



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

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

**“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR.....”**  
**“Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en la escuela 5 de Junio y en los colegios Guayaquil y Vicente Rocafuerte, en el año 2011”**

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

**AUTORA:**

Jiménez Alvarado Paulette Gabriela

**MENCIÓN:**

Educación Básica

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mg. María Elvira Aguirre Burneo

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

Dr. Carlos Vacacela Medina

**CENTRO UNIVERSITARIO GUAYAQUIL**  
**2011**

**“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR.....”**  
(ESTE TÍTULO VA EN EL LOMO DE LA TESIS)



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

*La universidad católica de Loja*

## CERTIFICACIÓN

..... (NOMBRE DE SU TUTOR O TUTORA)  
TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.

## CERTIFICA:

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

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

Loja, diciembre del 2011



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

*La universidad católica de Loja*

### ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Paulette Gabriela Jiménez Alvarado declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) \_\_\_\_\_  
C.I.



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

*La universidad católica de Loja*

**AUTORÍA:**

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

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

Paulette Gabriela Jiménez Alvarado

CI: 0920173945

## ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Índice.....	v
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	3
3. MARCO TEÓRICO.....	6
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar	
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.	
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC´s.	
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.	
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.	
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's	
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's	
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's	
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.	
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar	
3.3.3. Alfabetización en las TIC's (Iniciativa sobre media literacy)	
4. METODOLOGÍA.....	25
4.1. Contexto	
4.2. Participantes de la investigación	
4.3. Recursos	
4.3.1. Humanos	
4.3.2. Institucionales	
4.3.3. Materiales y económicos	
4.3.4. Diseño y procedimiento	

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	28
5.1. Caracterización sociodemográfica	
5.2. Redes sociales y pantallas	
5.3. Redes sociales y mediación familiar	
5.4. Redes sociales y ámbito escolar	
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades	
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)	
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	183
6.1. Conclusiones	
6.1.1.    Redes sociales y pantallas	
6.1.2.    Redes sociales y mediación familiar	
6.1.3.    Redes sociales y ámbito escolar	
6.1.4.    Redes sociales, riesgos y oportunidades	
6.2. Recomendaciones	
6.2.1.    Redes sociales y pantallas	
6.2.2.    Redes sociales y mediación familiar	
6.2.3.    Redes sociales y ámbito escolar	
6.2.4.    Redes sociales, riesgos y oportunidades	
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	192
ANEXOS.....	

# CAPÍTULO I

# RESUMEN

## **1. RESUMEN**

El tema de Generaciones Interactivas del Ecuador inició la investigación a nivel nacional de diversas instituciones educativas lo cual impulsó el desarrollo de este estudio realizado en la ciudad de Guayaquil. El presente trabajo investigativo tiene

como objetivo el conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar. Las pantallas estudiadas son la televisión, los videojuegos, el internet y el celular.

El estudio siguió un procedimiento que partió con la búsqueda de información pertinente al tema, la selección de tres instituciones educativas distintas y la entrevista de sus directores/as para conseguir aplicar los instrumentos que permitían recolectar los datos necesarios para llevar a cabo el análisis y posteriores conclusiones del tema. La información bibliográfica fue recabada por artículos mencionados en la página web de la UTP, descargados en otras direcciones electrónicas y libros consultados. Las instituciones fueron escogidas por ser representantes del sistema educativo fiscal, el cual muchas veces cuenta con recursos financieros y tecnológicos limitados.

Cada muestra recolectada corresponde a un nivel distinto, siendo la primera de un grado de 5to de básica, la segunda de un grado de 10mo y la última de un 1ero de bachillerato. El momento en que fueron aplicados varió de acuerdo a la disponibilidad que brindaron los directores y cada cuestionario fue explicado previo a su entrega, cabe recalcar que los niños de 5to de básica tuvieron guía constante durante el desarrollo del mismo.

Los resultados de los instrumentos fueron analizados relacionando la parte teórica expuesta en esta investigación y el aporte personal de la investigadora, de estos derivan las conclusiones recabadas y expuestas al final de la investigación. En base a estos resultados obtenidos queda abierta la posibilidad de realizar mas estudios que logren profundizar el tema y brindar mayor aporte tanto a educadores como a padres de familia.

# CAPÍTULO II

# INTRODUCCIÓN

## **2. INTRODUCCIÓN**

La tecnología ha sido creada por el hombre en función a sus necesidades, las cuales varían de acuerdo al desarrollo de la sociedad. De la transformación de la tecnología nace la "sociedad de la información", que para muchos es sinónimo de progreso social

aunque sigue en debate su influencia, definición y aplicabilidad. La llegada de la globalización hizo disponible una abundancia de información pero el acceso a ésta se ve restringido por el aspecto socio – económico de cada país, en particular el campo educativo, que es el motivo del desarrollo de esta tesis. Los países latinoamericanos difieren en su nivel educativo con países europeos y norteamericanos, esta desigualdad se suscita a su vez dentro del sector (urbano, rural) de cada país lo cual genera una inequidad en los mismos; el vínculo entre clase social y ambiente familiar determina el tipo de educación recibida. Países subdesarrollados como el nuestro se ven afectados en la adquisición de las competencias necesarias debido a esta limitación.

El tema de Generaciones interactivas se lo ha venido trabajando en más de 2000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes entre edades de 6 a 18 años. Por ésta razón en nuestro país el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la información de Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación, viene trabajando en el proyecto Generaciones Interactivas. Se han realizado estudios basados en el uso y aplicabilidad de las TIC's en niños y jóvenes ecuatorianos a nivel nacional, el cual arrojó resultados en el 2010 y en el 2011 que sirven de base para realizar el análisis comparativo en esta tesis. Estos estudios han motivado el avance de investigaciones y junto al Plan Decenal, el cual surge como propuesta para mejorar el sistema educativo, se espera la capacitación adecuada de las competencias necesarias que requieren los docentes y la infraestructura que ofrezca el ambiente indicado para el desarrollo de los estudiantes.

A parte de los planes que el gobierno está desarrollando, la Universidad Técnica Particular de Loja busca aportar mediante este estudio un diagnóstico que permitirá tener un mapa situacional del uso de las pantallas en niños y jóvenes de la Generación Interactiva del Ecuador. Por esta razón es pertinente que los resultados obtenidos sean compartidos con la institución investigada, los docentes que imparten en ella, los estudiantes que colaboraron y la comunidad educativa para que apliquen este conocimiento como herramienta educativa. Como sujeto conductor de esta investigación los datos recabados sirven para reflexionar ante los retos que todavía tenemos como sociedad.

La motivación en la realización de este estudio surgió por brindar una información basada en el sector fiscal, no sólo respecto al uso de las TIC's en niños y jóvenes sino a cómo su nivel socio-económico repercute en su entorno escolar y familiar. Los directores/as de las instituciones elegidas manifestaron su agrado por ser parte de este estudio y colaboraron con los requerimientos de parte de la universidad.

La investigación realizada permitió conocer el uso de las tecnologías en los niños y jóvenes, los recursos con los que cuenta cada institución y el rol del docente en relación con las TIC's. Los resultados obtenidos serán proporcionales a la igualdad que empiece a surgir en cuanto al modelo pedagógico empleado; mientras no exista la equidad social no se puede hablar de un progreso nacional.

# CAPÍTULO III

# MARCO TEÓRICO

### **3. MARCO TEÓRICO**

Los temas mencionados a continuación son el producto de un proceso de investigación teórica llevado a cabo gracias a la lectura comprensiva de diversas fuentes bibliográficas como artículos, libros y páginas web.

### **3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar**

Al referirnos a la demografía de un país estamos hablando del estudio de su población, en este caso nos enfocamos en el sector social.

El Ecuador de acuerdo a cada región: Costa, Sierra, Amazónica, Insular o Galápagos, presenta características diferentes.

La población ecuatoriana está dividida en su mayoría entre la región Costa y la Sierra con un incremento actual en el sector urbano debido a las migraciones por búsqueda de nuevas oportunidad laborales.

La región Amazónica se caracteriza por tener menor cantidad de habitantes en el sector urbano y a su vez mayor cantidad en el sector rural mientras que la región Insular o Galápagos tiene mayor población en el sector urbano.

Al hablar del sector rural nos referimos a la población (campesina, indígena) que vive en el campo, en pueblos y cuyo trabajo se basa en agricultura y ganadería. En contraste el sector urbano se refiere a la población que habita en ciudades y que se dedica a las actividades comerciales e industriales.

El sector al que pertenezca la población influye en su nivel económico y por consecuente en los aspectos como educación, ambiente familiar, salud y vivienda.

Partiendo del enunciado previo podemos nombrar las grandes diferencias establecidas entre los sectores.

La población rural al encontrarse en pequeños pueblos y/o campos no tiene a su alcance recursos tecnológicos que les permitan mejorar y expandir plazas de trabajo y establecimientos educativos. Al ser limitados los puestos de trabajo y focalizados primordialmente en ganadería y agricultura el trabajo familiar es común y éste es realizado por hombres. Debido a esto la inequidad de género es frecuente, la educación reducida sólo a los años básicos y el bachillerato pocas veces culminado.

La población urbana por su parte consta con diversas oportunidades de trabajo, educación con establecimientos adecuados y que van aumentando en recursos

tecnológicos y todo esto brinda mayores oportunidades para desarrollarse por igual tanto hombres como mujeres.

A pesar de esto no se puede establecer como regla que las estructuras y recursos educativos son iguales para todos los sectores urbanos y rurales del país ya que varían de acuerdo a la región. Por ejemplo, de acuerdo a datos encontrados en: [http://www.ecuadorvolunteer.org/es/informacion\\_ecuador/estadisticas.html](http://www.ecuadorvolunteer.org/es/informacion_ecuador/estadisticas.html), se detecta que "el sector rural de la región amazónica tiene un mayor nivel de analfabetismo y deserción escolar que el sector rural de la región costa, principalmente en las mujeres". Estos datos nos demuestran que el rol de la mujer se remite a ser esposa y ama de casa lo cuál se da por factores de educación e idiosincrasia, sin embargo no se busca cambiar costumbres y tradiciones pero sí una equidad educativa para que todos los ecuatorianos tengan las mismas oportunidades para realizarse personal y profesionalmente.

El Instituto Ecuatoriano de Estadísticas y Censos (INEC) reveló que el país tiene 14'306.876 habitantes. Durante la presentación de los primeros resultados obtenidos en: <http://andes.info.ec>, el INEC informó que " la provincia más habitada es Guayas, con 3,5 millones de habitantes, seguida de Pichincha, con 2,5 millones".

En cuanto a la demografía está claro, de acuerdo a las cifras, que la población ha aumentado pero ¿qué significa esto para la educación?

Datos sobre instrucción de la población, presentados en: <http://www.ecuavisa.com>, indican que "hace 9 años, el promedio de escolaridad estaba en 6,6 años ahora subió a 9,04". Aunque es claro el aumento, aquí no es palpable el nivel de educación recibida y cabe recalcar que uno de las formas de discriminación, a parte de género, es la educacional. Los trabajos que ofrecen mayor remuneración son aquellos que demandan un nivel educativo alto y cómo hemos establecido previamente, la desigualdad entre sector rural y urbana afecta directamente la calidad de la educación.

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

Hemos mencionado que la parte socio – económica determina algunos aspectos de la vida, entre ellos el educativo; un nivel alto es igual a mayor **cantidad** de recursos tales

como tecnología, material textual (libros) mientras un nivel bajo o medio tiene acceso limitado a lo mismo. Sin embargo es la influencia del entorno educativo, particularmente la comunidad educativa lo que afecta a la **calidad** de educación.

Según: [www.definicionabc.com](http://www.definicionabc.com), la comunidad educativa es "el conjunto de personas que forman parte, influyen y son afectadas por el ámbito educativo". .Es decir, profesores, directivos, padres y madres de familia son los encargados de educar a los niños y jóvenes a través de valores, reforzando conocimientos y fomentando autonomía.

De igual manera, en la siguiente dirección de internet: <http://html.rincondelvago.com/intencion-de-educar-en-comunidades-educativas-desaventajadas.html>, encontramos que "el proceso educativo se juega en la tensión entre dos socializaciones de distinta naturaleza (familia y escuela), pero orientadas a fines similares: la educación del niño y su integración social". Al mencionar fines similares hablamos del objetivo de la comunidad educativa el cual es desarrollar al ser humano a través de una educación integral: sus niveles evolutivos de cuerpo, mente y espíritu.

Para alcanzar dicho objetivo es necesario que cada uno de los agentes de la comunidad cumplan con su rol, por esta razón a continuación menciono una breve descripción de cada uno de ellos:

Alumnos.- son los agentes receptores del aprendizaje, su participación e interacción con compañeros y docentes los hacen constructores de su propio conocimiento.

Docentes y directivos.- son los catalizadores del conocimiento, su rol dinámico afecta directamente el nivel de enseñanza-aprendizaje.

Padres y madres de familia.- son los primeros modelos de enseñanza de los hijos, los que refuerzan y ayudan a interiorizar conceptos y valores y es por esto que el centro educativo tiene que buscar instancias de comunicación y orientación permanente.

Es muy importante resaltar el aporte de las TIC's como conector entre padres de familia y escuela. Muchas unidades educativas, del sector urbano, cuentan con su propia página Web en la cual brindan un servicio de información acerca de eventos

recurrentes, tareas, proyectos escolares, etc. Esto le brinda al padre de familia la oportunidad de tener acceso inmediato a información que antes sólo era obtenida mediante cita con el profesor o directivo del plantel.

Aunque esto se muestre un poco más difícil para el sector rural, ya que no cuentan con las ventajas en infraestructura particularmente en tecnología, no significa que la participación del padre de familia en la educación de su hijo/a disminuya. Las comunidades educativas ejercen un rol que supera presupuestos, estructuras e inmuebles de los centros. Su inclusión en aspectos de la enseñanza los vuelve responsables y su participación factor primordial de un entorno favorable de aprendizaje.

### **3.1.2 La demanda de la educación en las TIC´s**

Según el criterio de Kofi Annan, secretario general de la Organización de las Naciones Unidas, en su discurso inaugural de la primera fase de la WSIS, Ginebra 2003 encontrado en: <http://www.fundacionluisvives.org>, afirma que "las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de

herramientas para llegar a los Objetivos de Desarrollo del Milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua"

Estamos viviendo en lo que se llama actualmente la "sociedad de la información" en la cual la tecnología ha asentado su lugar en los últimos años y va evolucionando. Con la capacidad de interconexión a través de la Red se han abierto sin número de posibilidades en cuanto a transmisión y recepción de información lo que conlleva a su vez ventajas y desventajas. Es justamente esta facilidad de adquisición de información que merece atención por parte de padres y docentes no sólo para mediar su uso sino también para usarla a su favor correctamente.

Es necesario tener en cuenta cómo el nivel social – económico afecta la inserción de las TIC's tanto en el entorno escolar como en el familiar. Cabe resaltar que el director del INEC, Byron Villacís, durante una entrevista concedida a El Ciudadano TV, y que se encuentra disponible en: <http://www.elciudadano.gov.ec> se refiere a la reducción del desempleo en el país diciendo que "el Ecuador está recuperando los niveles de desempleo que tenía previos a la crisis planetaria que no le afectó sólo al país sino a todo el mundo". En esta misma entrevista remarca el director Byron Villacís como el desempleo pasa de estar en un 6.5% en el 2009 a un 0.5% en el 2010.

Es necesario mencionar que al mejorar el nivel económico, se mejora el tipo de vida por lo tanto se puede proporcionar mejores comodidades que ayudan a los niños y jóvenes sentirse más seguros con el mundo actual.

La sociedad avanza en base a que el ser humano desarrolla sus habilidades cognitivas y encuentra nuevas necesidades, nuevos retos que atender. En un marco globalizado la llegada de las nuevas TIC's se manifiestan en la educación como la clave de inserción social y desarrollo íntegro del perfil del estudiante actual. El carecer de las TIC's en el aula conlleva a una analfabetización digital que crea la brecha social y en consecuencia limita las oportunidades de desarrollo personal y profesional. Como mencioné previamente, si tampoco existe su en la casa por condiciones económicas bajas el estudiante tampoco podrá desarrollar sus habilidades.

Dentro de un entorno educativo hay que tomar en cuenta la utilización de las TIC's por parte del profesorado y el alumnado; su manejo para potenciar el proceso de enseñanza y aprendizaje. El uso de las TIC's desencadena nuevas destrezas, muy a parte de la transmisión de información, a desarrollarse dentro y fuera del aula tales como el uso, acceso y conocimiento de programación.

Los niños y jóvenes no son ignorantes ante la presencia y funcionalidad de un ordenador y las ventajas del mismo ya sean académicas o lúdicas, por otra parte el profesor cuenta con más desafíos a la hora de usarlo como medio para beneficiar su profesión.

Como dice el profesor José Ramón Gómez en su página personal encontrada en: [http://jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm#\\_Toc50017373](http://jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm#_Toc50017373), "para que estas tecnologías estén verdaderamente al servicio de la enseñanza y del aprendizaje y contribuyan a la formación de los ciudadanos y los trabajadores que necesita esta sociedad, tal penetración tecnológica debe estar acompañada de una evolución pedagógica". Tal evolución viene de la preparación adecuada del maestro durante su período de estudios universitarios y mientras ejerza su rol de docente. No podemos ser ciegos ante un mundo globalizado que demanda actualización por sus constantes cambios; el perfil del profesional de hoy requiere conocimiento de la "cultura digital" y aplicabilidad de sus funciones a tareas que optimicen el aprendizaje de sus alumnos.

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

El estudio de los niños y adolescentes ante las pantallas no es un tema que surja recientemente pero sí ha sido motivo de diversas investigaciones en los últimos años debido al rol que desempeñan los usuarios ante las nuevas TIC's.

En la sociedad moderna los niños y jóvenes no han necesitado de una progresión hacia el manejo de la tecnología ya que han crecido alrededor de las pantallas, comienzan a usarlas desde temprana edad y empiezan a tener nociones de consumo y preferencia frente a las mismas.

Un niño no muestra temor ni inseguridad frente a las computadoras o el celular, la mayoría sabe usarlos para jugar y comunicarse y tienen acceso fácil a éstos. Los jóvenes utilizan estos medios, a parte de jugar y comunicarse, para expresar su individualidad, la diferencia entre el uso que le dan los niños y los jóvenes es que los jóvenes cuentan con el peligro de la adicción.

Inicialmente la pantalla principal de preferencia hasta antes de las nuevas TIC's era el televisor y su investigación sigue siendo de vital importancia por su influencia y accesibilidad pero ahora contamos con diversos medios que han ampliado el panorama y traen consigo beneficios y riesgos.

Muchas veces la línea divisoria entre las oportunidades y riesgos del uso de las TIC's es muy fina y tiende a cruzarse fácilmente, por ejemplo la accesibilidad puede traer ventajas por la fácil adquisición de información pero la misma puede traer aspectos negativos por falta de calidad y sobreexposición de la misma que conllevan a dispersión.

El uso de los videojuegos, el internet y los teléfonos celulares ofrecen al usuario muchas posibilidades de información y entretenimiento que necesitan ser supervisadas por un adulto; la supervisión puede entrar en conflicto entre los dos entornos en los cuales se desenvuelven los jóvenes, escolar y familiar.

En el caso del entorno escolar son los docentes los que tienen la tarea de mediar el uso de las tecnologías, tal como vemos expuesto por Rafael López Cubino que menciona que "teniendo en cuenta que la toma de decisiones sobre los distintos componentes curriculares, tanto en la planificación como en la ejecución de la práctica educativa, obedece a un complejo análisis del contexto educativo y de las intenciones, .... " (El Área de Tecnología en Secundaria, 2001).

Dentro del entorno escolar como del familiar se necesita que exista conocimiento acerca del uso adecuado de la tecnología para que el rol de guía y mediador pueda ejercerse adecuadamente, sin embargo aspectos como el nivel social y económico aumentan la "brecha digital".

Son los docentes y los padres los que necesitan educarse en las TIC's porque las generaciones actuales nacen con la presencia de pantallas y se vuelven usuarios activos desde edades tempranas necesitando orientación adecuada para éstas se vuelvan una herramienta que los favorezca y no un pretexto para aislarse o agredir a otros.

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

Las investigaciones se centran en el consumo de las pantallas, al decir esto hablamos en términos cuantitativos, la cantidad de veces que los niños y jóvenes acceden a las TIC's y el uso que le dan a las mismas. Por esta razón se necesita recoger datos que plasmen la realidad de su entorno y de esta manera realizar el análisis cualitativo del consumo.

En diversos países europeos, sudamericanos y en Estados Unidos se han estado impulsando investigaciones por parte de instituciones públicas y en algunos casos privadas acerca de este tema.

En Estados Unidos la investigación de Pew Internet & American Life Project hace referencia al consumo de las TIC's por parte de la población general, centrada especialmente en el Internet.

Estudios del experto en medios de comunicación, Víctor Strasburger, acerca del uso del televisor recogen que "En Estados Unidos, dos tercios de los adolescentes, la mitad de los preadolescentes y un cuarto de los más chiquitos tienen televisor en el dormitorio y, cuando esto ocurre, pasan más horas frente a la pantalla, por lo que leen menos, hacen menos deporte y son más propensos a tener sobrepeso"

Mientras hay mayor interés por el consumo de ciertas pantallas, en países como España El Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad

de la Información (ONTSI) de Redes viene realizando estudios de ámbito general en el campo de las TIC's, el informe de 2005 Infancia y Adolescencia en la Sociedad de la Información analiza el equipamiento tecnológico de los hogares españoles en función de la presencia o no de niños en los mismos.

Vemos como el interés por este tema aumenta y nuestro país no se queda al margen de estos estudios. El MINTEL (Ministerio de telecomunicaciones y de la Sociedad de la información) realizó una investigación en 1900 centros del país, proceso que se llevó a cabo mediante encuestas on-line, alojadas en la página web del Foro Generaciones Interactivas durante el período enero-julio 2011.

Se escogió una muestra de 1592 alumnos de primaria, que representan el 40% de la investigación, y 2408 estudiantes de secundaria, es decir, un 60%. Los resultados encontrados en: <http://lageneracioninteractiva.mintel.gob.ec/blog/category/noticias/>, arrojaron lo siguiente:

#### **Equipamiento de las TIC's**

- La computadora compite con la televisión en nivel de penetración  
es decir, el 49% de los niños y niñas, entre 6 y 9 años, y el 54%  
de los de 10 a 18 afirmaron que en su casa hay una computadora.
- La conexión a Internet desde el hogar es del 57% entre el grupo de 10 a 18 años.
- El 28% de los niños y niñas, 6 a 9 años, afirma tener un celular propio. Entre los de 10 a 18 el porcentaje es el doble: 58%. A partir de los 16 años, el dato supera el 70%.

Fuente: Generación Interactiva en Ecuador

### Uso de las TIC's

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

Hacer y recibir llamadas (87%)

Enviar mensajes de texto (74%)

Escuchar música (59%)

Ver fotos o vídeos (44%), jugar (55%)

Tomar fotos (34%) o grabar vídeos (43%)

Otras funciones: reloj (53%), despertador (60%), agenda electrónica (39%) o calculadora (44%).

- Son usuarios precoces de la tecnología:

Casi la mitad de los niños y niñas antes de los 10 años se declara usuario de Internet;

En ese mismo tramo de edad, el 56% ya usa el celular;

El 61% de niños entre 6 a 9 años y el 58% de los de 10 a 18 años afirman jugar habitualmente videojuegos u ordenador.

El 96% de los hogares del Ecuador poseen televisión y es habitual que existan al menos 2 por hogar.

Fuente: Generación Interactiva en Ecuador

Los centros que participaron fueron decididos después de que aceptaron invitación y realizaron sus encuestas al ingresar con nombre y contraseña proporcionada.

De igual manera, en la misma dirección de internet previamente mencionada: <http://lageneracioninteractiva.mintel.gob.ec/blog/category/noticias/>, queda expuesto que los "centros Educativos de las provincias de Azuay, Imbabura, Galápagos, Guayas, Manabí, Orellana, Pichincha y Tungurahua participaron en este proceso, de los cuales un 78.3% correspondió a establecimientos públicos y un 21,7% a centros

educativos privados, localizados en un 35% en zonas urbanas y en un 65% en sectores rurales"

Estas investigaciones tratan de establecer la relación entre género, edad, nivel socioeconómico y entorno con uso de las TIC's para de esta manera brindar una conclusión adecuada acerca de las pautas de su consumo.

Basado en lo previamente expuesto es notable que se requiere de mayor profundización en los estudios ya que hay variables como habilidades de acuerdo a género y edad que no se están tomando en cuenta por el momento. También hay que poner atención en que las conclusiones generales del uso de pantallas y de comportamientos ya que sólo quedan establecidas para niños y jóvenes pero no hemos podido identificar esto en padres y docentes.

### **3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's**

Los riesgos que plantean las TIC's los podemos nombrar de manera genérica como: su fácil accesibilidad que trae consigo amplitud de información hasta su dependencia por la necesidad que tenemos hacia ciertos aparatos para desenvolvernó ya sea en nuestro entorno laboral o personal.

Justamente es el entorno lo que determina el grado de riesgo que plantea el uso incorrecto de la tecnología, por ejemplo:

Entorno familiar:

Ordenador.- Por si sólo conlleva a la distracción porque puede ser utilizado para jugar en vez de realizar tareas;

Ordenador con internet.- continúa, aunque a mayor nivel, la distracción pero ahora tenemos otros factores como la dispersión por ventanas que se abren que resultan atractivas, la amplitud de información que conlleva pérdida de tiempo y falta de calidad de la misma y la interpretación errónea de la realidad. Esto pasa por lo general cuando se utilizan programas de redes sociales, juegos en línea y páginas de chat donde se forman amistades que inducen a modificar parcial o completamente la personalidad para dar sentido de aceptación.

Televisión.- El mayor problema es el contenido que actualmente se muestra en la televisión, la violencia y el sexo. Ambos varían de acuerdo al grado en el que son expuestos, por ejemplo un programa como dragon ball z justifica la violencia bajo un manto de nivel de superación de los personajes.

Videojuegos.- Su problema son los contenidos y también el nivel de adicción y sedentarismo que ocasionan. Teléfonos móviles.- Ahora la mayoría de celulares vienen con conexión a Internet y acceso a páginas de redes sociales como facebook, msn y twitter. La supervisión del adulto en el caso de los celulares es un tema que trae mucho conflicto ya que su uso es una necesidad y su prohibición un riesgo.

Entorno Escolar:

Al hablar del entorno escolar nos referimos tanto a los riesgos para los docentes como para los alumnos.

Los docentes requieren de una correcta capacitación para usar las TIC's a su beneficio, sin esta recaen en problemas como estrés, consignas y presentaciones inadecuadas de trabajos a realizar por estudiantes.

En el caso de los alumnos, la falta de preparación en las TIC's también induce a calidad pobre de trabajos y pérdida de tiempo que afecta su desempeño diario.

### **3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's**

Las oportunidades parten de su correcto uso tanto en el entorno familiar como en el escolar y para esto es necesario saber en que medida se pueden utilizar los recursos de las TIC's como herramienta para el aprendizaje.

Para los docentes significa un incremento en información, material didáctico e interacción con el estudiante que permite ver resultados del conocimiento impartido.

Para el estudiante muestran un atractivo recurso que amplía sus fuentes de búsqueda y les ayudan a sintetizar información.

Hay quienes argumentan que incluso los videojuegos pueden ser una fuente positiva del aprendizaje, Valkenburg (2004) asegura, por ejemplo que "el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual y la creatividad".

Definitivamente el internet y los videojuegos tienen partidarios a favor y en contra pero en este caso sus beneficios no pueden ser descartados, particularmente en relación con el Internet. Su uso potencia la creatividad e individualización al presentar diversos materiales a utilizar, la comunicación y participación activa con compañeros y docentes y contribuye a la alfabetización tecnológica.

Basados en la observación del uso adecuado se ha determinado que se exaltan el desarrollo de habilidades cognitivas como razonamiento, resolución de problemas y construcción del propio conocimiento (aprender a aprender). Añadiendo que permite interactividad de forma sincrónica o asincrónica lo cual, aunque no sustituye la presencial, sirve para que aquellas intervenciones sean revisadas y puedan utilizarse para mejorar.

En educación hay que prestar mucha atención a la diversidad de medios que pueden beneficiar la enseñanza ya que dependerá de la inversión en capital monetaria y humana que haga el centro para su correcta potenciación.

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

Hemos hablado de que los adultos (profesores y padres) tienen que adoptar el rol de mediador en el uso de las tecnologías y esto parte de un sentimiento de protección ante los peligros que pueden desencadenar la carencia de supervisión frente a las pantallas.

Sin embargo no recae únicamente en estas personas su regulación sino que entramos en un panorama mayor en el cual las pautas son trazadas por los propios medios de comunicación y autoridades públicas.

La protección al menor es una tarea que involucra a todos y requiere de conocimiento de los medios, positivos y negativos, de acuerdo al entorno en el cual el niño se desenvuelva.

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

Se refiere a leyes impuestas por diversas instituciones, privadas y públicas, en referencia a los ámbitos nacional e internacional. Por mucho tiempo el enfoque de la legislación era hacia las empresas proveedoras y no hacia los ciudadanos que las utilizan, es decir la regulación de contenidos y límites era inexistente.

De acuerdo al marco legal del Plan Nacional de Desarrollo de las Telecomunicaciones 2007-2012, que regula el sector de las telecomunicaciones dentro del sistema económico garantizado en la Constitución Política de la República del Ecuador, Título XII, Del Sistema Económico, Capítulo 1, Principios Generales, Artículo 249, en concordancia con el Artículo 244 dispone respectivamente:

*El Estado garantizará que los servicios públicos, prestados bajo su control y regulación, respondan a principios de eficiencia, responsabilidad, universalidad, accesibilidad, continuidad y calidad; y velará para que sus precios o tarifas sean equitativos”.*

Las entidades encargadas de los elementos de regulación, ejecución y Control son:

- Consejo Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL)
- Consejo Nacional de Radiodifusión y Televisión (CONARTEL ahora fusionado con Conatel)
- Secretaría Nacional de Telecomunicaciones (SENATEL)
- Superintendencia de Telecomunicaciones (SUPERTEL)
- Ministerio de telecomunicaciones y de la sociedad de información (MINTEL)

Una de las políticas desarrolladas y que afectan a la regulación en ánimo de protección es:

Promover la producción, investigación y aplicación de las tecnologías de la información y comunicación, así como fomentar el uso adecuado de estas, con miras a potenciar la construcción de la Sociedad de la Información en función del desarrollo integral del país y garantizar que su uso respete y contribuya a conseguir un ambiente sano, sostenible y equitativo.

Al establecer regulaciones se necesita realizar un diagnóstico de las TIC's en los entornos familiares y escolares, su desenvolvimiento como medio de comunicación e información. Así también es importante resaltar el rol de la familia en proteger y educar acerca del buen uso de las pantallas.

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

Aquí el rol de protector es asumido por los padres los cuales, aunque también consumidores, se ven por lo general superados por sus hijos en conocimientos tecnológicos. Esta problemática afecta a la mediación que se enfoca en el tiempo y los contenidos frente a los cuales se ven expuestos los niños y adolescentes.

Al hablar de contenidos no sólo nos referimos a supervisar la información sino a ayudar a interpretarla para que su uso sea en beneficio del conocimiento.

En cuanto al tiempo, la cantidad empleada en un trabajo si no es controlada afecta otras tareas a parte que también existe el peligro de la adicción y dependencia de estos medios como única herramienta de información.

Estudios sobre estrategias de control en Latinoamérica tenemos por parte de Bringué & Sádaba, 2006; otros estudios como el de Austin (1999) ponen énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos.

El grado de importancia de una mediación familiar aumenta con la cantidad de nuevas TIC que tienen al alcance los jóvenes, se espera que los padres sirvan de guía para operar correctamente estos medios y que su aporte conlleve al mejor manejo de los mismos

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

“La educación no es un gasto sino una inversión, es así que los países más avanzados y modernos, son los que le han apostado a este rubro para erradicar el analfabetismo digital y promover una escolarización de calidad”, manifestó el Ministro de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, Ing. Jaime Guerrero Ruiz.

Ante la demanda de la tecnología es necesario un bagaje de conocimiento que la acompañe es por esto que la educación en el uso de medios es tanto para padres y docentes como para niños y adolescentes.

El término media literacy es empleado en el ámbito anglosajón cuya traducción es alfabetización digital. Existen varias definiciones de éste término, aunque la usada en (Tercer Congreso Online Observatorio para la Cibersociedad), estipula que: “la alfabetización digital no pretende formar exclusivamente hacia el correcto uso de las distintas tecnologías. Se trata de que proporcionemos competencias dirigidas hacia las habilidades comunicativas, sentido crítico, mayores cotas de participación, capacidad de análisis de la información a la que accede el individuo, etc. En definitiva, nos referimos a la posibilidad de interpretar la información, valorarla y ser capaz de crear sus propios mensajes”.

Este concepto da la pauta del uso de diferentes medios y las competencias que necesitan los usuarios no sólo para usarlos sino para interpretarlos. Autores como Marqués (2000) mencionan las competencias que debemos adquirir para ser alfabetizados:

- Conocimiento básico del sistema informático: elementos del hardware, tipos de software, redes, etc.
- Gestión básica del equipo: administración de archivos y carpetas, antivirus, etc.
- Uso del procesador de textos.
- Navegación en Internet: búsqueda y selección de información, telegestiones, etc.
- Uso del correo electrónico.
- Creación, captura y tratamiento de imagen digital.
- Elaboración de documentos multimedia.
- Conocimiento básico de la hoja de cálculo y las bases de datos.

Sin embargo, a parte de adquirir estas competencias, es necesario una comprensión más profunda que se da a partir del análisis y valoración de la información. En el caso de los niños y jóvenes que aprenden en mayor medida mediante el ensayo y error, específicamente en el uso de aparatos como Wii, Play Station, se necesita que evalúen y analicen críticamente la información en relación con otros medios digitales.

En el caso de los docentes se habla de un educador que viene a ser el mediador en los procesos de interacción de la comunicación; la tarea de crear educadores recae en las instituciones que lamentablemente no ven esto como objetivo en la formación íntegra de los docentes.

Como dice el autor David Buckingham "la alfabetización clásica implica aprender a escribir y a leer, la alfabetización digital ha de implicar la producción creativa en los nuevos medios y, a la vez, el consumo crítico de los mismo"

Es importante crear una distinción entre educar a través de los medios y educar acerca de los medios para generar un verdadero aprendizaje que es crucial en el desarrollo de la alfabetización digital.

# CAPÍTULO IV

# METODOLOGÍA

## **4. METODOLOGÍA**

La realización de este estudio siguió un procedimiento en el cual se determinó el diseño de la investigación el cuál sirvió para conocer los sujetos a estudiar y el momento para aplicar el cuestionario que fue la herramienta usada para recabar los datos expuestos.

### **4.1 Contexto**

Los sujetos investigados provienen de una clase social baja en la cual su entorno familiar se caracteriza por ser inestable, la mayoría no vive con ambos padres y convive con hermanos, tíos y/o abuelos, su entorno educativo aunque está sufriendo cambios favorables sigue con el factor recurrente de carentes recursos a nivel tecnológico y una infraestructura con limitaciones. En cuanto a la implementación de la reforma curricular, las evaluaciones a los docentes y su efecto en la educación de los estudiantes podemos decir que en establecimientos fiscales se está viendo recién un cambio en el conocimiento impartido, aprender a aprender está insertándose más en docentes y estudiantes.

### **4.2 Participantes**

Acogiendo las sugerencias enviadas por el equipo planificador de la UTP y bajo tales circunstancias se trabajó con estudiantes de educación fiscal. El primer grupo participaron estudiantes de 5to de Básica, en el segundo grupo estudiantes de 10mo de Básica y en el tercero grupo estudiantes de 1ero de Bachillerato.

### **4.3 Recursos**

Dentro de los recursos usados para el desarrollo de esta investigación contamos con recursos humanos, institucionales, materiales y económicos.

#### **4.3.1 Humanos**

En primer lugar está la investigadora, un tutor, directivos de instituciones y el equipo planificador del proyecto de la universidad.

### **4.3.2 Institucionales**

Aquí está ubicada la UTPL como patrocinadora del proyecto y los centros investigados como la Escuela Fiscal 5 de Junio, Colegio Fiscal Guayaquil y Colegio Fiscal Vicente Rocafuerte.

### **4.3.3 Materiales y económicos**

Cabe exponer en este apartado que tuvo que ser usado cierto presupuesto para poder realizar la primera parte de la investigación, la reproducción de cuestionarios, el transporte y el uso de Internet e impresora. El factor económico entra como un recurso necesario que cada investigador requiere para realizar a plenitud su proyecto.

### **4.3.4 Diseño y procedimiento**

La investigación tiene un carácter descriptivo, exploratorio y no experimental cuyo diseño mixto fue usado porque la naturaleza del proyecto requería vincular datos cuantitativos y cualitativos. Durante los primeros momentos de la investigación se realizaron entrevistas con directores de tres instituciones fiscales para poder aplicar el diseño de campo, los instrumentos, y determinar a través de éstos los valores de las muestras y realizar su respectivo análisis. La búsqueda de información teórica se dio mediante el uso de fuentes bibliográficas como libros y páginas web; el análisis fue una relación entre los datos obtenidos, la parte teórica y mi criterio personal.

Basándome en lo expuesto por mi tutor, más las sugerencias de la UTPL, realicé la presentación y redacción del informe, el aporte personal puede ser visto a través de los cuadros, anexos y opiniones personales expuestas durante el trabajo.

Una vez concluida la investigación y después de proporcionar conclusiones queda abierta la posibilidad de continuar con más estudios que ayudan a crear un mapa situacional del ambiente escolar y familiar de los niños y jóvenes frente a las TIC's.

# CAPÍTULO V

## ÁNÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

## 5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

A continuación se presentará los resultados recolectados a través de los cuestionarios, los cuales estarán divididos en dos grupos: grupo 1 (niños de 6 a 9 años) y grupo 2 (10-18 años, estudio comparativo). El objetivo es observar los datos concretos y mediante estos realizar el análisis adecuado que permitirá, en el siguiente apartado, establecer conclusiones basadas en la información obtenida.

### GRUPO 1: NIÑOS DE 6-9 AÑOS DE EDAD (5TO DE EGB)

#### 5.1. Caracterización sociodemográfica

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 1, 2, 3, 4, 5, 6,7, 8, 11, 12, 13, 14.

#### 1. ¿A qué curso vas?

Tabla 1

P1		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	23	100
<b>TOTAL</b>	23	100

Los encuestados, como observamos en la tabla 1, pertenecen a 4to de primaria, actualmente conocido como 5to de básica. Los estudiantes, pertenecientes a una institución fiscal, se mostraron entusiastas y atentos ante las instrucciones mencionadas.

**4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 4**

<b>P4</b>		
<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Padre	15	23,4375
Madre	21	32,8125
Un hermano o hermana	10	15,625
2 hermanos	5	7,8125
3 hermanos	3	4,6875
4 hermanos	0	0
5 hermanos	2	3,125
Mi abuelo/la	6	9,375
Otras personas	2	3,125
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100</b>

En este recuadro resulta pertinente resaltar que los estudiantes podían elegir más de una opción, consecuente observamos que de 23 estudiantes el 97% vive con su núcleo familiar (papá, mamá, hermanos) y con su familia extensa (abuelos/as); en contraste tenemos que el 3% vive con otras personas. El 32% vive con su mamá mientras que el 23% tiene presencia paterna en casa, esta diferencia puede ser explicada por el nivel social de los niños; el sector al que pertenezca la población influye en su nivel económico y por consecuente en los aspectos como educación, ambiente familiar, salud y vivienda.

### 5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

Tabla 5

P5		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	6	26,0869565
Navegar	2	8,69565217
Leer, estudiar	9	39,1304348
Hablar con mi familia	6	26,0869565
TOTAL	23	100

Aquí encontramos que existe un mayor porcentaje de estudiantes que optan por leer, estudiar 39% o hablar con su familia 26% versus el 8% que desea navegar en Internet después de cenar. Aunque hemos mencionado en la investigación que el 49% de niños ecuatorianos afirma tener computadora, en este caso, la influencia de la respuesta se ve marcada por la edad de los alumnos y los hábitos adecuados a la misma cómo es el acostarse temprano. El tener ordenador en casa no implica para estos niños su uso después de cenar sino el momento para compartir con su familia o dedicarse a actividades de ocio o estudio.

### 6. ¿Tienes ordenador en casa?

Tabla 6

P6		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	6	26,0869565
Si	17	73,9130435
TOTAL	23	100

El 73% cuenta con ordenador en casa, esto no es sorprendente ya que los costos y oportunidades de compra han hecho accesible este aparato. Sin embargo esto contrasta con los resultados expuestos por La Generación Interactiva en Ecuador que publicó un aumento de apenas el 27% en el 2010 de las computadoras en el

hogar y los resultados recogidos por la investigación en 1900 centros del país mediante encuestas on-line realizadas por el MINTEL (Ministerio de telecomunicaciones y de la Sociedad de la información) durante el período enero-julio 2011 en el cual el 49% de niños entre 6 y 9 años tienen ordenador. Para los niños el tener un ordenador representa una opción más para entretenerse ya sea mediante juegos on-line o actividades de chateo (Messenger); su uso como herramienta educativa no es manifestado y tiene mucha relación con la falta de implementación de estos en las escuelas.

### 7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?

Tabla 7

P7		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	26,0869565
En mi habitación	5	21,7391304
Habitación de un hermano	3	13,0434783
Habitación de mis padres	3	13,0434783
En la sala de estar	4	17,3913043
En un cuarto de trabajo	2	8,69565217
Es portátil	0	0
TOTAL	23	100

El 21% tiene el ordenador en su habitación, esto resulta en mayor interacción por su fácil acceso. Los estudiantes que no contestaron corresponden a los que no cuentan con ordenador en casa, el 26%. Como mencioné previamente el hecho de tener ordenador no implica que su uso sea para realizar actividades que propicien el conocimiento y al tenerlo en su habitación genera más libertad en cuanto a tiempo de uso.

### 8. ¿Hay conexión a internet en tu casa?

Tabla 8

P8		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	26,0869565
No	1	4,34782609
Si	16	69,5652174
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

El 69% de los niños de 5to de Básica cuentan con conexión a internet en sus hogares lo cual apoya los resultados de la investigación realizada por el MINTEL (Ministerio de telecomunicaciones y de la Sociedad de la información) mediante encuestas on-line en el período enero-julio 2011 en el cual casi la mitad de los niños y niñas antes de los 10 años se declara usuario de Internet. Por ésta razón mencionamos que la generación actual no ha tenido una progresión hacia el manejo de la tecnología ya que crecen con ordenador e internet a su disposición.

### 11. ¿En qué lugar sueles usar internet ? (Es posible más de una respuesta)

Tabla 11

P11		
Opción	Frecuencia	%
En casa	15	42,8571429
En el colegio	0	0
En un ciber café	8	22,8571429
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	3	8,57142857
En casa de un familiar	9	25,7142857
<b>TOTAL</b>	<b>35</b>	<b>100</b>

Si nos remitimos a la tabla 6 la cual indica que el 73% tiene ordenador en casa y la tabla 8 que demuestra que el 69% tiene acceso al Internet podemos decir que los

resultados de ésta tabla son lógicos al mencionar que el 42% usa el Internet en casa. Lo que llama la atención es que en el colegio haya un resultado del 0% a pesar que el gobierno, a través del plan decenal, ha creado un nuevo presupuesto para la educación en el cual busca aumentar en infraestructura y recursos tecnológicos. Hay que tener en cuenta que el sector público cuenta con muchas escuelas y colegios y el plan decenal ha sido trazado para dar resultados en un período del 2006 al 2015, sin embargo como podemos observar en las noticias, muchas escuelas se quejan de la falta de ayuda del gobierno y su negligencia en frente al sector rural.

**12. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 12**

P12		
Opción	Frecuencia	%
Solo	13	25
Con amigos/as	5	9,61538462
Con hermanos/as	9	17,3076923
Con mi padre	8	15,3846154
Con mi madre	9	17,3076923
Con otros familiares	7	13,4615385
Con un profesor/ra	1	1,92307692
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100</b>

El 25% de niños entre 6 y 9 años suelen estar solos mientras usan el internet, esto apoya los riesgos que recogen el uso de las TIC's. Sin supervisión del adulto los niños están expuestos a cualquier tipo de información que pueda surgir cómo páginas de contenido sexual. Como fue mencionado en el apartado de mediación familiar, no es solo importante hablar de la supervisión del adulto sino de su ayuda como interprete de la información y la carencia de formación en esto hace que los niños no acudan a sus padres y realicen sus actividades solos.

### 13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

**Tabla 13**

P13		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	8,69565217
Sí, el mío	15	65,2173913
Sí, el de otras personas	6	26,0869565
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

El 92% usa teléfono móvil, de esto 65% son dueños de su propio celular mientras que un 26% tienen acceso. Estos resultados contrarrestan los recogidos por La Generación Interactiva del Ecuador que en el 2011 el 28% de los niños y niñas, 6 a 9 años, afirma tener un celular propio sin embargo la misma fuente afirma que el 56% ya usa celulares. Cabe resaltar que estos resultados se basan en niños de escuela fiscal cuyo nivel de vida difiere de aquellos que reciben educación particular y esto incide directamente en las posesiones materiales que puedan tener.

### 14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

**Tabla 14**

P14		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	4	17,3913043
Pedí que me lo compraran	1	4,34782609
Fué un regalo	2	8,69565217
Me lo dieron mis padres	16	69,5652174
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

El 69% afirma que obtuvieron el celular por medio de sus padres, esto sustenta los resultados arrojados en el 2010, por Generaciones Interactivas del Ecuador, de un 80% de equipamiento los hogares a nivel nacional. Aquí también podemos recalcar el motivo (comunicación) por el cuál reciben un teléfono celular, el 57% de niños usan para hablar con la mamá mientras que un 51% habla con el papá. Podríamos

decir que aunque el motivo sea poder comunicarse, la raíz parte de la seguridad que brinda esa comunicación.

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

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas:

1, 2, 3, 4, 5, 6, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 91, 101, 115, 116, 117

**1. ¿En qué curso estás?**

**Tabla 1**

<b>P1</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
5to. De primaria	0	0	0	0
6to. De primaria	0	0	0	0
1ro. De ESO	0	0	0	0
2do. De ESO	0	0	0	0
3ro. De ESO	30	100	0	0

4to. De ESO	0	0	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	30	100
2do. Bach.	0	0	0	0
1ro. De formación	0	0	0	0
2do. De formación	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

El 2do grupo corresponde a alumnas del colegio Guayaquil, 3ro de ESO es 10mo de Básica mientras que el 3er grupo corresponde a alumnos de 1ro de bachillerato del colegio Vicente Rocafuerte.

4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)

Tabla 4

P4				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	24	25.8064516	24	23.7623762
Mi madre	27	29.0322581	29	28.7128713

Un hermano/a	14	15.0537634	12	11.8811881
2 Hermanos/as	15	16.1290323	8	7.92079208
3 Hermanos/as	1	1.07526882	6	5.94059406
4 Hermanos/as	1	1.07526882	3	2.97029703
5 Hermanos/as o más	1	1.07526882	5	4.95049505
Mi abuelo/a	6	6.4516129	9	8.91089109
Otras personas	4	4.30107527	5	4.95049505
<b>Total</b>	93	100	101	100

Podemos observar que en el 2do y en el 3er grupo se reitera la presencia de la figura materna como persona presente en la crianza de los jóvenes. Vemos que en el 2do grupo el porcentaje es de 27% mientras que en el 3ro es de 29%; el porcentaje de la figura paterna es de 24% en ambos grupos. Podríamos remarcar que la estabilidad familiar de ambos grupos afecta su desarrollo personal al no tener un núcleo familiar sólido. En la escuela podremos observar estudiantes con problemas académicos y/o conductuales los cuales al no ser atendidos a tiempo resultarán en una inconsistencia en el medio laboral en el que se encuentren al igual que una falta equilibrio emocional en su vida personal.

**5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

**Tabla 5**

<b>P5</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Está desempleada	1	<b>3.33333333</b>	1	<b>3.33333333</b>
Es jubilada	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Trabaja en el hogar	22	<b>73.33333333</b>	5	<b>16.6666667</b>
Desempeña un oficio	0	<b>0</b>	12	<b>40</b>
Realiza un trabajo técnico	3	<b>10</b>	3	<b>10</b>
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	<b>3.33333333</b>	2	<b>6.66666667</b>
No lo sé/otro	3	<b>10</b>	7	<b>23.33333333</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

En el 2do grupo nos encontramos con un 73% de padres que trabajan en el hogar, esto se contrastan los datos proporcionados por el INEC, donde se menciona que hasta diciembre del 2010 hay un 33.54% de tasa de ocupación plena y también podemos resaltar que en ambos grupos el porcentaje de desempleo está de acuerdo a los datos publicados por el INEC en los cuales el 0.5% de la población

se encontraba desempleada. En cuánto al 3er grupo podemos ver que hay un 23% que no sabe que trabajo realiza el padre, esto lo podemos relacionar con la presencia del padre en casa mencionado en la tabla 4.

#### 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

Tabla 6

<b>P6</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Está desempleada	1	3.33333333	2	6.66666667
Es jubilada	0	0	1	3.33333333
Trabaja en el hogar	22	73.3333333	21	70
Desempeña un oficio	0	0	3	10
Realiza un trabajo técnico	3	10	1	3.33333333
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	3.33333333	1	3.33333333
No lo sé/otro	3	10	1	3.33333333
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Aquí podemos ver la incidencia del trabajo en el hogar realizado por la mamá en ambos grupos, en el 2do es de un 73% mientras que en el 3ro es de 70%, en base a esto quiero resaltar 2 cosas. Primero, podemos asociar el cuadro 4 con el resultado que vemos al decir que al tener la presencia materna en casa, el trabajo de la madre es en ésta. Segundo, hay la posibilidad que con trabajo en casa se refieran los jóvenes a que la madre trabaje en un hogar como empleada lo cuál es un factor común entre las mujeres de clase social baja.

#### 54. ¿Tienes móvil propio?

Tabla 54

P54				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3.33333333	0	0
No	4	13.3333333	5	16.6666667
Sí	21	70	24	80
No, pero uso el de otras personas.	4	13.3333333	1	3.33333333
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Aquí vemos cómo ambos grupos muestran valores altos respecto a poseer móvil propio, en el 2do es de un 70% mientras que el 3er grupo es de 80%. Esto contrasta con los datos de la Generación Interactiva que afirman mediante una encuesta on-line, realizada a diversas instituciones en el 2011, que el 58% de jóvenes afirma poseer celular propio. ¿Es importante que los jóvenes posean celular? Para poder comunicarse con sus padres resulta ser muy importante esta pantalla pero lo que hay que resaltar es que su uso

conlleve ciertas pautas para que no se vuelva únicamente un medio de distracción y algunos casos de acoso a otros.

**55 ¿A qué edad tuviste tu móvil propio?**

**Tabla 55**

<b>P55</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	3.7037037	1	3.7037037
A los 8 años o menos	1	3.7037037	0	0
A los 9 años	3	11.1111111	1	3.7037037
A los 10 años	7	25.9259259	4	14.8148148
A los 11 años	7	25.9259259	3	11.1111111
A los 12 años	2	7.40740741	4	14.8148148
A los 13 años	3	11.1111111	3	11.1111111
A los 14 años	2	7.40740741	5	18.5185185
A los 15 años	1	3.7037037	3	11.1111111
Con más de 15 años	0	0	3	11.1111111

<b>TOTAL</b>	27	<b>100</b>	27	<b>100</b>
--------------	----	------------	----	------------

La diferencia entre los grupos es marcada en esta tabla, mientras el segundo afirma haber obtenido su celular entre los 10 y 11 años de edad (25%), el tercer grupo menciona a los 14 años (18%). De acuerdo a los datos de Generación interactiva del 2010n las jóvenes entre los 10 y 11 años que poseen celular se encuentran en un rango entre 29 a 34% y los jóvenes entre 15 a 18 años que poseen celular se encuentran entre el 68 al 88%. Como fue mencionado previamente el uso del celular de acuerdo a la edad debe ser controlado por los padres para que éste sea apropiado y sirva de beneficio y no de riesgo ante otros.

#### 56 ¿Cómo conseguiste tu móvil?

Tabla 56

<b>P56</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3.7037037</b>	1	<b>3.7037037</b>
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	9	<b>33.3333333</b>	6	<b>22.2222222</b>
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	10	<b>37.037037</b>	3	<b>11.1111111</b>
Me los compraron otros familiares	2	<b>7.40740741</b>	0	<b>0</b>
Me lo compré yo mismo	0	<b>0</b>	10	<b>37.037037</b>

Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	2	7.40740741	3	11.11111111
Lo heredé de otra persona	3	11.11111111	4	14.8148148
<b>TOTAL</b>	27	100	27	100

El segundo grupo muestra un 37% en la opción obtuvo su celular porque lo pidieron lo cual difiere de los datos de la generación interactiva en la cual se menciona que en el 2010 el 25% lo obtuvo así. El tercer grupo por su parte menciona un 37% en la opción, me lo compré yo mismo mientras que la generación interactiva indica que esta opción sólo corresponde a un 15%. Podríamos mencionar que en el caso del tercer grupo que son estudiantes varones el aumento se deba a que durante esta edad los jóvenes tienden a realizar trabajos para apoyar económicamente en la casa y a su vez adquirir lo que ellos deseen, recordemos que son estudiantes de colegio fiscal cuyo nivel económico es bajo.

### 57 ¿Qué teléfono móvil tienes actualmente?

Tabla 57

P57				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	3	11.11111111	1	3.7037037
Comprado nuevo	19	70.3703704	15	55.5555556
De segunda mano	5	18.5185185	11	40.7407407

<b>TOTAL</b>	27	100	27	100
--------------	----	-----	----	-----

El segundo grupo y el tercero menciona mayor porcentaje en la opción celular nuevo; grupo 2 un 70% mientras que grupo 3 un 55%. Estos datos contrastan con los recogidos por la Generación interactiva que menciona que el 63% de los jóvenes tiene celular nuevo versus un 37% que tiene celular usado. En cuanto al tercer grupo podríamos relacionar los datos obtenidos con la tabla 56 en la cual ellos son los que han adquirido por sus medios el celular y las probabilidades que utilicen el dinero en algo usado es muy poca ya que se están esforzando en ganar su dinero.

#### 58 ¿Quién paga el gasto móvil?

Tabla 58

P58				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	6	22.2222222	1	3.7037037
Yo mismo	4	14.8148148	20	74.0740741
Mis padres	13	48.1481481	6	22.2222222
Otros	4	14.8148148	0	0
<b>TOTAL</b>	27	100	27	100

En el grupo 2 vemos que al 48% le pagan los gastos los padres mientras que en el tercer grupo el 74% se lo paga con su propio dinero. Considero que éste

cuadro puede ser considerado como la conclusión entre la relación de las preguntas 56 y 57 por lo tanto los 3 estar correlacionados.

**59 ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el móvil?**

**Tabla 59**

<b>P59</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	11.11111111	1	3.7037037
Es de tarjeta	12	44.44444444	16	59.2592593
Es de contrato	6	22.22222222	5	18.5185185
No lo sé	6	22.22222222	5	18.5185185
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

En ambos grupos el medio de pago es a través de la tarjeta siendo un 44% en el grupo 2 y un 59% en el grupo 3. Si hablamos de comprar tarjeta para cargar el teléfono, este medio es más económico y ofrece oferta constantemente de doble recargas o premios mientras que el contrato ata a la persona a pagar un valor determinado.

**60 ¿Sabes cuánto gastas en teléfono móvil?**

**Tabla 60**

<b>P60</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	11.1111111	1	3.7037037
No lo sé	11	40.7407407	8	29.6296296
5 dólares o menos	5	18.5185185	10	37.037037
Entre 5 a 10 dólares	0	0	5	18.5185185
Entre 10 y 20 dólares	1	3.7037037	2	7.40740741
Entre 20 y 30 dólares	4	14.8148148	0	0
Más de 30 dólares	3	11.1111111	1	3.7037037
<b>TOTAL</b>	27	100	27	100

Analizamos este recuadro con la pregunta 58, el grupo 2 mencionó que son los padres los que solventan este gasto por lo tanto la opción no lo sé refuerza esa afirmación al mencionar un 40%. En el caso del tercer grupo el 37% menciona que gasta \$5 o menos lo cual al observar la tabla 58 nos damos cuenta que el porcentaje es coherente ya que ellos se pagan el celular. Podemos mencionar que por edad y género el grupo 3 se ve inclinado a solventar sus propios gastos para cementar su independencia mientras que el grupo 2 todavía se

encuentra cursando el colegio y en una edad en la cual todavía obtienen todo por sus padres.

### 91 ¿Cómo los consigues?

Tabla 91

P91				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	1	25	4	20
Los grabo de un amigo	0	0	2	10
Los compro en una tienda o en la calle	3	75	14	70
<b>TOTAL</b>	4	100	20	100

Esta pregunta hace referencia a los juegos piratas, y podemos concluir que ambos grupos los compran en una tienda o calle, el grupo 2 en un 75% y el grupo 3 un 70%. Estos datos difieren con los mostrados en la generación interactiva en los cuales dicen que en el 2010 más del 30% usaba juegos piratas. La variedad de juegos (películas también) y su costo han hecho una producción en masa y por esto su mercado ha crecido. Mientras haya mercado va a existir venta, el eliminar la piratería no sólo evita la producción ilegal sino que refuerza valores como honestidad.

**101 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**

**Tabla 101**

<b>P101</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	15	20.83333333	15	24.1935484
En la habitación de un hermano/a.	10	13.88888889	8	12.9032258
En la habitación de mis padres	21	29.16666667	16	25.8064516
En la sala de estar	20	27.77777778	22	35.483871
En la cocina	3	4.166666667	1	1.61290323
En un cuarto de juegos	3	4.166666667	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>100</b>	<b>62</b>	<b>100</b>

Observemos que los datos en ambos grupos son mayores en las opciones: habitación de mis padres y sala de estar.

Habitación de mis padres: grupo 2 , 29% y grupo 3, 25%

Sala de estar: grupo 2, 27% y grupo 3, 35%

Comparando estos datos con los publicados por la generación interactiva encontramos que los porcentajes difieren con la opción habitación de mis padres ya que las opciones con mayor porcentaje aquí son sala de estar 70% y habitación

de mi cuarto 50%, recordemos que éstos son datos a nivel nacional. Al observar estos resultado podemos decir que los jóvenes no sienten la necesidad de aislarse en su cuarto para ver televisión lo cual puede indicar un sentido de seguridad y confianza en su hogar y de querer compartir con los demás.

**115. En la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa.**

**Tabla 115**

<b>P115</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	15	<b>7.57575758</b>	12	<b>8.33333333</b>
Impresora	18	<b>9.09090909</b>	12	<b>8.33333333</b>
Scanner	10	<b>5.05050505</b>	6	<b>4.16666667</b>
Webcam	19	<b>9.5959596</b>	6	<b>4.16666667</b>
USB o disco duro externo	14	<b>7.07070707</b>	11	<b>7.63888889</b>
Mp3/ Mp4/iPod	12	<b>6.06060606</b>	12	<b>8.33333333</b>
Cámara de fotos digital	22	<b>11.1111111</b>	13	<b>9.02777778</b>
Cámara de video digital	8	<b>4.04040404</b>	6	<b>4.16666667</b>

Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	11	<b>5.55555556</b>	7	<b>4.86111111</b>
Equipo de música	23	<b>11.6161616</b>	22	<b>15.2777778</b>
Teléfono fijo	16	<b>8.08080808</b>	17	<b>11.8055556</b>
DVD	21	<b>10.6060606</b>	17	<b>11.8055556</b>
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	9	<b>4.54545455</b>	2	<b>1.3888889</b>
Ninguna de estas tengo otras.	0	<b>0</b>	1	<b>0.69444444</b>
<b>TOTAL</b>	198	<b>100</b>	144	<b>100</b>

El equipo de música seguido por el dvd y la cámara de fotos son los datos con mayor porcentaje y aquí podemos establecer una conclusión general: los aparatos tecnológicos más usados son éstos y eso lo pudimos observar también en el cuestionario perteneciente al grupo 1. Su facilidad de pago hace que sean fáciles de adquirir, mas el mercado que bombardea a través de propagandas su uso han hecho que sean los aparatos imprescindibles en casa.

## 116. ¿Cómo obtienes tu dinero?

Tabla 116

P116				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	7	18.4210526	9	17.6470588
Cuando necesito algo pido y me dan	12	31.5789474	16	31.372549
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	13	34.2105263	9	17.6470588
Hago algún trabajo en casa.	4	10.5263158	5	9.80392157
Hago algún trabajo fuera de casa	0	0	11	21.5686275
No me dan dinero	2	5.26315789	1	1.96078431
<b>TOTAL</b>	38	100	51	100

El grupo 2 muestra alto porcentaje en la opción 3, 34% y la 2, 31%; el grupo 3 tienen mayor porcentaje en la opción 2, 31% seguida por la opción 5, 21%. Analizando los 2 grupos vemos que coinciden en la opción 2 pero difieren en la opción 3 y la 5 lo cual, como hemos observado antes, se debe a que el grupo 3 se paga su propio celular ya que lo consiguió por su cuenta y aquí queda señalado que le 21% realiza trabajos fuera de la casa. El grupo 3 fomento lo mencionado previamente en relación al sentido de independencia ya que reciben dinero cuando

necesitan o mediante festividades pero realizan trabajos para poder solventarse sus gastos en objetos de su elección.

**117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

**Tabla 117**

<b>P117</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	6.89655172	3	10
Tengo más dinero del que necesito	0	0	1	3.33333333
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	14	48.2758621	16	53.33333333
Tengo menos dinero del que necesito	13	44.8275862	10	33.33333333
<b>TOTAL</b>	29	100	30	100

En el caso del grupo 3 que vemos un 53% mencionando la opción 3 podemos inferir en base a lo ya expuesto que éste es el porcentaje mayor porque ellos consiguen su propio dinero a través de un trabajo que realizan. Por otra parte el grupo 2 tiene 48% en la opción 3 y en esta caso concluimos que esto se debe a que sus necesidades están cubiertas por sus padres. Aunque estamos hablando de jóvenes de unidades fiscales, cuya infraestructura no es la ideal para recibir clases y cuyo ambiente familiar no está constituido por la presencia de ambos

padres, siguen siendo menores de edad los cuales van a considerar sus necesidades cubiertas en base a sus preferencias del momento.

### 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

#### GRUPO 1

#### 2. ¿Cuántos años tienes?

Tabla 2

P2		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	2	8,69565217
8 años	8	34,7826087
9 años omás	13	56,5217391
TOTAL	23	100

Estamos mencionando en este estudio a niños de educación fiscal por lo tanto el rango de edad que encontramos de 8% en niños de 7 años, 34% niños de 8 y 56% niños de 9 años varía de acuerdo a la condición económica y ambiente familiar a los que estén sujetos.

#### 3. Sexo

Tabla 3

P3		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	10	43,4782609
Femenino	13	56,5217391
TOTAL	23	100

La institución encuestada era mixta por lo tanto encontramos en el aula de clase 10 niños y 13 niñas.

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

**P2 ¿Cuántos años tienes?**

**Tabla 2**

<b>P2</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
11 años	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
12 años	1	<b>3.33333333</b>	0	<b>0</b>
13 años	8	<b>26.6666667</b>	0	<b>0</b>
14 años	16	<b>53.3333333</b>	0	<b>0</b>
15 años	5	<b>16.6666667</b>	8	<b>26.6666667</b>
16 años	0	<b>0</b>	15	<b>50</b>
17 años	0	<b>0</b>	6	<b>20</b>
18 años o más	0	<b>0</b>	1	<b>3.33333333</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Vemos que el grupo 2 cuya encuesta fue aplicada a 10mo de básica se encuentra en los 14 años el 53.33%. Tiempo de asistir a la escuela nivel de región 22.35%  
La tasa neta d matricula en secundaria para el 2010 según el INEC era de 0.75% y tasa bruta 0.89%

**P3 Sexo****Tabla 3**

<b>P3</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Masculino	0	<b>0</b>	30	<b>100</b>
Femenino	30	<b>100</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

La institución encuestada en el 2do grupo era sólo de mujeres por lo tanto observamos 30 estudiantes mujeres mientras que en el tercer grupo hay 30 estudiantes hombres porque la muestra fue sacada de un colegio fiscal masculino. Aunque en nuestra ciudad existen algunas instituciones mixtas todavía encontramos instituciones, como las mencionadas, que no se apegan a este estilo. En este caso tanto el Colegio Guayaquil como el Vicente Rocafuerte han cementado su posición de colegios de renombre por el tiempo que llevan y los resultados que se obtuvieron. Actualmente la imagen de ambos no es positiva y se cuestiona la educación impartida pero sigue siendo un colegio impulsado por la tradición y la historia que tiene y es esto la que conlleva a los padres a inclinarse por los mismos.

## 5.2. Redes sociales y pantallas

### GRUPO 1

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 9, 10, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31.

### 9. Tengas o no internet en casa, sueles utilizarlo?

Tabla 9

P9		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	5	21,7391304
Si	18	78,2608696
TOTAL	23	100

### 10. ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)

Tabla 10

P10		
Opción	Frecuencia	%
Pag Web	5	8,62068966
Videos	6	10,3448276
E-mail	7	12,0689655
Descargas	10	17,2413793
Chatear	15	25,862069
Red Social	15	25,862069
TOTAL	58	100

Estos cuadros pueden ser analizados simultáneamente, la tabla 9 establece que el 78% usa Internet y de esa cifra podemos recoger que el 25 % es usado para chatear y utilizar redes sociales. Los niños no sienten temor alguno en usar el ordenador, su principal interés es el entretenimiento que provee. En el caso de este primer grupo el peligro es la distracción que origina el uso de redes sociales y chats y la falta de pautas por parte de los padres. Si éstos

establecieran un horario semanal que incluya hábitos de deberes, aseo y horarios que incluyan tiempo de uso del ordenador se verían mejores resultados en el aprendizaje de los niños.

**19. ¿Y cuál de ellas tienes? Es posible seleccionar más de una respuesta.**

**Tabla 19**

P19		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	9	20,9302326
PlayStation 3	9	20,9302326
Xbox 360	4	9,30232558
Wii	7	16,2790698
PSP	6	13,9534884
Nintendo DS	5	11,627907
Game Boy	2	4,65116279
Ninguna de las anteriores	1	2,3255814
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

Podemos observar mediante los datos expuestos que los niños tienen en su casa playstation 2 y 3, éstos resultados pueden ser relacionados con la tabla18 que detecta que son éstos con los que juegan con mayor frecuencia. Si el contenido de estos juegos fueran aprobados por los padres entonces no estaría mal que utilicen parte de su tiempo para entretenerse con este medio pero sería beneficioso que no sea su única actividad recreacional ya que actividades como fútbol, natación les permiten desarrollar sus habilidades , mantener concentración y atención, entre otras.

**22. ¿Dónde están los televisores? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 22**

P22		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	12	22,2222222
La habitación de un hermano	4	7,40740741
El salón o cuarto de estar	11	20,3703704
La habitación de mis padres	13	24,0740741
En la cocina	3	5,55555556
En un cuarto de juegos	2	3,7037037
Otros sitios	9	16,6666667
<b>TOTAL</b>	<b>54</b>	<b>100</b>

Podemos percatarnos en esta tabla que de acuerdo a su cercanía en porcentajes existe un denominador común respecto a los lugares donde se encuentran los televisores: 24% habitación de los padres, 22% habitación propia y 20% la sala. De acuerdo a la encuesta publicada en el foro de La Generación Interactiva del 2010 los niños arrojaron el mismo denominador común sólo que en primer lugar estaba la sala de estar, seguida por la habitación propia y la habitación de los padres. El televisor en la habitación, aunque resulta ser común actualmente, sigue haciendo saltar preguntas acerca de sus riesgos. Es conveniente que se pongan horarios y se los haga respetar pero el hecho tener esta pantalla a tal fácil acceso ocasiona distracción inmediata en los pequeños y un uso incesante de éste peor si viene acompañado de videojuegos.

**25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 25**

P25		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	6	11,5384615
Cuando necesito algo pido y me dan	14	26,9230769
En cumpleaños, fiestas, Navidad	15	28,8461538

Hago algún trabajo en casa	11	21,1538462
Hago algún trabajo fuera de casa	6	11,5384615
No me dan dinero	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100</b>

De acuerdo a los resultados podemos ver que todos los niños cuentan con su propio dinero a pesar de la diversidad de los medios en conseguirlos, el 28% recibe a través de alguna festividad y seguido a éste tenemos un 26% que afirma que obtiene al pedir. Estos datos contrastan con los autores Olivie I., Ponce J. y Onofa M. (2008) donde tomando cifras del INEC dicen que en cuanto a pobreza: el porcentaje de población ecuatoriana sobrevive con menos de 1 dólar diario.

**26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?**

**Tabla 26**

P26		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo mas dinero del que necesito	1	4,34782609
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	65,2173913
Tengo menos dinero del que necesito	7	30,4347826
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Aquí nos encontramos con que el 65% afirma que tiene el dinero suficiente para sus necesidades, cabe preguntarse cuál es el concepto de necesidades que tiene un niño de 5to de básica. Este se puede basar en necesidades biológicas como son las de alimentarse o necesidades materiales.

**27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

**Tabla 27**

P27		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	8	34,7826087
Televisión	11	47,826087
No lo sé	4	17,3913043
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Que el 47% prefiera la televisión indica que sigue siendo la pantalla principal de preferencia por distracciones que brinda como: programas infantiles, cómicos, películas videojuegos (como x box, wii, play station) que son usados a través de este medio y como ya fue mencionado hay una gran cantidad de televisores por familia. La regulación de su uso para que este no cause distracción y la supervisión de contenidos sirve para formar correctamente el criterio de los niños y que no crean la realidad es igual a la fantasía que proporcionan los juegos.

**28. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

**Tabla 28**

P28		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	6	26,0869565
Teléfono móvil	13	56,5217391
No lo sé	4	17,3913043
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

El 56% prefiere el teléfono móvil, podemos empezar mencionando que de acuerdo a la Generación Interactiva en el 2010 el 69% de niños lo utilizan para jugar y de acuerdo a las encuestas realizadas on-line por el mismo foro en el 2011 aumentó el uso a un 85%. También hay que resaltar que los celulares son

dispositivos que permiten tenerlos en cualquier instancia, provee comunicación y entretenimiento, es multifuncional. Por lo tanto verlo como dato que resalta no es impactante pero si marca la necesidad de regular su uso, un niño no necesita tener un celular las 24 horas del día porque requieren dividir su atención en cosas que les ayude en su formación.

**29. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

**Tabla 29**

P29		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	12	52,173913
Televisión	5	21,7391304
No lo sé	6	26,0869565
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Aquí podemos ver que el 52% escogió videojuegos sobre 21% de televisión; las mismas funciones no son las mismas y aunque ambas entretienen es claro que el videojuego también permite interactuar con el niño de manera activa al contrario del televisor. Aunque no sabemos si el acceso de estos juegos es controlado si es necesario que se realice una regulación por parte de los padres, especialmente en cuanto al contenido de los juegos.

**30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

**Tabla 30**

P30		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	9	39,1304348
Televisión	4	17,3913043
No lo sé	10	43,4782609
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

El 39% prefiere el teléfono móvil, esto se puede dar debido a su multifuncionalidad que ya que si los niños salen de su casa pueden continuar entretenidos con el celular. Como mencionamos previamente, la multifuncionalidad del celular se vuelve atractivo ante los ojos de los niños y jóvenes.

### 31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?

**Tabla 31**

P31		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	26,0869565
Videojuegos	8	34,7826087
No lo sé	9	39,1304348
<b>TOTAL</b>	23	100

El 39% no supo elegir. Ambos tienen características llamativas pero los videojuegos debido a la variedad de temas de juegos y la dificultad que proveen, la posibilidad de interacción con otras personas y las diversas presentaciones como: game boy (permite llevarlo a cualquier lado) hasta wii (permite utilizar el cuerpo en vez de los controles) hacen mantener una ventaja de 8% frente a los teléfonos móviles. Nuevamente es importante mencionar que esta pantalla que genera tanto interés es la que necesita más supervisión no sólo de tiempo sino de contenidos. Recordemos que los niños imitan lo que ven y si su modelo constante es la violencia entonces podemos esperar que repercuta en su desarrollo.

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

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas:

7, 8, 9, 10, 14, 15, 61, 62, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 100, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126.

**7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**

**Tabla 7**

<b>P7</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	3.33333333	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	14	46.6666667	10	33.3333333
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	10	33.3333333	11	36.6666667
Leer, estudiar, irme a dormir	4	13.3333333	6	20
Hablar con mi familia	1	3.33333333	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Podemos ver entre los 2 cuadros una similitud entre las opciones escogidas. Es recurrente el ir a leer, navegar y el navegar, jugar, ver tele con la familia. En el segundo grupo tenemos un 33% mientras que en el tercero existe un 36%. Podemos mencionar que la diferencia puede ser marcada por intereses de acuerdo a la edad y al sexo de los estudiantes.

## 8. ¿Qué lees?

Tabla 8

P8				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	5	16.6666667	2	6.66666667
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	6	20	4	13.3333333
Otras lecturas: libros, revistas o comics	19	63.3333333	24	80
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

La opción 4 se repite en ambos grupos; 63% en el 2do y 80% en el 3er grupo. Las revistas para jóvenes como Generación XXI, Seventeen y comics de superhéroes u otra temática se encuentran fácilmente en las tiendas y malls y están dirigidas a los jóvenes, por lo tanto la elección de esta opción como prioritaria entre adolescentes no resulta ser sorprendente.

## 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?

Tabla 9

P9				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0

Nada	0	0	1	3.33333333
30 minutos	2	6.66666667	1	3.33333333
Entre 30 minutos y una hora	5	16.66666667	4	13.33333333
Entre una y dos horas	7	23.33333333	12	40
Entre dos y tres horas	5	16.66666667	10	33.33333333
Más de tres horas	11	36.66666667	2	6.66666667
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Podemos ver con sorpresa cómo el grupo 2 contesta un 36.6% que se demora más de 3 horas en realizar una tarea o estudiar mientras el grupo 3 está en el rango entre 1-2 horas con un 40%. La primera pregunta que salta aquí es ¿cuántas tareas por día son enviadas? y ¿de qué índole son dichas tareas?. El grupo 3 está dentro del estándar en realizar tareas y estudiar por día mientras que el grupo 2 dedica mucho tiempo, quizás no tenga un método de estudio adecuado, lo cual se remite a la educación que reciben y hay que considerar el tipo de tareas que realizan cómo fue previamente mencionado. Recordemos que las tareas son ejercicios de consolidación de conocimiento por lo tanto el tiempo a realizar cada una no debería pasar la hora.

#### 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces tareas los fines de semana?

Tabla 10

P10				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0

Nada	3	<b>10</b>	2	<b>6.66666667</b>
30 minutos	4	<b>13.33333333</b>	4	<b>13.33333333</b>
Entre 30 minutos y una hora	4	<b>13.33333333</b>	6	<b>20</b>
Entre una y dos horas	11	<b>36.66666667</b>	14	<b>46.66666667</b>
Entre dos y tres horas	8	<b>26.66666667</b>	4	<b>13.33333333</b>
Más de tres horas	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

Aquí podemos ver lo opuesto al cuadro anterior ya analizado, en éste tenemos el mayor porcentaje en ambos grupos ubicado en la opción entre 1-2 horas lo cual es lo más indicado. El segundo grupo tiene un 36% y el tercero un 46%. Debería ser dedicado el mismo tiempo durante la semana y quizás variar un poco el fin de semana ya que los profesores saben que pueden dedicar más tiempo a reforzar conocimientos.

#### 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?

Tabla 14

<b>P14</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3.33333333</b>	0	<b>0</b>
No contesta	10	<b>33.33333333</b>	2	<b>6.66666667</b>
Si	19	<b>63.33333333</b>	28	<b>93.33333333</b>

<b>TOTAL</b>	30	100	30	100
--------------	----	-----	----	-----

Podemos observar que el mayor porcentaje de estudiantes utiliza el ordenador o Internet, 63% en el segundo grupo y 93% en el tercero. Estos datos contrastan con los recogidos por Generaciones interactivas en Ecuador que arrojó a través de encuestas en el 2011 que el 54% afirma que tiene un computador en casa. En el caso del internet la misma encuesta estipula que hay un 57% de adolescentes que tienen acceso en el hogar, por esta razón podemos concluir que los jóvenes si utilizan estos recursos. Aquí es importante manifestar que el hecho que utilicen este recurso no implica que lo hagan correctamente o que se dediquen a extraer información pertinente a sus materias, nuevamente la educación en esta pantalla es muy importante ante situaciones como estas.

**15. ¿Qué tipo de herramienta utilizas para ello? Es posible más de una respuesta.**

**Tabla 15**

<b>P15</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Internet: Buscadores y páginas web	14	<b>56</b>	25	<b>56.818181818</b>
CD interactivo	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Enciclopedias digitales	3	<b>12</b>	3	<b>6.8181818182</b>
Word, Power Point, Excel, etcétera.	8	<b>32</b>	16	<b>36.3636364</b>

<b>TOTAL</b>	25	<b>100</b>	44	<b>100</b>
--------------	----	------------	----	------------

Vemos como el porcentaje alto se encuentra en la primera opción, siendo del 56% para el grupo 2 y 56.8% para el grupo 3. De aquí puedo emitir 2 conclusiones, la primera siendo que el acceso a internet, cómo expuesto en la pregunta anterior, es del 57% para adolescentes por lo tanto los buscadores y páginas web están a su constante alcance. La segunda es que la falta de infraestructura que permita el uso de aparatos tecnológicos en escuelas evita que se impartan conocimientos acerca de las herramientas que se pueden usar con el ordenador.

**61. El móvil te sirve para ... Es posible más de una respuesta.**

**Tabla 61**

<b>P61</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	22	<b>9.05349794</b>	24	<b>10.7623318</b>
Enviar mensajes	20	<b>8.23045267</b>	22	<b>9.86547085</b>
Chatear	21	<b>8.64197531</b>	16	<b>7.17488789</b>
Navegar por Internet	14	<b>5.76131687</b>	17	<b>7.62331839</b>
Jugar	14	<b>5.76131687</b>	18	<b>8.07174888</b>
Como reloj o como despertador	16	<b>6.58436214</b>	18	<b>8.07174888</b>

Ver fotos y /o vídeos	21	<b>8.64197531</b>	17	<b>7.62331839</b>
Hacer fotos	17	<b>6.99588477</b>	12	<b>5.38116592</b>
Grabar vídeos	20	<b>8.23045267</b>	18	<b>8.07174888</b>
Como agenda	16	<b>6.58436214</b>	13	<b>5.82959641</b>
Como calculadora	17	<b>6.99588477</b>	14	<b>6.27802691</b>
Escuchar música o la radio	22	<b>9.05349794</b>	21	<b>9.41704036</b>
Ver la televisión	10	<b>4.11522634</b>	4	<b>1.79372197</b>
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	13	<b>5.34979424</b>	9	<b>4.03587444</b>
<b>TOTAL</b>	243	<b>100</b>	223	<b>100</b>

Podemos observar que ambos grupos utilizan el celular para hablar, el grupo 2 un 9% y el 3 un 10%, en segundo lugar les sigue escuchar la radio y enviar mensajes. La posesión del móvil en jóvenes entre 10 y 18 años, de acuerdo a la generación interactiva, es del 58% y por esta razón aumenta el uso que se le da al mismo. Si su uso es masivo entonces la atención de los padres debería ser mayor porque los jóvenes no sólo se comunican con ellos y la naturaleza de la comunicación difiere si hablan con amigos o algún novio/a que tengan. No se habla de invadir privacidad pero sí de manifestar interés e impartir educación.

## 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte?

Tabla 62

P62				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mi padre	11	12.3595506	17	19.5402299
Con mi madre	17	19.1011236	15	17.2413793
Con mis hermanos/as	10	11.2359551	10	11.4942529
Con mis familiares	15	16.8539326	13	14.9425287
Con mis amigos/as	22	24.7191011	16	18.3908046
Con mi novio/a	14	15.7303371	16	18.3908046
<b>TOTAL</b>	89	100	87	100

Comparando los 2 grupos podemos observar como en ambos casos el mayor porcentaje recae en hablar con amigos/as, siendo un 24% para el grupo 2 y 18% para el grupo 3. Que veamos esto como factor común es normal ya que los amigos ejercen un papel importante en la adolescencia dejando en segundo plano a los padres. Cabe recalcar que para el grupo 2 el segundo lugar lo ocupa hablar con la madre y considerando que éste grupo es sólo de mujeres podemos constatar lo mencionado acerca de la comunicación con la familia siendo factor secundario. También vemos lo mismo en el caso del grupo 3 pero con el padre, en este caso podemos sacar la conclusión de que las mujeres se relacionan más con la madre y los hombres más con el padre.

**70. ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**

**Tabla 70**

<b>P70</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	6.66666667	0	0
No	10	33.33333333	8	26.66666667
Si	18	60	22	73.33333333
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Como era de esperarse ambos grupos contestaron que sí juegan con videojuegos u ordenador, el 60% en el grupo 2 mientras que el 73.3% en el grupo 3. No resulta sorprendente la cantidad de adolescentes que juegan ya que los niños se reconocen como usuarios. Si tenemos continuidad, a pesar de la edad, en el uso de esta pantalla lo que cambia es el contenido de los juegos. Aquí es donde el adulto requiere enfocar su atención a parte de establecer un horario de uso.

**71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas.**

**Tabla 71**

<b>P71</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
PlayStation 2	12	34.2857143	14	34.1463415

PlayStation 3	2	5.71428571	2	4.87804878
XBox 360	2	5.71428571	2	4.87804878
Wii	4	11.4285714	3	7.31707317
PSP	2	5.71428571	4	9.75609756
Nintendo DS	3	8.57142857	5	12.195122
Game Boy	7	20	6	14.6341463
No tengo ninguna	3	8.57142857	5	12.195122
<b>TOTAL</b>	35	100	41	100

La consola más popular es el playstation 2 , con 34% en el grupo 2 y 34.14% en el grupo 3, aquí observamos también que hay un porcentaje, por pequeño que sea, que no tiene consola; 8.5% en el grupo 2 y 12.2% en el grupo 3. Aunque no tenga la consola en su casa es importante mencionar que muchos chicos se van a la casa de amigos después del colegio y aquí pueden usarlas.

## 72. ¿Juegas con el playstation 2?

Tabla 72

P72				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%

No contesta	2	10.5263158	0	0
No	3	15.7894737	6	27.2727273
Si	14	73.6842105	16	72.7272727
<b>TOTAL</b>	19	100	22	100

Este cuadro lo podemos relacionar con el anterior ya que la consola que tienen en casa es con la que juegan, vemos un 73% en el grupo 2 y un 72% en el grupo , a parte que se habla de el hecho de jugar con esta y como ya fue mencionado es normal ver que los estudiantes vayan a casas de sus amigos.

### 73. Playstation 2. ¿Tienes algunos de éstos juegos?

Tabla 73

P73				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	3	11.5384615	14	34.1463415
Fifa 08	1	3.84615385	2	4.87804878
Need of speed: Pro Street	0	0	2	4.87804878
Pro Evolution Soccer 2009	2	7.69230769	3	7.31707317
Fifa 09	2	7.69230769	4	9.75609756
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	6	23.0769231	5	12.195122

God of War II Platinum	2	7.69230769	6	14.6341463
Los Simpson: el videojuego	5	19.2307692	5	12.195122
Singstar: canciones Disney	0	0	41	100
Ninguno	5	19.2307692	7	10.9375
<b>TOTAL</b>	26	100	5	7.8125

La adquisición de los juegos depende de la afinidad que tenga el individuo, la variante sexo también puede afectar el resultado. El grupo 2 tiene un 23% en Grand theft auto mientras que el grupo 3 tiene un mayor porcentaje en singstar y pro evolution soccer.

#### 74. ¿Juegas con playstation 3?

Tabla 74

P74				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	19	82.6086957	19	86.3636364
Si	4	17.3913043	3	13.6363636
<b>TOTAL</b>	23	100	22	100

Ambos grupos tienen alto porcentaje en la opción no, siendo 82% para el grupo 2 y 86% para el 3. Por lo visto anteriormente los grupos tienen y prefieren playstation 2. Los juegos que requieren mayor atención son los que se encuentran al alcance de los jóvenes y el playstation 2 marca valores muy altos ante ellos

### 75. Playstation 3 . ¿Tienes algunos de estos juegos?

Tabla 75

P75				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	1	11.11111111	4	28.5714286
Call of Duty: Modern Warfare	1	11.11111111	0	0
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	11.11111111	1	7.14285714
FIFA 09	1	11.11111111	1	7.14285714
Assasins Creed	1	11.11111111	1	7.14285714
Grand turismo 5 prologue	1	11.11111111	0	0
Prince of Persia	1	11.11111111	3	21.4285714
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	1	7.14285714
Grand Theft Auto IV	0	0	1	7.14285714
Una Fifa 08	1	11.11111111	2	14.2857143

Ninguno	1	11.11111111	0	0
<b>TOTAL</b>	9	<b>100</b>	14	<b>100</b>

Los bajos valores que observamos se deben a que la mayoría no tiene como ya vimos en el cuadro anterior. En el grupo 2 vemos la continuidad en cantidad y en el 3 vemos que un 28% tiene pro evolution soccer. Siendo este juego de mayor interés entonces sería bueno utilizarlo para motivar al joven a unirse a una academia y que realice esta actividad.

#### 76. ¿Juegas con x box?

Tabla 76

P76				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	21	91.3043478	20	90.9090909
Si	2	8.69565217	2	9.09090909
<b>TOTAL</b>	23	100	22	100

Nuevamente vemos que la opción no, domina con un 91% en el grupo 2 y un 90% en el 3. El x box es un aparato que resulta ser más reciente que el playstation y también difiere su valor por su actualidad; el factor antigüedad entra a impactar en la posesión de los aparatos en los jóvenes.

## 77. X box. ¿Tienes algunos de estos juegos?

Tabla 77

<b>P77</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Grand Theft Auto IV	0	0	2	22.22222222
Gears of war classics	0	0	1	11.11111111
Hallo 3	1	33.33333333	2	22.22222222
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	1	11.11111111
FIFA 08	0	0	1	11.11111111
Call of duty: modern warfare	0	0	0	0
Assasin's creed	1	33.33333333	2	22.22222222
Lost Odyssey	0	0	0	0
Soul Calibur IV	0	0	0	0
Ninja Gaiden II	1	33.33333333	0	0
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Al no poseer esta consola vemos que el nivel de frecuencia es mínimo y sólo hay un porcentaje de 33% en el grupo 2 respecto al juego hallo y 22% en el grupo 3 en el juego assasin´s creed. El contenido de los juegos en especial de assasin´s creed

lleva a cuestionar su uso y hacer una toma de conciencia en las elecciones que tienen los chicos respecto a los mismos.

### 78. Juegos con Nintendo wii.

Tabla 78

P78				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	20	86.9565217	19	86.3636364
Si	3	13.0434783	3	13.6363636
<b>TOTAL</b>	23	100	22	100

Valor alto de 86% entre los 2 grupos, como mencionamos antes es el playstation 2 la consola mas usada por esto estamos viendo continuamente valores bajos en las otras. También se puede establecer que aunque no poseen ciertas consolas ya mencionadas, los jóvenes saben utilizar y jugar con todas las que existen.

**79. Nintendo wii. ¿Tienes algunos de estos juegos?**

**Tabla 79**

<b>P79</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Wii Play	1	7.14285714	1	6.66666667
Mario Kart	3	21.4285714	3	20
Wii Fit	0	0	1	6.66666667
Super Mario galaxy	3	21.4285714	2	13.33333333
Super smash bros brawl	2	14.2857143	1	6.66666667
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	1	7.14285714	2	13.33333333
Big Brain academy	0	0	1	6.66666667
Triiivial	1	7.14285714	1	6.66666667
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0	1	6.66666667
Mario Party 8	3	21.4285714	2	13.33333333
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	14	100	15	100

Los valores altos se concentran en juegos de mario, comenzando con mario kart, super mario galaxy y mario party. El primer juego mencionado tiene un valor de 21% en el grupo 2 y 20% en el grupo 1. Puedo decir que la popularidad y propaganda que éste juego ha recibido ahora último por motivo de los 25 años de

su creación sirve para que sea el juego con mayor demanda. Una vez mas la influencia de la propaganda aumenta el mercado de los juegos.

### 80. ¿Juegas con la PSP?

Tabla 80

P80				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	20	86.9565217	17	77.2727273
Si	3	13.0434783	5	22.7272727
<b>TOTAL</b>	23	100	22	100

Nuevamente vemos que la opción no es mayoría, siendo 86% en el grupo 2 y 77% en el grupo 3. Como hemos mencionado, es el playstation 2 el que utilizan los jóvenes e indicador de esto son los resultados que hemos recabado.

## 81. PSP. ¿Tienes algunos de estos juegos?

Tabla 81

<b>P81</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Pro evolution Soccer 2008	0	<b>0</b>	2	<b>6.66666667</b>
FIFA 08	1	<b>11.11111111</b>	2	<b>6.66666667</b>
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	<b>0</b>	3	<b>10</b>
Tekken: Dark Resurrection Platinum	1	<b>11.11111111</b>	4	<b>13.33333333</b>
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	<b>11.11111111</b>	5	<b>16.66666667</b>
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	<b>11.11111111</b>	3	<b>10</b>
FIFA 09	1	<b>11.11111111</b>	2	<b>6.66666667</b>
Los Simpsons – el videojuego	3	<b>33.33333333</b>	3	<b>10</b>
God of war: Chains of Olympus	0	<b>0</b>	5	<b>16.66666667</b>
Buzz! Concurso de bolsillo	1	<b>11.11111111</b>	1	<b>3.33333333</b>
Ninguno	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>

<b>TOTAL</b>	9	<b>100</b>	30	<b>100</b>
--------------	---	------------	----	------------

Mientras el grupo 2 sólo tiene un 33% referente a los Simpson, el grupo 3 mantiene un valor de 16% para god of war y wwf smackdown siendo juegos violentos por naturaleza. Nuevamente encontramos preferencia ante juegos violentos y aquí observamos que esto se da con mayor frecuencia en los varones, los cuales son expuestos constantemente ante un mercado que motiva el uso de estos juegos basados en guerra o pelea.

## 82. ¿Juegas con la Nintendo Ds?

Tabla 82

P82				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
No	20	<b>86.9565217</b>	16	<b>72.7272727</b>
Si	3	<b>13.0434783</b>	6	<b>27.2727273</b>
<b>TOTAL</b>	23	100	22	100

Grupo 2 muestra un 86% versus el 72% del grupo 3 en la opción no. Es claro que sigue dominando el playstation 2 aunque podemos ver un pequeño porcentaje que utiliza el nintendo.

## 83. Nintendo DS. ¿Tienes algunos de estos juegos?

Tabla 83

<b>P83</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
New Super Mario Bross	2	<b>25</b>	3	<b>18.75</b>
Cocina conmigo	0	<b>0</b>	1	<b>6.25</b>
Magia en acción	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
42 juegos de siempre	0	<b>0</b>	2	<b>12.5</b>
Brain Training del Dr. Kawashima	0	<b>0</b>	1	<b>6.25</b>
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	2	<b>25</b>	2	<b>12.5</b>
Mario Kart DS	1	<b>12.5</b>	3	<b>18.75</b>
Más Brain Training	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Guitar Hero: On Tour	1	<b>12.5</b>	2	<b>12.5</b>
Imagina ser mamá	1	<b>12.5</b>	0	<b>0</b>
Ninguno	1	<b>12.5</b>	2	<b>12.5</b>

<b>TOTAL</b>	8	100	16	100
--------------	---	-----	----	-----

Vemos en este recuadro que mario vuelve a ser el juego más nombrado, new super mario bros y mario y sónico. Valores de 25% en el grupo 2 y 18.75% en el grupo 3 demuestran lo mencionado. Previamente fue mencionado que la popularidad reciente de este juego afectó a que sea el mas usado por los jóvenes y la venta de distintos tipos del mismo apela a los géneros de acuerdo a los intereses mostrados por cada uno.

#### 84. ¿Juegas con los GameBoy?

Tabla 84

P84				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	18	78.2608696	14	63.6363636
Si	5	21.7391304	8	36.3636364
<b>TOTAL</b>	23	100	22	100

Los mayores valores son representados por la respuesta no, siendo 78% del grupo 2 y 63.6% del grupo 3. Vemos que esta siendo mencionado cada consola que actualmente hay en el mercado pero no todas están al alcance de los jóvenes, sea por dinero o por interés personal.

**85. GameBoy . ¿Tienes algunos de estos juegos?**

**Table 85**

<b>P85</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Super Mario Bros	5	<b>29.4117647</b>	5	<b>13.5135135</b>
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	<b>0</b>	1	<b>2.7027027</b>
PoKémon Yellow	2	<b>11.7647059</b>	6	<b>16.2162162</b>
Final Fantasy Tactics Advance	1	<b>5.88235294</b>	2	<b>5.40540541</b>
Legend of Zelda: DX	1	<b>5.88235294</b>	5	<b>13.5135135</b>
Mario Tennis	4	<b>23.5294118</b>	4	<b>10.8108108</b>
Dragon Ball Z	3	<b>17.6470588</b>	5	<b>13.5135135</b>
Asterix y Olbelix	0	<b>0</b>	1	<b>2.7027027</b>
Los Sims toman la calle	1	<b>5.88235294</b>	1	<b>2.7027027</b>
Pokémon Esmeralda	0	<b>0</b>	6	<b>16.2162162</b>
Ninguno	0	<b>0</b>	1	<b>2.7027027</b>
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

Aquí vemos cómo para el grupo 2 sigue siendo mario la opción mas frecuente con un 29% mientras que para el grupo 3 pokémon esmeralda y pokémon yellow tienen un 16%. La afinidad hacia los juegos se atribuye a los intereses de acuerdo a la edad, más el ambiente en el que se ven rodeados y el sexo del alumno.

## 86. ¿Juegas con el ordenador?

Tabla 86

P86				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	11	47.826087	2	9.09090909
Si	12	52.173913	20	90.9090909
<b>TOTAL</b>	23	100	22	100

El 52% del grupo 2 y el 90% del grupo 3 usa el ordenador para jugar. Estos valores acogen lo recogido por las generaciones interactivas del Ecuador en los cuales se demostraron que el 54% de niños de 10 a 18 años tiene computadores. Si tienen la ventaja de poseer una en casa pueden jugar con la misma y aunque no presenta las mismas funciones que un wii o playstation 2 sigue siendo parte de las pantallas mas usadas.

## 87. Ordenador ¿Tienes algunos de estos juegos?

Tabla 87

P87				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	5	20.83333333	5	12.195122
Los Sims megaluxe	2	8.333333333	1	2.43902439

World of Warcraft	0	<b>0</b>	5	<b>12.195122</b>
World of Warcraft - the Burning Crusade	0	<b>0</b>	3	<b>7.31707317</b>
Los Sims: cocina baña- accesorios	6	<b>25</b>	3	<b>7.31707317</b>
Call of Duty: Modern Warfare	1	<b>4.16666667</b>	6	<b>14.6341463</b>
Activa tu mente	5	<b>20.83333333</b>	6	<b>14.6341463</b>
Sacred 2: Fallen Angel	0	<b>0</b>	1	<b>2.43902439</b>
Brain Trainer 2	2	<b>8.33333333</b>	2	<b>4.87804878</b>
World of Warcraft- Battle Chest	0	<b>0</b>	2	<b>4.87804878</b>
Ninguno	3	<b>12.5</b>	7	<b>17.0731707</b>
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>	<b>41</b>	<b>100</b>

Al ser el ordenador el más usado podemos ver en la tabla cómo varían los valores. En común tenemos los juegos: sims y activa tu mente; el primero con valores de 20% (grupo 2) y 12% (grupo 3), el segundo 20% (grupo 2) y 14% (grupo 3). El siguiente más jugado es call of duty en el grupo 3 con 14% y sorprendentemente la opción ninguno tiene un 17% en el mismo. Ya sabemos que los juegos usados van de acuerdo a las preferencias y estas sujetas al género por esto vemos que call of duty, un juego que apunta al género masculino, tiene el porcentaje previamente mencionado.

**88. ¿De lunes a viernes cuánto tiempo usas en videojuegos?**

**Tabla 88**

<b>P88</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	<b>13.0434783</b>	0	<b>0</b>
Menos de una hora	10	<b>43.4782609</b>	5	<b>22.7272727</b>
Entre una hora y dos	4	<b>17.3913043</b>	10	<b>45.4545455</b>
Más de dos horas	1	<b>4.34782609</b>	4	<b>18.1818182</b>
No lo se	4	<b>17.3913043</b>	2	<b>9.09090909</b>
Nada	1	<b>4.34782609</b>	1	<b>4.54545455</b>
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Vemos como sólo el 4% declara no usar videojuegos durante la semana lo que contrasta con el 18% recogido por la Generación interactiva. Entre el grupo 2 y el 3 también encontramos diferencias, por ejemplo, el 43% del grupo 2 utiliza menos de una hora mientras que este valor se ve cortado por la mitad en el grupo 3 con un 22%. Casi un 20% en el grupo 3 utiliza más de 2 horas mientras que sólo un 4% visualizamos en el grupo 2. El género marca la diferencia en el tiempo usado, los varones son los que muestran una fuerte inclinación hacia los videojuegos por esto lo utilizan con mayor frecuencia a parte que su ambiente los mantiene en este medio.

**89. ¿El sábado y el domingo cuánto tiempo usas diariamente?**

**Tabla 89**

<b>P89</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	8	<b>34.7826087</b>	0	<b>0</b>
Menos de una hora	5	<b>21.7391304</b>	7	<b>31.8181818</b>
Entre una hora y dos	0	<b>0</b>	4	<b>18.1818182</b>
Más de dos horas	6	<b>26.0869565</b>	5	<b>22.7272727</b>
No lo se	2	<b>8.69565217</b>	4	<b>18.1818182</b>
Nada	2	<b>8.69565217</b>	2	<b>9.09090909</b>
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Podemos observar como el fin de semana aumenta el tiempo usado siendo el valor más alto la opción de más de 2 horas, 26% para el grupo 2 y 22.7% para el grupo 3. También podemos establecer que el comportamiento de chicos y chicas frente al uso del tiempo en los videojuegos afecta los valores, es decir, las chicas se dedican el fin de semana a jugar mientras que los varones continúan y aumentan su tiempo de juego. Esto afecta el tiempo que brindan a otras actividades sean familiares o académicas.

## 90. ¿Tienes juegos pirateados?

Tabla 90

P90				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	10	<b>43.4782609</b>	0	<b>0</b>
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	11	<b>47.826087</b>	16	<b>72.7272727</b>
Sí, tengo alguno	2	<b>8.69565217</b>	5	<b>22.7272727</b>
Si, casi todos los que tengo	0	<b>0</b>	1	<b>4.54545455</b>
<b>TOTAL</b>	23	<b>100</b>	22	<b>100</b>

Aunque aquí ambos grupos afirman no tener juegos pirateados, grupo 2 con 47% y el 3 con 72%, el 43% del grupo 2 no contesta la pregunta. La razón por esto puede variar, pero falta de claridad de no es porque fue explicado lo que significa juegos pirateados y ya habían contestado una pregunta similar, es importante resaltar que este grupo se paso del tiempo establecido y que su predisposición por falta de tiempo pudo afectar esta pregunta.

**100. ¿Cuántos televisores hay en tu casa?**

**Tabla 100**

<b>P100</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	1	<b>3.33333333</b>
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
1	0	<b>0</b>	8	<b>26.6666667</b>
2	16	<b>53.3333333</b>	7	<b>23.3333333</b>
3	11	<b>36.6666667</b>	9	<b>30</b>
Más de tres 3	3	<b>10</b>	5	<b>16.6666667</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

El grupo 2 con un valor de 53% establece que hay 2 televisores en su casa mientras que para el grupo 3 un 30% afirma tener 3 televisores. Esta información contrasta con la obtenida en el INEC durante el 2010 que menciona un total de 1'548.382 individuos con televisor en casa. Aunque la cantidad varía vemos que no hay carencia de esta pantalla lo que hace que su uso sea habitual en el hogar.

**118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿que te gusta más?**

**Tabla 118**

<b>P118</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	7	<b>23.33333333</b>	1	<b>3.333333333</b>
Internet	14	<b>46.66666667</b>	16	<b>53.33333333</b>
Televisión	3	<b>10</b>	4	<b>13.33333333</b>
No lo se	6	<b>20</b>	9	<b>30</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

Ambos casos manifiestan preferencia por internet que televisor, Tenemos un 46% en el grupo 2 y un 53% del grupo 3. Los juegos, las páginas web, la información y los medios de comunicación y entretenimiento en general que brinda el Internet supera al televisor. Recordemos que los jóvenes se guían por lo que presenta mayor novedad y es más usado por otros.

**119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Tabla 119**

<b>P119</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	<b>16.6666667</b>	1	<b>3.33333333</b>
Internet	11	<b>36.6666667</b>	10	<b>33.3333333</b>
Teléfono móvil	11	<b>36.6666667</b>	12	<b>40</b>
No lo se	3	<b>10</b>	7	<b>23.3333333</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

Mientras el grupo 2 se muestra equitativo en sus resultados, 36.6 % internet y teléfono móvil, el grupo 3 difiere por un valor de 40 % teléfono móvil sobre 33.3 %. De acuerdo a la encuesta de la Generación interactiva el 43% prefiere Internet sobre un 39% que dijo celular, los valores no varían mucho y ambos tienen multifunciones. Un celular con internet permite que los estudiantes hagan lo mismo que en un ordenador con internet pero en pantalla pequeña.

**120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Tabla 120**

<b>P120</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	6	<b>20</b>	1	<b>3.33333333</b>
Internet	16	<b>53.3333333</b>	17	<b>56.6666667</b>
Video juegos	6	<b>20</b>	9	<b>30</b>
No lo se	2	<b>6.66666667</b>	3	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Volvemos a ver cómo el internet supera frente a otra pantalla, en éste caso los videojuegos. En el grupo 2 tenemos un 53% sobre un 20% y en el grupo 3 tenemos un 56% frente a un 30%. Si nos remitimos a la tabla 119 entonces podemos establecer que entre las 3 pantalla el internet predomina seguida de cerca por el celular mientras que los videojuegos quedan atrás con un valor alto de diferencia. Ya quedó establecido que les gusta usar los videojuegos como entretenimiento pero el internet provee muchas opciones que complementan los intereses crecientes de los jóvenes.

**121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Tabla 121**

<b>P121</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	4	<b>13.33333333</b>	0	<b>0</b>
Video juegos	1	<b>3.333333333</b>	11	<b>36.66666667</b>
Televisión	18	<b>60</b>	13	<b>43.33333333</b>
No lo se	7	<b>23.33333333</b>	6	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

Aquí vemos que aunque la mayoría contestó que prefieren la televisión, grupo 2 60% y grupo 3 43%, tenemos un número alto que ha escogido no lo sé, particularmente en el grupo 2. Si relacionamos esta tabla con las anteriores (119 y 120) podemos establecer un orden de importancia que establece el último lugar a los videojuegos. Esta respuesta se basa en los intereses de los jóvenes y aunque vemos que de acuerdo al género la diferencia entre pantallas es grande, han demostrado que prefieren el televisor. Diversidad en contenidos puede inclinar la balanza hacia el televisor a parte que es algo que pueden compartir con sus padres.

**122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Tabla 122**

<b>P122</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	<b>10</b>	0	<b>0</b>
1. Teléfono móvil	15	<b>50</b>	15	<b>50</b>
2. Televisión	9	<b>30</b>	9	<b>30</b>
No lo se	3	<b>10</b>	6	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

Nos encontramos con el mismo porcentaje para teléfono móvil y televisión entre los 2 grupos, siendo el primero el de mayor preferencia. Grupo 2 y 3 50% teléfono móvil, grupo 2 y 3 30% televisión. El celular, cómo hemos observado, queda en segundo lugar de pantallas preferidas por eso vemos este resultado. Aquí hablamos de multifuncionalidad e independencia al usar el celular frente al televisor que sólo brinda entretenimiento.

**123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Tabla 123**

<b>P123</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	<b>16.6666667</b>	0	<b>0</b>
Teléfono móvil	10	<b>33.3333333</b>	16	<b>53.3333333</b>
Mp3/ Mp4/ iPod	11	<b>36.6666667</b>	7	<b>23.3333333</b>
No lo se	4	<b>13.3333333</b>	7	<b>23.3333333</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

El grupo 2 mostró preferencia por el mp3/mp4/ipod con un valor de 36.6% mientras que el grupo 3 marca al teléfono móvil como su pantalla favorita con un 53.3%. De acuerdo a la Generación interactiva, las jóvenes mostraron mayor inclinación por el celular (54%) y los jóvenes por el mp3 (42%), es claro que éstos resultados difieren con los obtenidos en la muestra. El género marca mucha diferencia entre estas opciones, los varones establecen una clara preferencia por el celular lo cual podemos relacionar con el hecho que ellos han mostrado que realizan trabajos a parte para conseguir su propio dinero y pagan su celular.

**124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Tabla 124**

<b>P124</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	6	20	0	0
Teléfono móvil	14	46.6666667	14	46.6666667
Video juegos	3	10	9	30
No lo se	7	23.3333333	7	23.3333333
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Nos encontramos con el mismo valor de 46.6% de ambos grupos refiriéndose al teléfono móvil. De acuerdo a la Generación interactiva, el 51% prefiere videojuegos sobre un 32% de celular. Esta diferencia es marcada por el beneficio que encuentran los jóvenes en el uso del celular y su fácil disponibilidad del mismo.

**125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Tabla 125**

<b>P125</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	10	2	6.6666667
Wii	9	30	5	16.6666667

PlayStation 3	8	26.6666667	10	33.3333333
No lo se	10	33.3333333	13	43.3333333
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

La elección difiere entre los grupos, el 2 escoge con un 33% no lo sé, seguido de un 30% wii; el 3 tiene un 43% no lo sé seguido por el play station 3 con un 33.3 %. Podemos observar que les ha resultado más difícil elegir entre consolas de juego que entre pantallas.

**126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Tabla 126**

<b>P126</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	16.6666667	1	3.3333333
PSP	9	30	6	20
Nintendo DS	4	13.3333333	4	13.3333333
No lo se	12	40	19	63.3333333
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

Aquí vemos que se repite la opción no lo sé pero en el grupo 2 le sigue con un 30% el PSP y en el 3 hay un 20%. La preferencia puede ser basada por la consola que tengan fácil acceso, mayor uso y disponibilidad de tiempo.

### 5.3. Redes sociales y mediación familiar

#### GRUPO 1

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 17,18, 21, 23.

#### 17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

Tabla 17

P17		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	4,34782609
Si	22	95,6521739
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

#### 18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)

Tabla 18

P18		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	10	16,3934426
PlayStation 3	9	14,7540984
Xbox 360	2	3,27868852
Wii	8	13,1147541
PSP	7	11,4754098
Nintendo DS	6	9,83606557
Game Boy	4	6,55737705
Ordenador	15	24,5901639
<b>TOTAL</b>	<b>61</b>	<b>100</b>

Podemos establecer el análisis de los 2 cuadros diciendo que el 95% de niños tiene ordenador y juega con el más que con otros aparatos. A partir de esto podemos considerar que si los niños cuentan con ordenadores en casa y juegan 36% de ellos solos, según las encuestas de las Generaciones interactivas del 2010

a nivel país, genera una distancia en la relación familiar. Primero porque los padres no se involucran y pierden el vínculo que pueden generar con sus hijos, a parte que les permite supervisar el tipo de juegos y segundo que el no tener supervisión les da libertad sobre el tiempo y el contenido que afecta su directamente sus habilidades sociales.

## 21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

Tabla 21

P21		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	4,34782609
Ninguno	0	0
Uno	4	17,3913043
Dos	9	39,1304348
Tres	7	30,4347826
Cuatro o más	2	8,69565217
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

Encontramos que un 39% tienen 2 televisores que funcionen esto lo podemos contrastar con las encuestas de la generación interactiva en las cuales un 30% cuentan con 2 televisores en casa. El porcentaje que le sigue es el de 30% correspondiente a 3 televisores que les sirven lo cual es la misma cantidad de televisores que sale en la página de generaciones interactivas. Podríamos decir que éstos son los datos que más se acercan entre lo investigado y lo ya publicado.

**23. Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 23**

P23		
Opción	Frecuencia	%
Solo	18	19,1489362
Mi padre	16	17,0212766
Mi madre	19	20,212766
Algún hermano/a	14	14,893617
Otro familiar	12	12,7659574
Un amigo/a	9	9,57446809
Otras personas	6	6,38297872
<b>TOTAL</b>	<b>94</b>	<b>100</b>

Aquí podemos observar que el 20% ve televisión con su mamá y un 17% lo ve con su papá; podemos establecer una relación con la pregunta 4 ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo, en la cual el resultado fue que la mayoría vive con su mamá. De acuerdo las encuestas de la generación interactiva los resultados muestran que más de 40% de niños y niñas ve televisión con su hermano/s lo cual en contraste con lo expuesto marca una gran diferencia. Cabe recalcar que esta encuesta es a nivel nacional y no exclusiva a un sector por lo tanto podríamos determinar que los resultados expuestos en nuestro estudio son de acuerdo a un sector específico y congruentes con la persona con la que ellos viven.

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

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas:

11, 12, 13, 18, 19, 20, 21, 22, 28, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 98, 104, 105, 106, 107, 108, 109, 110, 112, 113.

## 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda al realizar tareas?

Tabla 11

P11				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3.33333333	0	0
No	16	53.3333333	24	80
Si	13	43.3333333	6	20
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Podemos observar que en el grupo 2 hay un 53% mientras que en el 3 existe un 80% que no requiere ayuda para realizar tareas. La edad más el ambiente familiar influye en los adolescentes, la mayoría cuenta con sólo una figura ya sea materna o paterna y al hablar de padres separados contamos con hijos que tienen que ayudar en casa y se vuelven más independientes.

## 12. ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?

Tabla 12

P12				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	0	0	2	18.1818182
Tengo un profesor particular	0	0	2	18.1818182
Me ayudan mis hermanos/as	4	22.2222222	2	18.1818182
Me ayuda mi padre	5	27.7777778	2	18.1818182
Me ayuda mi madre	9	50	3	27.2727273
<b>TOTAL</b>	18	100	11	100

En este cuadro podemos ver cómo entre el grupo 2 y el 3 coincide el valor más alto con la opción me ayuda mi madre, siendo 50% para el 2 y 27% para el 3. Sin embargo en el caso del grupo 2 el valor siguiente es con un 27% es me ayuda mi padre. Aquí vemos como difiere con el grupo 3 que tiene valores equitativos con las opciones restantes. En los datos recogidos hemos observado que la figura materna es la presente en casa por esto encontramos aquí que es la mamá la que ayuda en las tareas.

## 13. ¿Cuándo haces la tarea en que lugar la haces habitualmente?

Tabla 13

P13				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	8	26.6666667	15	50
En la habitación de un hermano/a	1	3.33333333	1	3.33333333
En una sala de estudio	7	23.3333333	7	23.3333333
En la sala de estar	14	46.6666667	7	23.3333333
En la cocina	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Para el grupo 2 el lugar usual para realizar tareas es la sala de estar con un 46% mientras que el grupo 3 menciona su habitación con un 50%. Aunque esta opción es muy personal puedo mencionar que la sala de estar podría ser el lugar más indicado porque cuenta con menores distractores, lo único que haría cambiar ésta por la habitación sería que el trabajo requiera una computadora y por lo tanto haya que ubicarse donde esté el mismo.

## 18. ¿Tienes ordenador en casa?

Tabla 18

P18				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6.66666667	0	0
No	6	20	11	36.6666667
Si	22	73.3333333	19	63.3333333
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

En ambos grupos podemos observar valores altos respecto a la posesión de un ordenador siendo 73% grupo 2 y 63% grupo 3. Estos datos reafirman lo recogido por la Generación interactiva según la cual el 54% de jóvenes entre 10 a 18 años poseen computadoras. La facilidad en adquirir este aparato hace que su presencia en casa sea un factor común entre los jóvenes.

## 19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en casa?

Tabla 19

P19				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	8	1	5
En mi habitación	2	8	5	25
En la habitación de un hermano/a	0	0	2	10

En la habitación de mis padres	1	4	1	5
En la sala de estar	16	64	6	30
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	4	2	10
Es portátil	3	12	3	15
<b>TOTAL</b>	25	100	20	100

El denominador común es la sala de estar con un 64% para el grupo 2 y un 30% para el grupo 3, datos que acompañan los resultados de la Generación interactiva según la cual la primera localización del ordenador es en la sala con un 32%. Previamente mencioné que si la sala no tenía este equipo entonces era necesario ubicarse donde esté, aquí es claro que no es necesario hacer eso pero considerando las edades de los jóvenes es normal que el ordenador se encuentre en su cuarto y que sea la segunda opción con un 25% para el grupo 3.

## 20. ¿Tienes internet en tu casa?

Tabla 20

P20				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	8	1	5
No	7	28	6	30
Si	16	64	13	65
<b>TOTAL</b>	25	100	20	100

El acceso a Internet muestra valores altos, siendo 64% para el grupo 2 y 65% para el grupo 3. Estos porcentajes son mayores que los proporcionados por la Generación Interactiva que mencionó un 57% de acceso entre jóvenes de 10-18 años siendo en las mujeres un valor de 59% y en los varones de 56%. Actualmente podemos relacionar el tener ordenador con tener acceso a internet sin embargo todavía existen limitaciones debido a clase socio-económica y localización.

**21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?**

**Tabla 21**

<b>P21</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No	0	<b>0</b>	1	<b>7.14285714</b>
No lo sé	3	<b>15.7894737</b>	1	<b>7.14285714</b>
Sí, tengo un filtro	5	<b>26.3157895</b>	1	<b>7.14285714</b>
Sí, tengo un antivirus	11	<b>57.8947368</b>	10	<b>71.4285714</b>
Sí, pero no sé lo que es	0	<b>0</b>	1	<b>7.14285714</b>
<b>TOTAL</b>	19	<b>100</b>	14	<b>100</b>

Aquí podemos observar cómo el antivirus es la opción con mayor porcentaje, siendo 57% en el grupo 2 y 71% en el 3. Aquí es claro también que aunque vemos un valor alto podemos marcar la diferencia por sexo de 14 % entre chicos y chicas que poseen antivirus y es claro que en desconocimiento las chicas tienen el doble que los chicos, con un marcado 15% sobre 7%.

**22. Tengas o no internet en casa ¿sueles usarlo?**

**Tabla 22**

<b>P22</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	6.66666667	0	0
No	1	3.33333333	4	13.33333333
Si	27	90	26	86.66666667
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Observamos valores altos entre los grupos, 90% grupo 2 y 86% en grupo 3, lo cual lo podemos relacionar con los datos de la Generación Interactiva que menciona que un 70.5% se declara usuario. Podemos mencionar que la presencia del ordenador actualmente viene acompañada por el acceso de internet que para los jóvenes es indispensable en su vida.

**28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas Internet?**

**Tabla 28**

<b>P28</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	5	10.2040816	3	5.35714286
Amigos/as	6	12.244898	9	16.0714286
Estudios	11	22.4489796	5	8.92857143
Deporte	6	12.244898	8	14.2857143

Lectura	8	16.3265306	9	16.0714286
Televisión	7	14.2857143	14	25
Videojuegos	0	0	5	8.92857143
Hablar por teléfono	3	6.12244898	1	1.78571429
A nada	3	6.12244898	2	3.57142857
<b>TOTAL</b>	49	100	56	100

Analicemos por grupos comenzando por el grupo 2. Primero observamos que las pantallas videojuegos y teléfono móvil no se ven afectadas al compararlas con la televisión que muestra que un 14% no la utiliza, siendo la pantalla que más tienen en casa claro que su versatilidad no es comparable con las otras. El lugar más alto lo ocupan lo académico siendo los estudios un 22% y la lectura (también considerada recreacional) un 16%. La parte social de familia y amigos tienen valores similares. El grupo 3 también demuestra un 25% de desuso de la televisión que contrasta con las otras pantallas siendo el 8% de videojuegos y el 1.7% el celular. Aquí es claro que debido al sexo hay ciertos intereses que están marcados y los diferencian del grupo 2 de las mujeres, siendo el deporte el tercer valor más marcado con un 14% mientras el segundo lugar está compartido con un 16% entre lectura y amigos con un 16%.

#### 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?

Tabla 44

P44				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	13	18.3098592	4	7.84313725
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	11	15.4929577	6	11.7647059

Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	10	<b>14.084507</b>	8	<b>15.6862745</b>
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	3	<b>4.22535211</b>	6	<b>11.7647059</b>
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	9	<b>12.6760563</b>	8	<b>15.6862745</b>
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	7	<b>9.85915493</b>	7	<b>13.7254902</b>
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	6	<b>8.45070423</b>	1	<b>1.96078431</b>
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	3	<b>4.22535211</b>	4	<b>7.84313725</b>
No estoy de acuerdo con ninguna	9	<b>12.6760563</b>	7	<b>13.7254902</b>
<b>TOTAL</b>	71	<b>100</b>	51	<b>100</b>

Aunque podemos observar que entre los 2 grupos hay un alto nivel en la opción 2, 15% en las chicas y 11.7% en los chicos, difieren entre las demás alternativas y de manera radical.

El grupo 2 estipula como primera opción con un 18% que se ponen nerviosos o enojados al no navegar. Este dato es preocupante porque podemos establecer indicios de adicción al internet, lo cual tiene que ser discutido en casa y en colegio. Como segunda y tercera opción el grupo 2 ha puesto que no le causa inconveniente divulgar fotos personales o de amigos y familia. Estos datos apoyan los publicados por la Generación Interactiva que menciona que entre los 14 -15 años las chicas escogen en un 18% esta opción.

En el caso de los varones tenemos como primeras opciones poner cualquier foto de amigos, 15% y agregar extraños al messenger ,15%.

Según la Generación interactiva el 33% de chicos entre 17-18 años publican fotos sin preocuparse y lo hacen con mayor frecuencia que las chicas, lo cual contradice la tabla que observamos. En cuanto a agregar extraños al msn (messenger) la Generación interactiva afirma que esto aumenta con la edad, mostrando que entre los 15 a 17 años el 24% de varones encuentran esta actividad divertida.

#### 45. ¿Discutes con tus padres por el uso del internet?

Tabla 45

P45				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	3.7037037
No	16	55.1724138	22	81.4814815
Si	13	44.8275862	4	14.8148148
<b>TOTAL</b>	29	100	27	100

Mientras que la Generación interactiva afirma que un 71% de chicas, 61% de chicos y de manera general un 67% sí discute, he registrado que un 55% de chicas no discute frente un 81% de chicos que tampoco lo hace. Podríamos alegar esta diferencia por falta de control en casa o falta de presencia de autoridad.

## 46. ¿Por qué motivos?

Tabla 46

P46				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	6	35.2941176	1	50
Por el momento del día en que me conecto	6	35.2941176	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	5	29.4117647	1	50
<b>TOTAL</b>	17	100	2	100

Ya mencionamos que la mayoría no lo hace pero el pequeño porcentaje que sí discute es por motivos de tiempo de conexión y el momento del día. Vemos cómo el mayor número de frecuencia se da en las chicas, grupo 2.

## 47. ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?

Tabla 47

P47				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3.44827586	1	3.7037037
No	19	65.5172414	25	92.5925926

Si	9	31.0344828	1	3.7037037
<b>TOTAL</b>	29	100	27	100

El internet no es usado como medio de castigo o premiación como podemos observar en el recuadro de arriba. El grupo 2 manifiesta un 65% mientras que el grupo 3 tiene un 92% frente a la respuesta no. También puedo aumentar que el valor de 31% que vemos en el grupo 2 que escoge la opción sí puedo relacionarla con la pregunta anterior que habla de discusión.

#### 48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?

Tabla 48

P48				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	17	31.4814815	14	29.1666667
Echan un vistazo	14	25.9259259	11	22.9166667
Me ayudan, se sientan conmigo	4	7.40740741	2	4.16666667
Están en la misma habitación	3	5.55555556	3	6.25
Comprueban después por dónde he navegado	1	1.85185185	2	4.16666667
Miran mi correo electrónico	4	7.40740741	2	4.16666667
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	1.85185185	3	6.25

Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	1	1.85185185	6	12.5
No hace nada	9	16.6666667	5	10.4166667
<b>TOTAL</b>	54	100	48	100

Podemos observar que en ambos casos hay un grado de mediación activa a través de las opciones más escogidas: me preguntan que hago, echan un vistazo. Según la Generación interactiva la opción más frecuente es la primera con un 62% entre los jóvenes de 15 a 18 años. En el recuadro tenemos un rango del 30% entre los grupos mientras que en la segunda opción existe un 23%.

#### 49. Cuándo navegas en internet, según tus padres, ¿qué cosas no puedes hacer?

Tabla 49

P49				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	15	25	8	17.3913043
Chatear o usar el Messenger	2	3.33333333	1	2.17391304
Dar información personal	18	30	11	23.9130435
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	5	8.33333333	3	6.52173913
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	1.66666667	1	2.17391304
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	2	3.33333333	2	4.34782609

Ver vídeos o fotos	3	5	3	6.52173913
Colgar videos o fotos	2	3.33333333	1	2.17391304
Enviar mensajes a teléfonos móviles	3	5	1	2.17391304
Enviar correos electrónicos	2	3.33333333	0	0
Jugar	2	3.33333333	3	6.52173913
No me prohíben nada	5	8.33333333	12	26.0869565
<b>TOTAL</b>	60	100	46	100

En el grupo 2 tenemos un 30% versus el 23% del grupo 3 respecto a la opción divulgar información, el grupo 2 muestra en la opción comprar algo un 25% versus el 17% del 3. Mientras la opción con más porcentaje es la 3 en el grupo 2 vemos que para el 3 la mayor es la de 0 prohibición. Estos valores recogidos contrastan con lo recogido por la Generación Interactiva en el cual el comprar algo se encuentra en un 40% mientras que dar información está en el 47% entre chicos y chicas ambos resultados.

#### 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar videojuegos?

Tabla 98

P98				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	2	5.55555556	2	6.06060606
Amigos/as	6	16.6666667	2	6.06060606
Estudios	5	13.8888889	5	15.1515152
Deporte	4	11.1111111	4	12.1212121

Lectura	6	16.6666667	3	9.09090909
Televisión	2	5.55555556	6	18.1818182
Hablar por teléfono	3	8.33333333	3	9.09090909
A nada	8	22.2222222	8	24.2424242
<b>TOTAL</b>	36	100	33	100

Los valores sobresalientes parten de la última opción, a nada; un 22% para el grupo 2 y un 24% para el 3. Los datos encontrados aquí alarman al igual que los propuestos por la Generación interactiva ya que el 38% contestó lo mismo y fue el mayor porcentaje. Puede ser que no exista una conciencia de lo que hacen y lo que dejan a un lado lo cual hay que tratar en casa y colegio.

#### 104. ¿Cuándo ves tele sueles hacerlo?

Tabla 104

P104				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	11	23.9130435	15	33.3333333
En la habitación de un hermano/a.	4	8.69565217	3	6.66666667
En la habitación de mis padres	9	19.5652174	6	13.3333333
En la sala de estar	22	47.826087	21	46.6666667
En la cocina	0	0	0	0
En un cuarto de juegos	0	0	0	0

<b>TOTAL</b>	46	<b>100</b>	45	<b>100</b>
--------------	----	------------	----	------------

Encontramos valores altos en sala de estar con un porcentaje mutuo de 46% lo cual difiere con lo publicado en la Generación Interactiva ya que ubica éste en segundo lugar con un 45%. A pesar de esto vemos que concuerda al hablar por sexo la segunda opción (en mi habitación) con la Generación interactiva que afirma que ver tele en su cuarto está por debajo en valor en comparación con los chicos. Tenemos aquí datos de esa opción del grupo 2 con un 23% y el grupo 3 un 33.3%. La sala de estar se muestra como la opción mas indicada para que padres e hijos compartan un momento que fomente comunicación.

#### 105. ¿Cuándo ves tele sueles hacerlo?

Tabla 105

P105				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Solo	20	27.027027	18	23.6842105
Con mi padre	9	12.1621622	14	18.4210526
Con mi madre	17	22.972973	14	18.4210526
Con algún hermano/a	14	18.9189189	17	22.3684211
Con otro familiar	7	9.45945946	7	9.21052632
Con un amigo/a	7	9.45945946	6	7.89473684
<b>TOTAL</b>	74	<b>100</b>	76	<b>100</b>

Vemos que la autonomía que el adolescente busca la ejerce aquí escogiendo como opción el ver tele solo, grupo 2 27% y 3 23% pero podemos marcar una diferencia en género ya que las chicas han escogido con un 22% a su mamá mientras los chicos con un 22% van con un hermano/a.

**106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves tele?**

**Tabla 106**

<b>P106</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Estudiar o hacer la tarea del colegio	10	16.6666667	11	17.1875
Comer	16	26.6666667	18	28.125
Navegar por internet	5	8.333333333	7	10.9375
Hablar por teléfono	12	20	8	12.5
Leer	4	6.66666667	2	3.125
Dormir	0	0	4	6.25
Charlar con mi familia	10	16.6666667	11	17.1875
Jugar	3	5	3	4.6875
<b>TOTAL</b>	60	100	64	100

Comer es la actividad con mayor recurrencia tanto en chicos como en chicas, aquí vemos un 26% en el grupo 2 y un 28% en el 3. Esta opción es mencionada por la Generación interactiva como la más frecuente con un valor de más del 60%. Hablar por teléfono es más reconocida por las chicas con un 20% mientras que los chicos realizan una tarea o estudian, 17%. Comer mientras se ve televisión es una costumbre entre los jóvenes por lo general causada por ausencia de los padres a la hora de llegar del colegio o porque cuando llegan estos están muy ocupados.

**107. ¿Discutes con tus padres por el uso de la tv?**

**Tabla 107**

<b>P107</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	6.66666667	0	0
No	23	76.6666667	24	80
Si	5	16.6666667	6	20
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Para la Generación interactiva son las chicas las que tienden a discutir, muestran un porcentaje sobre el 60% entre edades de 15 a 18 años sin embargo podemos observar en el recuadro que tanto chicos como chicas tienen un promedio del 78% que no discute en casa. Esto demuestra que los padres no consideran que la televisión sea un motivo de discusión quizás porque como hemos visto tampoco resulta ser la pantalla más usada.

**108. ¿Por qué motivos?**

**Tabla 108**

<b>P108</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Por el tiempo que paso viendo la tele	3	75	4	66.6666667

Por el momento del día en el veo la tele.	1	25	2	33.3333333
Por los programas que veo	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	4	100	6	100

Ya establecimos que no discuten la mayoría pero aquel porcentaje promedio de 5.5% que sí lo hace se debe a motivos de tiempo frente a la televisión. Podemos observar un 75% en el grupo 2 y un 66.6% en el 3. Según datos de la Generación interactiva el 60% de jóvenes entre 10-18 años discute por el tiempo.

### 109. ¿Te castigan o te premian?

Tabla 109

P109				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6.6666667	0	0
No	26	86.6666667	28	93.3333333
Si	2	6.6666667	2	6.6666667
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Es poco frecuente que se castigue o premie con el televisor, los valores más altos corresponden a la respuesta no con un valor de 86% en el grupo 2 y 93% en el 3. En el caso en que ciertos padres lo hagan podemos ver que tenemos el mismo valor de 6.6% por grupo.

**110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**

**Tabla 110**

<b>P110</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	<b>10</b>	0	<b>0</b>
Yo mismo	10	<b>33.3333333</b>	9	<b>30</b>
Mis hermanos/as	0	<b>0</b>	1	<b>3.33333333</b>
Mi padre	5	<b>16.6666667</b>	9	<b>30</b>
Mi madre	4	<b>13.3333333</b>	1	<b>3.33333333</b>
Entre todos, lo negociamos	8	<b>26.6666667</b>	10	<b>33.3333333</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

Según los datos recogidos por la Generación interactiva los chicos tienen mayor poder de selección que las chicas siendo éste de 33% sobre 29%. Observando la tabla podemos ver que se invierten los resultados, en este caso siendo de 33% para las chicas y 30% para los chicos. Tenemos que para los chicos del grupo 3 su primera opción recae en negociar mientras que con un 33% mientras que las chicas, cuya primera opción ya fue mencionada, tienen 26% en negociar. Cabe recalcar que tanto el padre como la madre quedan como tercera opción en ambos casos y que esta tabla refuerza el hecho de que ellos ven solos la televisión por lo tanto no tienen que discutir.

## 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

Tabla 112

P112				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3.33333333	0	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	16	53.3333333	22	73.3333333
Si hay programas que no me dejan ver	13	43.3333333	8	26.6666667
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Tenemos que ambos grupos pueden ver cualquier programa, el grupo 2 contestó con una frecuencia de 16 veces lo cual dio un valor de 53% mientras el grupo 3 hubo 22 respuestas marcadas con un valor de 73%. ¿Carencia de supervisión o confianza en juicio de los hijos? Cabe pensar en esta pregunta ya que según los datos de la Generación interactiva sólo el 44% afirmó esa opción mientras el 55% escogió "si hay programas que no me dejan ver".

## 113. ¿De qué tipo?

Tabla 113

P113				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	6	21.4285714	3	21.4285714
Dibujos animados	4	14.2857143	2	14.2857143
Deportes	2	7.14285714	2	14.2857143
Series	4	14.2857143	5	35.7142857
Concursos	2	7.14285714	0	0
Documentales	2	7.14285714	0	0
Noticias	2	7.14285714	0	0
Programas del corazón	2	7.14285714	0	0
Reality Shows	4	14.2857143	2	14.2857143
<b>TOTAL</b>	28	100	14	100

Observemos la diferencia en respuestas más marcadas, el grupo 2 admite que dentro de lo que no pueden ver está la opción película con un 21% mientras que el grupo 3 ha marcado a las series como mayor restricción con un 35%. De acuerdo a los datos de la Generación interactiva tanto chicos como chicas tienen una restricción del 43% en películas. Es claro que aquí los estudiantes han marcado diversas opciones lo cual ha generado variedad en porcentajes pero si resulta alarmante que sólo el 14% prohíba reality shows ya que estos exponen una visión distorsionada de la realidad y tienen contenido inadecuado para adolescentes.

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

##### **GRUPO 1**

A través de los datos hemos podido ver que el videojuego predomina en elección, seguido por el teléfono móvil, el televisor e internet. El impacto negativo, por tiempo y momento de uso, de los 2 últimos son los contenidos a los que se pueden ver expuestos los niños si no cuentan con supervisión (violencia y violencia y sexo si hablamos del televisor) mientras que los teléfonos móviles tienen como mayor problema la distracción que genera ya que pueden ser llevados al aula. En cuanto a lo positivo podemos mencionar en el televisor ciertos contenidos, en los videojuegos las destrezas que pueden desarrollar cómo capacidad de retención y mayor concentración y en los teléfonos celulares la comunicación en cualquier momento con los demás.

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

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas:

16, 17, 23, 24, 25, 26, 27, 29, 30, 31, 32, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39,40, 41, 42, 43, 50, 102, 103.

**16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles asignaturas aprobaste?**

**Tabla 16**

<b>P16</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	16.6666667	0	0
Todas	18	60	19	63.3333333
Matemáticas	0	0	7	23.3333333
Lengua y Literatura	1	3.33333333	1	3.33333333
Historia/ Geografía	0	0	0	0
Idiomas	0	0	2	6.66666667
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	0	0
Otra	6	20	1	3.33333333
<b>TOTAL</b>	30	100	30	100

Los estudiantes que han aprobado todas las materias son los que más porcentaje tienen, un promedio de 61.5% entre los 2 grupos, siendo mayor el grupo 3 con un 63.3%. Podemos ver una porcentaje de 3.3% en lengua y literatura, materia que resulta ser una de las principales para ejercer el diálogo y comunicación, discernir entre interpretación y comprensión, leer, reflexionar y diferenciar entre textos escritos y orales. Es la materia que desarrolla las competencias de expresión oral y

escrita y por esto debemos estar en la constante búsqueda de que su aprendizaje sea significativo

**17. ¿Tienes algún profesor que use internet para explicar su materia?**

**Tabla 17**

<b>P17</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro 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	22	<b>73.33333333</b>	22	<b>73.33333333</b>
Si, algunos (menos de la mitad)	8	<b>26.6666667</b>	5	<b>16.6666667</b>
Si, casi todos (más de la mitad)	0	<b>0</b>	2	<b>6.66666667</b>
Sí, todos	0	<b>0</b>	1	<b>3.33333333</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

La falta de este recurso en el aula es evidente mediante la observación de esta tabla, 22 estudiantes de los grupos 2 y 3 marcan la respuesta ninguno brindando un valor de 73.3% lo cual contrasta con el 50% recogido por la Generación Interactiva. Lo positivo es que existe un porcentaje de 26% en el grupo 2 y 16% en el 3 que sí usan el Internet.

**23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente Internet?**

**Tabla 23**

<b>P23</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3.44827586</b>	1	<b>3.7037037</b>
Menos de una hora	4	<b>13.7931034</b>	5	<b>18.5185185</b>
Entre una y dos horas	11	<b>37.9310345</b>	12	<b>44.4444444</b>
Más de dos horas	8	<b>27.5862069</b>	8	<b>29.6296296</b>
Nada	3	<b>10.3448276</b>	0	<b>0</b>
No lo sé	2	<b>6.89655172</b>	1	<b>3.7037037</b>
<b>TOTAL</b>	29	<b>100</b>	27	<b>100</b>

La opción con mayor porcentaje fue la tercera, entre una y dos horas, cuyo promedio entre los grupos da un 40.5%. Inmediatamente le sigue más de 2 horas con un promedio grupal de 28%. Podríamos decir que entre semana los adolescentes se mantienen en un promedio adecuado si utilizan el internet para desarrollar tareas pero no sabemos la naturaleza de su uso y estamos asumiendo esta posibilidad.

**24. El sábado y el domingo ¿cuánto tiempo usas el internet?**

**Tabla 24**

<b>P24</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3.44827586</b>	2	<b>7.40740741</b>
Entre una y dos horas	11	<b>37.9310345</b>	13	<b>48.1481481</b>
Más de dos horas	10	<b>34.4827586</b>	9	<b>33.3333333</b>
Nada	3	<b>10.3448276</b>	3	<b>11.1111111</b>
No lo sé	4	<b>13.7931034</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	29	<b>100</b>	27	<b>100</b>

Encontramos que las opciones se repiten incluso en el orden en que dieron mayor porcentaje. La opción 2 en el grupo 2 es de 37% mientras que en 3 es de 48% mientras que la opción 3 muestra un porcentaje promedio de 33.5%. Esto va de acuerdo con los datos de la Generación interactiva que recoge un 25% entre una y dos horas, sin embargo el fin de semana hay un 30% que utiliza menos de una hora y es éste el valor más alto presentado en esta pregunta. Si observamos la tabla anterior podemos el mismo tiempo es empleado durante toda la semana pero de nuevo no sabemos para que utilizan esta pantalla.

## 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?

Tabla 25

<b>P25</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi casa	19	<b>46.3414634</b>	16	<b>39.0243902</b>
En el colegio	0	<b>0</b>	2	<b>4.87804878</b>
En un ciber	14	<b>34.1463415</b>	19	<b>46.3414634</b>
En un lugar público	1	<b>2.43902439</b>	1	<b>2.43902439</b>
En casa de un amigo	2	<b>4.87804878</b>	1	<b>2.43902439</b>
En casa de un familiar	5	<b>12.195122</b>	2	<b>4.87804878</b>
<b>TOTAL</b>	41	<b>100</b>	41	<b>100</b>

El lugar más usado es la casa, vemos un valor de 46% en el grupo 2 frente a un 39% del 3. Como ya mencionamos hay un 54% de los adolescentes que tienen ordenador y el acceso a Internet es de 84% entre los 2 grupos por lo tanto ver este valor es un reflejo de lo visto. El ciber es otra opción recurrente entre los jóvenes y de acuerdo a la Generación interactiva más de una cuarta parte usa este lugar.

**26. La mayoría de las veces que usas Internet sueles estar...**

**Tabla 26**

<b>P26</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Sólo	14	<b>28</b>	23	<b>50</b>
Con amigos	9	<b>18</b>	6	<b>13.0434783</b>
Con hermanos	8	<b>16</b>	8	<b>17.3913043</b>
Con mi padre	4	<b>8</b>	3	<b>6.52173913</b>
Con mi madre	10	<b>20</b>	3	<b>6.52173913</b>
Con mi novio/a	5	<b>10</b>	3	<b>6.52173913</b>
Con un profesor/a	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	50	<b>100</b>	46	<b>100</b>

Es más frecuente ver que los adolescentes naveguen solos, según datos de la Generación interactiva el 59% no tiene compañía y lo que podemos observar aquí también es la opción más frecuente con un 28% en el grupo 2 y 50% en el 3. La parte social es la siguiente, vemos que amigos y hermanos siguen con 13 y 17% respectivo en contraste con el grupo 2 que muestra que un 20% lo hace en compañía de la madre. La falta de compañía indica una falta de supervisión lo cual fomenta que los jóvenes vean lo que deseen y estén expuestos a cualquier clase de contenido.

## 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar el Internet?

Tabla 27

P27				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	17	45.9459459	19	63.33333333
Algún hermano/a	10	27.027027	4	13.33333333
Mi novio/a	2	5.40540541	0	0
Algún amigo	4	10.8108108	2	6.66666667
Mi padre	2	5.40540541	1	3.333333333
Mi madre	2	5.40540541	0	0
Algún profesor/a del colegio	0	0	4	13.33333333
<b>TOTAL</b>	37	100	30	100

Podemos observar que los jóvenes aprendieron a usar el Internet sin ayuda y esto lo podemos relacionar con el cuadro anterior en el cual se estableció que navegan solos. El grupo 2 recoge un valor de 45% mientras que el 3 es de 63%, datos contrastados con los de la Generación interactiva que muestran que entre 15 a 18 años existe un 60% que navega solo. La falta de formación sin asistencia fomenta primero el hecho que nacen preparados para la tecnología y segundo que los padres no saben usarla.

## 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que usas internet?

Tabla 28

P28				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	5	10.2040816	3	5.35714286
Amigos/as	6	12.244898	9	16.0714286
Estudios	11	22.4489796	5	8.92857143
Deporte	6	12.244898	8	14.2857143
Lectura	8	16.3265306	9	16.0714286
Televisión	7	14.2857143	14	25
Videojuegos	0	0	5	8.92857143
Hablar por teléfono	3	6.12244898	1	1.78571429
A nada	3	6.12244898	2	3.57142857
<b>TOTAL</b>	49	100	56	100

Analizamos por grupos comenzando por el grupo 2. Primero observamos que las pantallas videojuegos y teléfono móvil no se ven afectadas al compararlas con la televisión que muestra que un 14% no la utilizan, siendo la pantalla que más tienen casa claro que su versatilidad no es comparable con las otras. El lugar más alto lo ocupan lo académico siendo los estudios un 22% y la lectura (también considerada recreacional) un 16%. La parte social de familia y amigos tienen valores similares. El grupo 3 también demuestra un 25% de desuso de la televisión que contrasta con las otras pantallas siendo el 8% de videojuegos y el 1.7% el celular. Aquí es claro que

debido al sexo hay ciertos intereses que están marcados y los diferencian del grupo 2 de las mujeres, siendo el deporte el tercer valor más marcado con un 14% mientras el segundo lugar está entre lectura y amigos con un 16%.

## 29. ¿Para qué sueles usar el internet?

Tabla 29

<b>P29</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Para visitar páginas web	14	<b>14.893617</b>	19	<b>19.1919192</b>
Envío de SMS	9	<b>9.57446809</b>	11	<b>11.11111111</b>
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	17	<b>18.0851064</b>	14	<b>14.1414141</b>
Para usar el correo electrónica (e-mail)	20	<b>21.2765957</b>	17	<b>17.1717172</b>
Televisión digital	0	<b>0</b>	2	<b>2.02020202</b>
Radio digital	0	<b>0</b>	2	<b>2.02020202</b>
Para usar programas	10	<b>10.6382979</b>	11	<b>11.11111111</b>
Para descargar música, películas o programas	15	<b>15.9574468</b>	17	<b>17.1717172</b>
Comprar o vender	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
Foros o listas de correo	3	<b>3.19148936</b>	2	<b>2.02020202</b>
Blogs	1	<b>1.06382979</b>	0	<b>0</b>
Fotologs	2	<b>2.12765957</b>	1	<b>1.01010101</b>
Hablar por teléfono	3	<b>3.19148936</b>	3	<b>3.03030303</b>
<b>TOTAL</b>	94	<b>100</b>	99	<b>100</b>

Aunque podemos observar que la primera opción varía para los 2 grupos, lo que vemos en común es que dentro de las 2 opciones escogidas tenemos el correo electrónico con un valor de 21% (grupo 2) % (grupo 3). De acuerdo a la Generación interactiva un 44% usa este medio seguido. En 2do lugar, para el grupo 2 está compartir videos y fotos mientras que el grupo 3 se inclina por usar internet para visitar páginas web.

**30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?**

**Tabla 30**

<b>P30</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Deportes	5	8.19672131	12	15.3846154
Software e informática	5	8.19672131	14	17.9487179
Programación de televisión	3	4.91803279	4	5.12820513
Noticias	3	4.91803279	3	3.84615385
Educativos	4	6.55737705	6	7.69230769
Culturales	2	3.27868852	2	2.56410256
Juegos	11	18.0327869	15	19.2307692
Música	25	40.9836066	17	21.7948718
Humor	2	3.27868852	2	2.56410256
Concursos	0	0	1	1.28205128
Adultos	1	1.63934426	2	2.56410256
<b>TOTAL</b>	61	100	78	100

Podemos sacar una opción en común entre ambos grupos, música, cuyo valor se encuentra dado en un 40% para el grupo 2 y un 21% grupo 3. Difieren el resto de opciones de acuerdo al género de los estudiantes, es así como el grupo 2 prefiere ver juegos y el grupo 3 tiene valores seguidos entre juegos, software informática y deportes.

### 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?

Tabla 31

P31				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	3.7037037
Con chat	7	24.137931	9	33.3333333
Con Messenger	6	20.6896552	6	22.2222222
Con las dos anteriores	15	51.7241379	9	33.3333333
Con ninguna de las anteriores	1	3.44827586	2	7.40740741
<b>TOTAL</b>	29	100	27	100

La parte social es muy importante para un adolescente, se ve influenciado por su entorno que en el colegio son los amigos; partiendo de este precedente podemos mencionar que la opción 3, las dos anteriores, es de mayor valor siendo 51% para el grupo 2 y 33.3% grupo 3.

### 32. Mientras chateas o estás en el Messenger....

Tabla 32

P32				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	2	7.14285714	3
Siempre me muestro como soy	24	85.7142857	21	77.7777778
A veces finjo ser otra persona	2	7.14285714	3	11.11111111
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	28	100	27	100

La opción 2, siempre muestro como soy, tiene un mayor valor siendo de 85% en el grupo 2 y un 77.7% en el grupo 3. Estos resultados apoyan lo expuesto en la Generación Interactiva en los cuales mencionan que en el 93% de los casos a los 16 años los alumnos se muestran sinceros. Cabe mencionar que cuando usan el internet están solos y actitudes como fingir ser alguien más la podrían realizar sin que nadie se entere.

### 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas Webcam?

Tabla 33

P33				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	11.11111111
Nunca	13	46.4285714	13	48.1481481
A veces	13	46.4285714	11	40.7407407
Siempre	2	7.14285714	0	0
<b>TOTAL</b>	28	100	27	100

Aunque el valor más alto aquí corresponde a la opción nunca con un promedio grupal de 47%, es claro que no hay mucha diferencia con la opción que queda en segundo lugar con un promedio de 43%. Como vimos en el cuadro anterior los adolescentes usan mucho el chat como medio de comunicación y aunque puede ser un riesgo hablar con personas desconocidas igual lo hacen y utilizan la webcam para mantener el vínculo con esa persona.

**34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?**

**Tabla 34**

<b>P34</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Con mis amigos	28	<b>49.122807</b>	23	<b>54.7619048</b>
Con mi familia	16	<b>28.0701754</b>	10	<b>23.8095238</b>
Con amigos virtuales	13	<b>22.8070175</b>	9	<b>21.4285714</b>
<b>TOTAL</b>	57	100	42	100

Como ya he mencionado el aspecto social es muy importante para los adolescentes y poder mantenerse en constante comunicación con sus amigos mediante el uso del Internet facilita mantener el vínculo que es tan fuerte a esa edad. El 49% del grupo 2 y el 54% afirma chatear con amigos y como opción secundaria esta la familia.

## 35. ¿has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?

Tabla 35

P35				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	3	11.11111111
No tengo ninguno	8	28.5714286	5	18.5185185
Tengo, pero no los conozco	11	39.2857143	14	51.8518519
Tengo y he conocido alguno	9	32.1428571	5	18.5185185
<b>TOTAL</b>	28	100	27	100

La opción 3 es la que tiene un mayor porcentaje en los grupos siendo un 39% para el 2 y un 51% para el 3. Estos valores contrastan con lo expuesto por la Generación interactiva que menciona que los amigos virtuales son comunes y el 80% de los usuarios los tiene pero menos del 17% los conoce. Para los jóvenes resulta interesante tener amigos de otros países por esto no huyen invitaciones de amistad virtuales.

## 36. ¿Sueles usar Internet para jugar en red?

Tabla 36

P36				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3.44827586	1	3.7037037
No	13	44.8275862	11	40.7407407
Si	15	51.7241379	15	55.5555556
<b>TOTAL</b>	29	100	27	100

Encontramos un promedio de 53% que sí utiliza el Internet para jugar, este cuadro lo podemos comparar con la tabla 30 que mencionaba el uso de las páginas web y en el cual hubo un porcentaje alto que respondió juegos, también sabemos ahora que usan parte del tiempo entre semana para esta actividad.

## 37. ¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?

Tabla 37

P37				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	5	22.7272727	4	11.1111111
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	5	22.7272727	6	16.6666667

Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	5	<b>22.7272727</b>	8	<b>22.2222222</b>
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	2	<b>9.09090909</b>	8	<b>22.2222222</b>
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	3	<b>13.6363636</b>	1	<b>2.77777778</b>
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	1	<b>4.54545455</b>	1	<b>2.77777778</b>
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	0	<b>0</b>	5	<b>13.8888889</b>
A ninguno	1	<b>4.54545455</b>	3	<b>8.33333333</b>
<b>TOTAL</b>	22	<b>100</b>	36	<b>100</b>

Aquí marcamos diferencia por género, observemos que en el grupo 2 (sólo mujeres) hay valores iguales para juegos sims, de carrera y de estrategia siendo los 3 de 22% mientras que en el grupo 3(sólo hombres) predominan juegos de deporte y batalla con un 22%. La propaganda de los juegos apunta a un grupo y a un género específico y a su vez promueve que sean estos los que usen únicamente ese tipo de juego.

**38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?**

**Tabla 38**

<b>P38</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Juego en red con mi grupo de amigos	4	<b>28.5714286</b>	7	<b>46.6666667</b>
Jugar en red te permite hacer amigos	2	<b>14.2857143</b>	5	<b>33.3333333</b>
No estoy de acuerdo con ninguna	8	<b>57.1428571</b>	3	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	14	100	15	100

El grupo 2 con un 57% escogió la opción 3; podemos concluir dos cosas, la primera sería que no usan juegos en red con otras personas o que prefieren jugar con cualquier persona pero no la consideran sus amigos.

El grupo 3 demuestra que utiliza estos juegos en red para jugar con sus amigos como podemos ver en el porcentaje marcado, 46%.

**39 ¿Sueles usar redes sociales, (tuenti, Facebook, etc?)**

**Tabla 39**

<b>P39</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	1	<b>3.7037037</b>
No	4	<b>13.7931034</b>	2	<b>7.40740741</b>
Si	25	<b>86.2068966</b>	24	<b>88.8888889</b>
<b>TOTAL</b>	29	100	27	100

Los adolescentes utilizan las redes sociales para mantenerse en contacto con sus amigos, el entorno motiva mediante medios de comunicación como televisores, revistas, a usarlos. El 87% que tenemos de respuesta fundamenta lo expuesto.

**40. ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar?**

**Tabla 40**

<b>P40</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Facebook	25	<b>31.25</b>	24	<b>50</b>
Orkut	1	<b>1.25</b>	0	<b>0</b>
Hi5	12	<b>15</b>	5	<b>10.4166667</b>
Tuenti	8	<b>10</b>	4	<b>8.33333333</b>
MySpace	5	<b>6.25</b>	1	<b>2.08333333</b>

WindowsLiveSpace	10	12.5	7	14.58333333
LinkedIn	0	0	1	2.083333333
Sonico	8	10	3	6.25
Otras redes sociales	11	13.75	3	6.25
<b>TOTAL</b>	80	100	48	100

Observamos que la red social más usada es el Facebook con un promedio de 31% en el grupo 2 y 50% en el grupo 3, valores que acompañan a los de la Generación interactiva que menciona que de todos los usuarios el 86% usa Facebook. En el grupo 2 vemos que le sigue HI5 con un 15%, aunque para el grupo 3 esté ubicado en 3er lugar con un 10% la Generación interactiva manifiesta que éste se encuentra como segunda red social con un 52%. Para los chicos en segundo lugar está el Windows live space con un 14%, red social mencionada en Generaciones interactivas como tercer lugar después de Facebook y hi5 con un 25% de penetración. Las redes sociales son muy populares y apuntan a cualquier tipo de grupo, los jóvenes se ven motivados a utilizarlas por esta razón.

#### 41. ¿Has hecho alguna página web o blog?

Tabla 41

P41				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	6.89655172	1	3.7037037
No	21	72.4137931	22	81.4814815
Si	6	20.6896552	4	14.8148148
<b>TOTAL</b>	29	100	27	100

Aquí vemos como el 72% del grupo 2 dice no haber hecho una página web, datos que concuerdan con los publicados en Generaciones interactivas en el cual entre

niñas de 15 a 16 años el 80% contestó igual. En el caso del grupo 3 vemos un 81% que también niega haber creado página web o blog lo cual acompaña al 73% publicado en Generación interactiva entre los jóvenes de 16 a 18 años. A pesar de que el valor sea mínimo en comparación con la opción 2, encontramos un 20% y un 14% del grupo 2 y 3 respectivamente que afirman haber creado blog o página. La falta de conocimiento en la creación de páginas puede incidir en los resultados obtenidos.

#### 42. ¿Con qué contenido?

Tabla 42

P42				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	1	3.57142857	3	27.2727273
Software e informática	3	10.7142857	0	0
Programación de televisión	2	7.14285714	0	0
Noticias	0	0	1	9.09090909
Educativos	3	10.7142857	0	0
Culturales	1	3.57142857	0	0
Juegos	5	17.8571429	2	18.1818182
Música	8	28.5714286	3	27.2727273
Humor	1	3.57142857	1	9.09090909

Concursos	1	3.57142857	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	3	10.7142857	1	9.09090909
<b>TOTAL</b>	28	100	11	100

De acuerdo a los intereses vemos que el 20% que contestó del grupo 2 afirma que creó una página o blog con el contenido respecto a música mientras que el 14% del grupo 3 mostró que el contenido de su página o blog es de deportes y música. De acuerdo a la Generación interactiva la temática música es la más escogida el 53% de los casos y compartida por ambos sexos. Los jóvenes crean de acuerdo a sus intereses y la música forma parte de su vida.

#### 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una página web o blog propio?

Tabla 43

P43				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Expresar mi opinión	7	30.4347826	3	17.6470588
Compartir información con conocidos	5	21.7391304	4	23.5294118
Darme a conocer y hacer amigos	2	8.69565217	4	23.5294118

Escribir sobre lo que me gusta	2	8.69565217	3	17.6470588
Me sirve de desahogo	3	13.0434783	1	5.88235294
Ser útil para otros interesados en el tema	2	8.69565217	2	11.7647059
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	2	8.69565217	0	0
<b>TOTAL</b>	23	100	17	100

Mientras que para el grupo 2 el expresar su opinión cuenta con un 30%, el grupo 3 contesta compartir información y darse a conocer con un 23.5%; son estos los factores motivantes a destacar y básicamente es lo que los jóvenes hacen con sus amigos por lo tanto esta es otra forma de manifestar sus intereses.

**50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos, profesores)?**

**Tabla 50**

<b>P50</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	6.89655172	1	3.7037037
Un principiante	6	20.6896552	3	11.11111111
Tengo un nivel medio	10	34.4827586	17	62.962963

Mi nivel es avanzado	7	24.137931	6	22.2222222
Soy todo un experto	4	13.7931034	0	0
<b>TOTAL</b>	29	100	27	100

Podemos observar que tanto el grupo 2 como el 3 afirma poseer un nivel medio, siendo de 34% y 62% respectivamente. Esto contrasta con el 47% arrojado por Generación interactiva respecto a la misma opción. Este nivel medio es producto de su propio esfuerzo y el nivel que establecen es su percepción del manejo que tienen de esta pantalla.

**102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**Tabla 102**

<b>P102</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	6.66666667	0	0
Menos de una hora	2	6.66666667	4	13.7931034
Entre una hora y dos	9	30	11	37.9310345
Más de dos horas	10	33.3333333	8	27.5862069
No lo se	4	13.3333333	5	17.2413793
Nada	3	10	1	3.44827586
<b>TOTAL</b>	30	100	29	100

En este recuadro podemos observar que el grupo 2 tiene como primera opción más de 2 horas con un 33.3% y le sigue con un 30% la opción entre 1 y 2 horas, en contraste tenemos al grupo 3 con 37% en la opción entre 1 y 2 horas y 27.5% en más de horas. El tiempo dedicado no es considerado como alarmante, es más según Generaciones interactiva en comparación con Iberoamérica nosotros no tenemos jóvenes que se exceden en el tiempo.

**103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**Tabla 103**

<b>P103</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	6.66666667	0	0
Menos de una hora	2	6.66666667	6	20.6896552
Entre una hora y dos	4	13.33333333	9	31.0344828
Más de dos horas	16	53.33333333	8	27.5862069
No lo sé	4	13.33333333	4	13.7931034
Nada	2	6.66666667	2	6.89655172
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Podemos observar que para el grupo 2 el tiempo que ve televisión supera las 2 horas en el fin de semana siendo un 53% frente al 27% del grupo 3 que marca como opción recurrente entre una y 2 horas. Comparando este recuadro con el anterior es claro que las chicas ven más cantidad de televisión que los chicos durante la semana y en el fin de semana.

## 5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

### GRUPO 1

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas: 15, 16, 20, 24.

#### 15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)

Tabla 15

P15		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	16	22,5352113
Enviar mensajes	16	22,5352113
Jugar	20	28,1690141
Navegar	6	8,45070423
Otras cosas	13	18,3098592
<b>TOTAL</b>	<b>71</b>	<b>100</b>

El mayor porcentaje establecido es de 28% correspondiente a los juegos, éste contrasta con los resultados de la generación interactiva en los cuales el mayor porcentaje también corresponde a juegos siendo de 69% para niños y 65% para niñas. También observamos que en las encuestas del 2011 de la generación interactiva también nos encontramos con un porcentaje, 55%. Podríamos decir que la edad cronológica y la madurez afectan la preferencia en el uso.

#### 16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)

Tabla 16

P16		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	16	25
Con mi padre	16	25
Con mis hermanos	12	18,75
Con otros familiares	11	17,1875
Con los amigos/as	9	14,0625
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100</b>

Este recuadro lo podemos relacionar con los resultados de la tabla14 en la cual el 69% afirma que obtuvieron el celular por medio de sus padres por lo tanto existe congruencia en que ellos sean el mayor porcentaje, 25%, al comunicarse. Esta también es la forma de monitorear las actividades ya que puede haber comunicación continua.

**20 ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 20**

P20		
Opción	Frecuencia	%
Solo	16	23,5294118
Con mi madre	8	11,7647059
Con mi padre	9	13,2352941
Con mis hermanos	14	20,5882353
Con los amigos	13	19,1176471
Con otras personas distintas	8	11,7647059
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100</b>

El tipo de relación que puede establecerse si el 23% de niños juegan solos es de independencia frente a sus actividades, al decir independencia me refiero a que hacen sin consultar. El 2do % alto es con los hermanos 14 % y le sigue los amigos 13% ambos 0 figuras de autoridad y disciplina. No se puede hablar de mediación familiar si no hay figura paterna presente para ejercerla.

**24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa**

**Tabla 24**

P24		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	13	9,48905109
Impresora	12	8,75912409
Scáner	4	2,91970803
Web cam	9	6,56934307
MP3/MP4/iPod	9	6,56934307
Cámara de fotos digital	13	9,48905109
Cámara de video digital	11	8,02919708
Televisión de pago	14	10,2189781
Equipo de música	16	11,6788321
Teléfono fijo	12	8,75912409
DVD	19	13,8686131
Disco duro multimedia	5	3,64963504
Ninguna de estas tengo otras	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>137</b>	<b>100</b>

Lo que podemos resaltar de esta tabla es que todos cuentan con aparatos tecnológicos siendo común el dvd con un 13%, seguido del equipo de sonido 11%, televisor 14%, cámara de fotos y ordenador 13%. Este es un indicador de la tecnología en nuestra vida diaria, en todo lo que hacemos usamos la tecnología, ciertos aparatos los utilizamos como entretenimiento y otros como impresora y scanner nos sirven como herramientas educativas y de trabajo.

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

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas:

51, 52, 53, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 92, 93, 94, 95,96, 97, 99, 102, 111, 114.

**51. Señala cuanto de acuerdo estás con la siguiente frase: "internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"**

**Tabla 51**

<b>P51</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3.33333333</b>	0	<b>0</b>
Nada	2	<b>6.66666667</b>	1	<b>3.33333333</b>
Poco	11	<b>36.6666667</b>	7	<b>23.3333333</b>
Bastante	5	<b>16.6666667</b>	10	<b>33.3333333</b>
Mucho	11	<b>36.6666667</b>	12	<b>40</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

En el grupo 2 es evidente que tenemos opiniones divididas, mientras 36% escogió la opción poco el otro 36% marcó mucho. En el grupo 3 nos encontramos con un 40% que dice mucho frente al 33% que dice bastante. Aunque ambos grupos están de acuerdo con la frase expuesta vemos que un 4.5% no considera al internet cómo herramienta que facilite la comunicación y ahorre tiempo; los alumnos deben conocer a mayor profundidad las ventajas y desventajas del uso del Internet.

**52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "internet puede hacer que alguien se enganche"**

**Tabla 52**

<b>P52</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3.33333333</b>	0	<b>0</b>
Nada	9	<b>30</b>	3	<b>10</b>
Poco	8	<b>26.6666667</b>	14	<b>46.6666667</b>
Bastante	5	<b>16.6666667</b>	11	<b>36.6666667</b>
Mucho	7	<b>23.3333333</b>	2	<b>6.6666667</b>
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Es necesario mencionar que la palabra enganche esta abierta a interpretación de cada estudiante, ésta puede ser entendida como jerga (al referirse a que se puede encontrar pareja) o cómo que genera adicción. En el grupo 2 tenemos que la opción de mayor elección fue la segunda con un 30% mientras que el grupo 3 muestra un 46% en la tercera opción.

**53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares"**

**Tabla 53**

<b>P53</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3.33333333</b>	0	<b>0</b>
Nada	11	<b>36.6666667</b>	6	<b>20</b>
Poco	7	<b>23.3333333</b>	10	<b>33.3333333</b>
Bastante	3	<b>10</b>	9	<b>30</b>
Mucho	8	<b>26.6666667</b>	5	<b>16.6666667</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	30	<b>100</b>

Mientras el 36% del grupo 2 no está de acuerdo tenemos a un 33% del grupo 3 que cree que puedo ocasionar poco aislamiento entre su familia y amigos. Ya hemos comentado previamente que a parte de usar el Internet como entretenimiento lo hacen para mantenerse en contacto con sus amigos, de aquí podemos sacar la relación con la respuesta de las chicas. Los chicos pudieron basar su respuesta en que se dedican más a jugar y por lo tanto no comparten con amigos y familiares.

**63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**

**Tabla 63**

<b>P63</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>3.7037037</b>	1	<b>3.7037037</b>
Mi vida cambiaría a mejor	3	<b>11.11111111</b>	1	<b>3.7037037</b>
Mi vida cambiaría a peor	11	<b>40.7407407</b>	8	<b>29.6296296</b>
No pasaría nada	12	<b>44.44444444</b>	17	<b>62.962963</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Aquí podemos observar que la opción mas escogida por los grupos es de que no pasaría nada, 44 % grupo 2 y 62% grupo 3, lo cual contrasta con los datos de la Generación interactiva que arroja que un 74% de los adolescentes ecuatorianos cree que no pasaría nada. Igual hay que resaltar que la opción que sigue con un 49 y 29% del grupo 2 y 3 respectivamente es que su vida cambiaría a peor demostrando así que existe un grado de dependencia entre cierta cantidad de adolescentes.

## 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

Tabla 64

P64				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	7.40740741	1	3.7037037
No	12	44.44444444	22	81.4814815
Si	13	48.1481481	4	14.8148148
<b>TOTAL</b>	27	100	27	100

Observamos que en el grupo 3 hay porcentaje alto que no discute con sus padres lo cual también es expuesto por la Generación interactiva que menciona que sólo 21% de jóvenes reconocen que sí lo hacen. Lo que también es expuesto es que son las chicas las que tienen mayor problema principalmente entre las edades de 14 a 17 años con un 30% en incidencia, en el recuadro podemos observar que el grupo 2 tiene mayor porcentaje en ésta opción con un 48%.

## 65. ¿Por qué motivos?

Tabla 65

P65				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	7	36.8421053	1	33.3333333
Por el momento del día en que lo uso	7	36.8421053	2	66.6666667
Por el gasto que hago	5	26.3157895	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100	3	100

De acuerdo a la generación interactiva el 59% afirma que el motivo de la discusión es por el tiempo de uso lo cual podemos ver que se repite en el recuadro en el caso del grupo 2. Vemos que para las mujeres es mayor el motivo de discusión pero se necesita establecer pautas de uso para ambos géneros sin importar la edad.

## 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

Tabla 66

P66				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	7.40740741	1	3.7037037
No	16	59.2592593	25	92.5925926
Si	9	33.3333333	1	3.7037037

<b>TOTAL</b>	27	100	27	100
--------------	----	-----	----	-----

La Generación interactiva afirma que el celular no se usa como medio de recompensa o castigo tan sólo en 15% de los jóvenes. Podemos observar que hay un alto porcentaje que menciona la opción 2 pero entre el grupo 2 encontramos un 33.3% que dice que sí. En este caso es posible relacionar éste resultado con la tabla 64 que estipulaba que sí discutían con los padres.

### 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

Tabla 67

<b>P67</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Quando estoy en clase	9	<b>29.0322581</b>	12	<b>34.2857143</b>
Quando estoy estudiando	2	<b>6.4516129</b>	4	<b>11.4285714</b>
Quando estoy con la familia, comiendo, viendo la tele, etcétera.	1	<b>3.22580645</b>	3	<b>8.57142857</b>
Quando estoy durmiendo	3	<b>9.67741935</b>	2	<b>5.71428571</b>
No lo apago nunca	16	<b>51.6129032</b>	14	<b>40</b>
<b>TOTAL</b>	31	<b>100</b>	35	<b>100</b>

Aquí los valores difieren de los expuestos por la Generación interactiva que menciona que el 50% lo apaga cuando está en clase y sólo el 34% nunca lo hace. En la tabla vemos que el 31.5% lo apaga y el 45.5% no lo hace. A pesar de que los celulares vienen con la opción de vibrar o poner en silencio, ésta tabla muestra la dependencia hacia el celular al punto de no apagarlo a pesar de no poder usarlo.

## 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en casa?

Tabla 68

P68				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	3.7037037	1	3.7037037
Nunca	2	7.40740741	0	0
Algunos días	13	48.1481481	20	74.0740741
Casi todos los días	3	11.1111111	5	18.5185185
Todos los días	8	29.6296296	1	3.7037037
<b>TOTAL</b>	27	100	27	100

El mayor porcentaje afirma que algunos días suelen recibir mensajes o llamadas de noche, según la Generación interactiva el 56% de chicos pone esta opción mientras las chicas tienen un 50%. El siguiente valor en porcentaje pertenece a la opción todos los días para el grupo 2 con un 29% mientras que para el 3 el segundo lugar está para la opción casi todos los días con un 18%. Los jóvenes descuidan su tiempo de descanso por la posibilidad de chatear en cualquier momento y vemos esto demostrado en esta tabla.

## 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

Tabla 69

P69				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	5	14.7058824	3	11.5384615
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	4	11.7647059	1	3.84615385
Conozco a alguna persona que está enganchado al móvil.	4	11.7647059	3	11.5384615
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	10	29.4117647	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	11	32.3529412	19	73.0769231
<b>TOTAL</b>	34	100	26	100

Podemos observar que el valor con mayor porcentaje pertenece a la opción "no estoy de acuerdo con ninguna", arrojando un 32% para el grupo 2 y un 73% para el 3. Siendo éste el resultado podemos asumir que la mayoría de los estudiantes usan el celular como medio de comunicación y entretenimiento y no para crear ofensa hacia otros. A pesar de esto vemos que de acuerdo al sexo se marca una diferencia en la opción "he recibido mensajes obscenos" siendo de 29% (valor que

le sigue al más escogido) para las chicas versus el 0% que podemos observar en los chicos, según los datos de la Generación interactiva son los chicos los principales destinatarios de estos tipos de mensajes con un 17% mientras las chicas alcanzan su máximo valor recién a los 18 años con un 15%. La variante de valor en éste caso causa motivo de alarma ya que no sólo hablamos de recibir mensajes de desconocidos sino que menciona que ciertos son de naturaleza obscena lo cual expone a las jóvenes a un posible acoso. Otro valor que llama la atención y varía en porcentaje entre chicos y chicas es la opción 1, he usado el móvil para mandar videos-fotos ofensivas, que para el grupo 2 es de 14% mientras que el 3 muestra un 11%. La Generación interactiva nos dice que ésta opción muestra mayor porcentaje en chicos (19%) que en chicas (11%). Aunque en el recuadro la diferencia en porcentaje no es casi el doble como podemos ver que pasa en el caso de lo recogido por la Generación interactiva, sí es motivo de impacto ya que estamos viendo un cambio de conducta. Me gustaría destacar el hecho que estos datos hayan sido recogidos en un colegio fiscal que cuenta con un alumnado femenino extenso sí marca la diferencia que hace que la escala se incline hacia este grupo, recordemos que mientras los varones tienden a pelearse usando su física las chicas recurren a ofenderse a las espaldas y mediante palabras y chismes.

## 92. ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 92

P92				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	9	27.2727273	13	38.2352941
Con mi madre	3	9.09090909	0	0
Con mi padre	3	9.09090909	0	0
Con mis hermanos/as	10	30.3030303	10	29.4117647
Con los amigos/as	8	24.2424242	11	32.3529412
<b>TOTAL</b>	33	100	34	100

Para analizar esta tabla partimos con la afirmación que los videojuegos son una actividad de ocio que a través de datos de la Generación interactiva se ha visto usado principalmente por chicos y cuya actividad se realiza solo en mayor número a medida que alcanzan más edad. Según datos concretos el 47% de chicos y 42% de chicas juegan solos. En la tabla podemos ver que los varones muestran un 38% frente al 27% de las chicas. Les sigue amigos y hermanos y queda completamente distante el valor en la opción padre y madre siendo en las chicas de un 9% y en los chicos de 0 lo cual nos lleva a concluir que esta actividad la prefieren realizar con sus pares.

**93. ¿Discutes con tus padres por el uso que hace de los videojuegos?**

**Tabla 93**

<b>P93</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
No	17	<b>73.9130435</b>	16	<b>76.1904762</b>
Si	6	<b>26.0869565</b>	5	<b>23.8095238</b>
<b>TOTAL</b>	23	100	21	100

Para la mayoría el jugar no causa discusión, como podemos observar entre los grupos tenemos un valor promedio 75% mientras que el 25% que afirma que si lo hace está más en el grupo 2 (26%). El sexo resulta marcar una diferencia y la edad también aunque de acuerdo a la Generación interactiva son los varones los que tienden a discutir alcanzando su pico a los 13 con 33% mientras que a los 17-18 años están con un 25%; las mujeres a los 15 años muestran un valor del 15%.

## 94. ¿Por qué motivos?

Tabla 94

P94				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	3	42.8571429	5	62.5
Por el momento en el que juego	4	57.1428571	1	12.5
Por el tipo de juegos	0	0	2	25
<b>TOTAL</b>	7	100	8	100

El motivo principal, cómo hemos mencionado respecto a otras pantallas, es el tiempo de uso. La Generación interactiva nos muestra datos de 55% para los chicos frente a 50% chicas. En la tabla podemos ver que esto se aplica a los varones pero para las mujeres el momento de juego resulta tener mayor valoración con un 57%.

**95. ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?**

**Tabla 95**

<b>P95</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>	0	<b>0</b>
No	21	<b>91.3043478</b>	21	<b>95.4545455</b>
Si	2	<b>8.69565217</b>	1	<b>4.54545455</b>
<b>TOTAL</b>	23	100	22	100

La generación interactiva nos dice que el 21% de usuarios reconoce que los premian o castigan pero las edades de mayor frecuencia se centran entre los 12 a 15 años. Aquí podemos ver que efectivamente el 93% entre chicos y chicas afirma que no les pasa esto sin embargo entre ambos grupos, son las chicas las que tienen mayor porcentaje (con un 8.6%) en la opción sí.

**96. ¿Sabes tus papás de que van los videojuegos con los que juegas?**

**Tabla 96**

<b>P96</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	<b>8.69565217</b>	0	<b>0</b>
No	3	<b>13.0434783</b>	8	<b>36.3636364</b>
Si	16	<b>69.5652174</b>	10	<b>45.4545455</b>
No lo sé	2	<b>8.69565217</b>	4	<b>18.1818182</b>
<b>TOTAL</b>	23	<b>100</b>	22	<b>100</b>

Podemos observar que tanto para chicas como chicos los padres sí saben el tipo de videojuegos que ellos juegan siendo ésta opción un 69% para el grupo 2 y un 45% para el 3. Estos datos contradicen los expuestos por la Generación interactiva que dice que el 52% de padres no saben la temática de estos juegos. En el recuadro siguiente profundizamos sí los padres en realidad entienden la naturaleza del juego.

**97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas, ¿te dejarían jugar con ellos?**

**Tabla 97**

<b>P97</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	<b>4.34782609</b>	0	<b>0</b>
Si con todos	8	<b>34.7826087</b>	14	<b>63.6363636</b>
Con algunos sí, con otros no	12	<b>52.173913</b>	7	<b>31.8181818</b>
No me dejarían jugar con casi ninguno	2	<b>8.69565217</b>	1	<b>4.54545455</b>
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Aquí tenemos el contraste de resultados entre chicos y chicas; mientras un 63% de chicos afirman que sí les permitirían jugar con todos, éste valor resulta ser el más escogido por las chicas siendo sólo de un 34%. Para ellas si sus padres en realidad conocieran la temática tendrían restringidos ciertos juegos cómo podemos observar ésta es la respuesta de mayor valor con un 52%. La generación interactiva muestra que los valores más altos son para la opción 2 siendo las chicas las que tienen un 47% sobre el 45% de los chicos, la diferencia la podemos

atribuir a edad y género. Aquí le podemos atribuir un sentido de mayor protección o menor confianza hacia las chicas que hacia los chicos.

**99. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?**

**Tabla 99**

<b>P99</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro 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.	1	<b>4.54545455</b>	2	<b>7.40740741</b>
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	5	<b>22.7272727</b>	6	<b>22.2222222</b>
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	11	<b>50</b>	6	<b>22.2222222</b>
No estoy de acuerdo con ninguna.	5	<b>22.7272727</b>	13	<b>48.1481481</b>
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Encontramos una notable diferencia en los resultados, podemos observar que mientras los chicos no están de acuerdo con ninguna frase arrojando un 48%, para las chicas la idea del elemento ficticio seduce más ocasionando un 50% en sus respuestas. La Generación interactiva menciona que los chicos con un 23% son los que muestran estar de acuerdo con la opción 3 sobre el 13% de chicas.

**102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**Tabla 102**

<b>P102</b>				
<b>Opción</b>	<b>Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	<b>6.66666667</b>	0	<b>0</b>
Menos de una hora	2	<b>6.66666667</b>	4	<b>13.7931034</b>
Entre una hora y dos	9	<b>30</b>	11	<b>37.9310345</b>
Más de dos horas	10	<b>33.3333333</b>	8	<b>27.5862069</b>
No lo se	4	<b>13.3333333</b>	5	<b>17.2413793</b>
Nada	3	<b>10</b>	1	<b>3.44827586</b>
<b>TOTAL</b>	30	<b>100</b>	29	<b>100</b>

En este recuadro podemos observar que el grupo 2 tiene como primera opción más de 2 horas con un 33.3% y le sigue con un 30% la opción entre 1 y 2 horas, en contraste tenemos al grupo 3 con 37% en la opción entre 1 y 2 horas y 27.5% en más de horas. El tiempo dedicado no es considerado como alarmante, es más según Generaciones interactiva en comparación con Iberoamérica nosotros no tenemos jóvenes que se exceden en el tiempo.

## 111. ¿Qué tipos de contenidos de televisión prefieres?

Tabla 111

P111				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	22	24.7191011	27	22.8813559
Dibujos animados	10	11.2359551	14	11.8644068
Deportes	1	1.12359551	22	18.6440678
Series	11	12.3595506	17	14.4067797
Concursos	10	11.2359551	5	4.23728814
Documentales	6	6.74157303	8	6.77966102
Noticias	10	11.2359551	15	12.7118644
Programas del corazón	6	6.74157303	3	2.54237288
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	13	14.6067416	7	5.93220339
<b>TOTAL</b>	89	100	118	100

La preferencia por películas sobrepasa notoriamente el resto de opciones siendo de 24% para las chicas y 27% para los chicos. Datos de Generación interactiva indican que los jóvenes prefieren ésta opción arrojando un 45% a su favor. Ahora, de acuerdo al sexo podemos marcar las diferencias en las opciones siguientes siendo para las chicas los reality shows y para los chicos deportes. Una opción destacable, aunque en cuarto lugar después de las series, es las noticias.

## 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?

Tabla 114

P114				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 10mo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	3	4.91803279	5	10.2040816
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	11	18.0327869	9	18.3673469
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	3	4.91803279	4	8.16326531
Me aburre la televisión	3	4.91803279	4	8.16326531
Elijo el programa antes de encender la televisión	7	11.4754098	2	4.08163265
Me encanta hacer zapping	6	9.83606557	6	12.244898
Suelo enviar SMS para votar en concursos	4	6.55737705	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	6	9.83606557	1	2.04081633
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	9	14.7540984	5	10.2040816
No estoy de acuerdo con ninguna.	9	14.7540984	13	26.5306122
<b>TOTAL</b>	61	100	49	100

Para el grupo 2 la opción con mayor porcentaje, 18%, es "me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a" mientras esta queda en segundo lugar con un 18% para los chicos. Los chicos manifiestan no estar de acuerdo con ninguna de éstas frases arrojando un 26% en esta opción. Datos de la Generación interactiva señalan que la opción más marcada es "veo mas tele de lo que debería" con un 10% lo cual podemos observar no llega ni a la mitad en el recuadro.

## 5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)

Para desarrollar este subapartado se han considerado los datos que se obtuvieron mediante el cuestionario ILFAM, de los cuales se han obtenido diversos resultados.

**Tabla 1.1**

### 1 ASPECTOS GENERALES

#### 1.1

Qué edad tienes?		
OPCION	FRECUENCIA	%
10 – 12 años	0	0.00%
13 – 15 años	0	0.00%
16- 18 años	10	100.00%
<b>Total</b>	10	100.00%

El 100% de la muestra tiene entre 16 y 18 años, datos que fueron recabado específicamente en este rango para determinar la opinión de adolescentes con criterio más formado y mayor madurez.

**Tabla 1.2**

#### 1.2

Sexo		
OPCION	FRECUENCIA	%
Femenino	5	50.00%
Masculino	5	50.00%
<b>Total</b>	10	100.00%

De los estudiantes que realizaron la encuesta 5 fueron mujeres y 5 hombres, también predispuesto por la investigadora para ver si la variante género afecta en alguna manera las respuestas recabadas.

**Tabla 1.3**

#### 1.3

Lugar donde usted vive con su familia:
Todos viven en la Provincia del Guayas, cantón Guayaquil, ciudad de Guayaquil Parroquia Ximena

Todos los estudiantes pertenecen al cantón Guayaquil, hecho dado porque es el lugar donde vive la investigadora y por efectos de facilidad de acceso a la información, se escogió la parroquia Ximena.

Tabla 1.4

1.4	Tipo de institución educativa donde estudia:		
	OPCION	FRECUENCIA	%
	Fiscal	0	0.00%
	Fisco comisional	0	0.00%
	Particular Laico	2	20.00%
	Particular Religiosa	8	80.00%
	Municipal	0	0.00%
	<b>Total</b>	10	100.00%

El 80% de la muestra estudia en colegios religiosos, lo cual brinda una perspectiva diferente en las opiniones ya que la formación religiosa influye en estas.

Tabla 2.1

## 2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1	Con quién vives?		
	OPCION	FRECUENCIA	%
	Papá	0	0.00%
	Mamá	2	20.00%
	Papá y Mamá	5	50.00%
	Solo en mi casa	1	10.00%
	Papá y Abuela	2	20.00%
	Otros	0	0.00%
	<b>Total</b>	10	100.00%

Sólo el 50% vive con papá y mamá, es decir la mitad de los estudiantes constan con ambas figuras paternas mientras que se presenta un 20% que vive con mamá, 20% que vive con papá y abuela y un 10% que vive solo. La mitad de los encuestados no vive con lo que se conoce como núcleo familiar sin embargo su opinión no se ve afectada por esto cómo observaremos en la tabla 2.2.

Tabla 2.2

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?		
OPCION	FRECUENCIA	%
Padre y Madre	0	0.00%
Padre, Madre e hijo	9	90.00%
Padre e hijo	0	0.00%
Madre e hijo	0	0.00%
No tiene idea cual sería	1	10.00%
<b>Total</b>	10	100.00%

Vemos aquí que a pesar de no vivir con su núcleo familiar, los jóvenes consideran que la familia ideal esta conformada por padre, madre e hijo. El valor de 10% podría deberse al estudiante que vive solo o podría ser alguien que no tiene un concepto claro o cuyo concepto difiere a los expuestos entre las opciones.

Tabla 2.3

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?					
Cuestiones	Categorías:				
	5	4	3	2	1
	Excelente	Muy Buena	Buena	Regular	Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)	4	2	2	2	0
2. Relación padre e hijos	3	5	2	0	0
3. Relación entre hermanos	2	5	3	0	0
4. Relación madre e hijos	6	2	2	0	0
5. Relación entre hijos y abuelos	4	3	2	1	0
6. Relación con otros familiares	3	6	1	0	0

La mayoría considera tener una muy buena relación con su núcleo familiar y con otros familiares también. En el caso de los estudiantes que declaran mantener una relación

regular o buena con sus hermanos, abuelos y padres, ésta situación se puede dar por la comunicación que exista entre estos y los intereses que demuestren que pueden diferir causando esta opinión en ellos.

**Tabla 2.4**

2.4	<b>¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?</b>				
	<b>Rangos</b>				
	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>1</b>
<b>Cuestiones</b>	<b>Siempre</b>	<b>Casi siempre</b>	<b>Muchas veces</b>	<b>Pocas veces</b>	<b>Nunca</b>
1.Ver televisión	0	4	3	3	0
2.Uso del Internet	0	4	3	2	1
3.Actividades deportivas	0	2	3	2	3
4.Paseos familiares	1	3	2	3	1
5.Labores del hogar	1	2	4	3	0
6.Visita a familiares	1	3	2	4	0
7.Labor social	1	1	0	3	5
8.Labor pastoral	1	0	0	2	7
9.Fiestas familiares	0	2	3	3	2

De lo recogido podemos observar que el tiempo familiar está dividido entre: realizar actividades frente a dos pantallas (internet o televisión) y labores del hogar. Pocas veces manifiestan realizar paseos familiares que incluirían actividades deportivas y la mayoría nunca realiza actividades de índole social o pastoral. A partir de estos datos podemos mencionar que la falta de actividades que fomenten unión familiar y esparcimiento ocasionan que los jóvenes se vuelvan seres sedentarios y dependientes de aparatos tecnológicos.

Tabla 2.5

Cuestiones	¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?				
	CATEGORÍAS				
	5	4	3	2	1
	Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca
<b>A. Factor económico:</b>	0	0	0	4	6
1. Desempleo					
2. Pobreza	0	0	0	4	6
3. Remuneración baja	0	0	1	5	4
<b>B. Factor social:</b>	0	1	2	5	2
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.	0	0	0	4	6
3. Problemas comunitarios	0	0	1	4	5
4. Migración	0	1	0	1	8
<b>A. Factor intrafamiliar:</b>	0	0	0	1	9
1. Violencia familiar: (física )					
2. Violencia familiar: (Psicológica)	0	0	0	2	8
3. Alcoholismo	0	0	1	2	7
4. Drogadicción	0	0	0	1	9
5. Infidelidad	0	0	1	1	8
6. Embarazos en la adolescencia	0	0	0	1	9

De los datos recabados vemos que el factor económico, particularmente la pobreza y el desempleo pocas veces afecta su estabilidad; el factor social muestra poca incidencia mientras que el factor intrafamiliar resulta ser, aunque con poco valor, el que puede ocasionar disturbios familiares. Podemos decir que su ambiente familiar que se basa en su relación y la relación que ven es lo que les afecta mientras lo que no les corresponde a ellos, como lo económico, no resulta ser algo que vean como detonante del equilibrio familiar.

Tabla 2.6

Cuestiones	Rangos				
	5	4	3	2	1
	Siempre	Casi siempre	Muchas veces	Pocas veces	Nunca
1.Responsabilidad	6	1	2	0	0
2.Honestidad	8	1	0	0	0
3.Respeto	9	0	0	0	0
4.Comunicación	5	3	0	1	0
5.Solidaridad	4	5	0	0	0
6.Amor	7	2	0	0	0
7.Fidelidad	8	1	0	0	0
8.Amistad	1	6	2	0	0
9.Autoestima	6	3	0	0	0
10.Alegría	4	5	0	0	0
11.Paciencia	3	6	0	0	0
12.Tolerancia	5	4	0	0	0

La muestra se manifiesta muy interesada en orientarse respecto a las 12 cuestiones, esto resulta de gran importancia porque muestran un interés en adquirir este conocimiento y el mismo lo pueden trascender a otros y aplicarlos en su entorno familiar, escolar y eventualmente laboral.

Tabla 2.7

<b>2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:</b>		
<b>OPCION</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Se lo debe hacer en algunos casos	8	80.00%
En ningún caso se debe aplicar	2	20.00%
<b>Total</b>	10	100.00%

<b>2.7.1 Respecto al aborto que opinión tienes:</b>		
Se lo debe hacer en algunos casos (específicos)		
En caso de violación	5	62.50%
En caso de menor de edad	2	25.00%
Si no tiene Posibilidad de vivir	1	12.50%
<b>Total</b>	8	100%

La mayor parte de la muestra piensa que el aborto es una opción justificable cuando (véase 2.7.1), se ha sido víctima de alguna violación y en menor cantidad cuando es menor de edad. De los datos de esta tabla podemos recabar que a pesar de pertenecer a colegios católicos su opinión frente al aborto no es la propuesta por la iglesia católica, más allá de esto es notable que opinan firmemente que hay casos que justifican esta acción. Este tema ha ocasionado mucho debate y por mucho tiempo, lo observado aquí determina que las diversas ideas que han sido expuestas por expertos, sacerdotes, docentes, doctores, amigos, etc, ha impactado en el criterio de estos estudiantes.

Tabla 2.8

2.8

<b>2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?</b>		
<b>OPCION</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>PORCENTAJE</b>
Familia y educación en valores	2	20.00%
Relación padres e hijos	3	30.00%
Familia y vida	3	30.00%
Dificultades en la adolescencia	1	10.00%
Otra especifica	0	0.00%
No contestaron	1	10.00%
<b>Total</b>	<b>10</b>	<b>100.00%</b>

Los estudiantes manifiestan querer adquirir conocimiento relacionado a la familia y lo que encierra este término, sus relaciones, sus miembros y la educación impartida por los mismos. Es importante aprovechar la búsqueda de conocimiento de ellos en un tema tan importante que trasciende a su desarrollo como persona y como eventual miembro de su propia familia.

# CAPÍTULO VI

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

## **6. Conclusiones y recomendaciones.**

En el transcurso de la investigación de campo se recabó, comparó y analizó datos acerca del uso y manejo de las pantallas en niños y jóvenes entre 6 y 18 años en su entorno familiar y escolar, basados en esta información hemos arribado a las siguientes conclusiones.

### **6.1 Conclusiones**

#### **6.1.1 Redes sociales y pantallas.**

- Los niños y jóvenes ecuatorianos viven en la "sociedad de la información" lo que los convierte en usuarios activos y capaces de seleccionar y manipular las TIC's de acuerdo a su necesidad, sea esta educativa o de ocio. El tiempo invertido, particularmente por los jóvenes, en las pantallas es muy extenso y usado para entretenimiento de sus tardes durante la semana y escala los fines de semana.

- La preferencia por el uso de ciertas pantallas sobre otras se ve marcado por aspectos de edad, género y utilidad. Podemos destacar que a menor edad existe preferencia por los videojuegos porque su motivación recae en el aspecto lúdico en contraste con los jóvenes cuya motivación nace del aspecto social de su vida y es por esto que el internet predomina ya que los mantiene en comunicación constante con amigos y les provee el tipo de entretenimiento que puede ser compartido con sus pares.

### **6.1.2 Redes sociales y mediación familiar**

- Los niños y jóvenes se encuentran rodeados de un equipamiento tecnológico en sus casas que los ha convertido en usuarios activos y sujetos dictadores de su propio tiempo y momento de uso por la carencia de participación de padres.
  
- La supervisión de los padres viene dada por preguntas o vistazos esporádicos y difiere en base a género. El tiempo de uso de las pantallas resulta en descuido de estudios y discusión con padres, para las chicas, mientras que los chicos no tienen este problema aunque sí admiten que descuidan los deportes.

### **6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar**

- Existe una relación entre el uso del internet y el conocimiento de sus funciones, dándose a menor conocimiento, menor aplicación de herramientas de búsqueda y aplicación hacia el desarrollo de tareas. A pesar de esto los estudiantes alegan poseer un nivel medio en el manejo del internet.

- En el colegio el maestro asume el rol de mediador y tiene la labor de trascenderlo hacia el hogar mediante tareas que propicien concientización, análisis y aplicación de lo aprendido. La influencia del docente como motivador y mediador no es significativa y de hecho es casi inexistente ya que un alto porcentaje muestra que no usan internet para impartir sus clases y que son pocas las situaciones en las han sido expuestas a clases interactivas.

#### **6.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades**

- De acuerdo a lo investigado podemos dividir esta sección en beneficios y riesgos para: padres, docentes y niños y jóvenes, siendo los últimos influenciados por la edad, género y madurez. Vamos establecer las oportunidades priorizando a nuestros sujetos de investigación y partiendo con los teléfonos móviles cuya función principal de medio de comunicación fomenta su adquisición por estudiantes desde edades tempranas. El televisor, pantalla de mayor posesión y cantidad por familia, sirve de enlace entre algunos miembros de la familia ya que permite compartir mediante los contenidos mostrados, fomenta la discusión de temas y negociación entre miembros.

Los videojuegos por su parte y de acuerdo a la temática del juego, desarrollan concentración y nociones de trabajo en equipo. Finalmente, el internet brinda información que ayuda a completar o adquirir conocimiento.

Los docentes se benefician del uso del internet porque sirve como herramienta educativa que lleva al estudiante a interactuar de manera activa y mostrar interés en el aprendizaje transformándolo en una experiencia significativa. Por su parte a los padres les sirve como conector hacia el mundo de los hijos, una forma de compartir y ver intereses a parte de guiar en la forma correcta del uso de las pantallas.

- Los riesgos se dan por falta de supervisión y desconocimiento y varían desde dependencia, agresión y contenidos de acuerdo al grupo y a la pantalla mencionada.

La investigación de campo arrojó que el uso del celular muestra altos grados de agresión, mediante mensajes sugestivos o violentos, e invasión de privacidad, lo impresionante es que son las mujeres las que son víctimas y agresoras y manifiestan no poder estar sin éste medio.

Las pantallas restantes: internet, televisión y videojuegos proporcionan una diversidad de contenido que afecta la interpretación entre lo real y lo ficticio y genera influencia sobre la conducta de los niños y jóvenes.

En cuanto a los padres y a los docentes los riesgos son el resultado de la falta de conocimiento de las pantallas y su consecuente orientación adecuado a sus hijos y alumnos respectivamente.

## **6.2 Recomendaciones**

### **6.2.1 Redes sociales y pantallas**

- La tecnología forma parte de la vida de los niños y jóvenes está inmersa en su entorno por lo cual es recomendable regular la ubicación de las pantallas en los lugares que sirven para descanso y estudio cómo son el cuarto y la sala de estar, de esta manera generando menores distractores y potenciando la concentración.

- Dado que el uso de las pantallas es modificables de acuerdo a intereses marcados por edad y género es necesario que se establezca un tiempo adecuado para que estas no afecten el desarrollo social y académico de los niños y jóvenes; dicho tiempo deberá ser informado a través de charlas auspiciadas por el gobierno y la escuela y ajustado por los padres de acuerdo las características de su entorno familiar.

### **6.2.2 Redes sociales y mediación familiar**

- Los padres o las personas que tengan en casa como figura de autoridad son las encargadas de establecer hábitos a seguir, por esta razón sugiero que se expongan pautas a la hora de usar las pantallas las cuales si no se cumplen deberán venir acompañadas de su respectiva consecuencia, así fomentando en ellos concientización frente a sus actos.

- Los padres son la guía y el modelo a seguir pero frente a las pantallas hemos observado que no tienen un nivel de conocimiento medio ni superior al de sus hijos entonces hay que empezar a educarlos y fomentar la autoeducación en el uso, beneficios y riesgos de las TIC's.

### **6.2.3 Redes sociales y ámbito escolar**

- Es recomendable que la infraestructura de las escuelas y colegios fiscales sea modificada para que puedan contar con los recursos tecnológicos necesarios que ayuden al docente en la enseñanza. La comunidad educativa debe unirse para pedirle al gobierno apoyo que esta gestión se realice.

- Los docentes tiene que ser capacitados en el uso de las tecnologías para que sirvan no sólo como herramienta para sus clases sino para brindarles a los estudiantes la guía adecuada frente a los riesgos que presentan. La capacitación no debe empezar en el colegio sino que debe ser marcada dentro de la malla curricular del que estudia para ser profesor.

#### **6.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.**

- El gobierno debe preparar una plan de acción ante el creciente riesgo que hay en contenidos observados y estructurar campañas que brinden charlas a las comunidades, dirigidas especialmente a los jóvenes y particularmente a las mujeres ya que hemos visto que son ellas las que muestran un alto grado de agresividad frente al uso del celular.
- Generar guías especiales para los estudiantes, que se manifiestan cómo usuarios activos y con conocedores del uso de las pantallas, que brinden criterios a seguir resaltando los riesgos y las oportunidades que brindan las pantallas.

# BIBLIOGRAFÍA

## 7. BIBLIOGRAFÍA

- Carlos Ángeles. (2010, Lunes, 17 de mayo). Influencia de las TIC's en los estudiantes. Padres por la educación. Disponible en: <http://padresporlaeducacion.blogspot.com/2010/05/influencia-de-las-tics-en-los.html> [consulta, 2011, 7 de Julio]
- Claus J. Tully. ( 2007, Abril). La socialización en el presente digital. Revista iberoamericana de ciencia, tecnología y sociedad. Disponible en: [http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132007000100002&script=sci\\_arttext](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S1850-00132007000100002&script=sci_arttext) [consulta, 2011, 12 de Julio]
- Dr. Pere Marqués Graells. Impacto de las TIC's en educación: funciones y limitaciones. Disponible en: <http://www.peremarques.net/siyedu.htm> [consulta, 2011, 23 de Julio]
- Educar en comunidades desventajadas. (2007, Agosto). Disponible en: <http://html.rincondelvago.com/intencion-de-educar-en-comunidades-educativas-desaventajadas.html> [consulta, 2011, 30 de Junio]
- Eduteka. (2007, Septiembre 1). El porqué de las TIC's en educación. Disponible en: <http://edtk.co/NHR6B> [consulta, 2011, 5 de Julio]
- El Ciudadano TV. (2011, Domingo 16 de Enero). Desempleo en el Ecuador baja a niveles ubicados antes de la crisis. Periódico digital del gobierno de la revolución ciudadana. Disponible en: <http://www.elciudadano.gov.ec> [consulta, 2011, 30 de Junio]
- Generación Interactiva del Ecuador. Disponible en: <http://lageneracioninteractiva.mintel.gob.ec/> [consulta, 2011, 15 de Julio]
- Héctor R. Alonso. (2010, 17 de Noviembre). Impacto de las Tecnologías de información y comunicación en el desarrollo en America Latina. Global Crossing. Disponible en: <http://blogs.globalcrossing.com/> [consulta, 2011, 12 de Agosto]

INEC Instituto Nacional de Estadística y Censos. Disponible en: <http://www.inec.gob.ec> [consulta, 2011, 20 de Julio]

- Información tecnológica al día, itahora.com. (2011, 5 de Abril). Ecuador: MINTEL e INEC informaron sobre indicadores sociodemográficos del mercado de las Telecomunicaciones y de las TIC's. Disponible en: <http://www.itahora.com/convergencia/ecuador-mintel-e-inec-informaron-sobre-indicadores-sociodemograficos-del-mercado-de-las-telecomunicaciones-y-de-las-tic> [consulta, 2011, 25 de Junio]

- José Emiliano Ibañez (2010, 30 de Diciembre). El uso educativo de las TIC's. Disponible en: [http://jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm#\\_Toc50017373](http://jei.pangea.org/edu/f/tic-uso-edu.htm#_Toc50017373) [consulta, 2011, 10 de Julio]

- Juan Carlos Tedesco. (2000, 24 de Junio). La educación y las nuevas tecnologías de información. Disponible en: <http://www.educacionenvalores.org/spip.php?article325> [consulta, 2011, 28 de Julio]

- Julio Cabero Almenara. Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo: oportunidades, riesgos y necesidades. Disponible en: <http://investigacion.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf> [consulta, 2011, 5 de Julio]

- Cubino, Rafael.( 2001). "El área de tecnología en secundaria" página 8, En Narcea ediciones, 222 páginas.

- MINTEL Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la información. Disponible en: <http://www.mintel.gob.ec/> [consulta, 2011, 22 de Julio]

- Tapscott, Don (1998). "Prefacio Promesas y peligros de la tecnología digital". En CEBRIÁN, J.L.: La red. Pp 13-34 Madrid: Taurus

ANEXOS

## 8. ANEXOS

### Cuestionario 2º - 5º Año de Básica

#### 1. ¿A qué curso vas?

- 2º de Año de Básica
- 3º de Año de Básica
- 4º de Año de Básica
- 5º de Año de Básica

#### 2. ¿Cuántos años tienes?

- 6 años o menos
- 7 años
- 8 años
- 9 años o más

#### 3. Sexo

- Masculino
- Femenino

#### 4. ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo (Es posible más de una respuesta)

- Mi padre
- Mi madre
- Un hermano o hermana
- 2 hermanos o/y hermanas
- 3 hermanos o/y hermanas
- 4 hermanos o/y hermanas
- 5 hermanos o/y hermanas o más
- Mi abuelo o/y abuela
- Otras personas

#### 5. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?

- Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele, hablar por teléfono
- Leer, estudiar, irme a dormir
- Hablar con mi familia

**6. ¿Tienes ordenador en casa?**

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

**7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**

- En mi habitación
- En la habitación de un hermano/a
- En la habitación de mis padres
- En la sala de estar
- En un cuarto de trabajo, estudio o similar
- Es portátil

**8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?**

- No
- Sí

**9. Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?**

No (pasa a la pregunta 13)

Sí

**10. ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)**

- Para visitar páginas Web
- Para compartir vídeos, fotos, presentaciones... (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd...)
- Para usar el correo electrónico (e-mail)
- Para descargar música
- Para chatear o usar el Messenger
- Para utilizar redes sociales (Facebook, Tuenti...)

**11. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**

- En mi casa
- En el colegio
- En un "ciber café"
- En un lugar público (biblioteca, centros de actividades...)
- En casa de un amigo
- En casa de un familiar

**12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas
- Con mi padre
- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

**13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?**

- No (pasa a la pregunta 17)
- Sí, el mío
- Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)

**14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**

- Pedí que me lo compraran
- Fue un regalo
- Me lo dieron mis padres

**15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)**

- Hablar
- Enviar mensajes
- Jugar
- Navegar en Internet
- Otras cosas

**16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)**

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

**17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**

No (pasa a la pregunta 21)

Sí

**18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)**

PlayStation 2

PlayStation 3

XBox 360

Wii

PSP

Nintendo DS

Game Boy

Ordenador

**19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**

PlayStation 2

PlayStation 3

XBox 360

Wii

PSP

Nintendo DS

Game Boy

Ninguna de las anteriores

**20. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**

Solo

Con mi madre

Con mi padre

Con mis hermanos y/o hermanas

Con los amigos y/o amigas

Con otras personas distintas

**21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?**

Ninguno (pasa a la pregunta 24)

Uno

Dos

Tres

Cuatro o más

**22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)**

Mi habitación

La habitación de un hermano/a

El salón o cuarto de estar

La habitación de mis padres

En la cocina

En un cuarto de juegos (para la videoconsola)

Otros sitios

**23. Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)**

Solo

Mi padre

Mi madre

Algún hermano/a

Otro familiar

Un amigo/a

Otras personas

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- Webcam
- MP3/MP4/iPod
- Cámara de fotos digital
- Cámara de vídeo digital
- Televisión de pago (digital o por cable: Digital Plus, ONO, Imagenio...)
- Equipo de música
- Teléfono fijo
- DVD
- Disco duro Multimedia (para bajar películas de Internet y verlas en la televisión)
- Ninguna de estas, tengo otras

**25. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)**

- Paga semanal
- Cuando necesito algo pido y me dan
- En cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales
- Hago algún trabajo en casa
- Hago algún trabajo fuera de casa
- No me dan dinero

**26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?**

- Tengo más dinero del que necesito
- Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
- Tengo menos dinero del que necesito

**27. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Internet
- Televisión
- No lo sé

**28. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

**29. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

**30. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

**31. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?**

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

**CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

**2. ¿Cuántos años tienes?**

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

**4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?, (es posible más de una respuesta)**

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más

8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

**5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

**6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

**7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

**8. ¿Qué lees?**

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

**9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

**10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

**11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

**12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

**13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

**14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

**15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

**16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**

1. Todas
2. Matemáticas
3. Lengua y Literatura
4. Historia/ Geografía
5. Idiomas
6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)
7. Otra

**17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**

1. No, ninguno
2. Si, algunos (menos de la mitad)
3. Si, casi todos (más de la mitad)
4. Sí, todos

**18. ¿Tienes ordenador en casa?**

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

**19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil

**20. ¿Tienes internet en tu casa?**

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

**21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**

1. No
2. No lo sé
3. Sí, tengo un filtro
4. Sí, tengo un antivirus
5. Sí, pero no sé lo que es

**22. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?**

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

**23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo sé

**24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

1. Entre una y dos horas
2. Más de dos horas
3. Nada
4. No lo sé

**25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

**26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos

4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

**27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

**28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

**29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas

9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

**30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)**

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

**31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

**32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

**33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

**34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**

1. Con mis amigos

2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

**35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

**36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

**37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

**38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

**39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

**40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Facebook
2. Orkut

3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

**41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

**42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

**43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

**44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

**45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

**46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

**47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**

1. No
2. Si

**48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

**49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.**

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

**50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)**

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

**51. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**54. ¿Tienes móvil propio?**

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

**55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

**56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

**57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

**58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

**59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

**60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

**61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

**62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

**63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

**64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

**65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

**66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**

1. No
2. Sí

**67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

**68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

**69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.

5. No estoy de acuerdo con ninguna

**70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

**71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

**73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

**75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

**76. ¿Juegas con la XBox 3600?**

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

**77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

**79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Wii Paly

2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiviial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

**80. ¿Juegas con la PSP?**

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

**81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinumium
4. Tekken: Dark Resurrection Platinumium
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

**83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. New Super Mario Bross
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre

5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

**85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Olbelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

**87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare

7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

**88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

**89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

**90. ¿Tienes juegos pirateados?**

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

**91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)**

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

**92. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

**93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**

1. No (pasa a la pregunta 95)

2. Sí

**94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta)?**

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

**95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**

1. No
2. Si

**96. ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**

1. No
2. Si
3. No lo sé

**97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

**98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

**99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a

3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

**100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres

**101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

**102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

**103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

**104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres

4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

**105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

**106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

**107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

**108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

**109. ¿Te castigan o premian con la tele?**

1. No
2. Si

**110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as

3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

**111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

**112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

**113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

**114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión

7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

**115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

**116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

**117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

**118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

**119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

**120. .De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

**121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

**122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. 1. Teléfono móvil
2. 2. Televisión
3. 3. No lo se

**123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

**124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil
2. Video juegos

3. No lo se

**125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

**126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

