma instantánea, sin necesidad de pasar tasas de tiempo largos en las bibliotecas, en el caso de los jóvenes pueden enviar los trabajos a sus docentes con un solo “clic”, el permitirle a los jóvenes observar en cuestión de minutos el desarrollo de un feto en el vientre de un mamífero el mismo que en la vida real se demoraría meses, la movilización de un lugar a otro para hacer llegar un documento, permitir realizar pagos desde el PC es otro de los beneficios y de las formas de aprovechar el tiempo, permitiéndonos tener tiempo para otras actividades.

#### **3.2.4.2 Iniciativa y creatividad**

El acceso a las TIC's en particular en el área educativa nos permite desarrollar y fortalecer la creatividad del docente, con los recursos que le provee la tecnología, lo que desemboca en una clase dinámica y llamativa para los chicos, es necesario que se siga implementando las tecnologías en las aulas de clase para que los chicos dejen de ver a las instituciones educativas como lugares donde todo lo que se hará será aburrido.

#### **3.2.4.3 Aprovechamiento de recursos**

En el caso de los estudiantes, el tener la accesibilidad de descargar libros desde la red, lo que hace que se reduzca gastos tanto económicos como ambientales al no requerir de hojas para imprimir, la difusión de comunicación desde distintos puntos del planeta nos permite ahorrarnos el viaje, puede sonar infantil pero es la realidad, el realizar experimentos en línea sin necesidad de usar materiales físicos en el caso de una clase de biología se puede conocer que hay dentro de una paloma por medio de animaciones que hay en la red, sin necesidad de usar un animal vivo permitiendo preservar el ecosistema.

### **3.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s**

*“La responsabilidad de proteger al menor de los medios de comunicación recae sobre diversos agentes. Los más implicados en su tutela, educación y desarrollo son la familia y la escuela, así como las autoridades públicas.” (Telefónica 2008)*

Teniendo en cuenta la importancia de proteger a la niñez y la adolescencia a nivel mundial se cuenta con leyes encargadas de regular su cuidado y estabilidad, nuestro país cuenta con el Código de la Niñez y la Adolescencia (C.N.A.) el cual ha sido creado y fortalecido con el fin de asegurar un presente y un futuro de niños, niñas y adolescentes.

Es precisamente el C.N.A el que debe proponer leyes que salvaguarden la salud mental de los usuarios de las Tecnologías de la información y comunicación, por los riesgos que plantean las mismas, si bien es cierto el C.N.A. plantea en el artículo 45 el derecho a la información, y en los dos siguientes los parámetros en los cuales los niños, niñas y jóvenes tendrán el acceso a la misma, hace falta crear conciencia de los medios de información próximos a los involucrados en este estudio del impacto que ejercen sobre los mismos,

*“La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios” (Ecuadoriano 2002)*

Este apartado del C.N.A. hace referencia al tipo de información a la cual los niños, niñas, adolescentes no deberían tener acceso, pero en la práctica es necesario señalar la falta de conciencia ya que en las portadas de ciertos periódicos se llena la página con mujeres totalmente desnudas o a su vez de fotografías de cadáveres sin el más mínimo humanismo.

Es necesario que se lleve a la práctica el C.N.A. para que se cumpla con el objetivo para el cual fue creado, es responsabilidad de padres, docentes, entidades gubernamentales, vigilar que así sea.

### **3.3.1 iniciativas en el ámbito de la regulación**

Antes se mencionaba acerca de las leyes que amparan a los niños, niñas y adolescentes al momento de tener acceso a la información, a pesar de que en la actualidad a habido avances de protección a los menores de las cosas que les presentan los medios informativos, hoy en día en el Ecuador se plantea la ley de Comunicación la misma que permitirá que se regulen los contenidos que se muestran en la televisión.

No cabe duda que fue un punto a favor de los niños y adolescentes la iniciativa del gobierno central de prohibir la difusión de imágenes que contengan violencia, es así que él no permitir que los programas de corte taurino se emitan antes de las 22H00 y que en estos programas no se muestre la muerte del animal.

#### **3.3.1.1 Ley de Comunicación**

En la constitución aprobada en el año 2008 se plantea en el Capítulo 2 De los derechos civiles el Art 23 inciso 7. *“el derecho a disponer de bienes y*

*servicios, públicos y privados de optima calidad; a elegirlos con libertad, así como a recibir información adecuada y veraz sobre su contenido y características” (Constitucion 2008)*

Con el fin de salvaguardar este derecho, la república ecuatoriana considero pertinente poner en consideración la ley de comunicación, la misma que entre sus propuestas plantea la regulación de las noticias emitidas en los noticiarios, ya que como antes se mencionó según estudios realizados en el año 2010 por el CIESPAL la difusión de noticias es relativamente bajo con 9.3% bajo en comparación con series o telenovelas.

Así también hace referencia al acceso universal de las TIC’s “Que se garantice el acceso universal y de bajo costo a las tecnologías de información y comunicación, con conectividad de banda ancha, entre otras formas mediante la instalación de puntos de acceso público. Las empresas concesionarias asumirán los costos de instalación en proporción al número total de sus abonados. Las tarifas de este servicio serán establecidas por el Estado con criterio social.” (Constitución, art. 17)

Está claro que lo que se busca con la ley de comunicación es la regulación de los contenidos que llegan a los chicos a más de garantizar el acceso a las TIC’s de todos los ciudadanos sin discriminar su condición socioeconómica.

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

*“La familia es la institución social por excelencia, constituye un área de desenvolvimiento social y es el primer grupo de referencia del que disponen los individuos”. (Psicología s.f.)*

Al principio del presente informe se hace referencia al papel que cumple la familia dentro de la etapa educativa de los niños, niñas y adolescentes, para la psicología es la familia el primer referente de conducta donde se regula y se genera pautas de comportamiento, así como el manejo que se le debe dar al consumismo.

Teniendo en cuenta la función que tiene la familia dentro de la sociedad como ente de primera enseñanza y regulador del comportamiento de los más jóvenes, es función de la familia frente a las TIC's saber generar un ambiente propicio, fortalecido con valores morales que permitan al individuo discernir entre las cosas que aportaran al fortalecimiento de su personalidad.

*“En la actualidad, muchos jóvenes se ven enfrentados a problemas globales, locales y personales completamente distintos a los de sus antecesores.”*  
(Mayer 2009)

Liliana Mayer plantea la problemática de las situaciones que niños, niñas y adolescentes tienen que enfrentar en su diario vivir, avasalladas por el consumismo, víctimas de la violencia comunicacional, necesidades y exigencias tecnológicas, situaciones diferentes a las que tuvieron que pasar sus padres y maestros.

*“En tanto algunos sujetos se desarrollan cuidados por ámbitos más o menos acogedores (hogares, clubes, escuelas), otros lo hacen sometidos a paladinas violencias sociales. Todos tienen algo en común; buscan su lugar en el mundo.”* (Bacher 2009)

Dilemas de la Educación en la Era Digital fue un seminario taller donde el panelista Vladimir Sierra hacía referencia al ejemplo de una niña que decía que era necesario crearse un perfil en Facebook con el argumento “para existir es necesario...”, este condicionamiento social en el que los más jóvenes tienen que desenvolverse dista de lo que fue para los padres ya que en las generaciones de padres y docentes el máximo problema que tenían era saber qué posición política asumirían.

Inconveniente como este son los que ponen a la familia nuevamente como el ente formador de valores que fomenten la importancia de tener una identidad sin necesidad de cumplir con esnobismos, que lo único que hacen es

condicionar a los jóvenes para que consuman cierto producto, es este caso las redes sociales.

Mantener un ambiente familiar fraterno será de gran ayuda al momento de tratar el consumismo al cual los niños están inmersos, los padres son los que están cerca de los hijos en su interacción con las TIC's.

### **3.3.3 Alfabetismo en las TIC's (iniciativa sobre media Literacy)**

La alfabetización es la habilidad de usar texto para comunicarse a través del espacio y el tiempo. Se reduce a menudo a la habilidad de leer y escribir, o a veces, solo a leer.

Si bien es cierta la definición que proporciona el internet, también es cierto que al hablar de alfabetismo en las TIC's la habilidad de leer y escribir no es suficiente y se implementa la habilidad de operar.

Cuando se empezó a implementar en los colegios laboratorios de computación, por el año 1998 se planteaba que en el año 2000 la persona que no sepa computación era un analfabeto a pesar de tener la habilidad cognitiva de leer y escribir. En la actualidad es más que claro que las personas que no manejan la computadora, el celular, la televisión digital, entre otras innovaciones tecnológicas, son catalogados como analfabetas.

En el contexto ecuatoriano es preocupante tener que hablar de analfabetos digitales cuando aún persisten en comunidades el analfabetismo propiamente dicho, en virtud de esta problemática es necesario plantear las propuestas que el gobierno propone para el analfabetismo.

La ley Orgánica de Educación Intercultural señala que en el ART.347 de la Constitución de la Republica, establece que será responsabilidad del Estado:

*“7. Garantizar modalidades formales y no formales de educación.”*

Esto en referencia a la educación para adultos y los programas de alfabetización que en la actualidad los colegios tienen que cumplir en el Segundo Año de Bachillerato.

Posterior a cumplir con un índice cero de analfabetismo podremos hablar del analfabetismo en las TIC's. para que se pueda tener acceso adecuado a la información.

### **3.3.3.1 Iniciativa Media Literacy**

“Habilidad de acceder a mensajes, de analizarlos, evaluarlos y comunicarlos en una amplia variedad de formas.” (Stephen Reese)

La educación mediática, es a la que hace referencia este concepto en este caso las TIC's. El tener la capacidad de discernir la información que a nosotros llega es el objetivo primordial de esta iniciativa, la que busca promover la conciencia de consumo de información, esta conciencia se relaciona con el alfabetismo en las TIC's el mismo que indica el saber el uso adecuado de las herramientas que nos proporciona las tecnologías de la comunicación.

El tener criterio para desechar lo dañino (pornografía, amarillismo), de la información a la cual tenemos acceso es el fin de la iniciativa Media Literacy, es allí donde se torna la mirada a la familia y a la escuela para que se forme individuos con criterio, capaces de hallar la importancia de la información que consumen.

## 4 Metodología

### 4.1 Diseño de la investigación

El presente trabajo acerca del Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, se utilizo la **investigación de tipo mixto** es decir **Cuantitativo** en el momento en se recoleta la información, tabulación, elaboración de cuadros y gráficos estadísticos, **Cualitativo**, en el instante en que se realiza el análisis de los datos numéricos, marco teórico referente a los niños y jóvenes frente a las pantallas, el contexto familiar y posibles acciones para direccionar las tecnologías para que sean una herramienta para la educación.

El método empleado es el **Descriptivo** ya que mediante información bibliográfica se explica el impacto de las tecnologías en las nuevas generaciones en Ecuador en lo referente a estudios realizados por el CIESPAL en el año 2010 y estudios realizados por la UNESCO sobre la educación en América latina donde se hace referencia a la situación del Ecuador en cuanto a la escolaridad y la permanencia en la escuela de niñas y niños matriculados.

Se emplea el **Método Inductivo**, ya que mediante observación y recopilación de la información de los niños, niñas, adolescentes y jóvenes investigados usan por lo menos dos de las tecnologías de la comunicación conocen mas de un juego de video, tienen o conocen por lo menos una de las redes sociales mas utilizadas.

El empleo del **Método Deductivo**, luego del estudio se llega a exponer que los niños, niñas, adolescentes y jóvenes están muy motivados por el avance de las Tecnologías de la comunicación.

Aplicación del **Método Analítico**, en el estudio de datos obtenidos en la recolección de información.

Utilización del **Método Sintético**, mediante el resumen del impacto de las tecnologías, redes sociales y entorno familiar en las poblaciones estudiadas y de otros aspectos de importancia del marco teórico.

## **4.2 Participantes de la investigación**

Para la presente investigación se aplicó a 3 Instituciones educativas con un total de 49 individuos encuestados que fueron la muestra siendo seleccionados por el investigador de la Universidad Técnica Particular de Loja, en consideración con la ciudad de Quito que es el lugar de residencia de la investigadora.

La recolección de la información fue a 46 individuos de los cuales 21 pertenecen a quinto año de básica de la escuela Fiscal Mixta “Riobamba”, 15 a sexto de básica de la escuela Fiscal Mixta “Cenepa” y 10 a segundo de bachillerato de la Unidad Educativa INEPE, siendo una muestra válida para el presente estudio.

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

### **4.3.1 Técnicas**

Se empleó las siguientes técnicas:

- Observación, viendo y escuchando a los individuos encuestados y los entornos educativos.

- La entrevista realizada con los Directores de las instituciones para un primer acercamiento con las instituciones educativas escogidas por la estudiante para la aplicación de las encuestas.
- Encuestas para aplicar a los niños y niñas, y la encuesta realizada para adolescente y jóvenes.

#### **4.3.2 Instrumentos**

Los instrumentos utilizados fueron tomados de TELEFONICA de España, encuestas sobre los tipos de tecnologías que usan y conocen, las redes sociales que usan o conocen las poblaciones estudiadas, a más de conocer el contexto familiar en el que están desarrollándose; es así que los instrumentos aplicados fueron:

- Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas
- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas
- Cuestionario 3: cuestionario ILFAM (Instituto Latinoamericano de la Familia) aplicado a adolescentes y jóvenes entre 10 años y 18 años.

Se utilizó la observación directa, por medio de un registro sistemático confiable sobre la información necesaria en relación a las tecnologías de la educación redes sociales usadas por las poblaciones encuestadas y desde este conocimiento poder describir sostener el problema de investigación.

#### **4.4 Recursos**

Dentro de los recursos utilizados en la investigación se tiene:

##### **4.4.1 Recursos Humanos**

Asesor: Mgs. Fabián Jaramillo Serrano

Investigadora: Yánez Noboa Norma Alexandra

Autoridades de las Instituciones Educativas:

1. Lcda. Myriam Asimbaya
2. Lcda. Rosa Sarango
3. Tecnóloga. Maritza Álvaro L.

Niños y niñas de la escuela Fiscal Mixta “Riobamba”

1. Quinto de básica paralelos “A” “B” “C” ocho niños por paralelo.

Niños y niñas de la escuela Fiscal Mixta “Cenepa”.

1. Sexto año de básica con 15 estudiantes.

Jóvenes de la Unidad Educativa INEPE

1. Segundo de bachillerato paralelo “A” con 10 estudiantes.

#### **4.4.2 Recursos Institucionales**

- Universidad Técnica Particular de Loja.
- Establecimientos educativos donde se forman las poblaciones estudiadas.
  - Escuela Fiscal Mixta “Riobamba”.
  - Escuela Fiscal Mixta “Cenepa”.
  - Unidad Educativa INEPE.

#### **4.4.3 Recursos Materiales**

- Computadora
- Internet
- Impresora
- Copiadora
- Materiales de oficina
- Cuestionarios
- Bibliografía

#### **4.5 Procedimiento**

Una vez egresada de la UTPL me inscribí en el Programa Nacional de Investigación, en el CUA de Quito para la elaboración del presente trabajo de las generaciones interactivas, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, acudí a la sede de la UTPL en Loja realizamos la practica docente y se impartió la primera asesoría presencial, en el que se explico sobre el manejo del entorno virtual de aprendizaje EVA los mecanismo de comunicación con la Universidad y el asesor y las características generales de la investigación , se entrego la guía didáctica, para realizar el estudio y análisis respectivo, inicie con la ubicación de las instituciones educativas para la aplicación de las encuestas tomando en cuenta que las instituciones no debían haber sido tomadas en cuenta por otro compañero/a, posterior a la obtención de las encuestas se comenzó la tabulación de las mismas, los datos obtenidos serian enviados vía email y el material concreto anillado ser entregado en el CUA.

El paso a seguir fue la revisión bibliográfica del fundamento teórico, para realizar la investigación en Internet, libros, revistas y demás documentos escritos se preparo y presento el primer capítulo acerca de los estudios realizados sobre las generaciones interactivas en España y en América Latina a mas de estudios realizados en ecuador sobre las TIC's y el impacto que las mismas tienen en las poblaciones estudiadas y en su entorno, se investigo sobre los agentes directamente ligados a los niños y jóvenes tanto en el ámbito educativo como en el ámbito familiar.

Se prosiguió con la elaboración del marco teórico sobre la caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar, el entorno educativo, la comunidad educativa, la demanda de la educación en las TIC's, los niños y adolescentes ante las pantallas, investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, los riesgos que plantean las TIC's, las oportunidades que plantean las TIC's, estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's, iniciativas en el ámbito de la regulación, iniciativas en el ámbito de la mediación familiar, alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy), concluida esta parte del estudio se procedió al envío vía email al Mgs. Fabián Jaramillo Serrano.

Concluida la primera parte del trabajo se procedió a desarrollar la metodología, análisis y discusión de datos, y hojas preliminares. El análisis y tratamiento de la información acorde con el **objetivo general** propuesto:

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

## **PARTE II:**

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

#### **5.1 CARACTERIZACION DE LAS INSTITUCIONES OBJETO DE ESTUDIO**

La escuela Fiscal Mixta Riobamba, es una institución educativa con 64 años de servicio y trabajo educativo cuyo principal objetivo es formar individuos capaces de tomar las riendas de nuestro país.

Desde 1947 la Escuela Fiscal Mixta “Riobamba” se ha preocupado por el desarrollo humano y comunitario para una mejor formación de los niños y niñas del sector de la Victoria Baja en la parroquia de Turubamba en la ciudad de Quito, teniendo en cuenta siempre la participación activa de los padres de familia y de la comunidad en general usando en la actualidad la minga donde todos los padres de familia se integran para colaborar con los arreglos de la institución.

Después de más de 60 años de servicio a la comunidad la escuela Fiscal Mixta “Riobamba” a partir del próximo año lectivo aportara a la comunidad con la implementación del octavo año de educación básica, para en lo posterior implementar todos los años de Educación Básica hasta decimo, como lo estipula la ley Orgánica de Educación.

En la actualidad este espacio educativo beneficia a niños y niñas desde los 5 a los 12 años distribuidos de la siguiente manera:

Primer año de básica: “A”, “B”, “C” “D”

Segundo año de básica: “A”, “B”, “C”, “D”

Tercero año de básica: “A”, “B”, “C”

Cuarto año de básica: "A", "B", "C"

Quinto año de básica: "A", "B", "C"

Sexto año de básica: "A", "B", "C"

Séptimo año de básica: "A", "B", "C"

El objeto de estudio del presente informe son los niños y niñas del Quinto Año de Básica "A" "B" "C" con un número de 7 individuos por paralelo dando un total de 21 estudiantes, con edades comprendidas entre los 9 y 10 años.

La escuela Fiscal Mixta Cenepa, es una institución educativa con más de diez años de servicio a la comunidad al barrio José Peralta, en la Parroquia de Guamaní en la provincia de Pichincha, con un nivel económico bajo.

La escuela Fiscal Mixta "Cenepa" hasta el año 2010 funcionaba como establecimiento privado que se sostenía en funcionamiento gracias al aporte de los padres de familia, con un número de 70 estudiantes, a partir del año de lectivo 2010-2011, gracias al gestionamiento de los padres de familia se logró hacer que el gobierno tome el control de la administración y sostenimiento del establecimiento.

La escuela Fiscal Mixta "Cenepa" ubicada en el sector sur de Quito, en el barrio suburbano José Peralta que está en la parroquia Guamaní, el sector donde se ubica es de bajos recursos económicos por lo que los niños y niñas la mayor parte del tiempo pasan solos, puesto que sus padres se encuentran trabajando.

En la actualidad este espacio educativo beneficia a niños y jóvenes desde los 5 a los 12 años distribuidos de la siguiente manera:

Un paralelo de Primer Año de Básica:

Un paralelo de Segundo Año de Básica:

Un paralelo de Tercero Año de Básica:

Un paralelo de Cuarto Año de Básica:

Un paralelo de Quinto Año de Básica:

Un paralelo de Sexto Año de Básica:

Un paralelo de Séptimo año de básica:

El objeto de estudio del presente informe son los niños y niñas del Sexto Año de Básica con un número de 15 niños, con edades comprendidas entre los 10 y 11 años.

El Instituto de Investigación, Educación y Promoción Popular del Ecuador (INEPE) es una organización comunitaria con 25 años de servicio y trabajo educativo cuyo principal objetivo es construir procesos de desarrollo local, formación docente, educación, comunicación e investigación participativa.

Desde 1989 la Unidad Educativa INEPE ha impulsado nuevas concepciones metodológicas de la Educación Popular e Investigación Participativa que permite mantener una coherencia teórica – práctica durante sus veinticinco años de funcionamiento.

La formación e investigación son ejes sinérgicos de coordinación de todas las áreas y tiene como pilares a la **ECOLOGÍA**, la **CULTURA** y la **PARTICIPACIÓN COMUNITARIA** que promueve la concientización y el cuidado de la vida.

Un efectivo trabajo de comunicación individual y grupal permite desarrollar el pensamiento divergente, con el cual los estudiantes descubren distintas posibilidades y perspectivas para la resolución de un mismo problema.

En la actualidad este espacio educativo beneficia a niños y jóvenes desde los 0 a los 18 años distribuidos de la siguiente manera:

Centro de Desarrollo Infantil:	85 niños y niñas
Sección Primaria:	308 estudiantes
Sección Secundaria:	177 estudiantes

El objeto de estudio del presente informe son los jóvenes del Segundo Año de Bachillerato “B” con un número de 6 hombres y 5 mujeres, con edades comprendidas entre los 16 y 17 años.

## 5.2 Caracterización socio demográfica

### 5.2.1 Contexto sociocultural y biológico del niño.

**Preguntas:** ¿A qué curso vas?

¿Cuántos años tienes?

A.E.G.B. Edad, Sexo					
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia	%
Cuarto de primaria	21	100	Hombres	13	61.90
9 años o más	21	100	Mujeres	8	38.09
<b>TOTAL</b>	42	200	<b>TOTAL</b>	21	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La presente tabla arroja que el universo de quinto año de Básica de los niños de la escuela Fiscal Mixta Riobamba en su totalidad se encuentran en la edad adecuada para el año de básica que cursan ya que el 100% de individuos están en la edad de 9 años que es la correspondiente a su año de básica, es decir que están prestos para el aprendizaje tanto en forma cognitiva como en forma motriz, este grupo de niños se encuentra en la etapa del conocimiento según Jean Piaget de las operaciones formales.

La tabla indica que los hombres de esta muestra ocupan un 13 % del universo del año de básica encuestado mientras que las mujeres abarcan un 8% del total de estudiantes, con esto queda claro que tanto hombres como mujeres tienen acceso a la educación, dejando de lado al machismo que en nuestro país aún existe en ciertos sectores, en especial en las

zonas rurales, la educación es el principal motivo para que las mujeres sean incluidas con los mismos derechos que los hombres haciendo que los dos géneros tengan el mismo acceso a la educación con los mismos derechos y responsabilidades que los hombres. La equidad de género permite que los niños y niñas en formación desde pequeños encuentren el aporte valioso que tiene cada individuo dentro de la sociedad.

**Pregunta: ¿Qué personas viven contigo?, (padres o abuelos)**

<b>Con quien vives</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Padres	15	71
Madre	6	29
<b>TOTAL</b>	21	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La presente tabla indica que 15 estudiantes que representan el 71% del universo de encuestados viven en hogares socialmente estructurados (padre, madre), desde siempre la familia ha sido considerada el núcleo de la sociedad, es decir que desde el seno familiar se forman a las nuevas sociedades, es así que al decir que se encuentran en hogares socialmente estructurados me refiero a que viven papa, mama e hijo/s, lo que no indica que se trate de hogares aptos para la crianza y educación de niños o niñas o que sean los lugares más seguros y propicios para la educación de valores. Del universo encuestado solo 6 individuos es decir el 29% viven solo con su madre, por posibles motivos de divorcio, migración o viudez, ya que son los principales motivos de desintegración familiar, en la actualidad el divorcio, es la salida más próxima de las parejas que por motivos varios no lograron estructurar un hogar o por la incompatibilidad de caracteres no han conseguido mantener la unión de los integrantes de la familia. Se plantea que la migración puede ser una de las causas para que

los niños/as vivan solo con su madre, ya que en los últimos 15 años la migración de los padres ha sido lo que ha mantenido a los familiares económicamente en Ecuador, creyendo así que al solo enviar dinero de forma mensual suplirá las necesidades de afecto que tienen las esposas y los/as hijos/as, sin tener en cuenta el vacío afectivo al que están expuestos los hijos, a más de los prototipos de consumo a los que son arriesgados.

Por último se manifestó la posibilidad de que el motivo de vivir solo con la madre sea por viudez es decir que el padre haya muerto, en la actualidad no es extraño escuchar en los noticieros que un padre deja en la orfandad a sus hijos, ya que fue asesinado por no dejarse robar los zapatos o el celular, la delincuencia ha ganado espacio en las noticias de crónica ya que hoy en día no basta con despojar de las pertenencias a un individuo sino que le arrebatan hasta la vida, sin contar que la víctima es jefe de familia y que su partida ocasionara daños emocionales en los familiares y en particular de los hijos, que empiezan a alimentar odio, que puede desembocar en un futuro en más violencia.

**Pregunta: ¿Qué personas viven contigo? (Hermanos)**

No. de hermanos		
Opción	Frecuencia	%
ninguno	4	19
uno	10	48
dos	7	33
<b>TOTAL</b>	21	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La tabla 3.2 pertenece a la pregunta ¿sin contarte a ti mismo cuantas personas viven contigo? esta tabla arroja que de 21 individuos 4 de ellos que representa el 19% no tienen hermanos, por posibles razones de

economía o de planificación familiar, en cuanto a la situación económica se debe mencionar que según estadísticas del INEC las personas viven con menos de un dólar diario, siendo este uno de los posibles motivos por los cuales los padres no optan por tener más de un hijo, así también la cultura de la planificación familiar ha sido una posible causa para que los padres hoy en día planifiquen mejor el grupo familiar, según el estudio 10 niños/as que representa el 48% de la muestra tienen un solo hermano es decir que en la familia son dos hijos contando también al niño/a encuestado, por posibles razones antes manifestadas, 7 niños/as encuestados que representan el 33% de la muestra indica que tienen dos hermanos por posibles causas de segundos compromisos o por decisión de los padres, así también puede ser que los padres por falta de planificación no han sabido estructurar los hogares. En general los resultados muestran que la natalidad en Ecuador ha disminuido, por motivos propuestos anteriormente como la planificación familiar.

**Pregunta:** ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

<b>P5</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Irme a mi habitación	9	43
Navegar	7	33
Leer, estudiar	4	19
Hablar con mi familia	1	5
TOTAL	21	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la tabla número cuatro se desprende que de 21 niños/as, 9 que representan el 43% afirman que al llegar a su casa irán a su habitación, la posible razón es que pasen solos en casa, ya que por propia respuesta de

los encuestados se manifestó que los padres trabajan hasta altas horas de noche, 7 niños/as que representan el 33% respondieron que al llegar a casa navegarían, esto indica que posiblemente los niños/as tienen conexión a internet en casa o posiblemente acudan a un Ciber café, el que los chicos al llegar a casa se pongan a navegar no indica que hagan algo productivo como leer artículos educativos; 4 niños/as es decir el 19% del universo encuestado manifestaron que al llegar a casa leerían es decir que casi una cuarta parte del grupo tiene la lectura como posible método de aprovechar su tiempo este porcentaje deja la interrogante de si los chicos están perdiendo la buena costumbre de leer, de la muestra, solo un estudiante es decir el 5% del total de estudiantes contestó que al llegar a casa hablaría con sus padres el porcentaje que se muestra es preocupante ya que un motivo puede ser que en la actualidad se prioriza en otras cosas en lugar de motivar la comunicación en el hogar después de la escuela, así también es posible que los padres por motivos laborales no se encuentren en casa al momento de la llegada de los niños/as desde la escuela.

**Pregunta: ¿Tienes ordenador en casa?**

<b>P6</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	10
No	3	14
Si	16	76
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La presente tabla indica que 16 niños/as que representan al 76% de la muestra tienen un ordenador en casa es decir que tienen acceso a la tecnología básica de una computadora, para hacer trabajos en los distintos programas de los que dispone una computadora de escritorio o de portátil,

es un porcentaje alto en relación a las cifras del año 2010 del INEC en tenencia de tecnología el mismo que indica que un total de 410.636.00 individuos tienen una computadora en sus hogares, el 14% de los encuestados es decir 3 niños/as contestaron que no tenían computadora en casa, por posibles causas de falta de recursos lo que limita su poder adquisitivo de este instrumento básico de tecnología del presente siglo, este resultado según las cifras del INEC del año 2010 es relativamente bajo, ya que se manifiesta que 2.054.432.00 individuos de zonas urbanas no tienen computadora, de la presente tabla 2 individuos es decir el 10% no contestaron por posibles causas de vergüenza al decir que no tiene computadora o tal vez por falta de atención al momento de llenar la encuesta.

**Pregunta: ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**

<b>P7</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	12
En mi habitación	4	24
Habitación de un hermano	2	12
Habitación de mis padres	1	6
En la sala de estar	4	24
En un cuarto de trabajo	3	18
Es portátil	1	6
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La presente tabla deja ver que de los niños que tienen computadora 4 de ellos es decir el 24% tienen la computadora en la habitación, esto se da

posiblemente para permitirles a los niños/as tener su propio espacio y así fomentar su privacidad, pero esto implicaría también un posible auto-aislamiento o a su vez manejar contenidos poco adecuados para su edad de parte del niño o niña que tiene la computadora en su habitación, de la presente tabla puedo decir que 4 individuos es decir un 24% dice tener la computadora en la sala de estar, es decir que maneja la computadora frente a sus padres o alguien que pueda supervisar lo que está haciendo el niño o niña, desde mi punto de vista es el mejor lugar donde puede estar una computadora, por motivos de seguridad mental de los pequeños a más de poder orientar lo que hace el niño o niña, el 18% de los encuestados es decir 3 individuos manifestaron tener un espacio específico de trabajo donde se encuentra la computadora, siendo un buen lugar en el cual el niño o niña está a la vista y bajo la supervisión de algún familiar; 2 niños/as es decir un 12% manifestó que la computadora se encontraba en la habitación de un hermano esta respuesta deja ver que se le ha permitido tener la computadora para su uso casi exclusivo tal vez por ser de mayor edad o tener un mayor uso de la misma, es favorable que el niño este con alguien mayor que le pueda orientar en ciertas inquietudes que se le presenten al niño o niña, otros 2 individuos es decir el otro 2% de la muestra no contestaron a esta pregunta a causa de falta de atención, o descuido al momento de realizar la encuesta, de la muestra un solo individuo es decir un 6% dijeron que la computadora se encontraba en la habitación de sus padres tal vez por falta de espacio o por tener control de lo que hacen los niños o niñas en la maquina cuando la utilizan, es favorable que los padres tengan mayor control de lo que hacen los hijos pero al hacer que la computadora este en su habitación está limitando su privacidad, otro individuo es decir el otro 6% contesto que el computador que poseía era portátil, esto puede que se dé a causa de un poder inquisitivo mayor o por las facilidades que hoy en día dan las casas de venta de productos tecnológicos con facilidades de pago, el que la computadora que usa el niño o niña sea portátil hace que cualquier espacio sea adecuado para usarla siempre y cuando exista alguien mayor que oriente lo que hace.

**Pregunta: ¿Hay conexión a Internet en tu casa?**

<b>P8</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	6
No	3	18
Si	13	76
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La tabla arroja el resultado de que 13 de los individuos encuestados que representan el 76% del universo encuestado tienen acceso a internet desde su hogar, esto debido a la posibilidad económica o a la necesidad que implica el estar comunicado en la actualidad, pero el tener acceso a internet desde la casa hace propensos a los niños a ser víctimas de infoxicación como lo manifiesta Liliana Meyer en su libro "Tatuados por los Medios" ya que al tener acceso a toda la información que circula en la red los hace vulnerables a todo lo que ven en el caso de no tener un guía que le oriente en su uso, de los individuos que manifestaron tener computador en su casa 3 de ellos es decir el 18% del total manifestaron que no tenían acceso a internet desde su casa posiblemente por la falta de recursos económicos o a su vez porque la compañía de telecomunicaciones nacional INTEL aun no llega a la zona donde se ubica el usuario, un individuo que representa el 6% del total de encuestados que tienen computadora no contestó tal vez por falta de atención o por creer que esto afectaría su percepción frente al grupo de iguales.

**Pregunta: ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?**

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	13	46
En el colegio	1	4
En un ciber café	2	7
En un lugar público	2	7
En casa de un amigo	5	18
En casa de un familiar	5	18
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La tabla deja ver que el 46% es decir 13 niños y niñas usan el internet en su casa esto debido a que tienen acceso desde sus hogares como lo demuestra la tabla anterior, 5 individuos es decir un 18% del total dijo que usaba el internet en la casa de un amigo estos niños/as tal vez al estar en casa de un amigo no tengan un buen control de lo que miran en e n la red, 5 niños/as el otro 18% manifestaron acceder al internet desde la casa de un familiar en el caso de estos individuos es posible notar que al acceder al internet pueden estar bajo la tutela de algún adulto, un 7% es decir 2 individuos dijeron que usan el internet en lugares públicos como los ciber café este espacio a pesar de estar en público no indica que el niño tendrá una adecuada orientación en el uso que le dé al internet, a más de estar expuesto a otros peligros que se presentan en estos sitios como el acoso, el otro 7% es decir 2 individuos manifestaron usar el internet en un lugar público lo que lo expone al igual que estar en un ciber, de toda la

muestra un solo individuo que representa el 4% manifestó acceder al internet desde la escuela esto debido a que la institución encuestada cuenta con acceso a internet por las innovaciones que tiene en marcha tanto la alcaldía como el gobierno central, al usar el internet en la institución el niño/a esta en un lugar seguro donde puede ser supervisado y guiado por un adulto.

**Pregunta: La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...**

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	11	32
Con amigos/as	6	18
Con hermanos/as	5	15
Con mi padre	2	6
Con mi madre	6	18
Con otros familiares	3	9
Con un profesor/ra	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la tabla 9 se desprende que lo niños/as al usar el internet lo hacen solos en un 32% es decir 11 niños/as de la muestra, estos individuos al estar solos son vulnerables a peligros como el acoso que hoy en día se han vuelto comunes entre los usuarios del internet sin interesar la edad pero los pequeños en particular por no tener aun los recursos para discernir entre lo que es favorable para ellos y lo que no. Un 18% del universo encuestado es decir 6 niños/as al estar en la red lo hacen con amigos que en su mayoría son de la misma edad y esto puede generar en

que los niños no discernan de la información que están recibiendo, el otro 18% de individuos es decir 6 niños/as contestaron que al estar conectados lo hacen con sus madres, esto permite que los niños tengan una guía con criterio formado que le permite discernir la información que circula en la red. El 6% que equivale la respuesta de 2 niños/as manifestaron que al estar en la red solían estar en compañía de su padre el porcentaje de esta respuesta es bajo en comparación con la presencia de la madre en los momentos de usar el internet. La respuesta de 5 niños/as que representan el 15% fue que al usar el internet solían estar en compañía de algún familiar este indica que los familiares procuran saber sobre las páginas que visitan en el caso de tratarse de personas adultas, un 3% manifestó que era el profesor el que les acompañaba en el momento de usar la red.

**Pregunta: ¿Utilizas algún teléfono móvil?**

P13		
Opción	Frecuencia	%
No	7	33
Sí, el mío	9	43
Sí, el de otras personas	5	24
<b>TOTAL</b>	21	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la tabla 10 se desprende que 7 individuos que representan el 33% de la muestra no utilizan teléfono celular, lo que deja ver que tal vez los padres no les permiten acceder a este servicio por catalogarlos muy pequeños para saberlo usar o posiblemente por limitaciones económicas, tomando en cuenta que según datos del INEC existen familias en donde se sobrevive con menos de un dólar diario. El 43% de las respuestas dicen que si tienen un teléfono celular que les pertenece, este elevado porcentaje indica que posiblemente los padres consideran necesario estar

comunicados con sus hijos tal vez por controlar sus horarios de llegada o por saber si tienen alguna dificultad. De la muestra 5 niños/as que representan el 24% contestaron que usan el teléfono celular de otra persona como por ejemplo hermanos o padres con fines específicos de comunicarse con alguien o en ocasiones de usar las aplicaciones de juegos.

**Pregunta: ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**

P14		
Opción	Frecuencia	%
Pedí que me lo compraran	5	36
Fue un regalo	6	43
Me lo dieron mis padres	3	22
<b>TOTAL</b>	14	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la tabla No 11 se desprende que de los niños que tienen celular o usan celular el 36% es decir 5 niños/as pidió que se lo compraran por posible capricho o por estar acorde a los modelos de consumo que imponen las grandes potencias a los países en vías de desarrollo, teniendo en cuenta la propuesta que hace Bustelo en el libro “El recreo de la infancia” sobre el consumismo infantil, donde se hace referencia a la forma en que los chicos son bombardeados de ofertas de consumo. El 43% es decir 6 niños/as dicen que el celular que usan fue un regalo, tal vez de algún familiar como los abuelos u otro familiar como los primos mayores que al tener un nuevo celular el antiguo se los obsequiaban. De la muestra 3 niños es decir el 22% dijeron que sus padres eran los que les habían regalado el celular con el fin de estar comunicados y saber si tienen alguna necesidad, argumentando la inseguridad en la cual se desenvuelve nuestra sociedad.

## 5.2.2 Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente y el joven

**Preguntas:** ¿A qué curso vas?

¿Cuántos años tienes?

¿Sexo?

P1,2,3,				
	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Edad	11 años	<b>100</b>	De 15 a 16 años	<b>100</b>
Femenino	7	46.66	5	<b>50</b>
Masculino	8	<b>53.33</b>	5	<b>50</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la presente tabla se desprende que el universo encuestado tanto en segundo de bachillerato como en sexto de básica están en la edad acorde al año de básica que cursan, lo que indica que tanto los adolescentes como los jóvenes no han sido privados de su derecho a la educación que como se sabe es gratuita y obligatoria hasta el décimo de básica y gratuita hasta el tercero de bachillerato con la particularidad de que los padres de familia pueden no matricular a los jóvenes en el bachillerato.

La equidad de género es notoria ya que tanto hombres como mujeres pueden acceder a la educación formal sin discriminación alguna, desde la creación del colegio Nacional “Mejía” en el gobierno del Gral. Eloy Alfaro la educación para las mujeres ha ido creciendo a pasos agigantados hasta llegar a lo que hoy tenemos en casi todas las instituciones, el ser mixtas lo que se refleja en la equidad de género de la presente muestra.

**Pregunta: ¿Qué personas viven contigo?, (padres o abuelos)**

<b>P 4</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Padres	12	<b>65</b>	8	<b>80</b>
Madre	2	<b>14</b>	1	<b>10</b>
Padre	1	<b>7</b>	0	<b>0</b>
Abuelos	2	<b>14</b>	1	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	17	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la presente tabla se desprende los responsables de la crianza de los encuestados que en el caso de los dos grupos de encuestados vienen de hogares socialmente estructurados (papá, mamá, hijos) pero esto no implica que los chicos y chicas estén bien cuidados, debido al capitalismo los padres hoy en día pasan menos tiempo con los hijos para buscar más dinero por las condiciones de vida que hay que mantener para estar acorde a las exigencias sociales.

La presente tabla indica que en la actualidad los abuelos no han salido por completo del diario vivir de las familias, ya que como indica la

muestra en el caso del grupo de sexto de básica aún hay chicos que viven con sus abuelos por razones posibles como la migración.

Un porcentaje igual al de los abuelos es el de las madres que viven solo con sus hijos que el caso de sexto de básica se trata de 2 individuos, por posibles razones de separación o divorcio ya que según el último censo en la actualidad hay más divorcios que matrimonios (INEC 2010), siendo generalmente la madre la que queda de responsable de los hijos.

**Pregunta: ¿Qué personas viven contigo?, (hermanos)**

<b>4</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
ninguno	2	<b>12.5</b>	1	<b>10</b>
uno	8	<b>50</b>	2	<b>20</b>
dos	4	<b>25</b>	6	<b>60</b>
tres	1	<b>6.25</b>	1	<b>10</b>
más de tres	1	<b>6.25</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El número de hermanos del universo encuestado oscila entre los 2 y 1 hermano dejando entrever la importancia que se ha dado a la planificación familiar lo que indica la conciencia social que se está tomando debido a que el costo de vida en la actualidad no posibilita que las familias numerosas tengan un nivel de vida digno para los seres humanos ya que según el informe del primer semestre del año indica que la canasta básica para 4 personas es de \$520.00 dólares y el sueldo básico es de \$260.00 dólares, con estos porcentajes se puede

creer que el motivo de que las familias hoy en día sean más pequeñas tienen que ver con el gasto que representa ser jefe de familia.

De la muestra tres individuos son hijos únicos lo que agranda la posibilidad de que el motivo de las familias pequeñas sea el gasto económico.

### Pregunta: Profesión de los padres

Padre				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	4	<b>26.66</b>	0	<b>0</b>
Está desempleado	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Es jubilado	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Trabaja en el hogar	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Desempeña un oficio	3	<b>20</b>	4	<b>40</b>
Realiza un trabajo técnico	5	<b>33.33</b>	1	<b>10</b>
Realiza un trabajo de grado universitario	1	<b>6.66</b>	4	<b>40</b>
No lo sé/otro	2	<b>13.33</b>	1	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Madre				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	<b>13,33</b>	0	<b>0</b>
Trabaja en el hogar	3	<b>20</b>	0	<b>0</b>
Desempeña un oficio	2	<b>13,3</b>	1	<b>10</b>
Realiza un trabajo técnico	1	<b>6,66</b>	2	<b>20</b>
Realiza un trabajo de grado universitario	3	<b>20</b>	5	<b>50</b>
No lo sé/otro	4	<b>26,66</b>	2	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

En las dos tablas se evidencia que tanto padre como madre trabajan en la actualidad, pero es curioso que al vivir en familia los hijos no conozcan el trabajo de los padres, como se nota son los porcentajes más altos en las dos tablas, dejando la duda sobre el motivo de esta respuesta, será acaso que los hijos o hijas se sienten avergonzados por la profesión u oficio que desempeña su madre o padre o realmente la falta de comunicación a llegado a tal punto que ya a los padres no les interesa que sus hijos conozcan donde trabajan o a los hijos ya no les interesa saber de dónde viene el dinero para pagar los gastos y lo que hacen sus padres para conseguirlo.

En las dos tablas se indica que tanto papá y mamá hoy trabajan en carreras que implican títulos universitarios, que deja ver el grado de educación que día tras día va en aumento en consideración a otros tiempos donde se consideraba a lo máximo que se podía llegar al bachillerato.

### Pregunta: El celular

<b>P 54</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>6,66</b>	0	<b>0</b>
No	3	<b>20</b>	3	<b>30</b>
Sí	11	<b>73,33</b>	7	<b>70</b>
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

En la actualidad casi todos los habitantes del Ecuador cuentan un celular incluidos los niños y niñas, con la intención de estar comunicados con sus hijos, los padres se han visto en la necesidad de comprar uno de estos aparatos cada vez más comunes en la vida de los niños y a su vez a más tempranas edades empiezan a usar uno, como indican la muestra el uso del celular se hace cada vez más común, siendo una edad promedio los 10 años para obtener el primer celular propio, la forma de adquirir uno es mayoritariamente por regalo de los padres sin que los hijos hayan sido los que realizaron la petición, siendo una probabilidad el saber dónde están los hijos cuando los padres están en el trabajo, por la particularidad de creer que los hijos se merecen todo o “que tengan lo que yo no tuve” el porcentaje de equipos nuevos es de más del 60% en la población estudiada.

El gasto que representa el uso de un teléfono móvil que en su mayoría de es de pre pago es asumido mayoritariamente por los padres con un 60% aproximadamente, aunque los mismos niños, niñas y jóvenes han manifestado ser los que solventan el gasto del celular con un porcentaje del 45% aproximadamente, probablemente ahorrando el dinero que les envían del hogar para la hora del receso, teniendo la novedad que el 80% del universo encuestado no conoce cuánto gasta mensualmente en el teléfono móvil, probablemente por las facilidades de hoy en día en el cual es posible ingresar saldo desde 0.50 ctvs. De dólar lo que hace difícil llevar una contabilidad exacta del costo que representa el gasto del celular.

**Pregunta: ¿Cómo consigues los videojuegos?**

<b>P 91</b>				
Opción	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	1	<b>16.66</b>	1	<b>16.66</b>
Los grabo de un amigo	2	<b>33.33</b>	1	<b>16.66</b>
Los compro en una tienda o en la calle	3	<b>50</b>	4	<b>66.66</b>
<b>TOTAL</b>	6	<b>100</b>	6	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la presente tabla se desprende que tanto adolescentes como jóvenes al momento de proveerse de juegos de video lo hacen en la calle, lo que en el contexto ecuatoriano significa que lo hacen a vendedores piratas los mismos que al vender a bajo precio los juegos tienen una gran demanda ya que en comparación a un juego original es mucho más económico, con la consecuencia de dañar la consola de video por el tipo de material del que está compuesto un CD pirata que es más pesado que uno original, a más del daño técnico es el perjuicio que representa al creador del juego, que si bien es cierto son grandes compañías, pero éticamente debemos saber que está mal.

**Pregunta: ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?**

<b>P 101</b>				
Opción	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	13	<b>32.5</b>	5	<b>23.80</b>
En la habitación de un hermano/a.	4	<b>10</b>	2	<b>9.52</b>
En la habitación de mis padres	12	<b>30</b>	6	<b>28.57</b>
En la sala de estar	8	<b>20</b>	7	<b>33.33</b>
En la cocina	1	<b>2.5</b>	0	<b>0</b>
En un cuarto de juegos	2	<b>5</b>	1	<b>4.76</b>
<b>TOTAL</b>	40	<b>100</b>	21	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La televisión desde los años 60% ha ido ganando espacio en el diario vivir de los habitantes no solo del Ecuador sino del mundo, es así que cada vez están más cerca de los individuos separándolos de la vida en familia, teniendo en cuenta que lo que antes unía a la hora de ver el noticiero, hoy separa, como lo indica la presente tabla donde un porcentaje considerable indica tener el televisor en la propia habitación, lo que deja ver el por qué los hijos casi no se preocupan de lo que pasa en el resto del hogar ya que la televisión al ser la pantalla reina los atrapa ya que ahora está enriquecida por la televisión por cable, la presente tabla indica que son los adolescentes de sexto de básica los que tienen la televisión en su habitación como mayor porcentaje, seguido por la opción de que la televisión se encuentra en una sala común donde todos pueden compartir, el hecho de que este en un lugar

común no indica que los miembros de la familia se reúnan para compartir un espacio de tiempo en el día.

**Pregunta: De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa**

<b>P 115</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	8	<b>8.16</b>	4	<b>4.54</b>
Impresora	10	<b>10.20</b>	10	<b>11.36</b>
Scanner	4	<b>4.08</b>	8	<b>9.09</b>
Webcam	6	<b>6.12</b>	6	<b>6.81</b>
USB o disco duro externo	7	<b>7.14</b>	7	<b>7.95</b>
Mp3/ Mp4/iPod	8	<b>8.16</b>	6	<b>6.81</b>
Cámara de fotos digital	10	<b>10.20</b>	8	<b>9.09</b>
Cámara de video digital	8	<b>8.16</b>	4	<b>4.54</b>
Televisión de pago (DIRECTV, cabe unión)	6	<b>6.12</b>	5	<b>5.68</b>
Equipo de música	11	<b>11.22</b>	9	<b>10.22</b>
Teléfono fijo	6	<b>6.12</b>	8	<b>9.09</b>
DVD	11	<b>11.22</b>	10	<b>11.36</b>
Disco duro multimedia (para bajar películas)	3	<b>3.06</b>	3	<b>3.40</b>
<b>TOTAL</b>	<b>98</b>	<b>100</b>	<b>88</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El consumo de tecnología en la actualidad es tan notorio como lo indica la presente tabla, en donde todos los encuestados tienen en su haber por lo menos un artículo tecnológico de la lista que a ellos se les presento, lo que demuestra que el estatus económico no incide primordialmente en el consumo de tecnologías, debido a las facilidades que ofrecen los grandes almacenes como pagos semanales o pagos mensuales a grandes periodos de tiempo como plazo para el pago de

los mismos, lo que agudiza más el consumismo que genera un consumo innecesario de ciertas cosas que son elementos que ubican a un individuo en la sociedad en un lugar aceptado o no.

**Pregunta: ¿Cómo consigues tu propio dinero?**

<b>P 116</b>				
Opción	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	2	<b>10</b>	0	<b>0</b>
Cuando necesito algo pido y me dan	6	<b>30</b>	5	<b>35.71</b>
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales	3	<b>15</b>	6	<b>42.85</b>
Hago algún trabajo en casa.	6	<b>30</b>	1	<b>7.14</b>
Hago algún trabajo fuera de casa	1	<b>5</b>	0	<b>0</b>
No me dan dinero	2	<b>10</b>	2	<b>14.28</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>	14	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La situación económica de los padres es la que indica si los adolescentes y jóvenes tienen o no dinero, es así que la tabla indica que la mayoría de encuestados reciben el dinero sin pedirlo es decir que es un regalo de parientes o de sus padres en ocasiones especiales como es la navidad y el onomástico, después el porcentaje que más sobresale es el que indica que para obtener dinero realizan un trabajo en casa, que puede ser barrer el patio o ayudar a limpiar el auto; esta realidad es diferente a la que se vivió en los años 80 donde no era importante que los niños y las niñas cuenten con un incentivo económico para que ayuden en el hogar con actividades que eran para el bien de todos, el resultado de esta tabla indica como el capitalismo se

lo alimenta desde el hogar y que es alimentado a diario por la sociedad de consumo en que vivimos.

Desde esta realidad los adolescentes y jóvenes contestan mayoritariamente que tienen el dinero que necesitan sin, a lo que le sigue un 45% aproximadamente de chicos que contestan que tienen menos dinero del que necesitan, dejando la duda de si esta situación se trata de bajos recursos económicos de la familia o a su vez las grandes exigencias financieras de los hijos.

### **5.3 Redes sociales y pantallas**

Una red social la componen grupos de personas, las cuales están agrupadas, por uno o varios tipos de relaciones tales como amistad, parentesco, intereses comunes o que comparten conocimientos.

Las redes sociales han producido gran impacto como forma de comunicación, debido a que las ciencias tecnológicas, buscan siempre innovar e ir a la par de las exigencias del colectivo. La comunicación por medio de las redes sociales, es más amplia ya que se la utiliza como hobbies por ser sencillo su uso, lo que crea un espacio de libre expresión.

En los últimos años las redes sociales han tomado protagonismo en la forma de comunicarse y relacionarse de los jóvenes. Es el facebook (usado mayoritariamente) el medio por cual los niños/as y jóvenes se mantienen al tanto de lo que pasa con su grupo de amigos, así también hacer público su estado emocional o su forma de pensar frente a diferentes planteamientos que se proponen entre ellos mismo para que expresen libremente sus ideas.

Las pantallas que se analizaron al principio del presente informe dejan en claro que las más próximas al niño/a son la del celular, la televisión, el internet y juegos de video, es así que esas son las pantallas que analizare

en mi informe de acuerdo a la realidad de la escuela en la que se llevó a cabo esta investigación.

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

**Pregunta: Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?**

<b>P9</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5
No	1	5
Si	19	90
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la presente tabla puedo decir que 1 de los individuos encuestados que representa el 5% de la muestra no contesto posiblemente por no estará atento/a al momento de la ejecución de la encuesta, un 5% es decir 1 solo individuo con testo que no usa el internet por posibles motivos de pobreza o tal vez por falta de interés de parte del encuestado/a. el 90% es decir 19 niños de la muestra contestaron que si accedían al internet dejando ver la el interés que genera en los niños/as el usar el internet para navegar y acceder a nuevos conocimientos recalando que se desconoce si los niños/as son capaces de discernir entre tanta información a la que tienen acceso frente a esta pantalla. Las funciones que ofrece el internet hace que los chicos/as se enganchen al uso del mismo para diferentes actividades, que los hacen participes de este mundo interactivo en el que nos desarrollamos en el cual las nuevas generaciones son las principales protagonistas.

**Pregunta: ¿Para qué sueles usar Internet?**

P10		
Opción	Frecuencia	%
Pág. Web	6	21
Videos	3	10
E-mail	2	7
Descargas	7	24
Chatear	2	7
Red Social	9	31
<b>TOTAL</b>	29	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Los usos que dan al internet los niños/as interactivos/as es diverso entre los cuales se destacan con mayor porcentaje de uso con un 31% es decir 9 chicos/as a las redes sociales como por ejemplo el facebook o hi5 que son los que manifestaron los niños que eran los que utilizaban. El 24% es decir 7 niños/as usan el internet para realizar descargas en su mayoría de imágenes y música. De la muestra 6 niños/as que representan el 21% manifestaron que usaban el internet para visitar páginas web sin especificar que paginas visitaban pero con ciertos criterios de que en su mayoría eran páginas de juegos. Se obtuvo la respuesta de 3 niños/as que son el 10% de la muestra de que al usar el internet lo hacían para ver videos musicales o videos curiosos, así como videos con contenido poco apropiado (que verch) ya que contienen violencia o imágenes que pueden perturbar su tranquilidad emocional. Un 7% de la muestra representado con 2 individuos manifestó que usaban el internet para usar el correo electrónico y otro 7% dijo que usaban el internet para chatear con sus

compañeros o familiares que usan ese medio para mantenerse al tanto de lo que pasa.

**Pregunta: ¿Y cuál de ellas tienes?**

P19		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	6	32
PlayStation 3	2	11
Wii	3	16
PSP	1	5
Nintendo DS	2	11
Game Boy	3	16
Ninguna de las anteriores	2	11
<b>TOTAL</b>	19	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La tabla No 14 indica que el 32% de la muestra es decir 6 niños/as tienen una consola de Play Station 2 que es en su tipo la más antigua sin menospreciar sus características que enganchan al jugador el mismo que utiliza sus procesos de autorregulación de tal manera que puede controlar, seleccionar y organizar las influencias externas. La motivación y estimulación visual-auditiva de los videojuegos permiten al jugador la resolución de diferentes niveles de problemas y dificultades, con lo cual se obtiene el dominio de habilidades y destrezas propias de la tecnología. El 16% indico tener un game Boy el cual es atractivo para los niños/as por su fácil movilización en comparación con otras consolas de juegos a pesar de ser antigua de acuerdo al tiempo que tienen circulando entre los usuarios. El Nintendo WII tiene un porcentaje del 16% de niños/as que lo poseen este porcentaje puede ser producto del costo del mismo. Entre las opciones del Play Station 3 (2 individuos) y el Nintendo DS (2 individuos)

suman el 22%, siendo estas consolas relativamente nuevas en el mercado nacional este porcentaje es aceptable que sea bajo ya que en el caso de las dos consolas de juegos tienen un costo elevado debido a las características de los equipos. El 11% de la muestra indica que no posee ninguna de las consolas propuestas, esto debido al lugar en donde se llevó a cabo la presente encuesta en la cual los niveles económicos varían entre los diferentes niños/as.

**Pregunta: ¿Dónde están los televisores que hay en tu casa?**

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	13	34
La habitación de un hermano	4	11
El salón o cuarto de estar	8	21
La habitación de mis padres	11	29
En la cocina	2	5
<b>TOTAL</b>	<b>38</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La tabla No 15 indica que el 34% de los encuestados es decir 13 respuestas indican que los televisores se encuentran en la propia habitación a causa de que los padres trabajan lo que los ha empujado a dejar a la televisión más próxima a sus hijos/as ya que la televisión está siempre disponible, ofrece su compañía a todas las horas del día y de la noche. La televisión sustituye de alguna manera, la función materna, ya que, es el refugio en los momentos de frustración, de tristeza, de angustia. Y como una madre blanda nunca exige nada a cambio. El 29% del universo encuestado indica que la televisión se encuentra en el cuarto de los padres esto puede deberse a la conciencia de los padres frente al riesgo que representa la programación y la violencia visual a la cual son propensos los niños a más de los daños visuales que causa el abuso de la

televisión, siendo así que ellos escogen los programas que puede ver el niño que no perturbe su desarrollo. El 21% de la muestra indica que la televisión se encuentra en la sala de estar lo que deja ver que la televisión al ser un ente de reunión familiar se encuentra en un lugar donde todos tienen acceso y se puede regular y supervisar la programación que se pretende observar. El 11% de la muestra indica que la televisión se encuentra en el cuarto de un hermano el mismo que puede regular y orientar el uso de la misma. El 5% indica que existe una televisión en la cocina lo que señala que se puede acceder a la programación durante la hora de los alimentos siendo allí donde se cuarta la comunicación entre los miembros de la familia.

**Pregunta: ¿Cómo consigues tu propio dinero?**

P25		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	7	25
Cuando necesito algo pido y me dan	6	21
En cumpleaños, fiestas, Navidad	5	18
Hago algún trabajo en casa	4	14
Hago algún trabajo fuera de casa	3	11
No me dan dinero	3	11
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta de que sumando las cuatro primeras opciones, por su similitud, el 78% de los niños de 9 años de edad de 5to de básica recibe el dinero de sus padres u otros miembros de la familia, mientras que el 11% afirma realizar trabajos fuera de casa posiblemente para ahorrar dinero para gastos escolares o para su entretenimiento “videojuegos”, otro porcentaje igual afirma no

recibir dinero por razones propuestas como la falta de recursos por parte de sus padres.

**Pregunta: ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?**

P26		
Opción	Frecuencia	%
Tengo más dinero del que necesito	2	10
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	14	67
Tengo menos dinero del que necesito	5	24
<b>TOTAL</b>	21	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la tabla 17 puedo decir que un 67% se inclinó por la frase “Tengo el dinero suficiente para mis necesidades” indica que los padres proveen de lo indispensable para suplir sus necesidades básicas. El 24% manifestó que “Tengo menos dinero del que necesito” esto debido a la realidad donde se desenvuelven de falta de recursos. El 10% de la muestra indica que “Tengo más dinero del que necesito” esto frente a la realidad en la que los niños se encuentran es contradictoria ya que la ubicación de la institución es de bajos recursos dejando la duda de si los padres dan más de lo que tienen a los hijos con el fin de aparentar o de dejarles vivir cosas a los que ellos no tuvieron acceso.

**Pregunta: Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
<b>No lo se</b>	39	21
<b>Televisión</b>	14	15
<b>Internet</b>	12	12
<b>Videojuegos</b>	17	18
<b>Celular</b>	14	15
<b>TOTAL</b>	96	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El 21% de los encuestados no sabía cuál opción escoger entre los pares de opciones presentados en el documento, posiblemente porque las opciones les parecían igual de interesantes, el 18% de niños/as señala que prefieren los videojuegos sobre la televisión y sobre el celular por el entretenimiento interactivo que ofrece, el 15% se inclina por el uso del celular frente al resto de opciones, esto puede ser por la cantidad de servicios de entretenimiento que ofrece el celular (juegos, fotos, música, navegación en la red), otro 15% indica que prefiere la televisión, pero este porcentaje es relativamente bajo al resto de opciones que al parecer cubren más las expectativas de los niños/as.

## Adolescentes y jóvenes

Pregunta: ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

La escuela y el hogar				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	8	<b>53.33</b>	5	<b>50</b>
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	4	<b>26.66</b>	2	<b>20</b>
Leer, estudiar, irme a dormir	2	<b>13.33</b>	2	<b>20</b>
Hablar con mi familia	1	<b>6.66</b>	1	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Los adolescentes y jóvenes por la particularidad de la etapa de la vida que están atravesando necesitan que al llegar a casa encuentren a alguien que se preocupe de sus asuntos, la soledad es el principal detonante de problemas graves que pueden terminar afectando permanentemente a los adolescentes y jóvenes, es así que el resultado de la presente tabla deja en claro que el interés de estar solo aún perdura en nuestra era digital donde ya no hace falta salir de casa para conocer el mundo pero donde aún hace falta salir de la coraza que la sociedad, el trabajo y el dinero nos pone encima para descubrir el mundo maravilloso de los hijos.

Los chicos en la actualidad han perdido el hábito de la buena lectura hoy en día prefieren leer comics que si bien es cierto por lo menos los hace leer pero crea en ellos prototipos de vida y de cómo actuar en la sociedad de consumo, y los invita a vivir en un mundo de fantasía lo que los engancha y al momento de realizar una lectura del colegio los aburre por que no cumple con las expectativas que le generan los comics, es posible que prefieran leer otros libros, ajenos a los designados por la escuela porque a los docentes les hace falta actualizar sus bibliotecas.

El hecho de estar solo al regresar a casa puede ser un motivo para que los chicos y chicas no destinen más de una hora diaria en promedio para realizar las tareas del colegio entre semana, y 30 minutos o nada en los fines de semana posiblemente por que encuentran las actividades escolares aburridas y sin chiste en comparación a las actividades que proponen los amigos.

**Pregunta: ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	6,66	0	0
No	4	26,66	3	30
Si	10	66,66	7	70
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Los resultados de la presente tabla indican que del universo encuetado un 70% aproximadamente se valen del computador, el internet para realizar

las tareas escolares, dejando en claro que la consulta en los textos pasaron de moda y lo que hoy prima al momento de hacer los deberes son las enciclopedias virtuales y los distintos navegadores, en la actualidad como ya pasaron de moda los libros quien salta a la palestra es el internet como principal herramienta de búsqueda y de ayuda para hacer las tareas en el hogar, si analizamos este particular se puede decir que es positivo por el ahorro de papel pero que a la larga afectará la vista de los usuarios ya que el fulgor que emana la pantalla del computador a largo plazo genera problemas visuales.

### Pregunta: El uso del celular

<b>Uso del celular</b>				
Opción	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	9	<b>11.84</b>	6	<b>13.95</b>
Enviar mensajes	9	<b>11.84</b>	6	<b>13.95</b>
Chatear	4	<b>5.26</b>	2	<b>4.65</b>
Navegar por Internet	2	<b>2.63</b>	1	<b>2.32</b>
Jugar	6	<b>7.89</b>	5	<b>11.62</b>
Como reloj o como despertador	7	<b>9.21</b>	3	<b>6.97</b>
Ver fotos y /o vídeos	5	<b>6.57</b>	2	<b>4.65</b>
Hacer fotos	5	<b>6.57</b>	3	<b>6.97</b>
Grabar vídeos	7	<b>9.21</b>	2	<b>4.65</b>
Como agenda	5	<b>6.57</b>	3	<b>6.97</b>
Como calculadora	6	<b>7.89</b>	2	<b>4.65</b>
Escuchar música o la radio	7	<b>9.21</b>	5	<b>11.62</b>
Ver la televisión	2	<b>2.63</b>	1	<b>2.32</b>
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	2	<b>2.63</b>	2	<b>4.65</b>
<b>TOTAL</b>	76	<b>100</b>	43	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Gracias a las múltiples funciones que hoy en día ofrece el celular, es que se hace atractivo a los ojos de los adolescentes y jóvenes que en la búsqueda de su identidad personalizan su celular, poniéndole la música que va acorde a sus expectativas, imágenes irreverentes am los ojos de los demás pero que para ellos tienen un significado que en su caminar los hace pertenecer a algo es así que la presente tabla deja claro que el celular paso de ser una herramienta de comunicación a una herramienta de entretenimiento y de identidad, cabe señalar que al momento de comunicarse los adolescentes y jóvenes lo hacen en mayor porcentaje con sus amigos y con sus padres.

**Pregunta: Los video juegos**

<b>Los video juegos</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>6.66</b>	0	<b>0</b>
No	1	<b>6.66</b>	2	<b>20</b>
Si	13	<b>86.66</b>	8	<b>80</b>
<b>TOTAL</b>	15	100	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Desde su lanzamiento en los años 80 y su popularización en la misma década los video juegos forman parte del diario vivir de los más jóvenes, siempre yendo a la vanguardia de las características de los mismos, es así que la presente tabla corrobora lo antes expuesto, ya que del universo encuestados un 85% aproximadamente de individuos afirman jugar con

video juegos, entre las consolas más utilizadas se encuentran el Play Station 2, el Play Station 3, el Nintendo Wii y la computadora; esto no quiere decir que cuenten con más de una consola de juego, desde esta realidad el porcentaje más alto en consolas de juego es para el Play Station 2 que es el más antiguo en consolas lanzadas al mercado después del año 2000, esto se puede deber a que su costo debido a su antigüedad es relativamente bajo en comparación con otras consolas como el Nintendo Wii que son las más nuevas lanzadas al mercado; los adolescentes y jóvenes no se limitan por no contar con la consola de última generación como el Nintendo Wii ya que en la actualidad los ciber también son utilizados por los jóvenes para jugar con este tipo de consolas con un promedio de tiempo diario de entre una y tres horas.

En cuanto juegos como ya se señaló con anterioridad la mayoría son piratas siendo, FIFA el más utilizado por los usuarios de los juegos de video, a más de los juegos de pelea como Dragón Ball, en la actualidad la violencia se ha vuelto un mercado rentable lo que hace que los adolescentes y jóvenes tengan acceso fácilmente a juegos violentos, donde la muerte es el principal protagonista del juego, esto invita a reflexionar ¿Son acaso este tipo de juegos los que han hecho de la sociedad un lugar inseguro para desenvolverse? Desde mi opinión, es una parte de la violencia que existe hoy en día en las calles ya que vuelve a los adolescentes y jóvenes en formación, insensibles al mirar tanta sangre y con la necesidad de manejar en la vida real armas reales que lastiman de verdad, si a esto le sumamos la falta de orientación y la soledad en la cual están desenvolviéndose son bombas de tiempo que tarde o temprano terminan causando daño a gente inocente, como el caso del estudiante brasileño que al no sentirse ayudado ni apoyado por el medio se vio atrapado y esto género en una matanza en una escuela, con el argumento de que eran los profesores los causantes de su desdicha.

### Pregunta: La Televisión

La televisión				
	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
1	2	13,33	3	30
2	5	33,33	3	30
3	4	26,66	3	30
Más de tres 3	4	26,66	1	10
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La televisión como ante se menciona es la primera pantalla a la cual los niños y niñas se enganchan, posteriormente se convertirán en potenciales consumidores, ya que esa es la función que hoy en día cumple la televisión; por ser la pantalla de más fácil acceso, es un miembro más de toda familia por más baja que sea su situación económica siempre se cuenta con una, desde esta visión al dirigirnos a la tabla se observa que del universo encuestados todos cuentan con al menos una televisión que al encontrarse en la propia habitación se convierte en la mejor amiga de un adolescente invitándole con destellos brillantes y sonido envolvente a que se siente a contemplar su grandeza en promedio de media hora a dos horas, contando con que los chicos cuenten con televisión por cable para que el tiempo que pasan frente al televisor pueda aportar en algo a su desarrollo como cuando observan documentales, que lastimosamente no se encuentran de lunes a viernes en la televisión abierta, ya que parece ser más rentable llenar la cabeza de los chicos con propagandas que invitan a consumir, con novelas

donde la apariencia es la que hace que las personas sean felices u horas de horas de cadenas nacionales, que invitar a los chicos a observar programas enriquecidos con información positiva, que los motive a pensar en un futuro mejor.

**Pregunta: Preferencia de tecnologías**

<b>Preferencia de tecnologías</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	<b>9</b>	<b>8.49</b>	<b>0</b>	<b>0</b>
Televisión	<b>13</b>	<b>12.26</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
Video juegos	<b>17</b>	<b>16.03</b>	<b>13</b>	<b>17.33</b>
Mp3/ Mp4/ iPod	<b>7</b>	<b>6.60</b>	<b>6</b>	<b>8</b>
Internet	<b>20</b>	<b>18.86</b>	<b>22</b>	<b>29.33</b>
Celular	<b>12</b>	<b>11.32</b>	<b>12</b>	<b>16</b>
No lo se	<b>28</b>	<b>26.41</b>	<b>16</b>	<b>21.33</b>
Total	106	<b>100</b>	75	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La batalla tecnológica que en la actualidad lidian las nuevas TIC's, sumado a la gran demanda que tienen las mismas debido al mundo globalizado en el que nos desarrollamos, hace necesario que se analice cuál de las nuevas y viejas tecnologías tienen mayor aceptación por los encuestados.

No cabe duda que el internet es la pantalla reina entre las pantallas estudiadas, debiéndose posiblemente, a su contenido interactivo, a más de las oportunidades de interacción social que ofrece a más de la cantidad de información que esta tiene en su haber, existe un alto porcentaje en el

sexto de básica de indecisión en cuanto a elegir entre las opciones planteadas en las preguntas, estas respuestas serán producto de la gran variedad de servicios de entretenimiento que estas presentan o lo más preocupante, debido a una intoxicación tecnológica, día tras día la tecnologías se renueva se mejora y atrapa a una mayor cantidad de personas que ya no sabe que escoger.

Los videojuegos tienen un porcentaje considerable siendo los terceros en la lista teniendo presente que los juegos de video que prefieren los adolescentes y jóvenes son los de consolas conocidas como el play Station 2, ya que esta es la más antigua de las emitidas desde el 2000 , esto puede ser producto de la oferta que existe junto con las consolas de juego, que promocionan un juego diferente, cada nueva edición con mejores herramientas interactivas, lo que engancha tanto a adolescentes como a jóvenes, cuando se preguntó cuál de las opciones prefería entre el Nintendo Wii y el Play Station 3 existió en los dos grupos de encuestados una mayoría al exponer que no sabría cual elegir, debiéndose al desconocimiento de estas consolas que son relativamente nuevas a más de ser aparatos con un alto valor monetario.

#### 5.4 Redes sociales y mediación familiar

**Pregunta: ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**

P17		
Opción	Frecuencia	%
No	5	24
Si	16	76
<b>TOTAL</b>	21	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La presente tabla indica que el 76 de los chicos dicen jugar con consolas de video o con la computadora, esta respuesta mayoritaria es posible debido a las características de las consolas de juego que les permite convertirse en participes de la historia a la que hace referencia el juego, casi la cuarta parte del universo encuestado, es decir el 24% dice no jugar en ninguno de los instrumentos antes mencionados, esto probablemente se deba a que no les despierta interés o por la falta de acceso a los mismos.

**Pregunta: ¿Con qué aparatos juegas?**

P18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	8	32
PlayStation 3	1	4
Wii	1	4
PSP	1	4
Nintendo DS	2	8
Game Boy	4	16
Ordenador	8	32
<b>TOTAL</b>	25	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la tabla No 19 se desprende que los niños/as al presentarle las opciones de los juegos de video con los cuales jugaban ninguno contestó que jugaba con Xbox 360 se puede asumir que esta respuesta es porque esta tecnología no se encuentra al alcance económico, el 12% corresponde a 3 niños de la muestra estos niños/as juegan con el PlayStation 3 (un individuo), el Nintendo Wii (un individuo) y el PSP (un individuo) el bajo porcentaje del uso de estos juegos de video se podría deber al alto precio además del precio que tiene el adquirir los juegos y

aplicaciones necesarios para estas consolas. El 8% que corresponde a la respuesta de 2 niños juegan con la consola del Nintendo DS esto puede ser por la fácil movilización de la consola ya que la pueden transportar el bolsillo, siendo llamativa su alta definición y los juegos que allí se pueden jugar, el porcentaje es relativamente bajo en comparación al resto de la muestra posiblemente por el valor monetario. El 16% de la muestra indica que el Game Boy es utilizado por 4 niños/as debido a su fácil manejo y movilización se hace atractivo para ellos. El mayor porcentaje de uso de consolas de video es con un 64% que corresponde al uso del ordenador (8 individuos) y Play Station 2 (8 individuos) el uso mayoritario de estas consolas se debe a la facilidad de acceder a ellos ya sea desde su hogar o desde ciber donde acceden a estos juegos, así como también la gran diversidad de juegos a los cuales se puede acceder, a más de poder usar de reproductor de video integrando funciones.

**Pregunta: ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?**

P21		
Opción	Frecuencia	%
Uno	6	29
Dos	9	43
Tres	5	24
Cuatro o más	1	5
<b>TOTAL</b>	21	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la tabla No 20 se desprende que entre la opción un televisor y dos televisores se suma un 72% que tienen entre uno y dos televisores esto debido a que se considera un elemento más del diario vivir el tener un televisor sin que sea necesario tener un año de emisión específico, este debido a la importancia que se le da al televisor en el diario vivir y en el

caso de los niños que ha sustituido a la madre cuando la misma no se encuentra, el 29% indica tener entre tres y cuatro televisores esta respuesta invita a la reflexión a decir si los televisores existentes en la casa son necesarios o si son por que han sido remplazados por otros de última generación. En conclusión puedo decir que del universo de las encuestas todos tienen un televisor dejando ver que lo antes mencionado es cierto, que los televisores pasaron a formar parte de la vida cotidiana.

**Pregunta: Cuando ves la tele, sueles estar con...**

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	12	26
Mi padre	7	15
Mi madre	9	20
Algún hermano/a	10	22
Otro familiar	5	11
Un amigo/a	2	4
Otras personas	1	2
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la presente tabla se desprende que el 26% de la muestra es decir 12 niños/as al mirar la televisión lo hacen solos, a causa de que los padres por motivos de trabajo no pueden acompañar a sus hijos en esta actividad dejando en manos de los pequeños la tarea de escoger que ven. De las siguientes cuatro opciones se concluye que el 68% de los niños/as al mirar la televisión lo hacen con un familiar, lo que es favorable por que permite ayudar a la reflexión de los niños de las cosas que pueden ver y las que no les favorece en su desarrollo mientras un 6% indico que al mirar la televisión lo hacía con personas ajenas a su familia las mismas que al

ser ajenas no sabrán cómo llegar a los niños/as sin imponer ni agredir a los chicos para que elijan un programa de televisión.

### Adolescentes y jóvenes.

**Pregunta: ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**

<b>¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	7	<b>46,66</b>	7	<b>70</b>
Si	8	<b>53,33</b>	3	<b>30</b>
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

En la actualidad los adolescentes y jóvenes al llegar no les extraña no encontrar a nadie en casa ya que debido al ritmo de vida en el que se desarrolla la sociedad los padres de familia trabajan hasta tarde lo que hace que los adolescentes y jóvenes estén solos a la hora de realizar la tarea, es evidente en el resultado que arroja la tabla lo antes expuestos ya que de los adolescentes de sexto de básica un 53.33% recibe ayuda a la hora de hacer la tarea, lo que cambia en los jóvenes que mayoritariamente manifiestan no tener ayuda a la hora de realizar las tareas debiéndose tal vez a que al ser casi autosuficientes se los deja sin ninguna guía.

El porcentaje de encuestados que manifiestan no tener ayuda no dista en gran medida de los que reciben ayuda, en el caso de sexto de básica, el porcentaje de adolescentes que no reciben ayuda a la hora de hacer la tarea en unos años con ayuda de la sociedad de consumo aumentara, porque en la actualidad cada vez son más los padres y madres de familia que tienen que salir a laborar para mantener un estilo de vida aceptable para el mundo capitalista, empujando a dejar a los hijos solos durante más

tiempo, implicando en el área educativa ya que al no contar con ayuda tienden a sufrir de fracaso escolar.

De los adolescentes que reciben ayuda un 80% es de parte de los propios familiares, mientras que de los jóvenes que reciben ayuda solo uno manifiesta recibir ayuda de un familiar. Está claro que el trabajo hoy en día es más importante que el hogar descuidando aunque no lo quieran a los hijos.

**Pregunta: ¿Tienes ordenador en casa?**

<b>¿Tienes ordenador en casa?</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>	2	<b>20</b>
No	1	<b>6,66</b>	1	<b>10</b>
Si	14	<b>93,33</b>	7	<b>70</b>
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El uso de la computadora en nuestros días es tan necesario como en su tiempo fue la máquina de escribir, desde los trabajos de la escuela hasta informes laborales, en todo momento necesitamos de una computadora, ya sea para realizar consultas en internet o para editar un texto, los adolescentes y jóvenes de la muestra no son la excepción, del universo encuestado el 80% manifiestan tener una computadora en la casa la que en su mayoría en el caso de los adolescentes se encuentra en la propia habitación, mientras que los jóvenes dicen tenerla en una sala común, esto con las implicaciones del caso, los adolescentes cuentan con más libertad de uso que los jóvenes los cuales al tener la computadora en un lugar de uso común pueden ser supervisados por los padres mientras

que los adolescentes no, con similitud de características son los adolescentes los que cuentan mayoritariamente con internet en sus casa mientras los jóvenes no esto debido a que los niños, niñas adolescentes de hoy tienen contacto con las pantallas a edades más tempranas cada vez, siendo los más enteados en casa de los programas de actualidad que pueden utilizar para navegar en internet con las seguridades del caso, esto no quiere decir que los jóvenes no tengan estos conocimientos, sino que los padres pareciera ser que se preocupan por la seguridad visual de sus hijos e hijas por lo antes indicado que la computadora esta en lugar común aunque esto no implica en que los adolescentes y jóvenes que no tienen internet no lo sepan utilizar ya que del universo de encuestados, el 99.9% usa el internet aunque no tenga conexión en casa, el 0.1% que dice no utilizar el internet indica que la tecnología aun es esquivia para ciertos sectores.

**Pregunta: ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?**

<b>¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	4	<b>13,33</b>	1	<b>6,66</b>
Amigos/as	2	<b>6,66</b>	1	<b>6,66</b>
Estudios	3	<b>10</b>	0	<b>0</b>
Deporte	2	<b>6,66</b>	2	<b>13,33</b>
Lectura	2	<b>6,66</b>	2	<b>13,33</b>
Televisión	5	<b>16,66</b>	2	<b>13,33</b>
Videojuegos	5	<b>16,66</b>	1	<b>6,66</b>
Hablar por teléfono	3	<b>10</b>	2	<b>13,33</b>
A nada	4	<b>13,33</b>	4	<b>26,66</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	15	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El tiempo es un bien que no tiene como recuperarse así que el bien utilizarlo es fundamental, desde esta perspectiva y con los resultados obtenidos en la presente tabla se puede indicar que en mayor porcentaje los adolescentes y jóvenes le han restado tiempo a los estudios y a las actividades físicas y en un porcentaje considerable a la televisión que en el estudio realizado por Telefónica de España se indicaba que la televisión aún era la pantalla reinante entre las consultadas, pero en esta tabla se nota que es a la que más tiempo se le ha restado, la familia con su ya particular situación es otra a la que se le ha quitado tiempo pero al decir esto queda la duda ¿Qué tiempo? Si los padres no pasan la mayor parte del día en casa.

El uso del internet se ha tornado indispensable para los adolescentes y jóvenes lo que a su vez genera la preocupación de los padres de familia al no saber que paginas visitan y por la des-sintonía que existe entre las dos generaciones mientras papa y mama usan los servicios que ofrece el office los chicos ya maneja programas avanzados como el Publisher, que por sus características se hace complejo de utilizar, el miedo que genera el desconocimiento a veces es el generador de conflictos con los hijos por el uso del internet, en el caso de la muestra más de la mitad de los mismos manifestaron no tener inconveniente con los padres por los usos que le dan al internet pero si dijeron ser supervisados de vez en cuando por un adulto o por uno de los padres para saber qué es lo que está haciendo o que es lo que está mirando.

Los chicos al encontrarse la mayor parte del tiempo solos tienen acceso a las páginas que deseen, lo que les hace proclives a acoso sexual ya que al conectarse al chat no saben qué persona está del otro lado, este es el miedo que tienen los padres, pero, los jóvenes saben más que los padres sobre la seguridad que deben asumir al chatear o intercambiar información con otro individuo en la red. Dentro de sus intereses no está el comprar cosas ya que en la muestra es un porcentaje de casi 0 esto debido a que en nuestra sociedad aun no es común el comprar por internet.

**Pregunta: ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos?**

<b>¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	4	<b>15,38</b>	1	<b>10</b>
Amigos/as	4	<b>15,38</b>	0	<b>0</b>
Estudios	5	<b>19,23</b>	1	<b>10</b>
Deporte	3	<b>11,53</b>	1	<b>10</b>
Lectura	3	<b>11,53</b>	2	<b>20</b>
Televisión	3	<b>11,53</b>	0	<b>0</b>
Hablar por teléfono	1	<b>3,846</b>	1	<b>10</b>
A nada	3	<b>11,53</b>	4	<b>40</b>
<b>TOTAL</b>	26	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El uso de videojuegos es hoy en día inherente a los adolescentes y jóvenes es su forma de usar el tiempo libre o matar el aburrimiento dicho por ellos mismos, según el resultado de las encuestas los chicos de sexto de básica le han restado tiempo a los estudios, debido que aún no tienen afianzado el sentimiento de responsabilidad, tal vez esa sea la diferencia que existe en cuanto a la respuesta de los adolescentes y jóvenes ya que los últimos dicen como respuesta mayoritaria no restarle tiempo a nada, lo que indica que los adolescentes han madurado y pueden organizar mejor su tiempo o a su vez su grado de responsabilidad es quien rige su actuar frente a los juegos de video.

**Pregunta: Tiempo frente al Internet**

**De lunes a viernes=1**

**Fines de semana=2**

<b>1</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Menos de una hora	5	<b>35,71</b>	4	<b>50</b>
Entre una hora y dos	2	<b>14,28</b>	1	<b>12,5</b>
Más de dos horas	2	<b>14,28</b>	0	<b>0</b>
No lo se	2	<b>14,28</b>	2	<b>25</b>
Nada	3	<b>21,42</b>	1	<b>12,5</b>
<b>TOTAL</b>	14	<b>100</b>	8	<b>100</b>
<b>2</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Menos de una hora	4	<b>28,57</b>	2	<b>25</b>
Entre una hora y dos	3	<b>21,42</b>	2	<b>25</b>
Más de dos horas	2	<b>14,28</b>	1	<b>12,5</b>
No lo se	2	<b>14,28</b>	2	<b>25</b>
Nada	3	<b>21,42</b>	1	<b>12,5</b>
<b>TOTAL</b>	14	<b>100</b>	8	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El tiempo es vida y la vida no vuelve, desde esta perspectiva me permito indicar el tiempo que los adolescentes y jóvenes pasan frente a los videojuegos es favorablemente ya que oscila entre 30 minutos y una hora

esto es bueno ya que los juegos de video por las opciones que ofrece (Realismo y acción) engancha a los usuarios y cuando lo hace estos pasan más de dos horas frente a la luz brillante y efectos de sonido que ofrecen las consolas de juego, los fines de semana baja la frecuencia de juego en las consolas debido probablemente a que esos días los padres de familia están en casa y procuran otras actividades con sus hijos.

### 5.5 Redes sociales y mediación escolar

**Pregunta: ¿Tienes algún profesor que use el internet para explicar una clase?**

<b>¿Tienes algún profesor que use el internet para explicar una clase?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
No, ninguno	14	<b>56</b>	5	<b>50</b>
Si, algunos (menos de la mitad)	10	<b>40</b>	5	<b>50</b>
Si, casi todos (más de la mitad)	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Sí, todos	1	<b>4</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	25	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El desconocimiento de las nuevas tecnologías ha hecho que las mismas se vuelvan monstruos para los docentes, quienes al no conocer su uso para bien de la labor educativa prefieren mantenerla al margen de este proceso, esto es evidente en la presente muestra donde se indica que más del 50% no usa el internet para enviar o receptor trabajos, hace falta crear la conciencia de que el uso de las tecnologías para bien de la educación favorece no solo al estudiante sino al propio docente ya que le permite estar a la par con sus estudiantes ay así poder comprenderlos y ayudarlos,

en estos tiempos las herramientas multimedia que ayudan en la labor educativa son varias como es el caso del Mimio o pizarra virtual con la cual dar una clase es transportarse por un sinnúmero de opciones para interiorizar un nuevo conocimiento.

Desde esta realidad los adolescentes y jóvenes manifestaron que todas las materias propuestas habían sido aprobadas, pero es lamentable que no se aproveche el medio tecnológico para enriquecer todas las materias que los estudiantes aprueban año a año para pasar de año de Básica o año de bachillerato, según el caso

**Pregunta: Tiempo frente al Internet**

**De lunes a viernes=1**

**Fines de semana=2**

<b>1</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>6,66</b>	0	<b>0</b>
Menos de una hora	7	<b>46,66</b>	2	<b>20</b>
Entre una y dos horas	1	<b>6,66</b>	6	<b>60</b>
Más de dos horas	3	<b>20</b>	0	<b>0</b>
Nada	0	<b>0</b>	1	<b>10</b>
No lo sé	3	<b>20</b>	1	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	10	<b>100</b>
<b>2</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Entre una y dos horas	6	<b>40</b>	4	<b>40</b>
Más de dos horas	3	<b>20</b>	2	<b>20</b>
Nada	1	<b>6,66</b>	3	<b>30</b>
No lo sé	5	<b>33,33</b>	1	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El uso del internet es cada vez más generalizado entre las poblaciones jóvenes del Ecuador, esto debido a la gran oferta y planes de `pago que se ofrece tanto de la administración pública como de entidades privadas, es por esta razón que los chicos al contestar donde usaban el internet

manifestaron hacerlo en casa, con un promedio de una a dos horas diarias de lunes a viernes, estando todo este tiempo en la mayoría de casos solos, porcentaje que no cambia los fines de semana donde el uso del internet es de parecidos porcentajes, indicado esto es necesario que los docentes den vías de investigación para que el tiempo que pasan en el internet los adolescentes y jóvenes sea para enriquecer sus mentes.

**Pregunta: ¿Para qué sueles usar el internet?**

<b>¿Para qué sueles usar el internet?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Para visitar páginas web	6	<b>13,95</b>	2	<b>17,85</b>
Envío de SMS	4	<b>9,30</b>	4	<b>14,28</b>
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	7	<b>16,27</b>	1	<b>3,57</b>
Para usar el correo electrónica (e-mail)	7	<b>16,27</b>	6	<b>21,42</b>
Televisión digital	2	<b>4,65</b>	1	<b>3,57</b>
Radio digital	1	<b>2,32</b>	0	<b>0</b>
Para usar programas	2	<b>4,65</b>	2	<b>7,14</b>
Para descargar música, películas o programas	7	<b>16,27</b>	7	<b>25</b>
Comprar o vender	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Foros o listas de correo	3	<b>6,97</b>	1	<b>3,57</b>
Blogs	1	<b>2,32</b>	1	<b>3,57</b>
Hablar por teléfono	3	<b>6,97</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	43	<b>100</b>	28	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El uso del internet entre las poblaciones jóvenes indicado en la tabla anterior es de más de la mitad de la muestra, ¿Qué hacen cuando están en el internet?, recordando que al usar el internet suelen estar solos los adolescentes y jóvenes tienen libre acceso a visitar las páginas que les parezcan interesantes, que en el mayor de los casos es el correo electrónico y descargar música, del correo electrónico se generan un sinnúmero de opciones de uso del mismo, es necesario contar con uno para abrir una cuenta en una red social, así como es necesario para descargar ciertos contenidos como el horóscopo, la música de moda es la que engancha a los adolescentes y jóvenes en descargar música como usar el internet para ver los videos en línea.

De las páginas más visitadas están los videos y la música, pero ¿Y la educación? Es casi de 1% los porcentajes entre los dos grupos que contestaron usar el internet para visitar páginas educativas o culturales, dejando ver que no les interesa este tipo de páginas o a su vez les falta motivación desde el colegio para que estas páginas llamen la atención de los chicos, si los docentes proponen páginas de internet las deben proponer activamente y no como obligación por que la edad de los chicos en la cual están conociéndose los vuelve reacios a la hora de seguir ordenes o cumplir con obligaciones que les parecen inútiles.

El chat mediante el facebook o hi5 atrapa gran parte de su tiempo ya que al usarlo pueden estar en contacto con sus familiares o los amigos del colegio, pero también pueden hacerlo con desconocidos que no tienen siempre intenciones sanas para los chicos, a pesar de que pueden fingir ser alguien más los adolescentes y jóvenes dicen presentarse tal cual cuando chatean con alguien lo que habla bien de las bases del auto cariño que tienen pero no siempre es hacia con las personas que no conocen y que en la red coincidieron y con quien se comunican a veces y a quienes en la mayoría de muestras nunca conocerán.

En el afán de encontrarse en la sociedad como individuos importantes, los hace formar parte de la gran “familia” del facebook o hi5 que hoy en día son las más grandes redes sociales en donde se puede encontrar desde compañeros del colegio como a docentes que usan estas red social,

**Pregunta: Cuándo utilizas internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos, profesores)?**

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Un principiante	3	20	3	30
Tengo un nivel medio	4	26,66	3	30
Mi nivel es avanzado	3	20	3	30
Soy todo un experto	5	33,33	1	10
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La concepción que tienen los adolescentes en cuanto al nivel que tienen a la hora de utilizar el internet es alto en relación a los jóvenes, esto debido a que los adolescentes de hoy tienen un sinnúmero de opciones tecnológicas a las que tienen acceso libremente, lo que aun los jóvenes están proceso, tanto jóvenes como adolescentes indican haber aprendido solos a usar el internet y todas las fuentes de información que este tiene y en caso de los adolescentes que dicen estar la mayor parte del tiempo solos los hace que por la curiosidad inherente a ellos indaguen en todas las opciones que el internet les ofrece, y es ahí donde el docente interviene como una guía para que pueda encontrar páginas que favorezcan en su desarrollo a más de darle pautas de lo que en realidad aporta a su vida y lo que no.

**Pregunta: Tiempo frente al televisor**

**De lunes a viernes=1**

**Fines de semana=2**

<b>1</b>				
	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Menos de una hora	6	<b>40</b>	3	<b>30</b>
Entre una hora y dos	4	<b>26,66</b>	3	<b>30</b>
Más de dos horas	3	<b>20</b>	1	<b>10</b>
No lo se	2	<b>13,33</b>	0	<b>0</b>
Nada	0	<b>0</b>	2	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	9	<b>100</b>
<b>2</b>				
Menos de una hora	5	<b>33,33</b>	2	<b>20</b>
Entre una hora y dos	4	<b>26,66</b>	3	<b>30</b>
Más de dos horas	5	<b>33,33</b>	3	<b>30</b>
No lo sé	1	<b>6,66</b>	1	<b>10</b>
Nada	0	<b>0</b>	1	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	10	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El tiempo promedio que los adolescentes y jóvenes miran televisión durante la semana está entre 30 minutos a una hora, lo que afianza las respuestas que hacen referencia a la preferencia entre las pantallas siendo el internet el preferido en comparación a la televisión, el tiempo que miran televisión generalmente solos o con algún hermano por las particularidades de la sociedad de consumo, dejando así que sean ellos los que escogen la

programación a ver y si en el caso no cuentan con televisión pagada les tocara mirar los programas trillados de los últimos 10 años.

El castigar a los hijos sin dejarlos ver la televisión ya no es un castigo contemplado por los padres ni por los hijos, debido posiblemente a que en casa los castigos ahora los ponen los hijos y no al revés, los castigos ya no son tomados en cuenta por los hijos porque tienen celulares de última generación que son verdaderos centros de entretenimiento que tienen entre otras características la televisión, las redes sociales, así que el que le quieten la televisión no les interesa mayormente.

Según las encuestas realizadas a la población estudiada la actividad que han dejado de hacer por estar mirando la televisión es comer, lo que preocupa porque un niño con mala nutrición no es un niño feliz y tampoco podrá rendir en la escuela.

## 5.6 Redes sociales riesgos y oportunidades

**Pregunta: Con el móvil sueles**

P15		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	10	38
Enviar mensajes	3	12
Jugar	5	19
Navegar	1	4
Otras cosas	7	27
<b>TOTAL</b>	26	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Los servicios que ofrece hoy en día el celular hace interesante la presente interrogante sobre el uso que se le da al teléfono móvil, es así

que la presente tabla indica que unidas las dos primeras opciones por la similitud de caracteres (comunicar) suman un 50% de la muestra el mismo que refleja que el celular se lo utiliza para el fin que fue creado que era comunicar, sin tener un dato exacto de con quien se comunican o con quien mensajean. Las opciones multimedia suman el otro 50% de la muestra es así que este porcentaje de niños/as usan el teléfono móvil para tomar fotos, escuchar música, mirar videos o navegar en el internet, desde este porcentaje puedo decir que los niños/as al usar el teléfono celular lo usan como un juguete de moda ya que casi nunca los llaman (palabras de ellos mismos).

**Pregunta: ¿Con quién sueles comunicarte?**

P16		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	8	25
Con mi padre	8	25
Con mis hermanos	3	9
Con otros familiares	5	16
Con los amigos/as	8	25

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la presente tabla puedo decir que el 75% de los encuestados manifiestan que se comunican con sus padres o con los amigos siendo ellos los más cercanos entes sociales en los cuales el niño se ubica dentro de un grupo de pertenencia, siendo esta una posible causa para que los niños/as se comuniquen mayoritariamente con ellos. El 9% indica que al comunicarse lo hacen con sus hermanos indicando que al encontrarse cerca uno del otro no se hace necesario la comunicación mediante el celular. El hablar con otros familiares tiene un 16% de respuestas de los encuestados, siendo más alto que la comunicación que manejan con los

hermanos tal vez porque al referirse a otros familiares citan a abuelos y primos con los que posiblemente tengan una relación fraterna, sabiendo que las abuelas tienen el papel de segundas madres y los abuelos de segundos padres mientras que los primos son como hermanos lejanos.

**Pregunta: ¿Con quién sueles jugar?**

P20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	7	22
Con mi madre	2	6
Con mi padre	5	16
Con mis hermanos	6	19
Con los amigos	9	28
Con otras personas distintas	3	9
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

De la presente tabla se desprende que los niños al usar las consolas de juegos lo hacen en compañía de sus amigos con un 28% siendo el porcentaje más alto de la tabla presumiendo que los niños al estar con sus iguales manejan los mismos gustos de los juegos de moda lo que no sucede con los padres que sumados padre y madre dan un total de 22% porcentaje que está por debajo del obtenido de los amigos las causas probables es que los padres no estén al día en tecnología y tampoco en juegos de actualidad a más del tiempo disponible para los hijos. El porcentaje de los hermanos que es de 19% es debido a que son los principales compañeros de aventura en el hogar volviéndolos amigos que comparten los mismos conocimientos y usos de las nueva tecnologías. El jugar solos con un 22% de la muestra indica que los niños conciben el juego sin un compañero lo que puede desembocar en un aislamiento

permanente, no solo de juego sino de contacto social con su entorno más próximo.

**Pregunta: De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:**

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	7	7
Impresora	12	13
Scanner	6	6
Web cam	5	5
MP3/MP4/iPod	4	4
Cámara de fotos digital	8	8
Cámara de video digital	6	6
Televisión de pago	6	6
Equipo de música	12	13
Teléfono fijo	7	7
DVD	16	17
Disco duro multimedia	6	6
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
<b>TOTAL</b>	95	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

La presente tabla indica que los padres de familia cada vez proveen de más tecnología a los hijos que al encontrar estas pantallas más próximas las hacen que formen parte de su diario vivir, siendo así que el 100% de la muestra tiene por lo menos un aparato electrónico en su hogar a más de la televisión que pertenece a “las viejas TIC’s”, este resultado es posible debido a las facilidades que ofrece el mercado para captar clientes.

## Adolescentes y jóvenes

Pregunta: Señala cuanto de acuerdo estas con las siguientes frases

- Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación=1
- Internet puede hacer que alguien se enganche=2
- Internet puede hacer que me aislé de mis amigos y familiares=3

1				
	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	2	13,33	2	20
Poco	5	33,33	4	40
Bastante	1	6,66	1	10
Mucho	7	46,66	3	30
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100
2				
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia
No contesta	0	0	0	0
Nada	6	40	3	30
Poco	3	20	6	60
Bastante	3	20	1	10
Mucho	3	20	0	0
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100
3				
Opción	Frecuencia	%	Opción	Frecuencia
No contesta	0	0	0	0
Nada	7	46,66	4	40
Poco	4	26,66	2	20
Bastante	1	6,66	3	30
Mucho	3	20	1	10
<b>TOTAL</b>	15	100	10	100

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

No hay duda que los adolescentes están más inmersos en el uso del internet con las implicaciones que esto conlleva y son los adolescentes de la muestra los que están más de acuerdo en que el internet facilita la vida pero así también indican que su uso no puede dañarlos ni socialmente y menos emocionalmente, lo que no ocurre con los jóvenes que a pesar de ser interactivos no manifiestan las mismas tendencias de respuesta ya que manifiestan en un porcentaje del 40% que poco el internet facilita la vida siendo el porcentaje más alto aunque hay jóvenes que dicen estar de acuerdo en que el internet ayuda mucho en la vida, pero están de acuerdo en que el internet no afecta a nadie enganchándolo o separándolo de los amigos o familiares.

**Pregunta: Percepción en cuanto al teléfono celular**

<b>Si me quedará dos semanas sin celular...</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Mi vida cambiaría a mejor	1	<b>9,09</b>	1	<b>14,28</b>
Mi vida cambiaría a peor	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
No pasaría nada	10	<b>90,90</b>	6	<b>85,71</b>
<b>TOTAL</b>	11	<b>100</b>	7	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

A la interrogante planteada sobre qué pasaría si se quedaran dos semanas sin celular los adolescentes y jóvenes coinciden en que no pasaría nada, lo que indica que el universo encuestado no considera indispensable el celular para vivir, esto puede ser producto de que el celular es algo tan natural tenerlo más para entretenimiento que para comunicación, a pesar de que los más actuales cuentan con servicio de

internet y redes sociales; los adolescentes y jóvenes asumen esta posición por tener al alcance de sus manos una computadora que cuenta con internet o con un centro comunitario donde hay internet que es la pantalla elegida como reina por los encuestados sobre el celular.

El castigo por uso o mal uso del celular ya no se lo considera, por los padres y menos por los hijos a pesar de que los chicos manifiestan que el celular no lo han usado para mal informar sobre alguien o para hacerlo quedar en mal, el no castigar se da por que los padres casi nunca saben el uso que dan los hijos al celular que tienen, debido al tiempo que trabajan o porque consideran que sería una violación a su privacidad el preguntar sobre el uso que dan los hijos a su celular o esculcar en el mismo, a más de que los padres muchas veces compran los productos a sus hijos sin conocer el manejo del mismo lo que es una limitante a la hora de tratar de saber sobre lo que los hijos tienen en su aparato.

Los adolescentes y jóvenes manifiestan apagar el celular a la hora de clases, lo que es bueno ya que si suena un celular en la mitad de una clase distrae la atención, y los encuestados posiblemente tienen una conciencia de respeto hacia el grupo y hacia el maestro que está en la clase a pesar de ser el único momento en que hagan el teléfono al preguntar si recibían mensajes o llamadas en la noche dijeron que algunos días y no todos los días lo que indica que el uso del mismo no es necesario para poder vivir.

**Pregunta: Percepción en cuanto a los videojuegos**

<b>¿Con quién sueles jugar?</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juego solo	9	<b>37,5</b>	6	<b>46,15</b>
Con mi madre	1	<b>4,16</b>	0	<b>0</b>
Con mi padre	2	<b>8,33</b>	0	<b>0</b>
Con mis hermanos/as	3	<b>12,5</b>	2	<b>15,38</b>
Con los amigos/as	9	<b>37,5</b>	5	<b>38,46</b>
<b>TOTAL</b>	24	<b>100</b>	13	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

El uso que dan los jóvenes a sus consolas de juego los hace que no compartan sus juegos con otros miembros de la familia, como queda claro en la muestra donde se indica que al jugar lo hacen mayoritariamente solos o con amigos que son los que están al mismo nivel de conocimiento de cómo jugar o los juegos de moda, como dice Andrés López en la pelota de letras cuando los padres tratan de interactuar con los hijos termina más confundido por la cantidad de botones y funciones que tiene una palanca de consola y al preguntar a los hijos sobre cómo hacerlo terminan poniéndose molestos con los padres, debido esto a la desintonía que existe entre padres e hijos que son de generaciones totalmente diferentes.

Esta misma situación generacional hace a los padres propensos a dejar que los hijos jueguen libremente con las consolas de juego y no usan esta distracción como herramienta de castigo o sanción a pesar del tiempo que

los usen o el tipo de juego que suelen jugar que en la mayoría de casos es de conocimiento de los padres.

**Pregunta: Estas de acuerdo con...**

<b>Estás de acuerdo con...</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	3	<b>20</b>	0	<b>0</b>
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	<b>13,33</b>	0	<b>0</b>
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	<b>6,66</b>	0	<b>0</b>
No estoy de acuerdo con ninguna.	9	<b>60</b>	7	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>	7	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Al preguntar si los juegos de video les podían volver violentos los adolescentes y jóvenes contestaron que no, lo que contrasta con la realidad que es de conocimiento común donde los juegos de video así como la televisión pueden generar un cambio de actitud si no tienen el criterio formado, los adolescentes son más proclives a retransmitir el juego violento en la escuela creando una sociedad del más fuerte donde prima la fuerza física así como la violencia. Al preguntar si se encontraban enganchados a un juego dijeron que no, esto puede deberse a que los chicos constantemente están a la vanguardia de los juegos de video y cambian conforme lo exige la moda.

**Pregunta: Tipo de contenido en la televisión**

Opción	Grupo 2: 10-14 años (Sexto año de básica)		Grupo 3: 15-18 años (Segundo de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	12	<b>26,08</b>	8	<b>25</b>
Dibujos animados	8	<b>17,39</b>	4	<b>12,5</b>
Deportes	5	<b>10,86</b>	5	<b>15,62</b>
Series	6	<b>13,04</b>	7	<b>21,87</b>
Concursos	6	<b>13,04</b>	0	<b>0</b>
Documentales	3	<b>6,52</b>	4	<b>12,5</b>
Noticias	2	<b>4,34</b>	2	<b>6,25</b>
Programas del corazón	0	<b>0</b>	2	<b>6,25</b>
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	4	<b>8,69</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	46	<b>100</b>	32	<b>100</b>

Elaborado por: Norma Yáñez N.

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

Los contenidos que tiene la televisión nacional hace que los adolescentes y jóvenes sientan preferencia hacia las películas debido a lo antes expuesto de los contenidos que tienen en su mayoría se puede considerar televisión basura por la pobreza de contenido educativo, son pocos los encuestados que manifiestan preferir en la televisión los realitys shows donde se pisotea la moral y los derechos de privacidad de los

participantes volviendo una comedia la vida de los participantes entre otras formas de violencia visual.

Los padres al no estar en casa los hace fáciles de omitir a la hora de prohibir o permitir un programa televisivo tal vez por el contenido que maneje, en las respuestas de los adolescentes se hace presente la censura de los padres hacia los programas del corazón y los realitys shows por lo antes mencionado sobre lo que genera este tipo de programas, siendo las noticias casi aceptado por todos los padres a la hora de mirar la televisión olvidando o no enterándose que es una de las fuentes más altas de violencia.

Los jóvenes al contrario manifiestan ser los que eligen la programación, sin que exista restricción por los padres esta situación posiblemente se da por la confianza que tienen unos de otros al confiar en que tienen la conciencia de saber que aportara a su desarrollo y que no.

### **5.7 La relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar**

La desestructuración familiar no se debe solamente a la migración como hasta hace unos cuantos años se la consideraba, en la actualidad hay otro factor que desestructura a las familias.

Después del feriado bancario en el año 1999 la población ecuatoriana quedo con grandes desbalances económicos que se agudizaron con el cambio realizado por el presidente Jamil Mahuad de sucre a dólar, hace que el pueblo ecuatoriano que trataba de mantenerse en una posición media cayo a ser pobre, con esta realidad y con deudas sobre los hombros los ecuatorianos comienzan la ola migratoria hacia los países de Europa principalmente a España, provocando con esto la desestructuración de los hogares cuando los abuelos en el mejor de los casos se quedaban a cargo de los hijos de la migración, los mismos que con el tiempo pasaron a ser los jóvenes sin padres pero con el dinero suficiente para suplir sus necesidades y para mucho más.

En la actualidad las circunstancias económicas si bien es cierto no han variado en gran medida, se ha logrado estabilidad política y en algo económica a pesar de que los ingresos básicos de los trabajadores son relativamente bajos en comparación con el costo de vida, desde esta realidad los padres de familia se han visto obligados a dejar cada vez más solos a los hijos en compañía de los aparatos electrónicos que si bien es cierto su costo es alto las facilidades de pago que se ofrecen por parte de los almacenes hacen que estén al alcance de todos, es por ello que al preguntar en usaban el tiempo libre en familia contestaron mayoritariamente que a ver la televisión o ir de paseo, con estas respuestas dejan en claro que la familia ya no está conformada por los tíos o los abuelos, ya que la respuesta con menor incidencia fue la de visitar algún familiar, con esto queda claro que cada vez son las familias más pequeñas y con esto las familias pequeñas se deslindan de sus progenitores o hermanos por motivos posiblemente de migración ya que el índice de migración interna cada vez aumenta en nuestra ciudad, lo que deja a los tíos y abuelos fuera del alcance de los hijos.

Desde siempre los adolescentes y jóvenes han vivido etapas difíciles de crecimiento, sobre todo al enfrentarse a los cambios que están sobrellevando tanto físicos como síquicos, propios de esta edad, y a lo que ellos consideran “incomprensión de los padres”.

Con los conflictos internos que los mueven los adolescentes y jóvenes siguen teniendo las mismas inquietudes de cuando nuestra generación (90's) teníamos enriquecidas con la cibernética y la tecnología, que, como se ha visto en el presente estudio están modificando la forma de vida y la forma de vivir en sociedad para los más jóvenes, en el contexto ecuatoriano con las particularidades de la sociedad en que vivimos de desigualdad e inseguridad.

Las inquietudes que aún perduran en los adolescentes y jóvenes es el conocer como conllevar una relación de armonía y de amor con los padres

se sienten abandonados y no comprendidos ya que al preguntar sobre los temas que les gustaría conocer fue sobre como conllevar los conflictos de la adolescencia a más de conocer más sobre el embarazo en la adolescencia.

### 5.8 La generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica



El humorista argentino “Quino” dice todo con esta caricatura, donde queda claro como el entorno modifica a los niños y niñas, realidad que no es solo de Argentina ni de Ecuador sino de Ibero América.

El cambio mundial del que estamos siendo participes, envuelven en mayor medida a los niños, niñas, adolescentes y jóvenes de todos los rincones del planeta, y América Latina y Ecuador no son ajenos a esta realidad.

Las preferencias tecnológicas existentes entre los niños de 6 a 9 años en relación con América latina son parecidas en gran medida por la similitud de la tendencia consumista en el que el mundo se desenvuelve es así que por esta razón las familias se trisan o se vuelven solo personas conocidas que conviven en una misma casa.

Los adolescentes y jóvenes viven una realidad parecida, en cuanto a la disponibilidad de tecnologías en la casa, ya que en América latina los países donde ya se realizó el presente estudio, se coincide, en que el uso del internet prima ante la televisión que es la pantalla de más fácil acceso pero lo que no incide en que sea la preferida por la población estudiada.

La realidad que se comparte con América latina a más del uso de las tecnologías de la comunicación es el enfoque familiar en el cual los hijos cada vez se quedan solos a más tempranas edades debido a lo antes expuesto, el trabajo, el cual día con día atrapa a los padres que en su afán por cumplir con las “necesidades” de los hijos y de lo que impone el mundo capitalista en donde se maneja “tanto tienes, pues tanto vales” recordando que según el estudio realizado por la Psicóloga chilena Pilar Sordo el 60% de las cosas que tienen los hijos no necesitan, desde esta postura me permito indicar que los hijos por suplir las carencias afectivas de los padres tratan de que se compense el tiempo que no pasan con ellos con cosas materiales.

## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 6.1 Conclusiones

Una vez que se ha realizado el estudio acerca de la “Generación Interactiva en el Ecuador” se han llegado a las siguientes conclusiones:

- El 100% de la muestra tienen por lo menos una pantalla cerca de ellos, que en lo general la disfrutan solos o con amigos de su propia edad, esto debido a la carga laboral que tienen los padres que cumplir para suplir las carencias de afecto hacia los hijos con juguetes tecnológicos que día a día los envuelven y transforman. La enorme difusión de las pantallas en los hogares, tiene como lógica consecuencia que los menores pueden hacer uso de ellas con mucha frecuencia y con notable autonomía.
- La mayoría de estudiantes encuestados cuentan con una cuenta de facebook o hi5 como consecuencia del esnobismo tecnológico en el que los adolescentes y jóvenes van creciendo, poniendo su vida on line manifestando sus sentimientos a su familia cibernética que ha sustituido en gran medida su familia verdadera.
- Los padres de familia cada vez forman parte de las vida de los hijos en menor medida y cada vez a más temprana edad, producto del acceso a las nuevas tecnologías de comunicación que son los padres los que propician este acercamiento al cumplir con los requerimientos de moda para que los hijos sean “felices” Dejando de lado a los padres que por estar fuera de casa no tienen la posibilidad de saber qué es lo que ven sus hijos tanto en la red como en la programación de la tv.

- Las redes sociales como facebook y hi5 de a poco van sustituyendo como ya se dijo a los padres, siendo la plataforma de ideas y sentimientos que en la mayoría de casos no pueden ser expresados en la seguridad del hogar.
- Las redes sociales en lugar de volverse una herramienta de comunicación con los estudiantes se ha vuelto una limitante para que la escuela siga cumpliendo con su labor educativa
- Es evidente la falta de comunicación digital que existe entre estudiantes y maestros poniendo en desventaja a los docentes que al no ir a la par de los chicos los suprime de su aprendizaje en la red.
- Los chicos prefieran ver películas a la mala información de parte de la televisión por medio de las noticias, lo que genera un quemimportismo por las mismas y hace que los chicos dejen de ser partícipes de la realidad nacional. Se prefiere comunicar por medio del internet o las redes sociales.
- No se sienten atados a las TIC's pero dista de la realidad que padres y maestros miran con preocupación, al observar que los chicos cada vez pasan más tiempo frente a una pantalla.

## 6.2 Recomendaciones

Con la finalidad de que la presente investigación no quede en la teoría o en simples resultados, sino que sirva de base para mejorar la calidad de la educación ecuatoriana se formula las siguientes recomendaciones que son:

- Motivar a los chicos para que usen las pantallas de forma adecuada mediante sugerencia de páginas web que aporten a su

desarrollo como también programas que contribuyan a su crecimiento intelectual como los documentales.

- Incentivar a los chicos que las redes sociales sean utilizadas para comunicar cosas positivas como noticias del avance tecnológico o las nuevas versiones de programas que ayuden en trabajos del colegio.
- Mediante programas de escuela para padres incentivar a los padres a que sean partícipes de la formación digital de sus hijos, llevándolos a reflexionar sobre los beneficios de estar más con sus hijos y menos con sus compañeros de trabajo.
- Motivar a los hijos con actividades donde la participación familiar se fundamental por ejemplo actividades propuestas por el colegio como los musicales.
- Mediante talleres, proponer a los docentes la actualización educativa no solo de conocimientos que desde siempre se han mantenido en la educación sino actualización digital.
- Motivar a los docentes a implementar en las aulas el uso de nuevas tecnologías como la pizarra interactiva donde el dar una clase se vuelve tan llamativo para los niños y jóvenes por las herramientas multimedia que ofrece.
- Mediante charlas donde los estudiantes sean tomados como sujetos con criterio capaces de emitir juicios completos sobre la problemática actual de las tecnologías de la comunicación, llevarlos a la reflexión del aporte positivo y negativo de los juegos de video o del mal uso de las redes sociales.

- Fortalecer el uso del computador y del internet con programas educativos que puedan ser difundidos en la red y donde los chicos puedan comentar sobre un tema de interés para ellos.

## Bibliografía

- Bacher, S. (2009). *Tatuados por los medios: dilemas de la educación en la era digital*. Buenos Aires: Paidós.
- Bustelo, E. S. (2007). *EL RECREO DE LA INFANCIA*. Argentina: Siglo XXI Editores.
- Carambula, P. (2010). Los niños y los videojuegos. *Latinas Bellezas* .
- Constitucion. (2008). *Constitucion Ecuatoriana*. Ecuador.
- Ecuadoriano, E. (2011). *Ley Organica de Educación Intercultural*. Quito: Asamblea Nacional.
- Empresario, E. n. (14 de Marzo de 2008). La historia de la televisión en el Ecuador. *El nuevo Empresario* , pág. 1.
- Ecuadoriano, E. (2002). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito Ecuador: derechoecuador.com.
- Felix Lopez, I. E. (2008). *Desarrollo Afectivo y Social*. Madrid: Piramide.
- FOLADEC, E. E. (1998). Psicología. En E. E. FOLADEC, *Enciclopedia Estudiantil FOLADEC* (pág. 830). Madrid España: CULTURAL, S.A.
- Galarza, L. V. (2008/2009). *Ecuador su Realidad*. Quito: Fundacion de Investigacion Jose Peralta.
- Galarza, L. V.-N. (2008/2009). Historia de las telecomunicaciones en el Ecuador. En F. J. Peralta, *Ecuador su Realidad 2008/2009* (pág. 243). Quito Ecuador: Fundación José Peralta.
- Jose, F. (2009-2010). *Ecuador su Realidad*. Quito .
- Laboratorio de Medios, U. d. (2009). *Jovenes y celulares: las razones de su uso y abuso*. Quito: [http://www.ciespal.net/ciespal/images/dou/produccionacademica/Informe elulares.pdf](http://www.ciespal.net/ciespal/images/dou/produccionacademica/Informe_elulares.pdf).
- Lengua, R. a. (2005). *Diccionario de la lengua española*. España.
- Mayer, L. (2009). *HIJOS DE LA DEMOCRACIA ¿Como piensan y viven los jovenes?* Buenos Aires: Paidós.
- Piaget, J. (1966). *Psicología de la inteligencia*. Buenos Aires: Siglo XX.
- Proaño, M. R. (2005). *Introduccion a la Informática*. Quito Ecuador: Libros Virtuales.
- Psicología, D. d. *Diccionario de Pedagogía y Psicología*. Madrid España: ULTURAL S.A.

SALA, F. G.-X. (2009). *EDUCAR HIJ@S INTERACTIV@S*. BUENOS AIRES ARGENTINA: FORO GENERACIONES INTERACTIVAS.

Suarez, B. M. (2009). *INFLUENCIA DE LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACION Y DE COMUNICACION (TIC´s) EN LA EDUCACION*.

<http://www.slideshare.net/Brimar/ensayo-de-las-tic-1937135>.

Tedesco, J. C. (2003). *Los pilares de la educacion del futuro*. Buenos Aires.

TELEFONICA. (2009). *Generaciones Interactivas en España*. Madrid España: ARIEL.

Telefónica, F. (2008). *Generaciones Interactivas en Iberoamérica Niños y Adolescentes Frente a las Pantallas*. Iberoamérica: Fundación Telefónica.

TELEFONICA, F. (2008). *LA GENERACIÓN INTERACTIVA EN IBEROAMERICA*. IBEROAMERICA: ARIEL.

UNESCO, A. E. (2010). El impacto de las TIC´s en la educación . *El impacto de las TIC´s en la educación* (pág. 33). Brasilia-Brasil: UNESCO.

Utreras, J. M. (2010). *LA TELEVISION EN ECUADOR*. QUITO Y GUAYAQUIL: CIESPAL.