



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,
ESTUDIOS EN NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS,
REALIZADO EN LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS: ESCUELA FISCAL
“ZOILA MARÍA ASTUDILLO CELI”, UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL
“HÉROES DEL CENEPa” Y UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “SAN
FRANCISCO DE ASÍS” DE LA CIUDAD DE LOJA PROVINCIA DE LOJA EN
EL AÑO 2011”**

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

AUTORA:

Nelly Giomar Pinzón Ludeña

MENCIÓN:

EDUCACIÓN BÁSICA

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO FIN DE CARRERA:

Lic. María del Cisne Muñoz Vallejo

**CENTRO UNIVERSITARIO LOJA
2011**



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

Lic. María del Cisne Muñoz Vallejo

TUTORA DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

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

C E R T I F I C A:

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

(f) _____

Loja, Noviembre del 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Nelly Giomar Pinzón Ludeña, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) _____
C.I. 1103160139



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

AUTORÍA:

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

(f) _____

Nombre: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

C.I. 1103160139

D E D I C A T O R I A

El presente trabajo de investigación fruto de un esfuerzo y sacrificio conjunto, lo dedico con mucho afecto a mis padres, esposo e hijos por darme la motivación permanente para alcanzar la meta deseada.

NELLY

A G R A D E C I M I E N T O

Expreso mi gratitud a la Universidad Técnico Particular de Loja en su Modalidad Abierta y a Distancia, a la Escuela de Ciencias de la Educación, a los maestros que supieron guiarme en la preparación profesional y en especial a la Licenciada María del Cisne Muños, Directora del trabajo fin de carrera, la escuela fiscal mixta “Zoila María Astudillo Celi, a su Director Dr. Gilbert Granda, a la institución educativa municipal “Héroes del Cenepa”, a su Directora Licda. Mercy Mora, a la institución educativa fiscomisional “San Francisco de Asís”, a su Vicerrector Holjer Montaña y a los profesores que me prestaron toda su colaboración.

GRACIAS

INDICE DE CONTENIDOS

Portada	i
Certificación	ii
Acta de compromiso	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice de contenidos	vii
1. RESUMEN	1
2. INTRODUCCIÓN	2
3. MARCO TEÓRICO	4
3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.	4
3.1.1. ENTORNO EDUCATIVO, LA COMUNIDAD EDUCATIVA.	4
3.1.1.1. La Educación.	4
3.1.1.2. Compromiso de la Sociedad.	4
3.1.1.3. Los Profesores Necesitan a los Padres.	5
3.1.1.4. La Importancia entre el Alumno, Padres y Maestros.	7
3.1.2. LA DEMANDA DE LA EDUCACIÓN EN LAS TIC.	8
3.1.2.1. Comunicación y Tecnología en el Ecuador.	10
3.1.2.2. Ecuador y su Incorporación en la Sociedad de la Información y el Conocimiento.	11
3.1.2.3. La Tecnología en el Ecuador.	11

3.1.2.4. Para Satisfacer Necesidades de Orden Cualitativo.	12
3.1.2.5. Los Avances Científico y Tecnológicos.	13
3.1.2.6. El Apoyo de las Nuevas Tecnologías.	14
3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS	14
3.2.1. INVESTIGACIONES SOBRE LAS PAUTAS DE CONSUMO SOBRE LAS PANTALLAS ENTRE NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 6-18 AÑOS.	14
3.2.1.1. Incorporación de las Nuevas Tecnologías de Información y la Comunicación en la Educación.	15
3.2.1.2. Equipos Tecnológicos en los Hogares en los que Viven Niños y Adolescentes.	16
3.2.1.3. Una Generación Bien Comunicada.	20
3.2.2. LOS RIESGOS QUE PLANTEAN LAS TIC.	20
3.2.2.1. Influencias de los Medios y de las Nuevas Tecnologías.	20
3.2.2.2. Efectos Negativos de la Televisión en los Niños y Adolescentes.	22
3.2.2.3. Importancia del Impacto de las Imágenes Mediáticas en Niños y Adolescentes.	23
3.2.3. LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC.	24
3.2.3.1. Convivencia y Nuevas Tecnologías.	24
3.2.3.2. La Televisión y los Medios de Comunicación en la Escuela.	24
3.2.3.3. La Televisión en la Enseñanza.	25
3.2.3.4. La Información Escolar.	26
3.2.3.5. Internet como Fuente de Comunicación y Conocimiento.	27
3.2.3.6. Principales Beneficios del Internet.	27
3.3 ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC.	29
3.3.1. INICIATIVA EN EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN.	29

3.3.1.1. La Autorregulación.	30
3.3.1.2. La Corregulación.	30
3.3.2 INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA MEDIACIÓN FAMILIAR.	31
3.3.2.1. La Familia.	31
3.3.3. ALFABETIZACIÓN EN LAS TIC´s (Iniciativa sobre la media literacy)	33
3.3.3.1. Nuevas Tecnologías en la Educación.	33
3.3.3.2. Educación en la Comunicación (Iniciativa sobre la media literacy).	34
4. METODOLOGÍA.	36
4.1 DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	36
4.2.PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN	36
4.3. TECNICAS E INSTRUMENTOS DE LA INVESTIGACIÓN	37
4.3.1. Técnicas.	37
4.3.2. Instrumentos.	37
4.4 RECURSOS.	38
4.4.1. Humanos.	38
4.4.2. Instituciones.	38
4.4.3. Materiales.	39
4.4.4. Económicos.	39
4.5. PROCEDIMIENTO.	39
5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.	42
5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA	42
5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.	60
5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.	80
5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.	99
5.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.	118
5.6. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (ILFAM).	132
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	136

6.1. CONCLUSIONES.	136
6.2. RECOMENDACIONES.	137
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	138
8. ANEXOS	140
8.1. CARTAS DE PRESENTACIÓN	141
8.2. CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 9 años	144
8.3. CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES de 10 a18 años	150
8.4. CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y AOLESCENTES ILFAM	176
8.5. ESCUELA FISCAL MIXTA “ZOILA M. ASTUDILLO C.”	180
8.6. UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HÉROES DEL CENEPA”	181
UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “SAN FRANCISCO DE ASÍS	182

1. RESUMEN

La investigación “Generaciones Interactivas en Ecuador” estudio realizado en las instituciones educativas en la ciudad de Loja en el año 2011-2012, aplicada en la escuela fiscal “Zoila María Astudillo Celi”, unidad educativa municipal “Héroes del Cenepa” y en la unidad educativa fiscomisional “San Francisco de Asís”, ubicadas en las zonas urbanas de la ciudad.

La muestra fue tomada de un paralelo de cada una de las tres instituciones educativas. Donde niños y jóvenes fueron partícipes de las encuestas y la cuarta muestra fue tomada a un grupo de personas que viven en torno a mi residencia. Los niños y jóvenes que participaron en el proyecto de investigación corresponden a los siguientes: 1er grupo: niños de 8-9 años de edad, 4to año EGB, aplicado el 1er cuestionario de 31 preguntas; 2do y 3er grupo: jóvenes de 14- 18 años edad de 10mo año de EGB y 1ro de bachillerato, aplicado el 2do cuestionario de 126 preguntas y 4to grupo: 10 personas entre niños y jóvenes del entorno de 10-18 años de edad de EGB o bachillerato aplicado el 3er cuestionario ILFAM (Instituto Latinoamericano de la Familia).

Los instrumentos de investigación aplicados fueron: la encuesta y la guía de observación para cada una de los encuestados, además la entrevista directa a los niños, adolescentes y jóvenes.

El análisis, interpretación y discusión de resultados, fundamentado en el marco teórico conceptual, en los datos empíricos y en las experiencias, han llevado a la comprobación de los supuestos planteados. Concluyendo que los alumnos encuestados poseen un nivel medio en conocimiento de la tecnología, los niños, adolescentes y jóvenes requieren de orientación de sus padres, profesores y apoyo económico por parte de las autoridades de turno para la actualización y avances tecnológicos en la educación.

El proyecto de investigación Generaciones Interactivas en el Ecuador, determinó el nivel de conocimientos que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas: televisión, computadores, videojuegos celulares e internet, la utilización adecuada y responsable de estos medios genera un importante crecimiento y desarrollo en la mentalidad de las nuevas generaciones.

2. INTRODUCCIÓN

Las tecnologías de la información y de la comunicación ha generado una revolución social desde el más pequeño al más grande, en el medio social solo se habla de tecnología que se ha convertido en una competencia de quien conoce y utiliza más estos medios. Los niños y los jóvenes de los países subdesarrollados ya las tecnologías han formado parte de sus vidas y las utilizan como herramientas básicas para el desarrollo de sus actividades tanto escolares como dentro del entorno familiar.

En nuestro país y en especial en los sectores como las zonas rurales y urbanas alejadas de los centros de la ciudad, el complemento de la tecnología se va adentrando muy despacio tanto a nivel educativo como familiar, como se podrá conocer en la presente investigación.

El objetivo de este proyecto, es conocer con detalle el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6-18 años, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar. La Generación Interactiva, permite comunicar, educar y entretener a través de internet, el celular, los videojuegos y la televisión, estas son las cuatro pantallas sobre las que se centra la investigación.

En nuestro país la tecnología es poco utilizada en el quehacer educativo a nivel de escuelas, colegios es más utilizada en las universidades, por cuanto la implementación de equipos para el efecto avanza a paso lento. La capacitación docente en la utilización de las herramientas de la computación es urgente, porque nos damos cuenta que en países en vías de desarrollo tienen mayor adelanto tecnológico en el ámbito educativo que el Ecuador y así mismo los planteles educativos están dotados de recursos tecnológicos.

En la escuela fiscal “Zoila María Astudillo C.” y en la unidad educativa municipal “Héroes del Cenepa” cuenta con una regular infraestructura física y equipamiento de laboratorios tecnológicos, estas instituciones actualmente atraviesan una seria crisis, que se manifiesta en la falta de estructura, maestros contratados mal remunerados, falta de presupuesto. Pero el problema principal es sobre todo, de calidad. Mientras, que en la unidad educativa fiscomisional “San Francisco de Asís” hay una muy buena infraestructura física y equipamiento de laboratorios, entre ellos especialmente el de computación, los factores que favorecen la introducción de la tecnología son muchos

no existiendo casi barreras, la actitud ética de profesores y estudiantes es significativa, toda vez que los valores son el elemento fundamental en la educación de estas instituciones. En conversaciones con autoridades y profesores manifiestan que investigaciones de esta naturaleza no se han dado en estas instituciones.

La Universidad Técnica Particular de Loja como miembro activo de la Organización Universitaria Interamericana (OUI) forma parte de este proyecto de investigación de gran impacto social y educativo, que sin duda será un aporte importante para el Ecuador. El tema Generaciones Interactivas se lo ha venido trabajando en más de 2.000 colegios de España, Argentina, Chili, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, con la aproximadamente 150.000 niños y jóvenes entre las edades comprendidas entre 6 a 18 años.

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 de Generaciones Interactivas, realizado a través de Fundación Telefónica. Por ello, se ha iniciado un avance de investigación en algunas instituciones educativas, lo que ha impulsado a este ambicioso proyecto para llegar a todo el territorio nacional, con la finalidad de establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes de 6-18 años, en el Ecuador.

El análisis, interpretación y discusión de resultados, fundamentado en el marco teórico conceptual, en los datos empíricos y en las experiencias, han llevado a cabo a la comprobación de los supuestos planteados. Las innovaciones en la aplicación de las nuevas tecnologías en el ámbito educativo, son una necesidad actual y esperamos que al conocer los datos de esta investigación, surja la motivación para que sea una exigencia personal a las autoridades educativas.

La Universidad Particular de Loja, ha querido aportar con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas en Ecuador, ya que al conocer cómo está la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías permitirá tener un mapa situacional sobre la temática. El alcance de la presente investigación será aproximadamente en 800 colegios de todo el país, lo que sin duda marca un hito en investigación sobre el tema.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

3.1.1. ENTORNO EDUCATIVO, LA COMUNIDAD EDUCATIVA

3.1.1.1 La Educación

“La educación es importante porque impacta en todos los ámbitos de la vida, en la productividad laboral, en la participación y la ciudadanía y en general en el mejoramiento de la calidad de vida”. (Ministerio de Educación, 2009) Sin embargo, su acceso no ha sido igual para todos, depende en muchos casos en la capacidad económica y de las oportunidades individuales. Los sectores que mayores posibilidades de educarse han tenido son los urbanos, no así la población rural, especial indígena.

La educación no es un solo derecho humano y una responsabilidad social sino una condición básica para cualquier proceso de desarrollo. La educación debe contribuir al crecimiento integral del ser humano. En este sentido una de las primeras características que debería tener la educación ecuatoriana es recoger, mantener y respetar la diversidad cultural. La educación ecuatoriana atraviesa una serie de crisis que se manifiesta en la falta de infraestructura, falta de presupuesto. Pero el problema principal es sobre todo, “una educación de calidad”. (Peralta, 2010) La calidad de la educación no puede estar al margen de lo que sucede con el país. En una sociedad en crisis económica, política, social, la educación es solamente un reflejo de ella. Por lo tanto, tiene mucho que ver con las condiciones de vida, de trabajo, seguridad, de pobreza que afecta a la mayoría de los hogares ecuatorianos.

Algunos análisis afirman que de los niveles de instrucción primaria, secundaria y superior, la primaria es de mayor rentabilidad social en todas las regiones, está incluso por encima de la rentabilidad del capital físico, por lo que la educación y en especial la primaria debe ser prioridad en la inversión de los países.

3.1.1.2 Compromiso de la Sociedad con la Educación

”La familia es el entorno primario para educar a los niños a fin de que se conviertan en miembros activos de la sociedad y contribuyan a ella de manera competente”. (Rovira

y Beloso, 1988) La familia se convierte en una unidad, donde todos debemos aportar con un granito de arena en la educación de nuestros hijos. La familia es el entorno primario donde cultivamos nuestros valores, nuestros principios éticos, nuestra verdadera identidad.

Básicamente el hogar (la familia) es la única institución en la vida donde se pone en práctica el verdadero significado del amor. Donde hay amor hay una buena educación, porque el ser humano necesita ser amado para amarse a sí mismo y poder amar a los demás y hacer con amor todo aquello que este bajo su responsabilidad. Es importante tener claro, que la mejor educación está en manos de los padres de familia, son ellos los responsables de entregar a la sociedad seres con una actitud equilibrada. Hay que tener claro que en las familias concretas se dan problemas de comunicación, de relación, de autoridad, de convivencia, de sexualidad, de dinero. Y es que las familias en realidad se parecen mucho o tratan de imitar a las muestras de algunos programas televisivos.

Un rápido análisis nos permite afirmar que, hace pocos años, las familias contaban con elementos de solidez propios muy superiores a los actuales: tenían unas con ficciones más profundas, mayor estabilidad, menor estrés, más miembros y mayores oportunidades de interacción entre ellos, etc. En la actualidad, las familias, a pesar de sus mejores niveles de formación y educación, están más afectadas por influencias sociales negativas propias de la sociedad occidental y son más débiles en su estructura, encontrándose inmersa, en muchos casos, en problemas reales que afectan a su estabilidad.

Carencia de ideales claros de vida, dificultades de convivencia o ruptura de matrimonios, etc. "Las relación que se entabla entre familia y escuela es tan particular que sólo cabe situarla en el marco de la confianza". (Rovira y Beloso, 1988) Esas familias necesitan más que nunca ayuda en su acción educativa profunda, y deben encontrar colaboración en el ámbito escolar, dentro de un marco de confianza.

3.1.1.3 Los Profesores Necesitan a los Padres.

La peculiar relación existente entre escuela y familia, exige de ellas una exquisita coordinación. Del mismo modo, la necesidad de personalización para una verdadera formación, y la reciprocidad de la relación establecida, solicitan crecientes grados de

participación y comunicación entre ambas instituciones. Son varias las condiciones profesionales y personales que deben tener quienes asuman la responsabilidad de la educación tanto en los hogares como en las instituciones educativas. Citamos algunas de ellas.

Ser motivador, transmitiendo interés a los demás actores de la unidad.

Proyectar una imagen positiva, tanto de sí mismo como de la organización.

Ser un buen comunicador.

Ser innovador.

Ser creativo y promover con su actitud el despegue de la imaginación de sus colegas.

Ser estable.

Tener capacidad de ponerse en el lugar del otro.

Ser autocrítico y abierto a la crítica positiva de los demás.

Ser lo más objetivo posible ante las distintas situaciones que se susciten en la escuela.

Ser racional.

Ser responsable ante la organización, ante las personas que la integran y ante los niveles jerárquicos superiores.

Esa relación de confianza determina, matiza y da forma al binomio familia – escuela, que debe estar marcada por una actitud de responsabilidad compartida y complementaria en la tarea de educar a los hijos. Ello implica una verdadera relación de “comunicación” (Orellana, 2008) donde padres y maestros establezcan una vía abierta de información, de orientación, sobre la educación de los hijos, constructiva y exenta de tensiones por el papel que cada uno de ellos desempeña.

“La función educativa es una responsabilidad conjunta de toda la sociedad”. (Moratalla, 2002) Ello implica una verdadera relación de comunicación donde padres y maestros establezcan una vía abierta de información, de orientación, sobre la educación de los hijos, constructiva y exenta de tensiones por el papel que cada uno de ellos desempeña. En este sentido, la familia debe tener una actitud activa y participativa, más allá de las aportaciones puntuales de información sobre los hijos, en la medida que lo requieran los maestros: esto es, trabajar conjuntamente en la orientación de la persona en orden a un proyecto común de educación.

Si no se produce ese acuerdo previo sobre cómo y para qué queremos educar a nuestros hijos, la disfuncionalidad en la relación padres – maestros y en el mismo proceso educativo, estará asegurada. Una escuela no puede limitar su actividad a los campos que sean de su exclusivo interés, sin atender a las necesidades de la familia.

“La familia es la primera escuela de las virtudes sociales, que todas las sociedades necesitan”.(Rivas, 2004) Los padres son los únicos que pueden brindarle al niño ese amor incondicional al que todos aspiramos, esa dimensión afectiva que los educadores están de acuerdo en considerar importantísima para el desarrollo de las capacidades del niño. Es así como los padres contribuyen de terminantemente a su crecimiento, desarrollo y maduración

“La escuela tiene la función de: Ayudar a fortalecer la educación familiar en continua colaboración con los padres”.(Rivas, 2004) El modelo de sus labores es el clima familiar de donde viene el niño, si es un ambiente indigno, la escuela tiene que atenderlo específicamente. Su tarea es eficaz cuando mejor reproduzca el clima y las relaciones naturales del ambiente familiar.

La escuela ha asumido ciertas responsabilidades educativas, no por derecho propio si no por delegación de los padres. “La autoridad del padre es considerada como un medio moral para mejorar, servir y proteger la familia”. (Orellana 2008) En muchos casos la autoridad ha disminuido y ha aumentado el afecto y la ternura. La solidaridad entre los parientes se ha debilitado, dando paso a la concentración de afecto entre los padres y los hijos.

3.1.1.4 La Importancia entre Alumno, Padres y Profesor

“Un triángulo es mayor que la suma de los tres segmentos que lo forman”. (Bauch 1991) El triángulo sirve adecuadamente como analogía para el razonamiento que estamos intentando hacer: la relación triangular que existe entre padres, profesor y alumno es mayor que la suma de esas tres entidades por separado.

Es posible que tanto los padres como el profesor y el alumno sean buenos y dedicados, pero si no colaboran entre sí, la fuerza que podría haberse derivado se diluye. Esto explica, quizá, por qué hay tantos niños que, aun siendo capaces académicamente hablando, no llegan a disfrutar de la escuela, a pesar de que se divierten mucho, y la causa es que no consideran que la escuela esté incorporada al

resto de su vida. Así que parece sensato concluir que cuanto más hagan las escuelas para unir el triángulo formado por el niño, los padres y el profesor, más comprometido se sentirá el niño en todo el proceso de la educación escolar, y “si los obstáculos para que ello suceda son la falta de tiempo y la oportunidad para comunicarse, entonces la tecnología de la comunicación puede ser un salvavidas” (Bauch, 1991)

3.1.2. LA DEMANDA DE LA EDUCACIÓN EN LAS TIC.

La educación en el momento actual “El hombre es persona en la medida que tiene capacidad y libertad para comprender, decidir y orientar los actos de su vida; en otras palabras, ser dueño de su vida misma”. (García, 1979) Ante la cultura del cambio rápido que caracteriza nuestro momento actual, se hace necesario tener una actitud de mirada al futuro ante la vida y, por ello ante la educación que nos permita como docentes acompañar la orientación a más largo plazo de nuestra labor.

Se puede decir que, si hay una profesión en la sociedad en la que debe reinar una actitud prospectiva, fundamentalmente, esa es la educación, ya que nuestro rol especial consiste en preparar a los niños y jóvenes para el futuro y con la mentalidad propia de una necesidad de cambio.

“La tecnología es el gran motor o el poderoso acelerador del cambio social”. (Plaza y Janés, 1970) Ante esta sociedad de cambios, pueden surgir experiencias traumáticas por no estar preparados para asumir las nuevas situaciones; los valores, que incluso eran convenientes en otras realidades, ahora no son eficaces. Para el caso que nos ocupa la educación se ha quedado sin rumbo claro. Tal vez, este sea su más grave problema. Para poder prevenir y combatir esta dificultad, se debe orientar la educación hacia una nueva formación humana que haga ver que la persona está en el primer plano del pensamiento. A este respecto Víctor García Hoz presenta una estrategia desde la educación personalizada.

Pero el ser humano no deja de ser dueño de su propia vida, aunque sólo lo sea en sentido limitado; es decir, en ningún momento la posee de un modo completo; la tiene que ir construyendo a lo largo de su existencia, y sólo será suya si responde a un proyecto que él mismo haya diseñado. La educación personalizada se puede entender cómo ayudar para formular el, propio proyecto personal de vida y promover la decisión efectiva que lleva a cabo.

La educación orientada hacia el futuro “Todo esto supone un cambio radical en la mente de profesores y alumnos, así como en los hábitos de las instituciones escolares” decía (García y Fontan.1979). Si miramos al futuro con optimismo, pensaremos que éste no está fatalmente orientado, y estaremos admitiendo que la educación dirigirá todos sus esfuerzos creativos en lograr unas situaciones que representen una mejoría respecto a las actuales. La educación resultará inoperante si solo aspirase a seguir pasivamente el ritmo del futuro, como quién contempla la acción en un teatro, que siente las emociones que los actores provocan en el espectador, pero no es parte activa en el escenario.

Pensamos que la educación debe contribuir, no sólo activamente sino, con total protagonismo a cultivar el presente, como base para el futuro. Si admitimos que la función de la tarea educativa es moldear el futuro; entonces, los docentes deben prepararse de acuerdo a los “moldes” que se desean imprimir en los alumnos. Hasta ahora, la educación se enraizaba, fundamentalmente, en el pasado. “En este momento, nuestra labor deberá trasladar su centro de gravedad hacia el futuro”. (Arboleda Toro, 2011) Los sistemas multimedia, cuya ventaja principal es la interactividad, se adapta muy bien a este nuevo enfoque, ya que favorece el uso de la información en un contexto apropiado, en forma personalizada y la creación de un entorno virtual en el que el alumnado puede valorar instantáneamente el impacto de sus acciones.

“El uso de las nuevas tecnologías puede permitir la superación de la concepción bancaria de la educación”.(Arboleda Toro 2011). El alumno no es un mero receptor de lo que instruye el profesor como emisor; así como tampoco se debe basar todo el proceso de enseñanza – aprendizaje sólo en el libro impreso. La educación multimedia se caracteriza por la variedad de medios y de estrategias de metodológicas que contiene. Si se aprovechan sus posibilidades, el propio alumnado va construyendo su aprendizaje ayudado por el profesor como mediador y por las nuevas tecnologías como instrumentos de información expresión y creatividad. Podemos decir que las nuevas tecnologías, por sus características, facilitan a los docentes la tarea de atender a la diversidad del alumnado.

Con el advenimiento de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) , la educación virtual a irrumpido en los escenarios pedagógicos con una fuerza

tal que le ha dado la capacidad de permear no solo los sistemas de educación sino las diferentes metodologías existentes para impartir la educación.

3.1.2.1. Comunicación y Tecnología en el Ecuador

Usuarios de internet: 1 549 000 (2006) el Ecuador, según Internet WorldState, en el año 2007 (hasta septiembre) hubo 1 549 000 usuarios de internet, es decir tuvo un 10.1 % de la población tiene acceso a este servicio. “La telefonía móvil se ha convertido en una necesidad generalizada en la sociedad sin importar la edad del usuario”. (Revista emprendedores 2009) Es interesante señalar que las líneas activas llegaron a superar los 12 millones, según los datos de las operadoras. Hoy en día la mayor parte de los usuarios utilizan el servicio de prepago lo que demuestra que existe un mayor interés en su uso, sin embargo se lo emplea principalmente en la comunicación y envío de mensajes.

Celulares: 10 086 000 (2007). Situación distinta representa la telefonía celular, cuya penetración marca un fuerte crecimiento, pues hasta octubre de 2008, se registraban 10 500 000 abonados, es decir un 76 % de la población ecuatoriana. Teléfonos fijos 1 805 000 (2007). (Almanaque universal 2010)

“Los ciudadanos deben implicarse activamente en estos temas para evitar que su futuro sea decidido por otro”.(Skinner, 1970) Las tecnologías no son neutras y de que su uso y apropiación conllevan cambios en las dinámicas sociales, nuevas formas de comunicación que afectan los modos de producción, transforman la manera de los sujetos de representar las cosas y provocan la adquisición de nuevo capital simbólico.

Creemos que la introducción de las TIC a las comunidades responderá un proceso de inclusión digital que contemple el acceso equitativo, el uso con sentido y la aprobación social, como factores ontológicos y estratégicos, de uso y aplicación de las TIC al servicio de los ciudadanos; donde el acceso y la conectividad sólo consistan en los primeros pasos de la inclusión digital y no su objetivo final.

“El desarrollo de las TIC ejercerá un fuerte impacto en las posibilidades de trabajar por un desarrollo sostenible”. (Castell, 1996) Si no tomamos parte activa en la formulación de políticas sobre las TIC no podremos opinar sobre el desarrollo y el futuro de nuestras sociedades. La privacidad, la censura, las restricciones de la propiedad

intelectual, la banda ancha, los teléfonos celulares 3G, la conectividad inalámbrica, los monopolios de infraestructuras, la concentración de los medios, etc.

3.1.2.2. Ecuador y su Incorporación en la Sociedad de la Información y el Conocimiento

La llamada sociedad de la información y el conocimiento es un proceso histórico reciente que surge a mediados de la década de los 70 y se caracteriza por la consolidación de una revolución científica-tecnológica mundial cuando entra en crisis el paradigma tecno- productivo sobre el cual se había constituido el mundo capitalista hasta ese momento. Como resultado de la misma, se estima que “el conocimiento científico-tecnológico acumulado en las últimas tres décadas supera el 90 % del conocimiento total acumulado en toda la historia de la humanidad desde sus orígenes”.(Jurado Vargas, 2005)

3.1.2.3. La Tecnología en el Ecuador

El Foro Económico Mundial (FEM) destacó recientemente en su reporte publicado que Dinamarca y Suecia encabezan el ranquin de la tecnología y en tercer lugar se ubicó Estados Unidos. El Ecuador se halla en el puesto 116 de entre 134 países estudiados. Citamos estas consideraciones porque el informe destacó que “una buena base educativa y altos niveles de capacidad e innovación tecnológica son motores esenciales del crecimiento que se necesita en la actualidad”. (Peralta, 2010)Es decir, los países con mayor innovación tecnológica son necesariamente los más desarrollados como los que hemos mencionado, en cambio, dentro de los países de América Latina sólo tres se ubicaron en los primeros 50 países clasificados por el Foro: Barbados en lugar 36, Chile en el 39 y Puerto Rico en el 42, mientras que Brasil se ubica en el lugar 59. Ciertamente estos países latinoamericanos están mejor posicionados dentro del ámbito tecnológico, cultural, científico y de crecimiento frente al Ecuador.

Esto demuestra que a mayor conocimiento y tecnología mayor desarrollo y riqueza, pues asume con mayor agresividad procesos de innovación y competitividad. Es indudable que el país se encuentra en la zaga de la tecnología y es necesario que el gobierno ponga más énfasis en proporcionar un adecuado nivel tecnológico en las

escuelas y colegios tanto del sector urbano como rural, “para enfrentar los retos del futuro”.(Revista .Emprendedores del Ecuador, 2009pág.19)

Lamentablemente, los esfuerzos que el Ecuador está haciendo por nuestros hijos son insuficientes, debe existir un mayor compromiso, visualizar propuestas concretas imponer soluciones prácticas a fin de implementar el uso generalizado de la tecnología de punta, a objeto de mejorar el nivel académico tanto para profesores como alumnos. De igual forma, se necesita una profunda y permanente capacitación del personal docente imitando a los países desarrollados, con el propósito de que en los establecimientos educacionales la tecnología no solo se imparta por parte de los profesores de computación si no por todos los profesores. Es única forma de enfrentar los retos del futuro.

El Ecuador y América Latina se insertan en la era de la información desde un sector marginal. Hoy existe un “Cuarto mundo, el mundo de los innecesarios: los desconectados de la era del acceso”.(Revista .Emprendedores del Ecuador, 2009 pág.19) Puesto que sin ingreso no hay acceso aun cuando hay acceso, el 80% de la humanidad está desconectada de las políticas económicas y sociales, sin acceso a educación, salud, alimentación, empleo y esperanza.

3.1.2.4. Para Satisfacer Necesidades de Orden Cualitativo y Cuantitativo

Nunca antes como ahora se ha presentado más compleja la relación que debe existir entre el estado de desarrollo de la organización social y la forma como opera el sistema educativo, tanto en lo referente a su “rendimiento interno (calidad) como externo (cantidad)”.(Arboleda Toro. 2005) Cada día aumenta las presiones para superar la evidente contradicción que representa considerar la educación como el motor de cambio social, pero sin aceptar decididamente que ella misma debe transformarse. Los múltiples problemas, tanto cuantitativos que aún no han sido resueltos, constituyen un serio reto para la comunidad educativa que debe enfrentar las soluciones respectivas redoblando sus esfuerzos para responder a las aspiraciones sociales de acuerdo con los ideales democráticos de equidad, justicia y convivencia social.

Una de las dificultades críticas, particularmente en los países en vías de desarrollo en los que las tasas de natalidad son más elevadas, la determina el factor demográfico.

Por ejemplo en nuestro país, la demanda de las TIC supera ampliamente la oferta del sistema educativo. En general en las áreas rurales del país se presenta casi carencia absoluta o notoria escases de personal docente calificado, de aulas y de materiales didácticos.

“Las escuelas rurales tienen el rendimiento interno y externo más bajo de sector educativo” (Revista: Gestión, 2001), es decir, altos índices de deserción y repitencia, escolaridad incompleta y poca adecuación del currículo a las necesidades de medio campesino. La administración educativa deja mucho que desear en términos de eficiencia, eficacia y efectividad. Las innovaciones y reformas educativas no alcanzan a ser incorporadas en forma real en las instituciones del sector educativo debido a la improvisación de las acciones adelantadas y a la falta de continuidad en las políticas gubernamentales. Justamente para enfrentar con una óptica tal desafío, la tecnología educativa ha venido jugando de manera creciente un papel vital tanto en el análisis de los problemas como en la identificación de alternativas de solución adecuadas a un determinado contexto histórico social para satisfacer necesidades educativas de orden cuantitativo y cualitativo.

3.1.2.5. Los Avances Científicos y Tecnológicos

Los avances científicos y tecnológicos, que la institución ha de tener en cuenta para la “renovación y transformación de los conocimientos”. (Clayton, 1978) A través de las nuevas tecnologías, y las ágiles vías de comunicación que nos brindan, puede disponer de los mejores docentes en determinados campos del conocimiento sin que implique un impedimento el lugar en el que estén ubicados. En este sistema puede darse una celeridad, para incorporar los nuevos conocimientos, mucho mayor que en el sistema clásico. Esto no implica que todo no haya que preverlo con suficiente antelación, el profesor deberá programar sus materias y pensar en los posibles interrogantes de sus alumnos antes de que esto se produzcan, pero a la vez puede incorporar en el sistema los últimos descubrimientos y transformar su acción didáctica al tener que estar más en relación con los medios tecnológicos que le impulsan a la investigación la renovación, y al cambio. La posibilidad de la Internet, el correo electrónico, así como las aulas virtuales nos proporcionan para llegar al estudiante, en muchos casos en tiempo real, y con el gran potencial que con ellos podemos disponer ; son herramientas de las que disponen la institución como instrumento para incorporar

las innovaciones imaginativas y eficaces que considere, además de servirse de las tecnologías tradicionales que siempre serán el soporte al que el alumno podrá acudir en el lugar mismo en que se encuentre.

Este acercamiento tecnológico, que debe ser tenido en cuenta como un avance y una ventaja para el estudiante, puede ser como hemos señalado, si nos referimos al tiempo: sincrónico o asincrónico, bien sea en un lugar propio para ello, pero próximo al domicilio del alumno, o bien en el propio domicilio.

3.1.2.6 El Apoyo de las Nuevas Tecnologías.

Con el apoyo de las nuevas tecnologías la educación puede acoger inmediatamente cualquier avance científico- pedagógico e incorporarlo de manera natural al conjunto de conocimientos que ya vinieran impartándose. Al poder contar con los medios tecnológicos adecuados, tales como la comunicación vía internet, aulas virtuales, todas las posibilidades de la multimedia u otros instrumentos que acercan los componentes educativos: institución, profesor, alumnos, compañeros, metodología ampliada, contenidos y evaluación de los procesos: se está logrando una educación individualizada que a la vez nos prepara en unos valores añadidos que son el uso de estos instrumentos de forma vinculada y selectiva. “El uso de las nuevas tecnologías, prepara al alumno para enfrentarse al reto de la sociedad moderna”.(Rubio G. 2004) Es pues muy saludable la aportación de estos medios con una puesta al día sobre el cómo seleccionar las informaciones valiosas para no perderse en la jungla de los datos o por el ciberespacio que tantas sorpresas aún nos depara el futuro.

3.2 NIÑOS Y ADOLESCENTES FRENTE A LAS PANTALLAS

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

“Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC s) han entrado en la vida cotidiana de las personas”. (Aisistein J. y Rexach, 1998) Constituyendo prácticas de tecnología educativa que se articulan en la triada sociedad – cultura – educación, a través de diferentes artefactos y lenguajes mediadores. Así podemos entender a la tecnología educativa básicamente de dos maneras. La primera, como una tecnología en la educación referida al diseño, desarrollo e Implementación de técnicas y materiales (productos) basados en los nuevos medios tecnológicos (TIC) destinados a

promover una enseñanza eficiente y eficaz que contribuya, en definitiva, a resolver los problemas educativos.

En segundo término, como una tecnología de la educación un modelo teórico práctico para el desarrollo sistemático de la instrucción, caracterizado como un proceso de planificación y gestión de la enseñanza en que se aplica principios científicos (definición de teorías de aprendizaje, diseño del currículum, selección y producción de materiales, elección de procedimientos, gestión de la enseñanza, evaluación de los resultados) Sea, entonces, desde una perspectiva centrada en los medios u otra centrada en la instrucción, la tecnología educativa debería considerarse como un eje transversal de conocimiento, cuya finalidad consistiese en contribuir a la resolución de problemas y a mejorar las prácticas pedagógicas.

3.2.1.1 Incorporación de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación en la Educación

Escuela nueva: movimiento pedagógico originario en Europa en el XIX que propulsó pensar de las diferencias ideológicas de sus representantes – una reforma escolar alternativa a la escuela tradicional. Entre las más célebres propugnadoras de la “Escuela nueva o la Escuela activa”. (Caufman, 1998). Los principios en que se funda son: 1. El niño no es un hombre pequeño, un adulto en miniatura sino un ser aparte que tiene su propio modo de ser, sus propias aspiraciones. 2. No hay comprensión auténtica sino de aquello que uno mismo ha descubierto. Los caracteres peculiares de la escuela activa son: el respeto más amplio a la personalidad del alumno, la instrucción en contacto con la naturaleza, el clima familiar del ambiente escolar, la coeducación de los sexos, el amplio lugar otorgado al trabajo manual del grupo, la investigación individual e interpersonal.

La incorporación de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información (TIC) en general - de Internet en particular deben estar, entonces, al servicio de proyectos de enseñanza vinculados a la vida real de los estudiantes, preparándolos para el presente y el futuro, en el marco de las estrategias y los conocimientos necesarios para afrontar la sociedad del siglo XXI.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC s) ha impactado profundamente en la sociedad actual, provocando importantes cambios tanto sociales como culturales.

Naturalmente este acontecimiento se ha visto reflejado en el ámbito escolar. Incluso, muchos educadores y pedagogos las consideran como determinantes en la mejora de la calidad de los procesos de enseñanza – aprendizaje.

Sin embargo, debemos tener en cuenta que las nuevas TIC s deben ser utilizadas con mucha prudencia y sensatez para que las prácticas pedagógicas promuevan aprendizajes verdaderamente significativos. Por ello, resulta necesario que el maestro se capacite en su manejo, si realmente pretende que sus alumnos obtengan los logros que él espera.

3.2.1.2 Equipos Tecnológicos en los Hogares en los que Viven Niños y Adolescentes

La televisión.

Es aconsejable ver la televisión en familia: favorece la cohesión de sus miembros.

No es deseable que el niño consuma televisión estando solo: fomenta el aislamiento y la inhibición del niño mayor, y tampoco debe ser la “niñera electrónica” del niño pequeño.

No ver televisión durante las comidas: no acostumbra a favorecer la digestión y rompe la comunicación familiar,

Los padres y educadores deben seleccionar previamente los programas cuando los niños son pequeños y hacerlo conjuntamente con los niños cuando son mayores.

Los padres y educadores deben hacer críticas sobre los contenidos: por ejemplo, alertando a los niños sobre la publicidad.

Dosificar el tiempo de visión: no más de una o dos horas diarias. Según la edad, o mejor no verla durante los días laborables.

Los padres y educadores no deben olvidar que sus propios hábitos televisivos serán adaptados por los niños: deben saber apagar la televisión porque hay algo mejor que hacer. Ciertamente, la imagen mediática (televisión, internet, etc.) ha sido, en el siglo

XX, e l gran factor de cambio social y cultural del planeta. Hoy por hoy, la imagen tiene una gran influencia en la formación de los niños. Cada época histórica ha tenido sus propias fuentes para estimular la imaginación de las personas. Antes fueron los libros de caballería los que nutrían de personajes que servían de modelos de identificación. Ahora, la televisión, el cine, los ordenadores y las videoconsolas son los que surten de ideas al niño.

Los ordenadores en una casa no han de estar en las habitaciones de cada uno de los miembros de la familia (como tampoco lo han de estar los aparatos de televisión), especialmente en lo que se refiere a los menores de la casa. El ordenador ha de estar en la sala de estar o en una dependencia muy cercana a ella, es decir, en un lugar comunitario, de fácil acceso para todos los miembros y en donde los padres pueden “supervisar” en que invierten en el tiempo de pantalla de sus hijos.

Internet: “Conocer el internet y dominar sus herramientas básicas es un condición cada vez más importante desenvolverse en el mundo empresarial, profesional y de la educación, en el tercer milenio que se inicia”. (Cleinmann 2005) Desde un punto de vista técnico podemos decir que “internet es una red de computadoras que se encuentran repartidas alrededor del todo el mundo” (Ortiz y Rojas, 1996) En internet se habla de ciberespacio para referirse al inmenso espacio virtual de información que surge de la interconexión de las miles de computadoras que comparten información dentro de la Red. Por sus características este ciber espacio es altamente dinámico ya que sus contenidos van cambiando y creciendo permanentemente, así como también las computadoras se van conectando a la Red.

El internet puede servirnos para una gran cantidad de cosas según cuales sean nuestros intereses o necesidades pero siempre y cuando estos intereses o necesidades tengan que ver, de alguna manera, con la información o con la comunicación. Internet nos sirve en algunos casos como: A un niño o adolescente le puede servir para divertirse, por ejemplo, jugando simultáneamente un mismo juego con otros chicos que pueden estar tanto a la vuelta de su casa como del otro lado del planeta. A un colegio, universidad u otro organismo vinculado con la educación, internet le puede ser muy útil como fuente permanente de consulta sobre los distintos temas que en ellos se enseñan.

Servicios que presta el internet: La estructura de internet es el soporte para la prestación de distintas clases de servicios que están a disposición de los usuarios según la necesidad o el interés de cada uno de ellos. El servicio más comúnmente conocido es la página web. La web es el servicio hipermedia de internet. Está constituida por millones de páginas en todo el mundo que puede contener texto, imágenes, sonido, videos, etc. Estas páginas se vinculan entre sí a través de hipervínculos o enlaces que permiten ir pasando de una a otra según el interés del usuario. Para poder encontrar los sitios o páginas web sobre un determinado tema de nuestro interés, existen los llamados buscadores o motores de búsqueda. Son muy poderosos capaces de encontrar rápidamente los sitios o páginas. El chat es el servicio de internet que permite mantener charlas informales con otros usuarios de la Red en tiempo real, es decir que ni bien uno termina de tipar el texto con lo que quiere expresar, los demás participantes de la charla lo pueden ver en sus respectivas pantallas y , del mismo modo van haciendo sus propios comentarios.

Para mayor ampara de nuestros menores, hay que saber que desde hace algún tiempo existen en el mercado unos programas informáticos (blocking software) que permite limitar el acceso a Internet de nuestros menores y se conocen filtros, porque actúan como mecanismos de seguridad que permiten bloquear determinados asuntos clave, como, por ejemplo: sexo, pornografía, pederastia, etc.

Medidas de precaución para el niño/a navegante

Ha de ponerse en contacto con un adulto responsable si encuentra material excesivamente amenazante en la red.

Nunca debe dar a nadie su nombre, dirección, número de teléfono, nombre de su escuela, nombre de los padres ni ninguna otra información de carácter personal.

Nunca debe acordar una cita, cara a cara, con nadie con quien haya contactado on line.

No deben responder a mensajes que utilicen palabras soeces, den miedo o sean estrambóticos.

Tampoco debe entrar en áreas de la red que carguen un coste económico por los servicios sin preguntárselo antes al adulto responsable.

No debe enviar jamás una fotografía de él / ella sin permiso de sus padres.

Aunque Raffaele Simone, profesor de lingüística de la Universidad de Roma, dice que “el esfuerzo de leer no puede competir con la facilidad de mirar”. (Castells, 2007) Sí que podemos enseñar a nuestros niños, hijos y alumnos, a leer correctamente la televisión. Para que así aprendan a distinguir la ficción de la realidad, a no dejarse influir por la publicidad engañosa, a que sean consumidores con criterio ético y moral de la programación televisiva, y que cuando se vean sorprendidos por los acontecimientos violentos o degradantes que ofrece la pantalla, tengan alguien cercano que les adviertan o sean ellos/as mismos capaces de hacer lo que llamo: dar la vuelta al calcetín. Que no es otra cosa que “saber sacar partido” de las escenas más escabrosas que nos asalten de sopetón en la pantalla, haciendo a los menores a nuestro cargo las consideraciones críticas pertinentes sobre lo que están viendo e ir al fondo de la problemática (familia, laboral étnica, religiosa, histórica, etc.) que la ha generado, y así de esta manera aprenderán a reflexionar y encontrar algún sentido a las impactantes imágenes. Apliquemos también el sentido común para sacar provecho de la televisión. Les animo a elaborar normas que nos sirvan para el buen uso del televisor en casa y en la escuela. La televisión es la pantalla más generalizada, se podría decir que “el teléfono celular es el mejor identificador de la Generación Interactiva” (Ariel, 2008); es digital, es personal, y de algún modo se adapta a las cualidades de esta generación. Es importante, por ello, conocer cómo y cuándo han accedido estos niños y jóvenes al teléfono celular.

Lo que buscan o les atrae a los niños en un celular, previamente se ven atraídos por la publicidad absorbente, el afán de imitar a sus compañeros y el interés que tienen sus padres para mantenerse en permanente comunicación. Es en el colegio donde constatan las últimas innovaciones que se ofrecen y pronto son persuadidos a adquirir el celular con las mejores opciones. En general podemos observar que desean contar con un aparato que ofrezcan mayores adelantos tecnológicos. Buscan contar con un dispositivo móvil que tengan juegos, cámara de fotos, funciones multimedia como video, música y acceso a Internet. De igual forma, los niños se sienten atraídos por las características físicas del celular, como el peso, el diseño y el color. Desde luego es la situación económica la que en última instancia determina la marca y el precio.

En la actualidad, por lo general los padres trabajan y buscan comunicarse permanentemente con sus hijos a fin de controlar sus actividades y conocer dónde se encuentran; esto, motiva que tempranamente a los niños que estudian se les proporcione el celular, para garantizar su seguridad y se lo emplee en casos de emergencia. El uso del celular se inicia como un medio de comunicación, seguidamente se lo utiliza para el envío de mensajes y en forma posterior como entretenimiento e ingreso a la multimedia.

3.2.1.3 Una Generación Bien Comunicada

Poseer o utilizar un celular multiplica las posibilidades de establecer comunicaciones con personas cercanas, ya sean familiares o amigos. Según la investigación realizada, se establece una transición en la frecuencia de dichas comunicaciones desde el ámbito familiar al ámbito social, cuestión directamente relacionada con la edad. Los resultados globales para el grupo de menores de corta edad (6-9 años) indican cómo a través del celular, básicamente, se comunican con sus padres o familiares. Dicho de otro modo, la pequeña pantalla es un instrumento de contacto permanente con la madre, el padre, otros familiares, o hermanos. Por otro lado, más de un tercio reconoce utilizar el celular para hablar con sus amigos.

Además de un uso intensivo con variedad de interlocutores, “la Generación Interactiva se caracteriza por el aprovechamiento multifuncional del celular”.(Ariel, 2008.) Este hecho aparece avalado por los datos que arroja la investigación para los menores de 6 a 9 años. En esta franja de edad, el celular se configura de forma principal como una herramienta de juego por encima de su fin originario, es decir, comunicarse con los demás, la mayoría de los niños juega con el celular, actividad coincidente tanto para los chicos como para las chicas.

El crecimiento en edad de las Generaciones Interactivas amplía las posibilidades de un uso multifuncional del celular. Dicho de otro modo, la pequeña pantalla adquiere una nueva utilidad y se convierte en algo más que un teléfono en cinco dimensiones Básicas: Comunicación, contenidos, ocio, creación, organización.

3.2.2 LOS RIESGOS QUE PLANTEAN LAS TIC s.

3.2.2.1. Influencia de los Medios de Comunicación y de las Nuevas Tecnologías

Si las “nuevas tecnologías plantean múltiples incertidumbres respecto a los riesgos y oportunidades que ofrece el usuario” (Tenutto, 2007) La situación se agrava en el caso de los niños y adolescentes: Primer lugar, porque requieren de la mediación y protección de diversos agentes (padres, educadores, instituciones públicas, etc.), y en segundo lugar porque, a menudo, estos agentes no disponen de los conocimientos o herramientas suficientes para ejercer dicho papel.

Datos recabados por distintos estudios permiten reconocer los efectos negativos de los medios de comunicación en las conductas violentas, entre los que se destacan: La imitación de actitudes violentas, el temor a ser víctima (lo que genera desconfianza en los demás y motiva la búsqueda de mecanismos de auto protección) y el efecto espectador, es decir, la indiferencia y frialdad con las que contempla este tipo de incidentes. Para revertir esta situación es preciso elaborar proyectos educativos en torno a los medios de comunicación, que favorezca la lectura crítica de la información que transmiten y el desarrollo de competencias para la construcción de una opinión propia.

Los riesgos que presentan los medios y las tecnologías ha sido una constante amenaza para el sector más vulnerable como son los niños /as y adolescentes. En la actualidad la violencia y el sexo siguen siendo muy relevantes, aunque como veremos, la proliferación de las nuevas tecnologías ha ampliado el número de peligros (y también de oportunidades) a los que se pueden ver enfrentados los niños y adolescentes. Los autores (Livingston y Haddon, 2006) se refieren al “contenido, al contacto, y a la conducta como las tres posibles causas.

En el caso de los contenidos sexuales y violentos son algunos de los que suscitan una mayor preocupación por las consecuencias que pueden tener en los niños y adolescentes consumidores de pantallas. No obstante, conviene recordar que los contenidos nocivos o engañosos pueden influir negativamente, llevándolos a situaciones como la desinformación o el fomento de valores erróneos.

El caso del contacto implica un papel del menor como participante. La conexión entre el estatus socioeconómico de niños y adolescentes y su relación con medios y tecnologías parece evidente respecto a asuntos como el equipamiento tecnológico de los hogares, y son los jóvenes de clase más altas los que disponen de un mayor

número de tecnologías, así como el grado de exposición a riesgos o el aprovechamiento de las oportunidades que estas herramientas ofrecen.

El caso de la conducta, Cuarenta años de investigación ha llegado a la conclusión de que la exposición repetida a niveles altos de violencia en los medios de comunicación les enseña a algunos niños y adolescentes a resolver los conflictos interpersonales con violencia, y, a muchos otros, a ser diferentes a esa solución. Bajo la tutela de los medios de comunicación y a una edad cada vez más temprana, los niños están recurriendo a la violencia, no como último si no como primer recurso para resolver los conflictos.

El contenido de la sexualidad ha centrado la atención de múltiples investigaciones. El sexo ha estado presente de forma predominante en el cine y la televisión, aunque en la actualidad lo encontramos en videojuegos, teléfonos móviles e Internet. Esta última tecnología es, de modo especial, ventana a un sinfín de contenidos de este tipo (pornografía, información sexual, etc.), quien tiene gran parte de responsabilidad en cuanto a los posibles riesgos que corre su salud, pues a veces la única responsable no es la tecnología en sí misma. Se trata de una realidad poliédrica, ya que el nivel de riesgo vendrá determinado por distintos factores, como pueden ser las características personales del jugador, la cantidad de tiempo que emplee una tecnología y una mediación que ejercen sus padres.

6.2.2.2 Efectos Negativos de la Televisión en los Niños y Adolescentes

“Los efectos negativos de los medios de comunicación en la juventud, particularmente los efectos de violencia que muestran.” (Levine, 2008) Los niños que ven televisión durante más de dos horas son más agresivos y pesimistas, menos imaginativos y empáticos, tienden a ser más obesos y no son tan buenos estudiantes como los niños que ven menos televisión. Cada vez es mayor la preocupación por el hecho de que se ha mantenido oculta la historia real de la violencia en los medios de comunicación y sus efectos en los niños.

Ya no queda duda alguna de que la exposición repetida a la violencia en la televisión es una de las causas del comportamiento agresivo, el crimen y la violencia en la sociedad. La evidencia procede tanto de estudios realizados en laboratorios como de

la vida real. La violencia de la televisión afecta a los niños de ambos sexos, de todas las edades y de todos los niveles socioeconómicos y de inteligencia.

“La televisión ha modificado la naturaleza de la infancia” (Orellana, 2008) Ha derrumbado muchas de las barreras tradicionales que protegían a los niños de las duras realidades de la vida adulta. Cuando los padres permitimos que nuestros hijos vean horas enteras de violencia irracional, no estamos viviendo de acuerdo con nuestro compromiso de proteger y formar a nuestros hijos. Los niños están siendo lastimados. Son lastimados cuando son víctimas de una violencia insensata, que los medios de comunicación exaltan. Son lastimados cuando ven el mundo como un lugar corrupto y aterrador, en el cual solamente los bienes de consumo proporcionan satisfacción y paz mental. Son lastimados cuando se vuelven tan dependientes de las ráfagas de las armas de fuego y de los efectos visuales prefabricados que ya no pueden inventar sus propias imágenes o soñar sus propios sueños. Es hora de dejar de lastimar al sector más vulnerable de nuestra población.

3.2.2.3. Importancia del Impacto de las Imágenes Mediáticas en los Niños y Adolescentes

Estaremos todos de acuerdo en que la televisión es el más grande agente sociabilizado que haya existido jamás. Ella ha reemplazado en muchos casos a la familia – institución básicamente transmisora de afectos y modelos – y a la escuela – institución fundamentalmente transmisora de conocimientos porque, a menudo, ninguna de las dos instituciones transmite valores para la plena integración social de las personas.

Como la influencia de la televisión sobre los niños está en función del tiempo que pasan viéndola y del efecto acumulativo de lo que ven, resultará que, cuando sean adultos, la televisión habrá sido su experiencia más activa y variada, por lo que el mundo expuesto en “la pantalla se convierte para muchos en el ambiente natural, en una nueva realidad, en su mundo real”. Y aquí está precisamente el principal peligro que detecto en los que se enganchan a la pantalla televisiva: que el mundo virtual se solape en sus vidas o se termine por convertir en el único “mundo real” de estos niños y adolescentes, con el agravante de que puedan pertenecer al colectivo de alto riesgo, desde el punto de vista psicoemocional.

Hoy, la mayoría de especialistas de la educación y de la salud ya nos tomamos el asunto más en serio y hablamos abiertamente de teleadictos, ciberadictos, videojuego adictos, móviladictos... Y a estas personas enganchadas a las pantallas les podemos aplicar con exactitud los criterios utilizados habitualmente en la práctica clínica para diagnosticar las conductas compulsivas, es decir, las que no pueden controlarse voluntariamente.

3.2.3 LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC 's.

3.2.3.1 Convivencia y Nuevas Tecnologías

Al referirse a nuevas “tecnologías de la información”, (Sonimag, 1978) es necesario esclarecer qué significado tiene esta denominación, que por lo general se aplica a las computadoras e internet. Una primera aclaración referida al alcance de estos medios surge de la evidencia de que no se trata de tecnologías exclusivamente de la “información” si no que se trata de dispositivos que permiten la comunicación, la elaboración y la expresión. Otra explicitación necesaria se refiere al término “información”, que en sí mismo parece implicar un dato puro, “objetivo”, (John y Ragasingham, 1997) y eso es lo que suponemos que vamos a encontrar cuando buscamos en una enciclopedia o en Internet. En tercer término, es preciso aclarar que las nuevas tecnologías no solamente son herramientas, si no que constituyen un espacio de interacción entre personas. En la Red de gente se reúne a debatir, realiza transacciones comerciales, se conoce y establece nuevos vínculos afectivos y sociales.

El ciberespacio es un entorno en el que es posible la cooperación entre personas que viven en lugares muy distantes y que pueden no conocerse personalmente. Surge un nuevo tipo de relaciones humanas, propias de este espacio, con características diferentes de las relaciones cara a cara.

3.2.3.2 Los Recursos Tecnológicos y los Medios de Comunicación en la Escuela

La televisión, las computadoras, vídeo juegos, internet. Forman parte de la realidad extraescolar de la mayoría de los estudiantes. A través de estos medios obtienen abundante información, que forma parte del bagaje personal con el que llegan al aula.

Por este motivo, no se puede desconocer que esta nueva forma de acercarse a la realidad que ofrecen los recursos tecnológicos influye sobre la educación. Su alcance social y el formar parte de la vida de los individuos, desde el momento en que nacen, los convierten en una variable que condiciona los procesos de aprendizaje, ya que genera distintos hábitos perceptivos, diferentes actitudes y expectativas ante la aproximación al conocimiento.

A pesar de admitir el poder e influencia cultural que ejercen los medios de comunicación- especialmente la televisión – e informáticos sobre los niños y adolescentes, existe aún resistencia por parte de los docentes a incorporarlos a la tarea educativa, por lo que la enseñanza gira mayoritariamente en torno de los libros de texto, esto lleva a una discusión entre la enseñanza escolar y la cultura extraescolar.

6.2.3.3. La Televisión en la Enseñanza

“Los medios de comunicación” (Aisistein J. Y Rexach, 1998) son medios informativos que difunden información, de manera simultánea, a muchos destinatarios. Tal como mencionamos anteriormente, no son materiales específicamente educativos. No obstante, constituyen una parte importante de nuestra sociedad y, en este sentido, de la vida cotidiana de nuestros alumnos. Por este motivo, es conveniente aprovechar sus posibilidades formativas y también contrarrestar, cuando sea necesario, sus posibles influencias negativas. La incorporación de imágenes televisivas en la enseñanza redundará en la formación de telespectadores más reflexivos y críticos.

La televisión puede ser utilizada con fines educativos no sólo a través de la programación diseñada con estos propósitos, sino también a partir del análisis de información que se difunde en la programación convencional, ya sea en los programas o en las publicidades que se emiten diariamente. En ocasiones, son los mismos alumnos los que traen al aula inquietudes acerca de la información transmitida en la televisión. Consideramos que en estas instancias pueden tener un importante valor educativo si se rescatan y se analizan de modo que ellos puedan resignificar en la clase lo aprendido a través de los medios.

Algunas actividades que pueden realizarse con la incorporación de la televisión en las propuestas de enseñanza son las siguientes:

Buscar en distintos programas, expresiones incorrectas o errores gramaticales y sintácticos.

Observar publicidades e identificar el lenguaje persuasivo y argumentativo.

Analizar los distintos tipos de lenguajes utilizados por los diferentes interlocutores en un mismo programa televisivo.

Identificar diferencias y similitudes en el tipo de expresión y vocabulario de dos o varios personajes de un programa televisivo determinado.

Analizar los elementos paralingüísticos, tales como los gestos, la entonación e y el timbre de voz de varios interlocutores en un programa televisivo.

Analizar y contextualizar paisajes y fotografías.

Identificar estilos y costumbres de distintas épocas históricas o de diferentes pueblos, y ubicarlos geográficamente.

Identificar escenas que den cuenta de leyes, fenómenos físicos o matemáticos estudiados.

Observar el noticiero y programas de actualidad, para trabajar posteriormente con su contenido en la clase.

3.2.3.4. La Informática Escolar

Hoy ya no se discute sobre la importancia de la computadora en la escuela. Llegó a ella y llegó para quedarse. Su "uso didáctico", según los investigadores, es muy "positivo", (Ortiz y Rojas, 1996) pero pensar que puede resolver todos los problemas de la educación constituye una fantasía inocente y simplista. Si bien es cierto que los niños deben tener "Computación en la escuela", se abren a continuación una serie de interrogantes que se refieren en un primer caso a si el estudiante ha de aprender sobre computadoras o con computadoras. Las computadoras ¿deben ser objeto de estudio, o deben utilizarse sólo como recurso didáctico?

Los programas educativos no son un material para usar en cualquier circunstancia, si no para una situación determinada. Por ello, debe tenerse en cuenta el nivel de los

alumnos, la metodología que se posibilita, la interacción entre el programa y otras actividades relacionadas que se realizan en el salón de clase.

La incorporación de la computadora implica la creación de un nuevo entorno formativo y de nuevas estructuras organizativas que requieren, por parte de los profesores y de los alumnos, actitudes favorables para interactuar con este recurso tecnológico.

3.2.3.5 Internet como Fuente de Comunicación y Conocimiento

La red de redes por excelencia es la red de internet, a través de ella, se pueden intercambiar unidades de información varias (gráficos, imágenes, archivos de sonido, bases de datos, etc.). De todas formas, el “simple uso de recursos informáticos y comunicacionales no garantizan una propuesta de calidad” (Arboleda Toro, 2005)

De todas formas, la mera incorporación de las tecnologías informáticas y de comunicación en la enseñanza no garantiza por sí sola una propuesta educativa de calidad. Para lograrlo, se deben considerar distintos aspectos tanto didácticos como técnicos que requieren de una infraestructura adecuada, y también de una formación de alumnos y docentes que favorezcan un entorno colaborativo.

Internet en la escuela es una de las computadoras que une a millones de personas en todo el planeta. Este impactante conglomerado de computadoras, que revolucionó el modo de comunicación y de acceso a la información de las personas, puede ser utilizado tanto en la escuela como fuera de ella. Pero es verdad que la escuela debe contar con numerosos recursos financieros para sostener un laboratorio de informática bien equipado y en funcionamiento.

Los usos de Internet en la escuela se pueden resumir en las ventajas que presenta como medio de comunicación – sin barreras geográficas entre las personas, y la conformación de una gran base de datos accesible a todo aquel que cuenta con una conexión a Internet.

3.2.3.6 Principales Beneficios de Internet

Según el tipo de internet que utilizemos podemos destacar diferentes beneficios.

a). Página web

- Acceder a recursos educativos y culturales (texto, sonido, imágenes y videos)
- Obtener información actualizada
- Estar informado y poder acceder a los sitios web de las instituciones y de las escuelas.

b). Servicios de comunicación (correo electrónico)

- Comunicarse fácilmente y en cualquier momento con amigos y familia.
- Enviar y recibir correspondencia rápida y eficazmente a cualquier y desde cualquier parte del mundo.
- Puede enviar un mensaje a mucha gente al mismo tiempo solamente añadiéndole a la lista de correo.

c). Mensajería instantánea. Messenger

- Es una forma divertida y segura con la que niños y jóvenes hablan con sus amigos online.
- Trabajan en red. Hoy en día los niños y jóvenes utilizan este medio para comentar y no hacer solos los deberes escolares.

d). Chat

- Hablan con niños que tengan intereses y preocupaciones similares, en canales específicos para menores y adolescentes que tengan moderados adecuadamente por adultos.
- Se comunican de manera instantánea con la familia, amigos, personal docente, instituciones

e). Foros

- Permiten a grupos de personas con intereses comunes intercambiar información.
- Permite compartir ideas y experiencias entre niños y jóvenes.

f). Blogs

- Aprenden técnicas básicas de programación, y a expresarse en el nuevo lenguaje multimedia.

- Mejora sus habilidades de comunicación.
- Comparten opiniones sobre los temas que les interesan.
- Se responsabilizan, adquieren el compromiso de actualizar los contenidos públicos, a hacer las cosas y ser creativos.

g). Juegos en línea

- Mejoran la habilidad de coordinación viso manual.
- Desarrollan la capacidad de respuesta y toma de decisiones.
- Ponen a prueba las capacidades de ingenio y estrategia

Las estrategias de enseñanza y las actividades didácticas que hay en la computadora

Juegos: Entre la inmensa variedad de juegos de computadora que abundan en circuitos oficiales y paralelos, existen algunos que por su contenido o por las habilidades, destrezas o conocimientos que requieren del jugador son susceptibles de ser utilizados en la escuela. Algunos de ellos son los siguientes.

Rompecabezas o puzles: muy usados con los niños más pequeños para estimular la formación de nociones matemáticas vinculadas a la construcción del espacio y el principio de conservación.

Pares o parejas: son del tipo del memotest. Muy utilizados por psicopedagogos y educadores para estimular la observación, la retención y la memoria.

Con números: favorece la ejercitación y el afianzamiento de todo tipo de operaciones numéricas.

Tangram: pleno de posibilidades, pues permite muchas actividades ligadas tanto a la percepción como al reconocimiento de las formas geométricas y las relaciones espaciales entre ellas.

De ingenio: favorece habilidades de pensamiento y formulación de estrategias, como en el caso de ajedrez.

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

Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas. En un primer nivel están la familia (especialmente los padres) y los profesores. En un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas. Como señala (Carlsson, 2006:) la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección. Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general. “La regulación” se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación.

3.3.1.1 La Autorregulación.

Es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. Esta práctica creció durante la década de 1990 como una forma de evitar remitirse a las leyes constantemente, así como el continuo desarrollo de las tecnologías, que implica dicha legislación quede obsoleta rápidamente.

3.3.1.2 La Corregulación.

La corregulación pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías en aras de proteger al menor. Aunque medios más longevos como la televisión requieren y, de hecho, están, legislados (mediante la directiva de televisión sin fronteras), son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y, en consecuencia, diferentes riesgos. Por este motivo, algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tienen como objetivo último desarrollar un marco legislativo que proteja al menor.

En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (proliferan las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estables). Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, ha llevado a que

cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes (profesores, medios de comunicación, autoridades públicas, desarrolladores tecnológicos.)

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones. En cualquier caso, el máximo aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y con conocimientos. Por eso, la protección del menor ante los peligros a los que puede verse expuesto es una cuestión clave y que acapara la atención de diversos organismos.

La regulación de los medios requiere la colaboración e implicación de diversos agentes, tanto externos (leyes, fuerzas y relaciones del mercado, reglas normas, grupos de presión, opinión pública y criticismo) como internos (alta dirección, profesionalidad, control financiero, cultura de organización, autorregulación, normas éticas. Cabe destacar de un modo especial la labor llevada a cabo por Protégeles. Protégeles es un organismo que está especialmente centrado en la lucha contra contenidos nocivos en Internet de diversa índole (pornografía, racismo, y xenofobia, etc.) También ha llevado a cabo diferentes estudios sobre seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de internet, teléfono móvil y videojuegos. Por otro lado, también han desarrollado diferentes campañas de concienciación, así como, actividades formativas para un buen uso de las tecnologías.

3.3.2. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA MEDIACIÓN FAMILIAR

3.3.2.1. La Familia

“La importancia de la familia como actor clave en el buen uso de las pantallas, y cuyas tareas resumen tres: conocer, proteger, y educar.” (Tierno, 1993) Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p.ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etc.) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquellos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a

interpretarlos de forma adecuada. La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad.

La segunda tarea traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario. A pesar de que el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también podemos encontrar investigaciones centradas en otros aspectos. 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. Del mismo modo, encontramos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental, existen tres categorías en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes.

Los padres controladores – restrictivos: se basaría poco en la orientación y la covisión, mientras que acude con frecuencia al control.

Los padres permisivos: no ejerce prácticamente ningún tipo de mediación del consumo televisivo, ni en lo que se refiere a la limitación y el control, ni en lo que atañe a la orientación y la covisión.

Padres orientadores: apenas recurren a la limitación, pero si al control, la orientación y la covisión. Este sería, de hecho, el estilo más común mente empleado

Se considera a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podía ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes. Los autores señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: “el tiempo y el contenido”.(Castells y De Bofarull, 2002)

Una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etcétera), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor.

Las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos últimos utilizan diversas pantallas. Aunque los datos varían de un estudio a otro,

podemos afirmar que hay dos cuestiones que preocupan especialmente a los padres y que son el eje fundamental de la mediación: el tiempo de uso y los contenidos.

La mediación parental tiene como objetivo educar. Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos. No habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla. La familia, y de un modo particular los padres, desempeña un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas. La familia, que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle réditos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el ocio digital.

3.3.3 ALFABETIZACIÓN EN LAS TIC´s (iniciativa sobre media literacy)

3.3.3.1. Nuevas Tecnologías en la Educación

El problema de los vínculos entre la educación y las nuevas tecnologías de la comunicación no es nuevo. Por ejemplo, en los 50 y en los 60 se creyó que la radio contribuiría en forma decisiva a terminar con el analfabetismo latinoamericano. Más tarde, en los 80, se pensó que el video pondría definitivamente la imagen móvil al servicio de la educación. Ambas esperanzas se vieron frustradas, en gran medida, por motivos diversos que conviene comprender antes de proponer soluciones tecnológicas a la problemática educativa.

Una de las razones fundamentales de este fracaso se refiere a que no se consideraron las características propias de cada medio, si no que se intentó incorporarlos como una prolongación de la enseñanza presencial. Hoy se encuentran en las instituciones educativas muchos aparatos subutilizados, cuyo empleo es esporádico y se reduce a entretener a los niños con películas del cine comercial o con documentales.

En ambas situaciones, se continuó considerando a la educación como un proceso de depositación (concepto considerado por P. Freire relacionado con la educación de tipo transmisiva) de información o conocimiento, a través de la emisión de mensajes

unidireccionales, desconociendo las posibilidades de dialogar o de promover aprendizajes significativos.

El avance de las investigaciones semiológicas y pedagógicas permitió comprender que las audiencias son activas; la influencia de un mensaje en el receptor depende en gran parte de quien sea éste y del contexto.

3.3.3.2 Educación en la Comunicación (Iniciativa sobre la media literacy)

Una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto (como padres y profesores), que como ya explicábamos en páginas anteriores juegan un papel vital en el desarrollo del menor. El término más comúnmente empleado en el ámbito anglosajón para referirse a este concepto educación es el de media literacy, para el que no encontramos una traducción precisa en el castellano: educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o <<educación para los medios>> son solo algunos ejemplos de las distintas formas de acuñar esta práctica. La media literacy se trata de “la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos”.

El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías: desde un periódico a Internet pasando por la televisión y la radio. Hoy en día existe cierta ambigüedad en torno a distintas herramientas y el modo de definir las: es Internet una tecnología o un medio de comunicación? En este sentido, puede resultar de interés lo expuesto por (García Mantilla, 2004), quien asegura: “la acelerada conversión del mundo digital nos obliga a unificar criterios acerca de los que consideramos alfabetización” Ya no podemos limitarnos sólo a la audiovisual. Debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital. Una de las conclusiones más relevantes a las que apunta esta investigación es la necesidad de educar en el uso de todos los medios y tecnologías en el ámbito de las TIC, así como a la necesidad de enlazar de algún modo métodos de educación formal como el que se lleva a cabo en las escuelas con otra forma de educación más informales.

El mismo autor subraya, además, la necesidad de ir más allá de la educación en el ámbito puramente técnico. Como asegura, en diversos países la enseñanza de ratones, teclas, diseño de páginas web y niveles de interactividad ha predominado sobre cualquier otro concepto. Sin embargo, “educar para la comunicación” exige educar en el derecho que todos tenemos a recibir una información veraz que no sea sesgada y manipulada a conveniencia de un determinado Estado, Gobierno, institución o grupo de poder económico, religioso, político, etc. (García Matilla, 2004). El objetivo de la media literacy, por tanto, es favorecer la creación de una conciencia crítica y, por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónica e impresos, como afirma (Torregrosa, 2003). Dicha conciencia crítica a la que se refiere el autor hace el usuario de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso, la educación para la comunicación puede entenderse como una media preventiva y de protección,

Nuevas tecnologías plantean a veces ciertos problemas: no es raro que niños y adolescentes superen a sus padres en el manejo y conocimiento de determinadas pantallas, lo cual puede dificultar la labor de mediación de los progenitores. Por ello parece fundamental educar a los padres en el uso de estas tecnologías con el objetivo de que puedan ejercer una correcta labor mediadora.

Si desde distintos ámbitos (gubernamentales, empresarial, educativo, familiar, etc.) conseguimos que los menores hagan un uso responsable de las pantallas, los frutos de usarlos solo serán beneficiosos. Sin duda alguna, el ánimo de proteger al menor tiene un papel clave en el estudio de esta materia y, muy a menudo, es este ánimo el que impulsa y guía las distintas investigaciones.

Las nuevas tecnologías como el Internet, la telefonía móvil y los video juegos tiene un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo, y, por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades que precisan ser identificadas y estudiadas. Por otra parte el papel mediador decisivo que la familia y, en menor medida, otros agentes como la escuela desempeña en la vida del niño.

4. METODOLOGÍA

4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN.

Tipo de investigación: Investigación de campo

La investigación de campo es utilizada con mayor propiedad en el mundo de las ciencias sociales: como por ejemplo en la educación que es la ciencia en la que actualmente estamos enfocados, con el tema Generaciones interactivas en el Ecuador “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”

Los métodos utilizados en la investigación son:

No experimental: se realiza sin la manipulación de los datos. La investigación se llevó a cabo en el lugar donde se encontraban los estudiantes, en este caso en cada aula y paralelo de las instituciones educativas. La investigación se realizó directamente y en vivo en un ambiente natural. Los resultados de la investigación son analizados realmente sin la alteración de los mismos.

Transeccional (transversal): investigaciones que recopilan datos en un momento único. Permite recopilar datos en un solo momento. La hora señalada por las autoridades de cada plantel educativo fue tomada en cuenta para llevar a cabo la investigación.

Exploratorio: trata de una exploración inicial en un momento específico. Permite explorar los conocimientos de los niños y jóvenes frente al uso de las pantallas.

Descriptivo: narrar las características de lo encontrado en la muestra de una población. Facilita demostrar la orientación metodológica del objeto de la investigación

4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN

El tema de investigación “Generaciones interactivas en Ecuador. “estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”, aplicado a niños y jóvenes que pertenecían en un paralelo de cada una de las tres instituciones educativas de la ciudad de Loja y a 10 personas entre niños y jóvenes del entorno

Las instituciones están ubicadas en diferentes lugares de la ciudad de Loja: La escuela fiscal mixta “Zoila María Astudillo C.” está ubicada en el barrio Celi Román de la misma

ciudad, el número de estudiantes en el 4to año de EGB es de 13 alumnos. La unidad educativa municipal “Héroes del Cenepa” ubicada en la ciudadela Estaban Godoy de la ciudad de Loja, cuenta con un solo paralelo de 10mo año de EGB y el número de estudiantes es de nueve alumnos. Unidad educativa “San Francisco de Asís” está ubicada en la parroquia el Sagrario de la ciudad de Loja, cuenta con tres paralelos de 1ero bachillerato y uno de los paralelos fue tomado en cuenta para llevar a cabo la investigación, este paralelo cuenta con 22 alumnos. La población estudiantil se caracteriza por provenir de la clase media, quienes en la mayoría pertenecen a hogares organizados y con un nivel cultural medio y superior.

Las caracterizaciones de los alumnos que participaron en la investigación en cuanto a la edad: Los niños encuestados corresponden a las edades de 8-9 años de edad, los adolescentes y jóvenes encuestados del grupo 2 y el grupo 3 corresponden a las edades de 14 a 18 años de edad.

4.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

4.3.1 TÉCNICAS.

La técnica que se utilizó en la encuesta fue la observación directa, facilitó recoger la información necesaria sobre el estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas, esta técnica me permitió registrar los datos que me llevarán al análisis de resultados y cumplimientos de los objetivos propuestos.

La encuesta, permitió la recopilación de datos, para hacer la tabulación, análisis e interpretación de los resultados; de manera que constituyeron la información acerca de la utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes nuestro país.

4.3.2 INSTRUMENTOS.

Cuestionarios elaborados por “Generaciones Interactivas – España” con dos formatos diferenciados:

1.- Cuestionario para niños: incluye 31 preguntas.

Este cuestionario está constituido en cinco categorías: Caracterización socio demográfica de los niños, uso de las redes sociales y pantallas, redes sociales y mediación familiar, redes sociales en el ámbito escolar y redes sociales, riesgos y

oportunidades. Cada uno de estos apartados contiene una amplia información sobre los medios de comunicación actual (televisión, computadora, celular y videojuegos) a través de este instrumento de investigación me informare sobre el acceso, tiempo, lugar y uso de los medios de comunicación en los niños.

2.- Cuestionario para adolescentes y jóvenes: incluye 126 preguntas.

Este instrumento de investigación contiene los cinco apartados antes explicados, la única diferencia es que en este cuestionario tenemos 126 preguntas elaboradas para adolescentes y jóvenes de 10-18 años, con una amplia interrogación para conocer tanto los riesgos como también las oportunidades que brindan los medios de comunicación actual a los jóvenes.

3.- Cuestionario ILFAM (Instituto Latinoamericano de la familia)

Este cuestionario contiene una serie de preguntas que tienen por objetivo conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar,

4.4. RECURSOS

4.4.1 HUMANOS.

En la orientación de este proyecto han participado diferentes personajes: primero la asesoría presencial correspondiente al día sábado 14 de mayo de 2011 ofrecida por la Mgs. María Elvira Aguirre como directora del proyecto de investigación

Otro factor importante es la orientación recibida por los docentes de la escuela Ciencias de la Educación, en las asesorías presenciales correspondientes, de la Directora del trabajo de fin de carrera Lcda. María del Cisne Muños Vallejo, que me ha orientado con la eficiencia y profesionalismo, egresada Nelly Pinzón autora del trabajo de fin de carrera, Directores y profesores de cada una de las instituciones encuestadas, alumnos encuestados.

4.4.2 INSTITUCIONES.

Las instituciones que participaron en este proyecto tenemos la Universidad Técnica Particular de Loja en convenio con el Ministerio de Telecomunicaciones son quienes han tomado la iniciativa en el proyecto sobre el uso de las tecnologías en niños y

jóvenes en el Ecuador, y las instituciones educativas que nos facilitaron el campo para llevar a cabo las encuestas en los estudiantes como son: la escuela fiscal “Zoila María Astudillo Celi”, la unidad educativa municipal “Héroes del Cenepa” y la unidad educativa “San Francisco de Asís”, ubicadas en las zonas urbanas de la ciudad de Loja.

4.4.3. MATERIALES.

La guía didáctica, la página www de la universidad, que han sido las herramientas básicas para el desarrollo del trabajo de fin de carrera. En su conjunto estos elementos fueron decisivos para que pueda cumplir con las actividades propuestas y desarrollar la investigación.

Encuesta general a niños y jóvenes participantes en el proyecto de investigación de Generaciones Interactivas en Ecuador y a diez personas entre niños y jóvenes del entorno para conocer sobre el ambiente familiar.

Las estrategias dadas en el manual de trabajo de investigación, fueron seguidas paso a paso para la aplicación de la encuesta, siendo el objetivo principal obtener información a través de los cuestionarios integrados con 31 preguntas el primero, 126 preguntas el segundo, y 10 preguntas el tercero:

Cámara fotográfica.- para obtener las imágenes documentadas de aspectos importantes de la investigación.

4.4.4. ECONÓMICOS

El recurso económico es necesario para llevar a cabo cualquier tipo de proyecto de investigación. En este proyecto el factor económico ha sido el primer requisito que he tomado en cuenta para enfrentarme a desarrollar este trabajo. Los gastos han sido ascendentes de acuerdo al progreso del proyecto de investigación.

4.5. PROCEDIMIENTOS

Impacto y perspectivas del proyecto de investigación Generaciones Interactivas en Ecuador “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas” ejecutado por la UTPL en el año 2011, aplicado a niños y jóvenes que pertenecen a las instituciones tomadas en cuenta para dicha investigación durante el año 2011, es el tema de investigación que

la Universidad Técnica Particular de Loja, en convenio con el Ministerio de Telecomunicaciones, a través de la Escuela de Ciencias de la Educación y el Proyecto de Investigación para egresados, diseñó para que con la asesoría respectiva proceda a desarrollar el informe de tesis, cuya sustentación y defensa constituye el requisito para obtener el título de licenciatura en Ciencias de la Educación.

Una vez recibida la asesoría, por parte de la Mgs. María Elvira Aguirre el día 14 de mayo del 2011, con el apoyo de los materiales entregados, siguiendo el cronograma de actividades y la forma cómo hacerlo, procedí a identificar las instituciones educativas más cercanas a mi residencia, las cuales corresponden a la escuela fiscal "Zoila María Astudillo C.", a la unidad educativa municipal "Héroes del Cenepa" y unidad educativa fiscomisional "San Francisco de Asís" que se encuentran ubicadas en las zonas urbanas de la ciudad de Loja.

Una vez identificadas las instituciones, solicité una audiencia con cada uno de los directivos de cada institución. Muy amablemente los inspectores de cada institución me concedieron dicha audiencia, fijando el día y la hora para que se lleve a cabo la primera entrevista con los directivos de las instituciones educativas.

4.5.1 PRIMER MOMENTO

Entrevista con el director: Presentación de la carta al director de cada una de las instituciones seleccionadas enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación General, en la cual se indica el objetivo y el trabajo que se va a realizar. Y a la vez explicar y resaltar personalmente los propósitos, es decir, conocer a través de las encuestas el grado de consumo que los niños y jóvenes tienen frente a las pantallas y el alcance que pueden llegar a tener en cada uno de los encuestados el uso de las pantallas, una vez aprobada la solicitud por el director, determina entrevistarme con el inspector para que sea él quien me facilite el paralelo donde realizaré la encuesta y el listado de estudiantes, con la finalidad de conocer el número exacto de alumnos. Por pedido del inspector, pedir una entrevista con el profesor de clase, para determinar el día y la hora, es muy importante dejar en claro que el tiempo que se requiere para la encuesta es de una hora de clase aproximadamente que se necesita para la aplicación de los cuestionarios a los niños y jóvenes. El cuestionario del ILFAM fue aplicado a 10 personas de 10-18 años de edad, los jóvenes invitados a

esta encuesta fue de manera personalizada, ya que correspondían a los jóvenes cercanos a mi residencia.

4.5.2. SEGUNDO MOMENTO

El segundo paso de la investigación fue acudir a los establecimientos seleccionados en el día y hora acordada por los directivos y profesores de cada institución, para aplicar las encuestas correspondientes a los paralelos indicados por el inspector de cada centro educativo. Para evitar confusión y contratiempo en la encuesta, los alumnos de cada paralelo seleccionados para la encuesta recibieron por parte de la autora Nelly Pinzón egresada, una pequeña introducción sobre los medios de comunicación y en especial sobre el uso de las pantallas actuales tanto dentro del hogar como fuera de él, y las estrategias de cómo llevar a cabo la contestación de cada una de las preguntas. Finalmente todo se llevó a cabo con responsabilidad y seriedad por parte de los encuestados y en el tiempo indicado. La encuesta de ILFAM se llevó con la mayor responsabilidad por parte de los encuestados.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Actualmente el programa nacional de investigación, tiene por objetivo conocer el grado de utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país y conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Los centros educativos investigados corresponden a los siguientes:

El primero, pertenece a la escuela fiscal mixta vespertina “Zoila María Astudillo Celi”, que está ubicada en la zona urbana de la ciudad de Loja. Los alumnos encuestados corresponden a las edades de 8 – 9 años y cursan el 4to año de EGB

El segundo, pertenece a la unidad educativa municipal “Héroes del Cenepa”, que está ubicada en la zona urbana de la ciudad de Loja. Los alumnos encuestados corresponden a las edades de 14 -17 años y cursan el 10mo año de EGB

El tercer, pertenece a la unidad educativa “San Francisco de Asís”, que está ubicada en la zona urbana de la ciudad de Loja. Los alumnos encuestados corresponden a las edades 15 – 17 años y cursan el primer año de bachillerato.

La última encuesta fue dirigida a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años, que se encontraban dentro de la familia, barrio, vecindario, etc.

5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIO DEMOGRÁFICA

A continuación se analizará las siguientes preguntas que corresponden a los cuestionarios aplicados al grupo 1, 2 y 3 de los niños, adolescentes y jóvenes que participaron en el proyecto de investigación 2011. Las preguntas son las siguientes: grupo 1: 1,2,3,4,5,6,7,8,11,12,13,14; grupo 2 y 3: 1, 2, 3, 4, 5, 6, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 60, 91,101,115,116,117.

5.1.1. CONTEXTO SOCIOCULTURAL Y BIOLÓGICO DEL NIÑO Y EL JÓVEN

En cuanto a las investigaciones realizadas en tres centros educativos, demuestran la necesidad de los alumnos, de ampliar y mejorar el uso de las tecnologías de la investigación y comunicación (TIC), y de interactuar con el entorno familiar.

Características Biológicas del Niño

Tabla 1

Tabla 2

Tabla 3

P.1 CURSO			P.2 EDAD			P.3 SEXO		
OPCIÓN	Fr	%	OPCIÓN	Fr	%	OPCIÓN	Fr	%
4to	13	100	8 años	7	53,84	Masculino	8	61,53
			9 años	6	46,15	Femenino	5	38,46
TOTAL	13	100	TOTAL	13	100	TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

“La educación es importante porque impacta en todos los ámbitos de la vida, en la productividad laboral, en la participación y la ciudadanía y en general en el mejoramiento de la calidad de vida”. Ministerio de Educación, (2009).

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta que todos los alumnos encuestados pertenecen al 4to año de primaria (EGB) de la escuela fiscal mixta vespertina “Zoila María Astudillo Celi” ubicada en la zona urbana de la ciudad de Loja, cuenta con el 54% de niños que tienen 8 años y el 46 % de niños que tienen 9 años. Esto demuestra que los niños cuentan con la edad exacta para cursar el presente año. El mayor número de los niños corresponde al sexo masculino y un porcentaje menor a la mitad corresponde al sexo femenino, esto puede deberse a que la mayoría de las niñas prefieren estudiar en escuelas particulares que la mayoría de éstas quedan en las zonas céntricas de la ciudad. Sin embargo, su acceso no ha sido igual para todos, depende en muchos casos en la capacidad económica y de las oportunidades individuales.

Actualmente con la nueva Ley de Educación, nuestro gobierno está tratando de descentralizar la educación y ofrecer una “educación de calidad”, J. Peralta (2010) basándose en una de las primeras características de la educación ecuatoriana que es: recoger, mantener y respetar la diversidad cultural.

P. 4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?

Tabla 4

Opciones	Fr	%
Padre	12	27,90
Madre	12	27,90
Un hermano o hermana	3	6,97
2 herm	5	11,62
3 herm	1	2,32
4 herm	1	2,32
5 herm	2	4,65
Mi abuelo/la	6	13,95
Otras personas	1	2,32
TOTAL	43	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

La familia es el entorno primario para educar a los niños a fin de que se conviertan en miembros activos de la sociedad y contribuyan a ella de manera competente, afirma la autora Rivas (2004). Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta de que sumando las cuatro primeras opciones por su similitud, la mayoría de los niños de 8-9 años de edad de quinto de básica viven con papá, mamá con uno o dos hermanos. Sin embargo, la minoría de los encuestados dicen viven con sus abuelo/la y otros miembros de la familia, esto puede deberse a que sus padres se encuentran fuera del país por motivos de trabajo.

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

Tabla 5

Opciones	Fr	%
Irme a mi habitación	10	76,92
Leer, estudiar	3	23,07
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

La mayoría de alumnos encuestados indican, que prefieren estar en su cuarto que en otro lugar de su casa y muy pocos niños señalan que después de cenar prefieren leer

o estudiar. Esto indica, que los niños actualmente prefieren estar la mayor parte de su tiempo a solas o entretenidos con los medios tecnológicos que tienen en su casa.

P. 6. ¿Tienes ordenador en casa?

Tabla 6

Opciones	Fr	%
No	6	46,15
Si	7	53,84
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Actualmente, el computador se ha convertido en una herramienta indispensable para el desarrollo de las actividades escolares tanto en la enseñanza como para el aprendizaje. Como se pudo comprobar en las encuestas, la mayoría de los niños señalaron contar con una computadora en casa. Mientras que una pequeña diferencia de los encuestados indicó que no tiene la oportunidad de tener una herramienta como la computadora. Se deduce, que puede ser por la falta de ingresos en sus padres o por la desmotivación que hay en su entorno (padres, profesores). En conclusión, la computadora se ha convertido en la biblioteca estudiantil de mayor prestigio en los últimos tiempos.

P. 7. ¿Dónde está el computador que más utilizas en tu casa?

Tabla 7

Opciones	Fr	%
No contesta	6	46,15
En mi habitación	5	38,46
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	0	0
En un cuarto de trabajo	1	7,69
Es portátil	1	7,69
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta de que sumando los datos

más relevante por similitud, el 54% de los niños tienen la computadora en casa y de preferencia en su cuarto y el 46 % de niños indica que no tiene computadora, esto se debe a que tanto maestros como padres de familia están más enfocados en la educación tradicional que en la educación actual.

Actualmente el computador está reconocido como un recurso didáctico tanto en el laboratorio escolar como en un lugar de la casa.

P 8. ¿Hay conexión de Internet en tu casa?

Tabla 8

Opciones	Fr	%
No contesta	5	38,46
No	4	30,76
Si	4	30,76
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

El internet puede servirnos para una gran cantidad de cosas según sean nuestras necesidades, pero siempre y cuando estos intereses o necesidades tengan que ver de alguna manera con la información o con la comunicación.

De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta, tenemos que más de la mitad de niños encuestados no tiene internet en su casa, mientras que una gran minoría manifiesta que sí tiene ordenador en casa. Para tener acceso a internet en el hogar se requiere de cancelar una tarifa mensual, esto en realidad demanda gastos económicos que en muchas familias no disponen de éste medio.

La motivación y la creatividad son unas de las condiciones profesionales que deben tener quienes asuman la responsabilidad de la educación tanto en los hogares como en los centros educativos.

P 11. ¿En qué lugar sueles usar Intente?

Tabla 11

Opciones	Fr	%
En casa	5	62,5
En el colegio	2	25
En un ciber café	0	0
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	0	0
En casa de un familiar	1	12,5
TOTAL	8	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Un niño siempre tiene que estar bajo la vigilancia de personas mayores para hacer buen uso del internet y que mejor sería si sus padres están junto a él. Los padres son quienes eligen el mejor lugar para ofrecer a sus hijos, para hacer buen uso del internet.

De acuerdo a lo que se puede ver en el cuadro, la mayoría de los de los niños suelen usar internet en su casa y pocos de los encuestados suelen usar internet fuera de su casa tanto en la escuela como en casa de un amigo. Realmente el lugar recomendable para hacer uso del internet es dentro de la casa, porque fuera de ella los niños corren peligro y pueden hacer mal uso del Internet.

P 12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar.....

Tabla 12

Opciones	Fr	%
Solo	0	0
Con amigos/as	5	45,45
Con hermanos/as	0	0
Con mi padre	3	27,27
Con mi madre	2	18,18
Con otros familiares	0	0
Con un profesor/ra	1	9,09
TOTAL	11	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

El entorno educativo es el conjunto de personas (familia, profesores, pares) que contribuyen a l desarrollo y educación de los niños.

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta de que sumando las cuatro opciones de mayor relevancia, el 90% de los niños encuestados revelan que la mayoría de las veces utilizan el internet en compañía de sus amigos más que de sus padres y el 10% lo hacen en compañía de su profesor. Esto se debe a que no hay una debida capacitación en tecnología para maestros y si la hay, es demasiado escasa.

El Uso del Teléfono Móvil

Tabla 13

P. 13 Utilizas algún teléfono móvil		
Opciones	Fr	%
No	3	23,07
Sí, el mío	6	46,15
Sí, el de otras personas	4	30,76
TOTAL	13	100

Tabla 14

P.14 Como lo conseguiste		
Opciones	Fr	%
No contesta	3	23,07
Fue un regalo	4	30,76
Me lo dieron mis padres	6	46,15
TOTAL	13	100

Tabla 14

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

“El teléfono celular es el mejor identificador de la Generación Interactiva” afirma el autor Ariel, (2008). El teléfono móvil es digital, personal, y de algún modo se adapta a las cualidades de esta generación. Los datos que se revelan en la tabla indican que sumando las dos últimas opciones, por similitud, el 77% de los niños encuestados utilizan algún teléfono móvil ya sea propio o el de otras personas.

Como señala la tabla 14 el mayor número de encuestados indican que su teléfono móvil lo consiguieron por obsequio de sus padres o a través de un regalo. Hoy en día el mejor regalo que pueden dar los padres a sus hijos es un celular comentan los niños. Significa que el celular es un medio de comunicación que contribuye a mantenerse en contacto directo con sus padres y profesores u otros familiares de manera rápida y eficaz.

Características Biológicas de los Jóvenes

Tabla 1

P. 1 Curso				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
10 mo. año EGB	9	100	0	0
1er. año de bachi			22	100
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 2

P. 2 Edad				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
14 años	3	33	0	0
15 años	3	33	15	68,18
16 años	2	22	5	22,72
17 años	1	11	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 3

P. 3 Sexo				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Masculino	5	55,55	13	59,09
Femenino	4	44,44	9	40,90
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Observando los datos de las tablas nos podemos dar cuenta que en el segundo grupo todos los alumnos encuestados pertenecen al 10 MO año de EGB de la unidad educativa municipal "Héroes del Cenepa" que está ubicado en la zona urbana Sur de la ciudad de Loja, en este curso nos encontramos con jóvenes que tienen de 10-17

años de edad y el mayor número de alumnos son de sexo masculino y un número menor de alumnos pertenece al sexo femenino. El tercer grupo de los alumnos encuestados pertenecen al 1ro. año de bachillerato de la institución educativa fiscomisional “San Francisco de Asís”, está ubicada en la zona urbana céntrica de la ciudad de Loja, este curso tiene un número de alumnos entre 14 – 17 años de edad, como nos podemos dar cuenta el mayor número corresponde al sexo masculino y el número menor corresponde al sexo femenino. Los resultados revelan, que hoy en día la educación es una condición básica para cualquier proceso de desarrollo. Nuestro gobierno, ha brindado las facilidades para que todos los jóvenes tengan acceso a la educación con igualdad de oportunidades. Ministerio de Educación. (2009)

P 4. Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?

Tabla 4

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Mi padre	6	22,22	17	26,98
Mi madre	8	29,62	21	33,33
Un hermano/a	6	22,22	3	4,76
2 Hermanos/as	2	7,40	11	17,46
3 Hermanos/as	0	0	5	7,93
4 Hermanos/as	0	0	0	0
5 Hermanos/as o más	1	3,70	2	3,17
Mi abuelo/a	2	7,40	2	3,17
Otras personas	2	7,40	2	3,17
Total	27	100	63	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

En la presente tabla, los resultados más relevantes de los dos grupos indica que la mayoría de los encuestados viven con sus padres y con uno, dos o tres hermanos, mientras que un porcentaje muy por debajo de la mitad viven con otros familiares u otras personas. “La familia es la primera escuela de las virtudes sociales, que todas las sociedades necesitan”, afirma la autora Rivas (2004). Los padres son los únicos que pueden brindarle al niño ese amor incondicional al que todos aspiramos, esa dimensión afectiva que los educadores están de acuerdo en considerar importantísima para el desarrollo de las capacidades del niño.

La Actividad Habitual del Padre y la Madre

Tabla 5

P. 5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Está desempleado	0	0	1	4,54
Es jubilado	1	11,11	0	0
Trabaja en el hogar	0	0	0	0
Desempeña un oficio	5	55,55	12	54,54
Realiza un trabajo técnico	1	11,11	3	13,63
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0	3	13,63
No lo sé/otro	2	22,22	3	13,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 6

P. 6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Está desempleada	1	11,11	1	4,54
Es jubilada	0	0	1	4,54
Trabaja en el hogar	7	77,77	13	59,09
Realiza un trabajo técnico	0	0	4	18,18
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	11,11	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Observando los datos expuestos en el cuadro indica que la mayoría de los representantes de los encuestados desempeñan un oficio y un número inferior a la mitad de jóvenes encuestados manifiestan que la labor diaria de sus padres es realizar un trabajo técnico o universitario, mientras que la mayoría de encuestados señala que la rutina diaria que realizan sus madres es ocuparse del hogar y un número muy por debajo de la mitad de encuestados dicen que sus madres realizan un trabajo técnico, universitario. Los resultados de las encuestas indican que menos de la mitad de las madres de familia realizan trabajos quizá fuera de casa, eso significa que en la

mayoría de los hogares es el padre quien se encarga de sustentar económicamente a la familia.

Hoy en día la madre de familia poco a poco se va integrando al trabajo fuera de casa, eso es bueno porque mejoraría la situación económica de la familia, pero esto tiene una desventaja, afectaría la educación de sus hijos, porque ellos quedarían al cuidado de terceras personas.

P 54. ¿Tienes móvil propio? Y

Tabla 54

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No	1	11,11	2	9,09
Sí	8	88,88	18	81,81
No, pero uso el de otras personas.	0	0	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

“La telefonía móvil se ha convertido en una necesidad generalizada en la sociedad sin importar la edad del usuario” señala la Revista emprendedores (2009).

El teléfono móvil es un medio de comunicación muy importante, ya que a través de éste medio se facilita la comunicación entre padres e hijos y el resto de la familia de donde quiera que se encuentren, principalmente su uso sirve para hablar y enviar mensajes. Como nos podemos dar cuenta en el cuadro los dos grupos indican que la mayoría de los encuestados tiene un móvil propio.

Estos datos comprueban que la telefonía celular ha marcado un fuerte crecimiento, pues hasta octubre de 2008, se registraron un 78% de la población ecuatoriana que cuenta con un móvil propio. Resultados encontrados en el almanaque universal (2010).

P 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?

Tabla 55

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
A los 9 años	0	0	1	4,54
A los 10 años	2	22,22	3	13,63
A los 11 años	1	11,11	4	18,18
A los 12 años	1	11,11	6	27,27
A los 13 años	1	11,11	4	18,18
A los 14 años	2	22,22	2	9,09
A los 15 años	1	11,11	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Los datos que revela la tabla, nos podemos dar cuenta que en el grupos 2 la mayoría de los jóvenes encuestados manifiestan que a los 10 y 14 años de edad sus padres les permitieron adquirir su primer teléfono móvil. Mientras que en el grupo 3 la mayoría de los encuestados tuvieron la oportunidad de tener su primer celular a los 11, 12 y 13 años de edad. Los padres son conscientes de que a través del móvil podrán comunicarse y mantener más de cerca a sus hijos.

P 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil

TABLA 56

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
Me lo compraron	1	11,11	3	13,63
Me lo compraron	2	22,22	8	36,36
Me los compraron	2	22,22	2	9,09
Me lo compré yo	0	0	1	4,54
Fue un regalo	0	0	5	22,72
Lo heredé de otra p	3	33,33	1	4,54
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

De los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta, tenemos que sumando los datos más relevantes en el grupo N2 el 55% de los encuestados indican que su primer teléfono lo adquirieron comprado, mientras que un porcentaje muy por debajo de la mitad de los encuestados manifiestan que su primer celular fue heredado por sus padres o familiares. Algo similar sucede en la encuesta del grupo N 3 donde el mayor número de encuestados señalaron que el celular es un medio de comunicación portátil y muy útil que sirve para comunicarse con sus padres, profesores, familia, etc. De manera rápida y eficaz, decidieron pedir que les facilitaran este medio, bien sea comprado o adquirirlo a través de un obsequio.

P 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

Tabla 57

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
Comprado nuevo	1	11,11	14	63,63
De segunda mano	7	77,77	6	27,27
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Los datos en la tabla revelan que la mayoría de los encuestados del grupo 2 manifiestan que el celular que tienen actualmente es de segunda mano. Algo diferente sucede en el grupo 3 donde la mayoría de los jóvenes responden que el teléfono que tienen actualmente es totalmente nuevo, mientras que el 27% de los jóvenes encuestados dicen que su teléfono actual es de segunda mano.

Poseer o utilizar un celular multiplica las posibilidades de establecer comunicaciones con personas cercanas, ya sean familiares o amigos.

Según la investigación realizada, se establece una transición en la frecuencia de dichas comunicaciones, desde el ámbito familiar al ámbito social, cuestión directamente relacionada con la edad. Los resultados globales para el grupo de menores de corta edad (6-9 años) indican cómo a través del celular básicamente se comunican con sus padres o familiares.

P 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

Tabla 58

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
Yo mismo	3	33,33	9	40,90
Mis padres	3	33,33	11	50
Otros	2	22,22	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta que los resultados más significativos de los dos grupos, indican que el mayor número de encuestados señalan que son sus padres quienes pagan directamente los gastos del móvil o también lo hacen con los ingresos que reciben por parte de sus padres o por los trabajos que realizan dentro o fuera de su casa.

P 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

Tabla 59

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,0
Es de tarjeta	3	33,33	10	45,45
Es de contrato	0	0	3	13,63
No lo sé	5	55,55	7	31,81
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Actualmente hay muchos medios de pago para el teléfono portátil, el más conocido son las recargas que se las encuentra a un costo muy accesible para todo el nivel económico del cliente, desde un dólar en adelante y se las adquiere con facilidad en cualquier sitio de venta.

La mayoría de los jóvenes de los dos grupos revelaron que, el medio de pago que tiene su celular es a través de tarjeta, mientras que una gran mayoría de

encuestados manifiestan desconocer el medio de pago que tiene su celular. Los resultados señalan que sus padres están siempre pendientes de que sus hijos tengan el celular activado para estar en comunicación permanente, ya que esto ayudara a controlar más de cerca a sus hijos.

P 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

Tabla 60

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
No lo sé	2	22,22	4	18,18
5 dólares o menos	4	44,44	6	27,27
Entre 5 a 10 dólares	1	11,11	5	22,72
Entre 10 y 20 dólares	0	0	1	4,54
Entre 20 y 30 dólares	1	11,11	4	18,18
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

De los resultados que se puede apreciar en la tabla, la mayoría de jóvenes encuestados de los dos grupos manifiestan que mensualmente gasta 5 dólares y una gran minoría de encuestados señala que desconoce el gasto mensual de su celular, mientras que muy pocos encuestados manifiesta que gastan más de 5 dólares mensualmente.

Esto se debe, a que son sus padres los que responden por el consumo que demanda el móvil y también reconocen que el celular es el único medio rápido y eficaz que hay para comunicarse con su familia y el resto de personas, en especial con sus maestros y compañeros.

En síntesis, el celular es el medio de comunicación más utilizado en los últimos tiempos, ya que a través de este medio se puede comunicar de manera rápida y directa de donde quiera que se encuentre.

P 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?

Tabla 101

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
En mi habitación	3	16,66	8	16
En la habitación de un h.	1	5,55	5	10
En la habitación de mis p.	6	33,33	16	32
En la sala de estar	7	38,88	17	34
En la cocina	1	5,55	2	4
En un cuarto de juegos	0	0	2	4
TOTAL	18	100	50	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

De acuerdo a lo que se puede ver en la tabla, los dos grupos indican que la mayoría de los jóvenes encuestados manifiestan que el televisor que tienen en su casa se encuentra en un lugar comunitario. Mientras que la gran mayoría de encuestados comentan que la TV se encuentra en una de las habitaciones privadas, bien sea de sus padres, propia o de sus hermanos. En muchos hogares de hoy en día la T V ha invadido el silencio hogareño, es decir, el momento que la familia tiene para comunicarse lo absorbe la pantalla de la TV.

Los padres y educadores no deben olvidar que sus propios hábitos televisivos serán adoptados por los niños, deben saber apagar la televisión porque hay algo mejor que hacer. Ciertamente, la imagen mediática (televisión, internet, etc.) ha sido, en el siglo XX, e l gran factor de cambio social y cultural del planeta.

Hoy por hoy, la imagen tiene una gran influencia en la formación de los niños. Cada época histórica ha tenido sus propias fuentes para estimular la imaginación de las personas.

Antes fueron los libros de caballería los que nutrían de personajes que servían de modelos de identificación. Ahora, la televisión, el cine, los ordenadores y las videoconsolas son los que surten de ideas al niño.

P 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?

Tabla 115

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Ordenador portátil	3	6,52	9	6,16
Impresora	4	8,69	18	12,32
Scanner	3	6,52	16	10,95
Webcam	0	0	6	4,10
USB o disco duro externo	4	8,69	12	8,21
Mp3/ Mp4/iPod	3	6,52	8	5,47
Cámara de fotos digital	5	10,86	11	7,53
Cámara de video digital	1	2,17	3	2,05
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	4	8,69	8	5,47
Equipo de música	6	13,04	17	11,64
Teléfono fijo	6	13,04	13	8,90
DVD	6	13,04	20	13,69
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	2,173	5	3,42
TOTAL	46	100	146	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Hoy en día “Los sistemas multimedia” son aceptados favorablemente por las nuevas generaciones, señala Arboleda (2011). Cuya ventaja principal es la interactividad, la relación que los jóvenes tienen con estos medios favorece el desarrollo tanto en la educación como en el ámbito social.

Las encuestas realizadas revelan que la mayoría de los jóvenes encuestados de los dos grupos dicen que la tecnología está presente en cada uno de sus hogares tanto los medios de comunicación tradicionales como de actualidad, ya que los jóvenes reconocen con agrado el servicio que estos medios ofrecen en su desarrollo intelectual. Y una minoría de los encuestados expresan que no tener estos medios en casa no es un impedimento para acceder a ellos, ya que se los encuentra fuera de casa en los lugares públicos. Los sistemas multimedia favorece el uso de la información en forma personalizada.

P 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?

Tabla 116

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo3:14-18 años(1er de bachi)	
	Fr	%	Fr	%
Paga semanal	3	23,07	2	6,89
Cuando necesito algo pido y me dan	5	38,46	15	51,72
En tu cumpleaños, fiestas, N. especiales.	1	7,69	2	6,89
Hago algún trabajo en casa.	1	7,69	3	10,34
Hago algún trabajo fuera de casa	3	23,07	6	20,68
No me dan dinero	0	0	1	3,44
TOTAL	13	100	29	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Observando los datos recogidos en las encuestas, nos damos cuenta que la mayoría de los encuestados de los dos grupos tienen la oportunidad de recibir dinero por parte de sus padres, mientras que un porcentaje muy por debajo de la mitad de los jóvenes, manifiestan que por motivos de escaso recursos económicos dentro de sus hogares realizan en sus tiempos libres alguna actividad que les genere dinero y poder ayudar a solventar sus necesidades económicas.

Para concluir, éstos jóvenes expresan, una gran satisfacción sentirse útiles al ayudar a sus padres a solventar sus necesidades económicas y tener la oportunidad de poder continuar con sus estudios.

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

Tabla 117

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Tengo el dinero suficiente	3	33,33	19	86,36
Tengo menos dinero	6	66,66	3	13,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla, se puede observar que en el grupo 2 la mayoría de los jóvenes encuestados manifiestan que la situación económica de sus

padres es inestable y a raíz de aquello tienen menos dinero del que necesitan, mientras que la minoría de los encuestados responden con agrado tener suficiente dinero para sus necesidades. La mayoría de los encuestados del grupo 3 señalan que afortunadamente sus padres cuentan con un trabajo estable que perciben suficiente ingresos para afrontar todo tipo de necesidades, mientras que muy pocos de los jóvenes encuestados manifiestan que tienen menos dinero del que necesitan.

6.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: grupo 1: 9, 10, 19, 22, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, grupo 2 y 3 : 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.

6.2.1. USO DE REDES SOCIALES RELACIONADAS CON LA INTERNET (FACEBUC, TWITTER, HI5, SKYPE, E-MAIL, ETC. Y PAUTAS DE CONSUMO. Las preguntas que tomaré en cuenta para analizar este subtema son las siguientes: grupo 1: 9, 10, 27; grupo 2 y 3: 7, 9, 14, 15.

P 9. Tengas o no internet ¿sueles utilizarlo?

Tabla 9

Opciones	Fr	%
No	6	46,15
Si	7	53,84
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña
Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Interactuar con el internet a una edad temprana es muy importante, porque contribuye al desarrollo del aprendizaje tanto en niños, jóvenes como en los adultos. Como se puede observar los datos en la tabla, nos damos cuenta que el mayor número de los niños encuestados utiliza el internet, mientras que un número menor a la mitad de encuestados no lo hace, esto puede deberse a que los niños a su corta edad no están lo suficiente capacitados para desenvolverse en este medio, ya que los niños encuestados pertenecen a una escuela que se encuentran en la zona urbana alejada

de la ciudad, la cual atraviesa una serie de crisis que se manifiesta en la falta de infraestructura y de recursos económicos para equiparla de los medios tecnológicos.

P 10. ¿Para qué sueles usar Internet?

Tabla 10

Opciones	Fr	%
Pag Web	3	37,5
Videos	0	0
E-mail	0	0
Descargas	2	25
Chatear	0	0
Red Social	3	37,5
TOTAL	8	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Analizando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta que sumando las opciones más relevantes, por su similitud, el 75% de los niños encuestado suelen usar el Internet más para visitar páginas web y para utilizar redes sociales, mientras que el 25% suelen usar el Internet para descargar música.

Hablar de internet en la educación, es describir una comunidad que dispone de nuevos espacios para interactuar. Y con ello la posibilidad de crear otras formas para comunicarse, enseñar, aprender, compartir e investigar, afirma el autor Arboleda (1982)

P 27. Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?

Tabla 27

Opción	Fr	%
Internet	7	53,84
Televisión	4	30,76
No lo sé	2	15,38
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Conocer internet y dominar sus herramientas básicas es una condición cada vez más importante para desenvolverse en la educación y en otro espacio, en el tercer milenio que se inicia. Afirma Arboleda (2005)

De acuerdo a los datos que indica la tabla, nos podemos dar cuenta que el mayor número de encuestados señalan el gran interés que tienen de conocer este medio de comunicación como es el internet, mientras que pocos de los encuestados eligieron la pantalla de la televisión, ya que la televisión es la pantalla pasiva y tradicional.

En síntesis, diría que, hoy en día los niños tienen la necesidad de descubrir e investigar con la guía de sus padres y profesores las pantallas de la tecnología actual, como el internet.

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

Tabla 7

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachi)	
	Fr	%	Fr	%
Irme a mi habitación a leer, navegar	4	44,44	10	45,45
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	1	11,11	6	27,27
Leer, estudiar, irme a dormir	2	22,22	2	9,09
Hablar con mi familia	2	22,22	4	18,18
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Si se analiza, el ambiente familiar en que viven actualmente los jóvenes, vamos a encontrar que un número menor a la mitad de los jóvenes encuestados del grupo 2 prefiere estar solos en su habitación para leer, navegar, jugar o escuchar música, mientras que una gran minoría de encuestados manifiesta leer, estudiar o hablar con la familia .

En el tercer grupo, la mitad de los jóvenes encuestados responden que después de cenar les gustaría estar a solas en su habitación para navega, jugar, escuchar música, etc., y la mayoría de los encuestados manifiestan que desearían estar en compañía de su familia a la hora de realizar estas actividades.

P 8. ¿Qué lees?

Tabla 8

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachi)	
	Fr	%	Fr	%
Nada	3	33,33	3	13,63
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	1	11,11	2	9,09
Otras lecturas: libros, revistas o comics	5	55,55	17	77,27
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

De acuerdo a lo que se puede ver en la tabla, la gran mayoría de los jóvenes encuestados de los dos grupos contesta que las lecturas que mayormente prefieren son los libros, revistas, o cómics, mientras que muy pocos de los encuestados señalan que no tienen hábitos de realizar ningún tipo de lectura, esto puede deberse a que los jóvenes prefieren realizar otro tipo de actividades que hoy en día más les llama la atención como son; el uso de las pantallas tanto de la televisión, celular, internet, etc. Opinan que aquí encuentran mayor entretenimiento por la múltiple información que encuentran.

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

Tabla 9

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Entre 30 minutos y una hora	6	66,66	8	36,36
Entre una y dos horas	3	33,33	7	31,81
Entre dos y tres horas	0	0	6	27,27
Más de tres horas	0	0	1	4,54
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Observando los datos en la tabla, nos podemos dar cuenta que en los dos grupo la mayoría de los jóvenes encuestados manifiestan que diariamente dedican entre 30 minutos y una hora a estudiar o hacer sus tareas escolares, mientras que son pocos los estudiantes que voluntariamente dedican el tiempo recomendado que es entre una

y dos horas diarias para reforzar lo aprendido dentro de clases y una gran minoría expresa que necesita un poco más de tiempo entre dos y tres horas diarias para entender las lecciones y realizar sus deberes. La relación triangular que existe entre padres, profesor y alumno es mayor que la suma de esas tres entidades por separado, cuanto más hagan las escuelas para unir el triángulo formado por el niño, los padres y el profesor, más comprometido se sentirá el niño en todo el proceso de la educación escolar, y “si los obstáculos para que ello suceda son la falta de tiempo y la oportunidad para comunicarse, entonces la tecnología de la comunicación puede ser un salvavidas”, señala Bauch (1991).

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

Tabla 14

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	0	0
No contesta	1	11,11	3	13,63
Si	8	88,88	19	86,36
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

La computadora y el internet son considerados los medios más utilizados para la investigación, es una gran biblioteca donde se consulta datos actualizados y ampliar el horizonte de las cosas ya conocidas, afirma el autor Cleiman (2005).

Observando los datos en la tabla, nos podemos dar cuenta que la mayoría de los encuestados de los dos grupos expresan que realizar los deberes o estudiar no es una tarea difícil, porque cuentan con la ayuda de la computadora o el internet. Mientras que una minoría de encuestados manifiestan que usan otros recursos a la hora de hacer sus tareas escolares como son: libros, revistas, guías, etc.

Los jóvenes comentan que son recursos que les emplea más tiempo pero que les favorece mucho para ampliar sus conocimientos y mejorar su vocabulario a través de la lectura directa con este material.

P 15. ¿Qué tipo de herramienta utilizas para ello?

Tabla 15

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachil)	
	Fr	%	Fr	%
Internet: Buscadores y páginas web	7	63,63	18	54,54
Enciclopedias digitales	0	0	5	15,15
Word, Power Point, Excel, etc..	4	36,36	10	30,30
TOTAL	11	100	33	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Buscadores y páginas web es el servicio de hipermedia de internet, ya que son las herramientas más utilizadas por la mayoría de los encuestados que corresponden a los dos grupos. Los jóvenes expresan que este servicio de la web está constituido por millones de páginas en todo el mundo que contienen textos, imágenes, sonido, etc., y a través de los buscadores les permite seleccionar el tema de mayor interés, mientras que pocos de los encuestados señalan que por motivos de escasos recursos económicos no pueden hacer al uso del internet y solo hacen uso de los servicios que ofrece la computadora como Word, Powerpoint, Excel, etc.

6.2.2. USO DE PANTALLAS (TELEVISIÓN, CELULAR, VIDEO JUEGOS, COMPUTADOR).

Después de revisar los resultados de la encuesta he tomado en cuenta las siguientes preguntas que aporten mayor información al análisis: grupo 1: 19, 22, 28, 29, 30,31; grupo 2 y 3: 61, 70, 71, 72, 73,74, 86, 87, 88, 89, 90, 100, 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126.

“Las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC s) han entrado en la vida cotidiana de las personas”, señalan los autores Aisistein J. y Rexach (1998) Constituyendo prácticas de tecnología educativa que se articulan en la triada sociedad – cultura – educación, a través de diferentes artefactos y lenguajes mediadores. Así podemos entender a la tecnología educativa básicamente de dos maneras. La primera, como una tecnología en la educación referida al diseño y la segunda, como

una tecnología de la educación un modelo teórico práctico para el desarrollo sistemático de la instrucción.

P 19. ¿Cuál de ellas tienes?

Tabla 19

Opciones	Fr	%
PlayStation2	5	26,31
PlayStation 3	3	15,78
Xbox 360	2	10,52
Wii	2	10,52
PSP	2	10,52
NintendoDS	1	5,26
GameBoy	3	15,78
Ninguna de las anteriores	1	5,26
TOTAL	19	100

Atora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

De las investigaciones realizadas y expuestas en esta tabla podemos observar que en la suma de las opciones que tienen mayor prioridad, el 95 % de los niños tiene estos juegos, mientras que 5% no lo tiene, esto se debe a que hoy en día los padres de familia permiten a sus hijo jugar más con los juegos de pantalla que con los juegos al aire libre (futbol, básquet, bicicleta, etc.). La introducción de los equipos tecnológicos en los hogares ha “impactado profundamente en la sociedad actual”, provocando importantes cambios en la conducta de los niños

P 22 ¿Dónde están?

Tabla 22

Opción	Fr	%
Mi habitación	3	15
La habitación de un hermano	1	5
El salón o cuarto de estar	3	15
La habitación de mis padres	10	50
En la cocina	1	5
En un cuarto de juegos	2	10
TOTAL	20	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta de que sumando las tres opciones, que tienen similitud, el 70% de los niños comentan que los equipos tecnológicos se encuentran más en lugares privados (habitaciones), mientras que el 30% de los encuestados señalan que estos medios se encuentra en un lugar comunitario de la casa (salón, cocina, sala de juegos).

Actualmente la situación económica exige a la madre integrarse al trabajo y esto exige a la pareja dejar a sus hijos al cuidado de terceras personas, ya que el sistema de vida que hoy en día viven las familias interrumpe la educación y formación de los niños.

Hoy por hoy, la imagen tiene una gran influencia en la formación de los niños. Ahora, la televisión, el cine, los ordenadores y las videoconsolas son los que surten de ideas al niño.

Los Medios de Comunicación más Utilizados por los Niños

Tabla 28-31

P.28-31 Si tuvieras que elegir ¿con cuál te quedarías?		
opciones	Fr	%
Teléfono móvil	10	15,62
Televisión	14	21,87
videojuegos	14	21,87
Internet	11	17,19
No lo se	15	23,44
TOTAL	64	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Observando los datos de las tablas unificadas de la 27 a la 31 nos podemos dar cuenta de que la mayoría de los niños encuestados repetidas veces no sabe con qué quedarse, mientras que pocos de los encuestados contestan con seguridad que desean quedarse con la televisión y videojuegos seguidos del internet y teléfono móvil.

La televisión, las computadoras, vídeo juegos, internet, etc., forman parte de la realidad extraescolar de la mayoría de los estudiantes. A través, de estos medios obtienen abundante información, que forma parte del bagaje personal con el que llegan al aula.

P 61. El móvil te sirve principalmente para.....

Tabla 61

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bachi)	
	Fr	%	Fr	%
Hablar	8	11,94	20	14,70
Enviar mensajes	8	11,94	17	12,5
Chatear	2	2,98	7	5,14
Navegar por Internet	2	2,98	5	3,67
Jugar	6	8,95	13	9,55
Como reloj o como despertador	6	8,95	12	8,82
Ver fotos y /o vídeos	6	8,95	8	5,88
Hacer fotos	4	5,97	5	3,67
Grabar vídeos	5	7,46	6	4,41
Como agenda	4	5,97	5	3,67
Como calculadora	6	8,95	11	8,08
Escuchar música o la radio	6	8,95	18	13,23
Ver la televisión	2	2,98	4	2,94
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	2	2,98	5	3,67
TOTAL	67	100	136	100

Autora: Nelly Geomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las Instituciones E. Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

El uso del celular se inicia como un medio de comunicación, seguidamente se lo utiliza para el envío de mensajes y en forma posterior como entretenimiento e ingreso a la multimedia. De los múltiples servicios que ofrece el celular, la mayoría de los jóvenes encuestados indican que usan el móvil más para hablar, enviar mensajes, escuchar música, jugar, como calculadora, como reloj o como despertador y una minoría de los jóvenes encuestados de los dos grupos señalan que utilizan el celular para chatear, ver fotos, hacer fotos, etc. Generalmente podemos observar que desean contar con un aparato que ofrezca mayores adelantos tecnológicos. Buscan contar con un dispositivo móvil que tenga juegos, cámara de fotos, funciones multimedia como video, música y acceso a internet. Actualmente el celular es el medio de comunicación más utilizado por los jóvenes.

P 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

Tabla 70

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No	4	44,44	10	45,45
Si	5	55,55	12	54,54
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Existe una gran variedad de juegos de computadora, algunos de los que por sus contenidos, habilidades, destrezas, o conocimientos que se requieren del jugador son aceptables de utilizar. Los contenidos de algunos juegos ayudan a estimular la observación, la retención y la memoria, en cambio otros no son recomendables por que influyen en el cambio de la conducta normal a una conducta más agresiva por su contenido violento.

Por lo que confirman los jóvenes encuestados de los dos grupos la mayoría de los jóvenes señalan que se sienten más atraídos por los videojuegos o juegos de ordenador, y pocos de los encuestados manifiestan que no suelen jugar estos juegos de ordenador o videojuegos.

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

Tabla 71

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
PlayStation 2	3	33,33	7	38,88
PlayStation 3	0	0	2	11,11
XBox 360	1	11,11	1	5,55
PSP	1	11,11	2	11,11
NintendoDS	0	0	1	5,55
GameBoy	3	33,33	1	5,55
No tengo ninguna	1	11,11	4	22,22
TOTAL	9	100	18	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Como nos podemos dar cuenta en la tabla, entre los dos grupos, menos de la mitad dicen tener la consola PlayStation 2 y el GameBoy, mientras que una gran minoría de encuestados revela tener una u otra consola como: PlayStation 3, PSP y el Nintendo DS. Por lo que se conoce a través de la encuesta, los jóvenes tienen pocos conocimientos sobre las consolas actuales de alta tecnología.

Uso de la Consola PlayStation 2

Tabla 72

P. 72 ¿Juegas con la PlayStation 2?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	1	11,11	5	22,72
Si	4	44,44	7	31,81
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 73

P. 73 PlayStation 2 ¿tienes alguno de estos juegos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	5	20
Fifa 08	1	14,28	2	8
Need of speed: Pro Street	1	14,28	3	12
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	2	8
Fifa 09	2	28,57	5	20
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	1	14,28	3	12
God of War II Platinum	1	14,28	2	8
Los Simpson: el videojuego	1	14,28	2	8
Ninguno	0	0	1	4
TOTAL	7	100	23	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Las encuestadas revelan que pocos de los jóvenes encuestados de los dos grupos señalan que juegan con la consola PlayStation 2 y una gran minoría de encuestados señala que no juega con este tipo de consola, mientras que la mayoría de encuestados desconocen la existencia de esta consola. En la tabla 73, son pocos los

encuestados del grupo 2 que dicen tener juegos de la playstation2, esto demuestra que tienen poco conocimiento de estos medios para entretenerse. En cuanto al grupo 3, la mayoría de los encuestados dicen tener este tipo de juegos y los juegos más destacados por los jóvenes son: soccer 2005 y Fifa09 seguidos de otros.

Actualmente en todos los hogares existe este tipo de tecnología que los jóvenes la utilizan más en los tiempos libres, en lugar de practicar deporte como tradicionalmente lo hacían al aire libre.

Uso y Acceso de los Juegos de la PlayStation3

Tabla 74

P. 74 ¿juegas con la PlayStation 3?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	2	22,22	10	45,45
Si	3	33,33	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 75

P. 75 PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bach)	
	Fr	%	Fr	%
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	2	40
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	1	20
FIFA 09	1	20	0	0
Assasins Creed	1	20	0	0
Grand turismo 5 prologue	1	20	0	0
Prince of Persia	1	20	0	0
Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	20	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	1	20
Grand Theft Auto IV	0	0	1	20
TOTAL	5	100	5	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

La PlayStation 3, es una consola que la minoría de los estudiantes encuestados de los dos grupos señala que sí tienen algunos de estos juegos, mientras que la mayoría de los encuestados dicen desconocer la existencia de estos juegos. La PlayStation 3 es una consola que por su elevado valor económico no les permite tener acceso a ella. Es muy importante contar con recursos económicos para actualizarse en el mundo de la tecnología, manifiestan los jóvenes encuestados.

Uso de la Consola Xbox 3600

Tabla 76

P. 76 ¿Juegas con la Xbox 360?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	3	33,33	9	40,90
Si	2	22,22	3	13,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 77

P. 77 Xbox 3600 ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Gears of warclassics	0	0	1	14,28
Hallo 3	2	50	2	28,57
FIFA 08	0	0	2	28,57
Call of duty: modern warfare	1	25	0	0
Assasin's creed	1	25	1	14,28
Ninja Gaiden II	0	0	1	14,28
TOTAL	4	100	7	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Una minoría de los estudiantes encuestados de los dos grupos señalan que juegan con la X Box 3600 y algunos de los juegos que tienen son muy pocos, es así, que las encuestas revelan que como mucho tienen un juego o dos juegos, pocos de los encuestados expresan que no juegan con la X Box, ya que no es muy común utilizar

este juego, mientras que la mayoría de los encuestados manifiestan desconocer totalmente este tipo de juegos.

P. 78 ¿Juegas con Nintendo Wii?

Tabla 78

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	5	55,55	12	54,54
Si	0	0	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla, ningún encuestado utiliza este tipo de juegos. Y es así, que la tabla N 79 su porcentaje es equivalente a cero. Esto puede deberse a que los jóvenes no tienen conocimiento de la existencia de este tipo de juegos.

Uso y Acceso a la PSP

Esta consola incluido los juegos son de alta tecnología donde exige un gran desarrollo de destrezas para poder desenvolverse en cada una de las actividades que ofrece. El valor económico que demanda es bastante elevado. Desde luego es la situación económica la que en última instancia determina el acceso a esta consola.

Tabla 80

P. 80 ¿Juegas con la PSP?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	3	33,33	8	36,36
Si	2	22,22	4	18,18
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 81

P. 81 PSP: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Pro evolution Soccer 2008	0	0	1	8,33
FIFA 08	1	11,11	4	33,33
Grand Theft Auto: Vice City	2	22,22	2	16,66
Tekken: Dark	1	11,11	0	0
WWESmackdown! vs	1	11,11	3	25
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	11,11	0	0
FIFA 09	1	11,11	1	8,33
Los Simpsons – el videojuego	1	11,11	0	0
God of war: Chains of	1	11,11	1	8,333
TOTAL	9	100	12	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

De acuerdo a los resultados de las tablas, nos podemos dar cuenta que en la tabla 80 la mayoría de los jóvenes encuestados de los dos grupos no contesta, mientras que un porcentaje muy por debajo de la mitad de los jóvenes responde a esta pregunta. A sí mismo, una gran minoría indican que tienen muy pocos conocimientos con respecto al uso de estos juegos, los jóvenes indican que para tener acceso a esta consola son los lugares públicos.

Uso de los Game Boy

Tabla 84

P. 84 ¿Juegas con los GameBoy?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	2	22,22	8	36,36
Si	3	33,33	4	18,18
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 85

Gameboy: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Super Mario Bros	3	23,07	4	44,44
Boktai: The Sun Is Your Hand	1	7,69	0	0
PoKémonYellow	1	7,69	0	0
Mario Tennis	1	7,69	2	22,22
DragonBall Z	3	23,07	2	22,22
Asterix y Olbelix	0	0	1	11,11
Los Sims toman la calle	1	7,69	0	0
Pokémon Esmeralda	3	23,07	0	0
TOTAL	13	100	9	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Los datos en las tablas, indican que una gran mayoría de encuestados señalan desconocer este tipo de juegos, es decir, no contestan, es así que menos de la mitad de los jóvenes de los dos grupos responden que sí juega con los Gameboy y también tienen algunos de los juegos, el más conocido es Super Mario Bross, una minoría de los encuestados del grupo 2 dicen tener los juegos como el Dragón Ball Z y Mario Tennis. El Gameboy es una consola muy conocida por los jóvenes y los juegos los encuentran muy divertidos. “La importancia de la familia como actor clave en el buen uso de las pantallas, y cuyas tareas resumen tres: conocer, proteger, y educar.” Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso.

Acceso a los Juegos de Ordenador

Tabla 86

P. 86 ¿Juegas con el ordenador?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	2	22,22	2	9,09
Si	3	33,33	10	45,45
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 87

Ordenador: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachi)	
	Fr	%	Fr	%
Los Sims 2 y sus hobbies	1	14,28	0	0
World of Warcraft	1	14,28	4	19,04
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	14,28	5	23,80
Los Sims: cocina baña- accesorios	1	14,28	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	1	14,28	4	19,04
World of Warcraft- Battle Chest	1	14,28	4	19,04
Ninguno	1	14,28	4	19,04
TOTAL	7	100	21	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Los resultados que revela la encuesta son bastante desalentadores, ya que una gran mayoría de los encuestados de los dos grupos no contesta la pregunta y no juega con el ordenador. Mientras que son tan pocos los jóvenes que responden positivamente a la pregunta y señalan que los juegos que tienen en su poder son los más interesantes que los demás, ya que ofrecen mayor diversión.

P 88. De lunes a viernes y sábados y domingos ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

Tabla 88

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
Menos de una hora	0	0	4	18,18
Entre una hora y dos	0	0	3	13,63
Más de dos horas	2	22,22	2	9,09
No lo se	2	22,22	1	4,54
Nada	1	11,11	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las Instituciones E. Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Mediante la encuesta realizada a los jóvenes menores de edad nos podemos dar cuenta, que los dos grupos que contestan las preguntas manifiestan, que el tiempo que utilizan diariamente es más de dos horas en el grupo 2 . Donde que, el grupo 3 señala que el tiempo dedicado a los videojuegos es menos de una hora y otros entre

una hora y dos. El número de alumnos restantes prefieren no contestar o en realidad no toman en cuenta el tiempo cuando están jugando con los videojuegos.

El horario del tiempo dedicado a las pantallas, es una disciplina que los padres tienen que educar en los hijos desde muy pequeños, para no tener resultados negativos en el futuro. Ya que el tiempo dedicado a las pantallas no es más de una hora y en un lugar comunitario donde los padres puedan supervisar a sus hijos el uso de las pantallas confirma, Ariel, (2008, 345 pp.).

5.2.3. USO DE LAS TECNOLOGÍAS E IMPACTO (POSITIVO – NEGATIVO) EN EL ÁMBITO FAMILIAR Y ESCOLAR.

Para dar respuesta a este apartado he tomado en cuenta las siguientes preguntas: grupo 1: 25, 26; Grupo 2 y 3: 62, 100, 118-126.

“Las relación que se entabla entre familia y escuela es tan particular que sólo cabe situarla en el marco de la confianza, afirma Palacios (1999). Estas familias necesitan más que nunca ayuda en su acción educativa, y deben encontrar colaboración en el ámbito escolar, dentro de un marco de confianza.

P. 25 ¿Cómo consigues tu propio dinero?

Tabla 25

Opción	Fr	%
Paga semanal	3	10,34
Cuando necesito algo pido y me dan	6	20,68
En cumpleaños, fiestas, Navidad	7	24,13
Hago algún trabajo en casa	6	20,68
Hago algún trabajo fuera de casa	4	13,79
No me dan dinero	3	10,34
TOTAL	29	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en las escuela ZoilaM. Astudillo Celi

Observando los datos de la tabla, nos podemos dar cuenta que la mayoría de los niños encuestados reciben dinero de sus padres u otros miembros de la familiares, mientras que una minoría de encuestados no reciben dinero, se puede deber a que la situación económica afecte a sus padres o también los padres evitan darles

directamente dinero, porque a su corta edad, los niños pueden hacer mal uso del mismo, como por ejemplo, recurrir a máquinas de los videojuegos , visitar páginas de internet por distracción, etc.

P 26. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

Tabla 26

Opción	Fr	%
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	46,15
Tengo menos dinero del que necesito	7	53,84
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en las escuela Zoila, M. Astudill Celi

De acuerdo a los datos que se puede observar en la tabla, la mitad de los niños encuestados, señalan tener menos dinero del que necesitan, mientras que la otra mitad de los encuestados, tienen el dinero suficiente para sus necesidades. Personalmente pienso que es normal de que los niños a su corta edad no disponen de dinero, porque siempre están bajo el cuidado de sus padres u otros miembros de la familia.

P. 62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?

Tabla 62

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Con mi padre	3	13,63	15	18,75
Con mi madre	3	13,63	16	20
Con mis hermanos/as	2	9,09	14	17,5
Con mis familiares	4	18,18	11	13,75
Con mis amigos/as	6	27,27	13	16,25
Con mi novio/a	4	18,18	11	13,75
TOTAL	22	100	80	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

La mayoría de los jóvenes estudiantes, que participaron en el proyecto de investigación, manifiestan, que el celular es un dispositivo muy fácil de portar y muy útil para comunicarse con las personas que ellos prefieren como sus padres, hermanos, amigos, profesores; aparte de este servicio, los jóvenes pueden encontrar otras utilidades que les satisface más que la comunicación como son; las funciones multimedia, video, música, y acceso a internet.

Los resultados revelan, que el uso del celular se inicia como un medio de comunicación, seguidamente se lo utiliza para el envío de mensajes y en forma posterior como entretenimiento e ingreso a la multimedia.

P 100. ¿Cuántos televisores hay en tu casa?

Tabla 100

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
1	3	33,33	7	31,81
2	5	55,55	6	27,27
3	0	0	7	31,81
Más de tres 3	1	11,11	2	9,090
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

La televisión, puede ser un instrumento eficaz para el desarrollo y enriquecimiento humano. Programas excelentes han demostrado, que la televisión les puede enseñar a los niños y jóvenes nuevas habilidades, ampliar su visión del mundo y promover actitudes y conductas pro social,

De los datos obtenidos en las encuestas, la mayoría de los jóvenes de los dos grupos, dicen tener uno o dos televisores en su casa, mientras que son pocos los jóvenes, que contestan tener tres o más televisores en su casa.

La pantalla de la televisión es la más generaliza ya que se la encuentra en todos los hogares, es conveniente aprovechar sus posibilidades formativas y contrarrestar cuando sea necesario, señala Sonimg (1978).

La Demanda de los Medios de Comunicación en los Jóvenes

Tabla 118

Pts. 118-126 De los medios de comunicación que te presentamos ¿qué te gustaría más?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10m EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Internet	11	18,96	33	21,71
Televisión	8	13,79	25	16,44
Teléfono móvil	23	39,65	49	32,23
Videojuegos	7	12,06	20	13,15
Mp3/ Mp4/ i Pod	3	5,17	10	6,57
Wii	0	0	2	1,6
PlayStation 3	5	8,62	9	5,92
NintendoDS	1	1,72	4	2,63
TOTAL	58	100	152	100

Autora: Nelly Geomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las Instituciones E. Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Las encuestas revelan, que la gran mayoría de los encuestados de los dos grupos, señalan al teléfono móvil, como el más utilizado actualmente, seguido por el internet, televisor, videojuegos, etc.

Los resultados son realmente positivos, frente al uso actual de la tecnología, esto demuestra el verdadero interés que tienen las nuevas generaciones de interactuar con el mundo digital. En efecto, la telefonía móvil se ha convertido en una necesidad generalizada en la sociedad sin importar la edad del usuario, principalmente se lo emplea para la comunicación y envío de mensajes.

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas: grupo 1:17, 18, 21, 23; grupo 2 y 3: 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.

5.3.1. RELACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS CON EL ENTORNO FAMILIAR

Las preguntas para llevar a cabo el análisis de este tema son las siguientes: grupo 1: 17; grupo 2 y 3: 11, 12, 13, 19, 104, 105, 106, 110, 112, 113.

P 17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

Tabla 17

Opción	Fr	%
No	7	53,84
Si	6	46,15
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudill Celi

Observando los datos de la tabla, nos podemos dar cuenta que la mayoría de los niños encuestados, responden que no juegan con videojuegos o juegos de ordenador, mientras que la mitad de los encuestados, dicen que sí juegan con videojuegos o juegos de ordenador. Esto demuestra que los niños expresan su deseo de conocer y aprender a integrarse al mundo de la tecnología de manera dinámica y entretenida como son los juegos.

Ante esta sociedad de cambios, pueden surgir experiencias traumáticas por no estar preparados para asumir las nuevas situaciones, expresa el autor García (1979). Es responsabilidad de los padres y profesores actualizarse en el mundo de la tecnología para poder participar y guiar a los niños en el descubrimiento de los medios tecnológicos que se encuentran en torno al niño.

P 11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?

Tabla11

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	66,66	20	90,90
Si	3	33,33	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

La tecnología educativa, debería considerarse como un eje transversal de conocimiento, cuya finalidad consistiese en contribuir a la resolución de problemas y a mejorar la enseñanza educativa, afirma Levine (2008).

De acuerdo a lo que se puede ver en el cuadro, los resultados indican, que la mayoría de los encuestados de los dos grupos no tienen ningún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea, mientras que una minoría indica, que sí tienen ayuda a la hora de hacer sus tareas.

Se cree que los jóvenes hacen uso de los servicios que brinda la tecnología ya que la tecnología actualmente es la mejor fuente para desarrollar todo tipo investigación.

Personalmente pienso, que debe existir un mayor compromiso de los gobiernos de turno, para implementar el uso generalizado de la tecnología de punta a objeto de mejorar el nivel académico tanto para profesores como alumnos.

P 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?

Tabla 13

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
En mi habitación	6	66,66	11	50
En una sala de estudio	1	11,11	8	36,36
En la sala de estar	2	22,22	3	13,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Las investigaciones revelan, que la gran mayoría de los encuestados señalan que habitualmente realizan sus tareas en su propia habitación, pocos de los encuestados manifiestan hacer las tareas escolares en la sala de estudio y una gran minoría dicen tener otras preferencias para realizar sus deberes como es en la sala de estar.

Lo más recomendable es hacer las tareas en un lugar ventilado, con luz natural, tranquilo y alejado de todo ruido especialmente de los medios de comunicación (música, televisión,) que no aportan ninguna ayuda. Hoy en día, los jóvenes están adaptados a realizar cualquier actividad académica frente a las pantallas o con un poco de música, esto no les afecta en nada.

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

Tabla 19

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	6	66,66	2	9,09
En mi habitación	1	11,11	4	18,18
En la habitación de un hermano/a	0	0	4	18,18
En la habitación de mis padres	0	0	0	0
En la sala de estar	1	11,11	6	27,27
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	0	0	4	18,18
Es portátil	1	11,11	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

De acuerdo a los datos expuestos en la tabla, nos podemos dar cuenta que en los dos grupos el número mayor de encuestados señalan que tienen el ordenador en la sala de estar, mientras que la minoría de los estudiantes dicen que la computadora se encuentra en una de las habitaciones de su casa. Para concluir, es tan importante tener un lugar dependiente en la casa, es decir, un lugar comunitario para ubicar la computadora, ya que así las personas responsables puedan supervisar las actividades que realizan los jóvenes.

P 104. Cuando ves la tele, sueles hacerlo.....

Tabla 104

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bach)	
	Fr	%	Fr	%
En mi habitación	3	20	8	23,52
En la habitación de un hermano/a.	1	6,66	1	2,94
En la habitación de mis padres	3	20	9	26,47
En la sala de estar	7	46,66	14	41,17
En la cocina	1	6,66	1	2,94
En un cuarto de juegos	0	0	1	2,94
TOTAL	15	100	34	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Observando los datos en la tabla, nos podemos dar cuenta que en la mayoría de los encuestados de los dos grupos, señalan que cuando ven la televisión prefieren hacerlo en la sala de estar, mientras que son pocos los jóvenes que prefieren la

habitación de sus padres y una gran minoría de encuestados mira la televisión en su habitación.

Ver la televisión en familia favorece la cohesión de sus miembros, pero también es un medio que atrae toda la atención de la familia e incluso se ha convertido en un modelo de holgazanería e insensibilidad para los jóvenes.

Los efectos negativos de los medios de comunicación en la juventud, particularmente los efectos de violencia que muestran interfieren en la conducta de los niños y jóvenes que ven televisión durante más de dos horas, son más agresivos y pesimistas, menos imaginativos y empáticos, tienden a ser más obesos y no son tan buenos estudiantes como los niños que ven menos televisión, afirma Levine (2008) Cada vez es mayor la preocupación por el hecho de que se ha mantenido oculta la historia real de la violencia en los medios de comunicación y sus efectos en los niños.

P 105. Cuando ves la tele, sueles hacerlo.....

Tabla 105

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Solo	7	38,88	13	22,41
Con mi padre	2	11,11	9	15,51
Con mi madre	3	16,66	11	18,96
Con algún hermano/a	5	27,77	18	31,03
Con otro familiar	0	0	5	8,62
Con un amigo/a	1	5,55	2	3,44
TOTAL	18	100	58	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

De acuerdo a los datos recogidos a través de la encuesta, nos podemos dar cuenta que la mayoría de los encuestados manifiestan que les gusta mirar la tele en compañía de algún hermano. Mientras que son pocos los jóvenes que prefieren estar a solas para mirar la tele, cuando deciden mirar la tele en compañía de uno de sus padres la minoría de los jóvenes, señalan que prefieren mirar en compañía de su madre. Para concluir, es responsabilidad de los padres y educadores seleccionar previamente los programas cuando los niños son pequeños y hacerlo conjuntamente con los hijos cuando son mayores.

P 106 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?

Tabla 106

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	3	16,66	10	21,73
Comer	7	38,88	14	30,43
Navegar por internet	1	5,55	5	10,86
Hablar por teléfono	3	16,66	7	15,21
Leer	0	0	3	6,52
Dormir	0	0	2	4,34
Charlar con mi familia	3	16,66	4	8,69
Jugar	1	5,55	1	2,17
TOTAL	18	100	46	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las Instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

De acuerdo a lo que se puede ver en la tabla, la mayoría de los encuestados de los dos grupos dicen que mientras miran la tele les gusta comer y un número alrededor de la mitad de los encuestados revela que prefieren estudiar o hacer la tarea del colegio mientras miran la tele. Algo similar sucede con la minoría de los encuestados, donde comentan que mientras miran la tele les gusta charlar con la familia. Como nos podemos dar cuenta en los resultados, los jóvenes en general tienen malos hábitos a la hora de estudiar o comer, esto se debe a que los padres de familia no toman en cuenta el daño que causa a sus hijos la televisión encendida a la hora que realizan estas actividades. No es recomendable mirar la televisión durante las comidas, no favorecer la digestión y rompe la comunicación familiar, el exceso causa problemas de aprendizaje en niños y adolescentes.

P 110. Cuando ves la tele en familia ¿quién decide qué programa mirar?

Tabla 110

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Yo mismo	3	33,33	5	22,72
Mi padre	2	22,22	7	31,81
Mi madre	1	11,11	1	4,54
Entre todos, lo nego	3	33,33	9	40,90
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Como se puede ver los datos obtenidos en la encuesta, tanto el grupo 2 como el grupo 3 tienen similares resultados; en el grupo 2 el 33% y 41% del grupo 3 dicen que a la hora de ver la tele entre todos negocian el programa que van a mirar. Mientras que 22% del grupo 2 y 32% del grupo 3 es el padre quien decide que programa mirar.

En realidad son los padres quienes deben seleccionar previamente los programas y hacer críticas sobre los contenidos, como por ejemplo, alertando a sus hijos sobre la publicidad y también tienen el deber de dosificar el tiempo de visión.

Como la influencia de la televisión sobre los niños está en función del tiempo que pasan viéndola y del efecto acumulativo de lo que ven, el mundo expuesto en “la pantalla se convierte para muchos en el ambiente natural, en “su mundo real”.

Acceso a los Programas de Televisión

Tabla.112

P. 112 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo año EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er año d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Me dejan ver todos los programas	8	88,88	11	50
Si hay programas que no me dejan ver	1	11,11	11	50
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Tabla 113

P. 13 ¿De qué tipo?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Películas	0	0	5	31,25
Dibujos animados	0	0	3	18,75
Deportes	0	0	1	6,25
Noticias	0	0	1	6,25
Programas del corazón	1	100	2	12,5
Reality Shows	0	0	4	25
TOTAL	1	100	16	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la investigación, la mayoría de los encuestados de los dos grupos respondieron que sus padres les permiten ver todos los programas y un porcentaje muy por debajo de la mitad dicen que sí hay programas que no les dejan ver, se cree que esto se debe a que los jóvenes viven bajo al amparo de otros familiares y no de sus padres.

Observando los datos en la tabla 113, podemos ver que el grupo 2 tiene un mínimo resultado por lo que aporta muy poca información para el análisis. En el grupo 3 los resultados ofrecen mayor información donde alrededor de la mitad de los encuestados dicen que tiene acceso a mirar películas y programas de Reality Shows. Mientras que una minoría de los jóvenes encuestados señalan mirar programas como dibujos animados, programas del corazón.

5.3.2. PAUTAS DE CONSUMO RELACIONADAS CON LA TECNOLOGÍA EN EL ENTORNO.

Para dar respuesta a este apartado tomare en cuenta las siguientes preguntas: grupo 1: 18; grupo 2: 44, 45, 46, 47, 48, 49, 107, 108, 109.

P 18. ¿Con qué aparatos juegas?

Tabla 18

Opciones	Fr	%
PlayStation2	6	26,08
PlayStation 3	4	17,39
Xbox 360	2	8,69
Wii	2	8,69
PSP	2	8,69
NintendoDS	2	8,69
GameBoy	2	8,69
Ordenador	3	13,04
TOTAL	23	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Observando los datos de la tabla, nos podemos dar cuenta de que sumando las tres opciones más relevantes vemos que el 56% de los niños juegan con estos aparatos.

Mientras que el 44% de los niños juegan con otros tipos de aparatos tecnológicos. Hoy en día, los niños tienen acceso directo a este tipo de juegos ya que la mayoría de las familias permiten a sus hijos hacer uso de ello con o sin responsabilidad.

La familia está reconocida como el actor clave en el buen uso de las pantallas, expresa la autora Orellana (2009). Es responsabilidad de las familias de educar a sus hijos tanto en el momento como la cantidad de uso. Ambas cuestiones deben ser controladas ya que el uso de una pantalla puede inferir en otras actividades prioritarias (p.ej., actividades escolares, tiempo con la familia, amigos).

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

Tabla 44

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	4	20	1	4,54
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	3	15	4	18,18
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	10	0	0
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	3	15	0	0
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	3	15	0	0
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	3	15	1	4,54
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	5	2	9,09
No estoy de acuerdo con ninguna	1	5	14	63,63
TOTAL	20	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

La mediación familiar tiene como objetivo educar, no pensar en una mediación restrictiva si no en guiar, orientar a sus hijos en el uso adecuado de las pantallas. Como podemos ver en la tabla, pocos de los estudiantes encuestados del grupo 2 responden ponerse nerviosos o enfadarse cuando no pueden o no los dejan navegar. Mientras que en el grupo 3 más de la mitad, o sea, la mayoría responde no estar de acuerdo con ninguna de las situaciones planteadas y la minoría de los encuestados cree que pueden poner cualquier foto/video de amigos o familiares en el internet, es

recomendable que los equipos tecnológicos computadora, TV, se encuentren en lugares donde los padres puedan supervisar a los hijos en que invierten el tiempo de pantallas.

P 45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

Tabla 45

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
No	9	100	16	72,72
Si	0	0	5	22,72
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso, manifiestan los autores Castells y De Bofarull (2002). Ambas cuestiones ha de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p. ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etc.). Observando los datos en la tabla, podemos ver que en el grupo 2 todos los alumnos encuestados manifiestan que no discuten con sus padres por el uso del internet. Y en el grupo 3 la mayoría de los jóvenes no tienen problemas de discusión con sus padres a la hora de hacer uso del internet, son pocos los estudiantes que sí discuten con sus padres por el uso de internet, esto se debe por el exceso que los jóvenes hacen de ello.

P. 46 ¿Por qué motivos?

Tabla 46

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10moEGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Por el tiempo que paso conectado/a	0	0	4	80
Por el momento del día en que me conecto	0	0	1	20
TOTAL	0	0	5	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

De acuerdo a los resultados obtenidos en las investigaciones, la mayoría de los encuestados que pertenecen al grupo 3, manifiestan que el único motivo por el cual discuten con sus padres es por el tiempo que pasan conectados en la red de internet. Realmente es muy importante que los padres se preocupen por el tiempo que sus hijos pasan frente a las pantallas, eso dará buenos resultados en el progreso.

P 47. ¿Te premian o castigan por el uso de internet?

Tabla 47

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No	9	100	18	85,71
Si	0	0	3	14,28
TOTAL	9	100	21	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

La mediación parental se identifica en tres categorías en torno al acceso de las pantallas de niños y adolescentes. Padres controladores, padres permisivos y padres orientadores. Los padres orientadores, apenas recurren a la limitación, pero si al control, éste sería el estilo de padre más comúnmente empleado. Los resultados en la tabla indican que la mayoría de los encuestados de ambos grupos no reciben ningún premio ni castigo por el uso de internet.

P 48. ¿Qué hacen tus padres mientras estas conectado/a a internet?

Tabla 48

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bach)	
	Fr	%	Fr	%
Me preguntan qué hago	5	26,31	14	35,89
Echan un vistazo	1	5,26	7	17,94
Me ayudan, se sientan conmigo	3	15,78	3	7,69
Comprueban después por dónde he navegado	1	5,26	3	7,6
Miran mi correo electrónico	2	10,52	4	10,25
Hacemos algo juntos: compras, fa	2	10,52	3	7,69
Me recomienda sitios	1	5,26	2	5,12
No hace nada	4	21,05	3	7,69
TOTAL	19	100	39	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

La familia y de un modo particular los padres, desempeñan un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas, señalan los autores Castells y De Bofarull (2002). Los padres tienen el deber de prevenir a los hijos sobre las medidas de precaución que deben tener cuando navegan por internet. Como se puede ver en la tabla, los padres de la mayoría de los encuestados del grupo 2 y 3 sí están cerca de sus hijos para mirar, ayudarles y guiarlos mientras están conectados. Como padres responsables por la educación de nuestros hijos, sí que podemos enseñar a leer correctamente los contenidos que difunden las pantallas. Par que así aprendan a distinguir la ficción de la realidad, a que sean consumidores con criterio ético y moral de la programación de las pantallas.

P 49. Cuando navegas por internet, según tus padres, ¿qué cosas no puedes hacer?

Tabla 49

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Comprar algo	3	14,28	6	13,63
Chatear o usar el Messenger	0	0	1	2,27
Dar información personal	6	28,57	14	31,81
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	3	14,28	2	4,54
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	0	3	6,81
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	0	0	2	4,54
Ver vídeos o fotos	1	4,76	2	4,54
Colgar videos o fotos	2	9,52	1	2,27
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	4,76	3	6,81
Enviar correos electrónicos	1	4,76	1	2,27
Jugar	1	4,76	8	18,18
No me prohíben nada	3	14,28	1	2,27
TOTAL	21	100	44	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Aquí es donde deben involucrarse padres y educadores enseñando a los hijos y alumnos a navegar por el ciberespacio y aconsejarles cómo han de actuar ante cualquier eventualidad. De acuerdo a los datos que se ven en la tabla, la mayoría de los encuestados de los dos grupos dicen que las cosas que los padres les prohíben

hacer mientras navegan por internet son: dar información personal, dirección, número de teléfono, nombre de su escuela, nombre de los padres, es decir, ninguna otra información personal. Porque al evidenciar su vida personal estarían poniendo en peligro la vida de toda su familia.

P 107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

Tabla 107

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No	4	44,44	18	81,81
Si	5	55,55	4	18,18
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

El estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos frente al uso de la TV realmente es difícil de interpretar ya que hay padres permisivos como también los hay autoritarios o guiadores. De acuerdo a lo que se puede ver en la tabla, el grupo 2 señala que la mayoría de los jóvenes discute con sus padres por el uso que hacen de la TV, mientras que pocos no lo hacen. Algo diferente sucede con el grupo 3 donde muchos jóvenes manifiestan no discutir y pocos sí lo hacen. Los Resultados obtenidos revelan la difícil mediación de los padres en el uso que sus hijos hacen de la TV. Todo depende del ejemplo que los padres den a sus hijos frente a la televisión.

P 108. ¿Porqué motivos?

Tabla 108

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Por el tiempo	4	80	2	50
Por el momento	0	0	2	50
Por los programas	1	20	0	0
TOTAL	5	100	4	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Respecto al tiempo, momento y contenidos, los padres han de controlar estas cuestiones, porque una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción). En cuanto a los contenidos, es fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. De los resultados obtenidos en la aplicación de la encuesta tenemos que la mayoría de encuestados que responden a esta pregunta manifiestan que por el motivo que más discuten con sus padres es por el tiempo que pasan viendo la tele. En el grupo 3 muy pocos alumnos indican que los motivos por los que discuten con sus padres son; por el tiempo y por el momento. El número de estudiantes que reconocen que sí discuten con sus padres por algún motivo de estos, es mínima, con respecto al número total del grupo de encuestados.

109. ¿Te castigan o te premian con la tele?

Tabla 109

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No	5	55,55	22	100
Si	4	44,44	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Los padres y educadores no deben olvidar que sus propios hábitos televisivos serán adoptados por los niños, deben saber apagar la televisión porque hay algo mejor que hacer. “Ciertamente, la imagen mediática (televisión, internet, etc.) ha sido, en el siglo XX, e l gran factor de cambio social y cultural del planeta” (Prensky, 2001). Como podemos observar en el grupo 2, la mayoría de los alumnos encuestados responden que no reciben ningún castigo o premio por la tele, mientras que menos de la mitad de los jóvenes indican que sus padres sí los castigan o premian con la tele. En el grupo 3, todos los encuestados señalan que no reciben ningún castigo o premio por la tele, esto se puede deber a que los jóvenes tienen el tiempo ocupado en otras actividades o que tienen el tiempo limitado para mirar la tele.

5.3.3. TIEMPO DEDICADO A LAS TECNOLOGÍAS EN RELACIÓN A LA FAMILIA

Para dar respuesta a los apartados de este tema se tomará en cuenta las preguntas: grupo 1: 23; grupo 2 y 3: 28, 98.

P 23. Cuando ves la tele, sueles estar con...

Tabla 23

Opciones	Fr	%
Solo	4	10,52
Mi padre	8	21,05
Mi madre	10	26,31
Algún hermano/a	9	23,68
Otro familiar	2	5,26
Un amigo/a	3	7,89
Otras personas	2	5,26
TOTAL	38	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Observando los datos de la tabla, nos podemos dar cuenta de que sumando las cuatro primeras opciones, por su similitud, el 82% de los encuestados suelen ver la tele acompañados de sus padres o hermanos, mientras que el 18% mira la tele con otras personas. Cuando los padres permitimos que nuestros hijos vean horas enteras de televisión, no estamos viviendo de acuerdo a nuestro compromiso de proteger y formar a nuestros hijos, señala la autora Orellana (2008). Es responsabilidad de los padres orientar y educar a nuestros hijos en los contenidos que ofrece la televisión.

P 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet?

Tabla 28

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 año (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Familia	0	0	4	10,25
Amigos/as	1	11,11	2	5,128
Estudios	0	0	4	10,25
Deporte	1	11,11	4	10,25
Lectura	0	0	6	15,38
Televisión	1	11,11	6	15,38
Videojuegos	0	0	1	2,56
Hablar por teléfono	0	0	4	10,25
A nada	6	66,66	8	20,51
TOTAL	9	100	39	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

El uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p. ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etc.) En el grupo 2 los alumnos que participaron en el proyecto de investigación, la mayoría manifiestan que desde que utiliza internet no le han quitado tiempo a nada. En el grupo 3 los resultados fueron bastante significativos, todos los alumnos respondieron conscientemente que desde que utilizaron internet le han quitado tiempo a algunas de sus actividades como: familia, estudio, lectura, deporte, etc. Estos resultados revelan que de algún modo tiene efectos negativos en el menor, cuando no tiene un debido control por parte sus padres.

P 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar el video juegos?

Tabla 98

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Amigos/as	0	0	1	7,14
Estudios	1	11,11	2	14,28
Deporte	3	33,33	4	28,57
Lectura	1	11,11	1	7,14
Televisión	1	11,11	1	7,14
Hablar por teléfono	1	11,11	1	7,14
A nada	2	22,22	4	28,57
TOTAL	9	100	14	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

El uso de estos medios genera distintos hábitos perceptivos, diferentes actitudes y expectativas ante la aproximación al conocimiento. De acuerdo a los datos recogidos en la encuesta nos damos cuenta que pocos son los estudiantes tanto del grupo 2 como del grupo 3 que han dejado el deporte, el estudio por los video juegos. Estos resultados dan a conocer que los jóvenes no han demostrado ningún síntoma de adicción frente al video juegos. Ya que el uso adecuado de estos medios ayuda a estimular la retención, la observación y la memoria.

5.3.4 RELACIÓN DE “PODER ADQUISITIVO” DE LA TECNOLOGÍA EN LA FAMILIA

Para dar respuesta a este apartado se tomará en cuenta las siguientes preguntas: grupo 1: 21; grupo 2 y 3: 18, 20, 21, 22.

Para dar respuesta a este apartado tomare en cuenta la pregunta 21

Los sistemas multimedia, cuya ventaja principal es la interactividad, se adapta muy bien a este nuevo enfoque, ya que favorece el uso de la información en un contexto apropiado, en forma personalizada y la creación de un entorno virtual en el que el alumnado puede valorar instantáneamente el impacto de sus acciones. Si se aprovechan sus posibilidades, el propio alumnado va construyendo su aprendizaje ayudado por el profesor como mediador y por las nuevas tecnologías como instrumentos de información expresión y creatividad.

P 21. ¿Cuántos televisores hay en tu casa?

Tabla 21

Opciones	Fr	%
Uno	9	69,23
Dos	2	15,38
Tres	1	7,69
Cuatro o más	1	7,69
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

De acuerdo a lo que se puede ver en cuadro, la mayoría de los niños encuestados indican que tienen un televisor que funciona en su casa, esto indica que la pantalla de la televisión está en todos los hogares. Considero que esta pantalla puede tener un importante valor educativo si se rescata y se analiza los contenidos difundidos por la televisión, es conveniente aprovechar sus posibilidades formativas y también contrarrestar, cuando sea necesario, sus posibles influencias negativas.

P 18. ¿Tienes ordenador en casa?

Tabla 18.

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No	6	66,66	2	9,09
Si	3	33,33	20	90,90
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

La incorporación de la computadora implica la creación de un nuevo entorno formativo y de nuevas estructuras organizativas que requieren por parte de la comunidad educativa (padres de familia, profesores y alumnos) actitudes favorables para interaccionar con este recurso tecnológico. Esto demuestra que a mayor conocimiento y tecnología mayor será el desarrollo. Las respuestas dadas por parte de los alumnos que participaron en el programa de investigación, son poco significativas, en el grupo 2 la mayoría no tiene este medio tecnológico en sus hogares. Mientras que en el grupo 3 la mayoría de jóvenes tienen la oportunidad de contar con este servicio tecnológico en su casa.

Se concluye que hay motivación por parte de los profesores y apoyo por parte de los padres para los alumnos en actualizarse en el mundo de la tecnología, mientras que los alumnos que no poseen este medio no tienen mayor adelanto.

P 20. ¿Tienes internet en tu casa?

Tabla 20

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	6	66,66	2	9,09
No	2	22,22	6	27,27
Si	1	11,11	14	63,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

El internet es una de las redes que une a millones de personas en todo el mundo. Este impactante medio de comunicación que revoluciona el modo de comunicación y de acceso a la información de las personas, puede ser utilizado tanto en los hogares como fuera de ellos.

Como nos podemos dar cuenta en la tabla, los resultados son bastante preocupantes en el grupo 2, en su totalidad los alumnos no tienen acceso a internet, esto puede deberse a que pertenecen a familias de escasos recursos económicos o a que en la escuela donde asisten atraviesa una serie de crisis que se manifiesta en la falta de infraestructura, presupuesto y de una formación adecuada de los docentes en

tecnología. En el grupo 3 los resultados son bastante positivos, ya que la mayoría de los encuestados tienen acceso a internet.

Para concluir, es necesario considerar aspectos técnicos y metodológicos que requieran no sólo de una infraestructura adecuada, sino también de una formación de estudiantes y docentes que favorezcan un entorno colaborativo propicio para el aprendizaje y especialmente contar con recursos financieros tanto para el hogar como para la escuela.

P 21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?

Tabla 21

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No lo sé	0	0	4	23,52
Sí, tengo un filtro	1	50	3	17,64
Sí, tengo un antivirus	1	50	10	58,82
Sí, pero no sé lo que es	0	0	0	0
TOTAL	2	100	17	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

El internet es un medio realmente privilegiado para la investigación, como también se sabe que en la red de internet se puede encontrar todo tipo de peligro que perturbe la mentalidad del navegante.

Desde hace algún tiempo existe en el mercado algunos sistemas de protección que actúan como mecanismos de seguridad que permiten bloquear determinados asuntos claves, como por ej., sexo, pornografía y violencia. Los resultados obtenidos en la encuesta, indica que los estudiantes encuestados del grupo 3 en su mayoría señalan que cuentan con un sistema de protección antivirus.

En conclusión, es aquí donde deben involucrarse padres y educadores, enseñando a los hijos y alumnos a navegar por el ciberespacio y aconsejarles como han de actuar ante cualquier eventualidad.

P 22. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

Tabla 22

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No	0	0	1	4,54
Si	9	100	21	95,45
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Hoy los jóvenes tienen que prepararse, investigar, auxiliarse de las tecnologías de la información y de la comunicación.

El internet no solo es una ventana como la televisión en la que uno participa pasivamente, si no, una ventana que nos permite interactuar y esto es lo más interesante sobre todo para los jóvenes.

Los resultados apuntan un alto nivel de navegación en los dos grupos de alumnos respectivamente.

En síntesis, se puede decir que existe en los jóvenes la cultura del manejo del internet, para todos los jóvenes que requieran investigar y no tienen internet en el domicilio acuden sin dificultad a un ciber.

5.4. REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR

Para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomarán en cuenta las preguntas; grupo1: para dar respuesta a los planteamientos de este apartado se tomará en cuenta las preguntas anteriores en su conjunto sacando conclusiones generales de las preguntas anteriores; grupo 2 y 3: 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.

5.4.1. CONOCIMIENTO Y RELACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS CON EL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

Los niños a través de los juegos de ordenador (computadora) descubren y expresan su deseo de conocer y aprender a integrarse al mundo de la tecnología de manera dinámica y entretenida como son los juegos.

Es responsabilidad de los padres y profesores actualizarse en el mundo de la tecnología para poder participar y guiar a los niños en el descubrimiento de los medios tecnológicos que se encuentran en torno al niño.

Grupo 2: preguntas que tiene mucha relación con el conocimiento y relación de las tecnologías tanto en el ámbito escolar como en el ámbito familiar: 16, 17, 27, 30, 35, 41, 42, 43, 50.

Los jóvenes de hoy tienen la facilidad de interactuar con muchos medios en especial tecnológicos que les ayuda a desarrollar la capacidad intelectual.

P 16. La última vez que te dieron las notas, ¿cuál de estas aprobaste?

Tabla 16

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Todas	5	55,55	18	81,81
Matemáticas	3	33,33	0	0
Lengua y Literatura	0	0	1	4,54
Historia/ Geografía	0	0	0	0
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio	0	0	2	9,09
Otra	1	11,11	1	4,54
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

La inteligencia se desarrolla por medio de la interacción, manipulación y exploración con el entorno y el individuo. Los jóvenes de hoy tienen la facilidad de interactuar con muchos medios en especial tecnológicos que les ayuda a desarrollar la capacidad intelectual.

Como podemos ver en la tabla, la mayoría de los jóvenes de los dos grupos tienen todas las materias aprobadas, mientras que un porcentaje muy por debajo de la mitad de alumnos encuestados señalan tener alguna de las materias no aprobadas.

Los resultados obtenidos son bastante satisfactorios, ya que entre los dos grupos existe un buen nivel de preocupación por aprobar las asignaturas.

P 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?

Tabla 17

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bach)	
	Fr	%	Fr	%
No, ninguno	8	88,88	17	77,27
Sí, algunos (menos de la mitad)	0	0	4	18,18
Sí, casi todos (más de la mitad)	0	0	1	4,54
Sí, todos	1	11,11	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Es necesario que el Gobierno ponga más énfasis en proporcionar un adecuado nivel tecnológico en las escuelas y colegios tanto del sector urbano como rural. Debe existir un mayor compromiso a fin de implementar el uso generalizado de la tecnología de punta, con el objetivo de mejorar el nivel académico tanto para profesores como alumnos. De acuerdo a lo que se pueden ver en la tabla, la mayoría de los alumnos encuestados manifiestan que no tienen ningún profesor que usa internet para explicar su materia. Mientras que muy pocos, menos de la mitad usan internet para explicar la materia. Por lo que se puede deducir que las instituciones deben contar con numerosos recursos financieros para sostener un laboratorio de informática bien equipado y en funcionamiento.

P 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?

Tabla 27

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachi)	
	Fr	%	Fr	%
Nadie, he aprendido yo solo	4	33,33	14	63,63
Algún hermano/a	1	8,33	3	13,63
Mi novio/a	1	8,33	0	0
Algún amigo	3	25	2	9,09
Mi padre	0	0	0	0
Mi madre	1	8,33	0	0
Algún profesor/a del colegio	2	16,66	3	13,63
TOTAL	12	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

El “simple uso de recursos informáticos y comunicacionales no garantizan una propuesta de calidad”, señala el autor Arboleda (2005) Para esto, es necesario considerar aspectos técnicos y metodológicos que requieran no sólo de una infraestructura adecuada, sino también una formación de estudiantes y docentes que favorezcan un entorno colaborativo propicio para el aprendizaje. Los datos recogidos a través de la encuesta, los dos grupos señalan que la mayoría de los estudiantes han aprendido solos a manejar el internet. Mientras que muy pocos de los jóvenes encuestados han tenido a alguien para que les orientaran como manejar el internet.

Finalmente se considere más importante la responsabilidad de los padres y profesores, ofrecer orientación a los jóvenes para acceder al uso adecuado del internet.

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

Tabla 30

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Deportes	1	5,55	7	12,96
Software e informática	1	5,55	3	5,55
Programación de TV	0	0	2	3,70
Noticias	1	5,55	3	5,55
Educativos	0	0	7	12,96
Culturales	0	0	2	3,70
Juegos	3	16,66	5	9,25
Música	8	44,44	20	37,03
Humor	3	16,66	2	3,70
Concurso	1	5,55	3	5,55
TOTAL	18	100	54	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Es indudable que el internet es una excelente herramienta para aprender y comunicarse, puede ser al mismo tiempo educativa, divertida y productiva.

En internet los niños y jóvenes pueden utilizar mejor las nuevas tecnologías y mejorar las habilidades informativas, según el servicio de internet que utilicemos podemos destacar diferentes beneficios, como visitar páginas web que nos permiten acceder a múltiples recursos.

Como en el caso de los jóvenes encuestados de los dos grupos manifiestan que muchos de ellos acostumbran a consultar contenidos como la música, juegos, deportes y educativos. Mientras que muy pocos de los encuestados señalan que acostumbran a consultar contenidos como programas de TV, noticias, humor, etc.

Un detalle importante se puede evidenciar en los resultados recogidos en esta encuesta, que los jóvenes indicaron que las TIC pueden ser fuente de inspiración y de diversión durante los procesos de aprendizaje.

P 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?

Tabla 35

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachí)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
No tengo ninguno	3	33,33	9	40,90
Tengo, pero no los conozco	3	33,33	6	27,27
Tengo y he conocido alguno	3	33,33	6	27,27
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Los amigos virtuales son aquellos que tiene una existencia aparente y no real como es el caso de una fotografía, un video, etc., ya que todo esto se puede hacer mediante la computadora.

La aportación educativa que pueden hacer padres y profesores en este tema es muy importante para los hijos y alumnos, este aporte ayudaría a los jóvenes a orientarse a la hora de llegar a conocer un amigo virtual. Ya que la mayoría de los jóvenes encuestados de los dos grupos señalan no conocer amigos virtuales, mientras que muy pocos jóvenes indican tener un amigo virtual.

Para concluir debo decir, que los jóvenes están dispuestos a interactuar con amigos virtuales, pero necesitan mayor orientación de sus padres y profesores para no perderse en la jungla de lo desconocido.

La Página Web o Blog

Tabla 41

P. 41 ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
No	8	88,88	17	77,27
Sí	1	11,11	4	18,18
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 42

P.42 Con qué contenidos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Deportes	0	0	2	15,38
Noticias	0	0	1	7,69
Educativos	0	0	2	15,38
Culturales	0	0	1	7,69
Juegos	0	0	1	7,69
Música	0	0	3	23,07
Humor	0	0	1	7,69
Historia personal	1	100	2	15,38
TOTAL	1	100	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

La mayoría de los jóvenes encuestados de ambos grupos señalan desconocer este tipo de página Web o blog. Mientras que un porcentaje muy por debajo de la mitad de los jóvenes, indican que sí han creado alguna página Web o blog. Por lo que se deduce que la mayoría de jóvenes no tienen el mayor conocimiento en este servicio que brinda la tecnología.

Los resultados obtenidos en la encuesta, la tabla 2 indica que no existe ninguna aceptación de estos contenidos por parte del grupo 2, mientras que en el grupo 3 muy pocos encuestados han utilizado uno u otro contenido como la música seguido del deporte para hacer una página web o algún blog.

En cuanto a los contenidos, es una responsabilidad de los padres y profesores controlar, educarles y ayudarles a interpretar de forma adecuada para que no accedan a aquellos que puedan ser nocivos.

P 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una Web o blog propia?

Tabla 43

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Expresar mi opinión	1	33,33	2	28,57
Compartir información con conocidos	1	33,33	1	14,28
Darme a conocer y hacer amigos	1	33,33	1	14,28
Escribir sobre lo que me gusta	0	0	1	14,28
Me sirve de desahogo	0	0	1	14,28
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	1	14,28
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	3	100	7	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Como nos podemos dar cuenta en la tabla, un porcentaje muy por debajo de la mitad de los alumnos encuestados del grupo 2 y 3 señalan que es muy útil tener una web propia, porque a través de ella pueden expresar su opinión. Mientras que los demás alumnos no comparten esta misma opinión. Esto puede deberse a que la mayoría de los jóvenes no tiene mayor información sobre estos servicios de internet.

P 50. Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos y profesores)

Tabla 50

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
Un principiante	2	22,22	4	18,18
Tengo un nivel medio	7	77,77	11	50
Mi nivel es avanzado	0	0	4	18,18
Soy todo un experto	0	0	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC s) ha impactado profundamente en la sociedad actual, provocando importantes cambios tanto sociales como culturales, señala la autora Rubio (2004). La interacción directa con los medios tecnológicos, permite de manera fácil y sencilla adquirir un nivel medio. La mayoría de alumnos de los dos grupos que participaron en el proyecto de investigación, consideran que tienen un nivel medio en el conocimiento del internet. Mientras que son pocos los alumnos que se consideran un principiante y un porcentaje muy por debajo de la mitad de jóvenes encuestados, indican que tienen un nivel avanzado o se consideran expertos frente al uso de internet.

5.4.2. USO DE LAS TECNOLOGÍAS EN RELACIÓN AL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR

El desarrollo de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación (TIC s) ha impactado profundamente en la sociedad actual, provocando importantes cambios tanto sociales como culturales. Respecto al tiempo de uso, hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso. Ambas cuestiones han de ser controladas, ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias (p.ej., tareas escolares, tiempo con la familia o amigos, etc.) y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).

Grupo 2 y 3: 25, 26, 29, 31,32, 34, 35, 36, 37, 38. 39, 40, 43.

P 25. ¿En qué lugar sueles usar internet?

Tabla 25

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
En mi casa	1	10	9	26,47
En el colegio	0	0	3	8,82
En un ciber	5	50	13	38,23
En un lugar público	2	20	3	8,82
En casa de un amigo	1	10	2	5,88
En casa de un familiar	0	0	0	0
Total	10	100	34	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos. La mayoría de los alumnos encuestados de los dos grupos frecuentan suelen hacer uso de internet en un lugar público (ciber), esto se debe a que la mayoría no tiene este servicio en su domicilio, mientras que un escaso porcentaje suele utilizar internet en su casa.

“internet es una red de computadoras que se encuentran repartidas alrededor del todo el mundo”, afirma los autores Ortiz y Rojas (1996). En internet se habla de ciberespacio para referirse al inmenso espacio virtual de información que surge de la interconexión de las miles de computadoras que comparten información dentro de la Red. Por sus características este ciberespacio es altamente dinámico ya que sus contenidos van cambiando y creciendo permanentemente, así como también las computadoras se van conectando a la Red.

P 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...

Tabla 26

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Sólo	3	25	15	39,47
Con amigos	4	33,33	9	23,68
Con hermanos	2	16,66	6	15,78
Con mi padre	1	8,33	2	5,26
Con mi madre	1	8,33	3	7,89
Con mi novio/a	1	8,33	3	7,89
Con un profesor/a	0	0	0	0
TOTAL	12	100	38	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Las nuevas TIC's deben ser utilizadas con mucha prudencia y sensatez. Tanto los padres y profesores tienen el deber de educar a los hijos y alumnos desde temprana edad en el uso adecuado de las TIC. Ya que esto generaría confianza cuando los hijos se encuentran solos frente a las TIC.

La evidencia recogida por el presente estudio, muestra que la mayoría de los jóvenes encuestados del grupo 2, señalan que las veces que utilizan internet suelen estar solos o con amigos y muy pocos de los encuestados dicen que prefieren estar en

compañía de sus familiares: papá, mamá, hermanos, etc., y una minoría de los jóvenes manifiesta que la mejor compañía es la de su novia.

Mientras que en el grupo 3 los resultados muestran que el mayor número de encuestados prefieren estar solos o en compañía de sus amigos cuando usan el internet, donde que, muy pocos de los jóvenes encuestados señala que prefieren estar en compañía de sus familiares y de preferencia de sus hermanos y una gran minoría de jóvenes señalan que prefieren estar con el novio/a. Los resultados revelan que los jóvenes muestran satisfacción utilizar internet solos o en compañía de un amigo, porque tienen mayor libertad para investigar lo deseado.

P 29. ¿Para qué sueles usar internet?

Tabla 29

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bach)	
	Fr	%	Fr	%
Para visitar páginas web	5	18,51	8	13,55
Envío de SMS	7	25,92	9	15,25
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	4	14,81	6	10,16
Para usar el correo electrónico (e-mail)	4	14,81	14	23,72
Televisión digital	1	3,70	1	1,69
Radio digital	1	3,70	0	0
Para usar programas	1	3,70	8	13,55
Para descargar música, películas o programas	3	11,11	9	15,25
Comprar o vender	1	3,70	0	0
Foros o listas de correo	0	0	1	1,69
Hablar por teléfono	0	0	3	5,08
TOTAL	27	100	59	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

De todos los alumnos encuestados, la mayoría revelaron que el internet es una red social que brinda muchas oportunidades para comunicarse, como p. ej., hacer uso del internet para el envío de SMS, usar correo electrónico (e-mail), visitar páginas web o compartir fotos, videos, descargar música y usar programas, etc. Y una minoría de los jóvenes encuestados suelen usar internet para realizar otras actividades.

El uso de las nuevas tecnologías, prepara al alumno para enfrentarse al reto de la sociedad moderna. Es muy bueno contar con medios de comunicación que nos

ayuden a economizar tiempo, acortar distancias, ahorrar dinero y sobre todo contribuye a generar habilidades que prepara a los jóvenes para el futuro.

Este impactante conglomerado de computadoras que revolucionó el modo de comunicación y de acceso a la información de las personas, puede ser utilizado tanto en la escuela como fuera de ella. Pero es verdad que la escuela debe contar con numerosos recursos financieros para sostener un laboratorio de informática bien equipado y en funcionamiento.

La Personalidad Frente al Internet

Tabla 31

P. 31 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
Con chat	2	22,22	10	45,45
Con Messenger	2	22,22	4	18,18
Con las dos anteriores	5	55,55	7	31,81
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las Instituciones EDUCATIVAS Héroe del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 32

P.33 Mientras chateas o estás en el Messenger.....				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bach)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
Siempre me muestro como soy	6	66,66	21	95,45
A veces finjo ser otra persona	3	33,33	0	0
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroe del Cenepa y San Francisco de Asís

Lo que se pudo comprobar en la encuesta, es que el mayor número de los alumnos suelen comunicarse más por el medio de comunicación chat y pocos alumnos señalan comunicarse por el Messenger a través de internet.

Como muestra la siguiente tabla, muchos de los jóvenes, es decir, en su mayoría de los encuestados de los dos grupos puntualizaron mostrarse tal como son mientras chatean o están en el Messenger.

Actualmente estos son los medios de comunicación instantáneos que los jóvenes prefieren para relacionarse con amigos, familiares, personal docente e instituciones.

En síntesis, debo decir, que la tecnología educativa debería considerarse como un eje transversal del conocimiento. La finalidad de las TIC es de contribuir al desarrollo, a la resolución de problemas y a mejorar las prácticas educativas en el entorno social.

P 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

Tabla 33

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
Nunca	7	77,77	15	68,18
A veces	1	11,11	6	27,27
Siempre	1	11,11	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Por lo que nos podemos dar cuenta en la tabla, la mayoría de jóvenes de los dos grupos señalan que mientras chatean o están en el Messenger nunca usan webcam. Mientras que una minoría de encuestados, manifiestan que siempre usan webcam cuando hacen uso de estos medios de comunicación que ofrece internet.

Los resultados revelan, que los jóvenes necesitan adquirir mayores conocimientos sobre los múltiples servicios que ofrecen las redes sociales de internet.

Esto demuestra que en las instituciones educativas, los avances en el estudio de la tecnología son limitados, ya que esto realmente afecta al desarrollo educativo.

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

Tabla 34

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Con mis amigos	8	57,14	18	62,06
Con mi familia	5	35,71	10	34,48
Con amigos virtuales	1	7,14	1	3,44
TOTAL	14	100	29	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las Instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Las encuestas muestran claramente, que muchos de los jóvenes que participaron en las encuestas, señalan que mientras chatean o están en el Messenger suelen hablar con sus amigos, donde que, la mitad de los jóvenes manifiestan que mientras chatean o están en el Messenger se comunican más con la familia.

En síntesis, debo decir que esta es una forma instantánea, segura y divertida para hablar con las personas online, y también los jóvenes la prefieren más para hacer comentarios y no hacer solos la tarea.

Los Juegos en el Internet

Tabla 36

P. 36 ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
No	6	66,66	12	54,54
Si	3	33,33	9	40,90
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Tabla 37

P. 37 ¿A qué tipo de juego en red has jugado últimamente?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Juegos de comunidad	0	0	2	9,52
Juegos de carreras	0	0	5	23,80
Juegos de estrategias	1	20	3	14,28
Juegos de Deporte Fifa	2	40	6	28,57
Juegos de mesa y cartas)	1	20	2	9,52
Casinos	1	20	2	9,52
Juegos de rol	0	0	1	4,76
Total	5	100	21	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Los juegos en red aportan diferentes beneficios como: desarrollar la capacidad de respuesta y toma de decisiones. El limitado uso de juegos en red en los jóvenes encuestados de los dos grupos, indican que la mayoría no usan el internet para jugar, mientras que muy pocos sí hacen uso de ello. Algo similar sucede en la tabla 37 donde indica que muy pocos alumnos juegan en red y los que lo hacen prefieren jugar con juegos de deporte Fifa 2008, mientras que la minoría prefiere juegos de carrera. Esto puede deberse a que la mayoría de jóvenes no tienen internet en su domicilio y para jugar en un ciber necesitan disponer de dinero, dinero que sus padres no les facilitan por su mayor seguridad.

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

Tabla 38

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Juego en red con mi grupo de amigos	3	100	6	66,66
Jugar en red te permite hacer amigos	0	0	1	11,11
No estoy de acuerdo con ninguna	0	0	2	22,22
TOTAL	3	100	9	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

De acuerdo a lo que se puede ver en la tabla, la mayoría de los encuestados de los dos grupos están enfocados en la primer opción, donde indican que es más divertido jugar en red con su propio grupo de amigos, ya que esto les ayuda a desarrollar la capacidad de respuesta y toma de decisiones. Mientras que una minoría del grupo 3 no están de acuerdo con ninguna de las frases.

Uso de Redes Sociales en los Jóvenes

Tabla 39

P. 39 ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etc.?)				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
No	3	33,33	1	4,54
Si	6	66,66	20	90,90
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las Instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 40

P. 40 ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Facebook	6	100	20	46,51
Orkut	0	0	0	0
Hi5	0	0	8	18,60
Tuenti	0	0	3	6,97
MySpace	0	0	2	4,65
WindowsLiveSpace	0	0	3	6,97
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	0	0	3	6,97
Otras redes sociales	0	0	4	9,30
TOTAL	6	100	43	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Las redes sociales ofrecen una variedad de servicios de comunicación, donde las personas se pueden comunicar fácilmente y en cualquier momento con amigos, profesores y familias.

Las encuestas realizadas a los jóvenes indican que el número de encuestados del grupo 2 que optaron por responder a esta pregunta en su totalidad de los jóvenes encuestados señalaron que utilizan la red social del facebook.

Mientras que en el grupo 3 Los resultados revelan que la mayoría de los encuestados suele utilizar redes sociales, la mitad de encuestados señalan que la red más utilizada entre ellas es la red social del facebook, luego la minoría de los jóvenes dicen utilizar la red social Hi5 y otros tuenti.

Se concluye deduciendo que los jóvenes han quitado la forma tradicional de comunicarse (cartas, postales etc.), y han adoptado los servicios que ofrece la tecnología como es el caso del correo electrónico más rápido y eficaz, ya que este servicio ofrece la oportunidad de enviar y recibir correspondencia a cualquier y desde cualquier parte del mundo.

P 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?

Tabla 43

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillera)	
	Fr	%	Fr	%
Expresar mi opinión	1	33,33	2	28,57
Compartir información con conocidos	1	33,33	1	14,28
Darme a conocer y hacer amigos	1	33,33	1	14,28
Escribir sobre lo que me gusta	0	0	1	14,28
Me sirve de desahogo	0	0	1	14,28
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	1	14,28
TOTAL	3	100	7	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

A través de la página web surge un nuevo tipo de relaciones humanas, propias de este espacio, con características diferentes de las relaciones cara a cara, expresa el autor Arboleda (1982). Una minoría de jóvenes del grupo 2 que dieron respuesta a esta

pregunta, señalaron que tener una web significa tener un espacio personal donde se puede opinar o compartir ideas con los demás a través de la red, es decir, expresarse libremente y espontáneamente con los demás.

De igual manera una minoría de los jóvenes encuestados del grupo 3 manifiesta que aparte de ser espontáneos a través de su propia página web, les gusta escribir y también les sirve para desahogarse.

Los resultados revelan, que los jóvenes no tienen mucha relación con la página web, por lo que se deduce que utilizan otro tipo de redes sociales (teléfono móvil).

El chat es el servicio de internet que permite mantener charlas informales con otros usuarios de la red en tiempo real, es decir, que ni bien uno termina de tipar el texto con lo que quiere expresar, los demás participantes de la charla lo pueden ver en sus respectivas pantallas y del mismo modo van haciendo sus propios comentarios.

5.5.3. TIEMPO DEDICADO A LAS TECNOLOGÍAS EN EL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

Considero a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podrían ejercer sobre los efectos que la tecnología puede tener en niños y adolescentes.

Por ejemplo en nuestro país, la demanda de las TIC supera ampliamente la oferta del sistema educativo.

En general en las áreas rurales del país se presenta casi carencia absoluta o notoria escases de personal docente calificado, de aulas y de materiales didácticos.

Las escuelas rurales tienen el rendimiento interno y externo más bajo de sector educativo, es decir, altos índices de deserción, escolaridad incompleta y poca adecuación del currículo a las necesidades de medio educativo.

La administración educativa deja mucho que desear en términos de eficiencia, eficacia y efectividad.

Grupo 2 y 3: 23, 24, 33, 102, 103.

Tiempo Dedicado a la Red Social de Internet

Tabla 23

P. 23 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
Menos de una hora	1	11,11	13	59,09
Entre una y dos horas	2	22,22	5	22,72
Más de dos horas	1	11,11	3	13,63
Nada	1	11,11	0	0
No lo sé	4	44,44	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 24

P. 24 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	1	4,54
Entre una y dos horas	3	33,33	9	40,90
Más de dos horas	1	11,11	4	18,18
Nada	2	22,22	5	22,72
No lo sé	3	33,33	3	13,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

La evidencia recogida por la presente encuesta muestra que un porcentaje menor a la mitad de los jóvenes encuestados desconoce el tiempo que utilizan la red y la mayoría de los jóvenes encuestados señalan que de lunes a viernes suelen utilizar internet menos de una hora. Mientras que en la tabla 24 los dos grupos indican que son pocos los jóvenes encuestados que utilizan internet entre una y dos horas los sábados o domingos y un porcentaje muy por debajo de la mitad de los encuestados no utilizan internet, esto puede deberse a que los jóvenes realizan otras actividades en compañía de sus padres. Un detalle importante que se hizo evidente durante el curso de análisis de los datos, fue que los jóvenes interactúan constantemente con la red de internet y el tiempo que utilizan es regulado por sus padres. Los jóvenes indicaron que las TIC

son una fuente de motivación para el proceso del aprendizaje que se da en la vida cotidiana.

Tiempo Dedicado a la Pantalla de la Televisión

Tabla 102

P. 102 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión?				
Opciones	Grupo2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Menos de una hora	4	44,44	7	31,81
Entre una hora y dos	3	33,33	6	27,27
Más de dos horas	0	0	5	22,72
No lo se	2	22,22	3	13,63
Nada	0	0	1	4,54
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 103

P. 103 De sábado y domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Menos de una hora	3	33,33	7	31,81
Entre una hora y dos	1	11,11	5	22,72
Más de dos horas	2	22,22	5	22,72
No lo sé	3	33,33	4	18,18
Nada	0	0	1	4,54
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Glomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Es importante conocer el tiempo que los jóvenes dedican frente a las pantallas de la televisión. Los mayores consumidores de televisión son los niños, jóvenes y las amas de casa, el tiempo que pasan viendo y del efecto acumulativo de lo que ven, resultara que cuando sean adultos, la televisión habrá sido su experiencia más activa y variada, por lo que el mundo expuesto en la pantalla se convierte para muchos en el ambiente natural, en una nueva realidad, en su mundo real. Alrededor del 44% y 32% de los dos

grupos manifestó que menos de una hora diaria mira la tele de lunes a viernes. Mientras que el sábado o domingo tiene el tiempo regulado, los porcentajes son muy variados entre el 33% y el 32% miran la tele menos de una hora y el 22% de los jóvenes encuestado de los dos grupos señalan que miran la tele más de dos horas diarias. En síntesis, debo decir que es un deber de los padres dosificar el tiempo de visión: no más de dos horas diarias, según la edad, o mejor no verla durante los días laborables.

5.5. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

Grupo 1: 15, 16, 20, 24; grupo 2 y 3: 51, 52, 53, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 102, 111, 114.

5.5.1. REGULACIÓN Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS

A continuación las preguntas para el análisis de este tema son las siguientes. Grupo 1: 15; grupo 2 y 3: 51, 52, 53, 63, 69, 99.

P15. Con el móvil sueles

Tabla 15

Opción	Fr	%
Hablar	10	43,47
Enviar mensajes	2	8,69
Jugar	9	39,13
Navegar	1	4,34
Otras cosas	1	4,34
TOTAL	23	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Los datos encontrados a través de la encuesta, revelan que hablar y jugar es la actividad preferente de la mayoría de los niños encuestados. Mientras que una minoría de encuestados utiliza el celular para el envío de mensajes, esto puede deberse a que los niños en esta edad, el celular se configura de forma principal como una herramienta de juego por encima de su fin originario, es decir, comunicarse con los demás, la mayoría de los niños juega con el celular, actividad coincidente tanto para los chicos como para las chicas.

P 51. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”

Tabla 51

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Nada	1	11,11	1	4,54
Poco	4	44,44	5	22,72
Bastante	0	0	11	50
Mucho	4	44,44	5	22,72
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Es importante conocer la opinión de los jóvenes sobre los riesgos y oportunidades que ofrecen las redes sociales a través del internet. Los resultados revelan, que la mitad de los encuestados señalan estar bastante de acuerdo con las oportunidades que ofrece el internet. Mientras que menos de la mitad de encuestados de los dos grupos, reconocen bastante o mucho que el internet es un medio que acorta distancias, ahorra tiempo y facilita todo tipo de comunicación. La regulación de estos medios, es una responsabilidad tanto de los padres como de los profesores, en educarles sobre todo en los contenidos que hay en los medios, ya que la presencia de contenidos engañosos o nocivos puede influir negativamente en la conducta de los niños y jóvenes.

P 52. Señala cuanto estás de acuerdo con la siguiente frase:” Internet puede hacer que alguien se enganche”.

Tabla 52

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Nada	0	0	4	18,18
Poco	2	22,22	11	50
Bastante	2	22,22	3	13,63
Mucho	5	55,55	4	18,18
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Gomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las Instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Alrededor del 55% y 18% de los jóvenes encuestados de los dos grupos, manifiestan que están de acuerdo que el internet puede hacer que muchas personas se enganche

por los espacios que tienen los medios para interactuar y comunicarse. Mientras el 50% y 22% de los encuestados señalan que pocas personas se pueden enganchar al internet, esto puede deberse a que hay otros medios por lo que las personas prefieren estar conectaos.

Para concluir, los jóvenes requiere de la mediación y protección tanto de los padres como de los educadores para regular el tiempo y uso del internet. El Internet aparte de ser una herramienta de trabajo es un espacio de interacción entre las personas.

P 53. Señala cuanto de acuerdo estas con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares”

Tabla 53

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Nada	6	66,66	0	0
Poco	0	0	4	18,18
Bastante	1	11,11	10	45,45
Mucho	2	22,22	6	27,27
TOTAL	9	100	2	9,09

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Cuando los padres permitimos que nuestros hijos vean horas enteras de violencia irracional, no estamos viviendo de acuerdo con nuestro compromiso de proteger y formar a nuestros hijos. De acuerdo a los resultados que se ven en la tabla, nos damos cuenta que la mayoría de los encuestados, señalan que internet no afecta en nada la relación familiar y de amigos. Mientras que muy pocos de los encuestados piensan que el internet puede hacer que se aísen de la familia y amigos.

La mayoría de los jóvenes encuestados del grupo 3, manifiestan que la red de internet puede hacer que bastante se aíse de los amigos y familiares, ya que un porcentaje muy por debajo de la mitad señala que influye mucho más que bastante en la relación con la familia y amigos.

El máximo aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y con conocimientos. Por eso, la protección del menor ante los peligros a los que puede verse expuesto es una cuestión clave y que acapara la atención de diversos organismos.

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

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
Mi vida cambiaría a mejor	1	11,11	0	0
Mi vida cambiaría a peor	2	22,22	6	27,27
No pasaría nada	5	55,55	14	63,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Para revertir esta situación es preciso elaborar proyectos educativos en torno a los medios de comunicación, que favorezca la lectura crítica de la información que transmiten y el desarrollo de competencias para la construcción de una opinión propia.

La amplia mayoría de los encuestados de los dos grupos afirman, que no pasaría nada si se quedaran dos semanas sin móvil, esto significa que tienen una visión optimista con relación al celular. Algo que no sucede con la minoría de los encuestados, donde indican que su vida cambiaría a peor si se quedan dos semanas sin celular, esto se puede deber a que es la única forma que tienen de comunicarse con sus amigos y familiares a través de llamadas o mensajes, y lo pueden hacer de manera rápida y eficaz, ya que el costo es muy económico.

P 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de estas frases?**Tabla 69.**

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes,	1	11,11	2	9,52
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje,	0	0	1	4,76
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	11,11	3	14,28
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0	2	9,52
No estoy de acuerdo con ninguna	7	77,77	13	61,90
TOTAL	9	100	21	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

La telefonía celular ha conseguido cautivar a este público, que identifica su posición con la ansiada independencia y libertad que caracteriza a estos jóvenes menores de edad de edad. Los datos reflejan muy claramente que muchos jóvenes encuestados de los dos grupos, manifiestan que a través del uso del celular no han recibido ninguna molestia o no han sido víctimas por parte de otras personas. Es decir, que la mayoría de los jóvenes señalan no estar de acuerdo con ninguna de las frases.

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

Tabla 99

Opciones	Grupo 2: 14-18 años(10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa,	0	0	2	16,66
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	1	16,66	2	16,66
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer	1	16,66	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	66,66	8	66,66
TOTAL	6	100	12	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Los efectos negativos de los medios de comunicación influyen mucho en las conductas de niños y jóvenes. La imitación de actitudes violentas, el temor a ser víctima, lo que genera desconfianza en los demás y motiva la búsqueda de mecanismos de auto protección. Las encuestas dan cuenta, de que un porcentaje muy alentador de los jóvenes encuestados que opinan no estar de acuerdo con ninguna de las frases, esto significa, que los jóvenes voluntariamente tienen controlado todo tipo de videojuegos. Mientras que una minoría de encuestados, señalan que los videojuegos pueden volverlos violentos y también les parece muy divertido jugar acompañados que solos. Para revertir esta situación es preciso que los padres se eduquen en los contenidos que ofrecen estos medios, para poder ayudar a sus hijos a elegir que tipos de contenidos les conviene utilizar.

5.5.2. MEDIACIÓN FAMILIAR EN RELACIÓN A LA TECNOLOGÍA

Para dar respuesta a este apartado tomare en cuenta las siguientes preguntas: grupo1: 16, 20; grupo 2 y 3: 64, 65, 66, 92, 93, 94, 95, 96, 97.

P 16 ¿Con quién sueles comunicarte?

Tabla 16

Opción	Fr	%
Con mi madre	8	34,78
Con mi padre	8	34,78
Con mis hermanos	2	8,69
Con otros familiares	3	13,04
Con los amigos/as	2	8,69
TOTAL	23	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Observando los datos de la tabla, nos podemos dar cuenta de que las opciones más relevantes indican que la mayoría de los niños encuestados, tiene mayor comunicación con su madre y su padre, mientras que una minoría de encuestados dicen que habitualmente se comunican con otros familiares. El teléfono móvil multiplica posibilidades de establecer comunicación con personas cercanas ya sean familiares o amigos según las investigaciones realizadas. También podría decir, que los niños se sienten atraídos más por las características físicas del celular; como el peso, el diseño y el color, de igual forma buscan contar con un dispositivo móvil que tengan juegos, cámara de fotos, funciones multimedia como video, música y acceso a Internet.

P 20 ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 20

Opción	Fr	%
Solo	2	15,38
Con mi madre	1	7,69
Con mi padre	2	15,38
Con mis hermanos	3	23,07
Con los amigos	5	38,46
Con otras personas distintas	0	0
TOTAL	13	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

Como nos podemos dar cuenta los datos que muestra la tabla, señalan que es más divertido jugar con los amigos y con los hermanos. Mientras que un número muy escaso de encuestados indican que prefieren jugar solos o de preferencia con su padre.

Los niños a esta edad descubren y exploran el mundo a solas, pero es responsabilidad de los padres mantenerse vigilantes de los juegos que realizan sus hijos. Es decir, conseguir que los menores hagan un uso responsable de las pantallas, los resultados serán beneficiosos.

Control de los Padres en el Uso del Móvil

Tabla 64

P. 64 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
No	4	44,44	14	63,63
Si	4	44,44	6	27,27
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Geiomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Tabla 65

P. 65 ¿Por qué motivos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Por el tiempo que lo uso	4	66,66	4	50
Por el momento	0	0	2	25
Por el gasto que hago	2	33,33	2	25
TOTAL	6	100	8	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

En la actualidad, por lo general los padres trabajan y buscan comunicarse permanentemente con sus hijos a fin de controlar sus actividades y conocer donde se encuentran, en cambio lo que desean los jóvenes hoy en día es contar con un aparato que ofrezca mayores adelantos tecnológicos. La amplia mayoría de los encuestados aseguran no discutir con sus padres por el uso del celular. Una gran minoría de los encuestados afirman que sí discuten con sus padres. En la tabla 65 la mayoría de los jóvenes de los dos grupos señalan que el motivo mayor por el que discuten con sus padres es por el tiempo que usan el celular y por el gasto que hacen con el mismo.

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

Tabla 66

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
No	5	55,55	18	81,81
Si	3	33,33	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Los mayoría de los encuestados de los dos grupos, revelaron que no reciben ningún premio ni castigo por parte de sus padres por el uso que le dan al móvil, esto puede deberse a que los jóvenes tienen buenos hábitos con el uso del celular y sus padres reconocen que es el único medio para comunicarse con sus hijos de manera inmediata. Algo diferente sucede con un número escaso de jóvenes que manifiestan que sí reciben castigo de sus padres por el uso exagerado que la dan al móvil.

P 92. ¿Con quién sueles jugar?

Tabla 92

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Juego solo	3	50	6	26,08
Con mi madre	0	0	1	4,34
Con mi padre	0	0	1	4,34
Con mis hermanos/as	2	33,33	7	30,43
Con los amigos/as	1	16,66	8	34,78
TOTAL	6	100	23	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Los video juegos, forman parte de la realidad actual de los jóvenes. A través de estos medios obtienen abundante información, que forma parte de un cúmulo de experiencias personales con las que llegan a la escuela. Hoy en día, los jóvenes tienen la facilidad de adquirir todo tipo de juegos y a un costo muy económico, estos recursos los descargan o los compran en la calle, etc. El mayor número de los jóvenes prefieren jugar a solas, como indica la encuesta del grupo 2 y a esto se suma un número limitado de jóvenes encuestados del grupo 3 quienes señalan que es más divertido jugar con los amigos. Los padres tienen el deber de supervisar el tipo de juegos, el tiempo y el momento que pasan jugando, ya que eso evitaría que los jóvenes adopten malos hábitos con el uso de estos medios.

Control de los Padres en el Uso del Video Juego

Tabla 93

P. 93 ¿Discutes con tus pares por el uso que haces de los videojuegos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	2	22,22	12	54,54
Si	3	33,33	0	0
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 94

P. 94 ¿Por qué motivos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bach)	
	Fr	%	Fr	%
Por el tiempo que paso jugando	3	60	0	#¡DIV/0!
Por el momento en el que juego	1	20	0	#¡DIV/0!
Por el tipo de juegos	1	20	0	#¡DIV/0!
TOTAL	5	100	0	#¡DIV/0!

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las Instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Un número mínimo de jóvenes encuestados del grupo 2 manifiesta que suelen discutir con sus padres por el tiempo que pasan jugando video juegos, estas discusiones se dan en casos especiales en que los jóvenes no respetan la autoridad de sus padres, mientras que en el grupo3, los jóvenes no suelen tener este tipo de discusiones con sus padres.

P 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

Tabla 95

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	2	22,22	10	45,45
Si	3	33,33	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Geomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario2 aplicado en las Instituciones E. Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Los resultados obtenidos en la tabla, indican que la minoría de jóvenes que optaron por esta opción manifiestan que no reciben ningún premio ni castigo con los videos juegos y un número de encuestados menor a éste, opina que sí reciben castigos o premios con los video juegos, esto puede deberse a que los jóvenes reciben mayores control de sus padres a la hora de hacer uso de estos medios.

El Conocimiento de los Videojuegos en la Familia

El conocimiento de los videojuegos en la familia es muy importante, ya que es en ella donde recae todo la responsabilidad y el compromiso de guiar a los menores de edad en los contenidos que tiene cada videojuego

P. 96 ¿Saben tus padres de qué van los videojuegos con los que juegan?				
opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
No	3	33,33	3	13,63
Si	1	11,11	6	27,27
No lo sé	1	11,11	3	13,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Tabla 97

P. 97 Si tus padres supieran de qué van los videos juegos con los que juegan ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	44,44	10	45,45
Si con todos	1	11,11	3	13,63
Con algunos sí, con otros no	1	11,11	6	27,27
No me dejarían jugar con casi ninguno	3	33,33	3	13,63
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

Los resultados más relevantes encontrados en la encuesta realizada a los jóvenes, revelan que el 33% de encuestados del grupo 2 señalan que sus padres no conocen de que van los videojuegos con los que suelen jugar y un 11% responden los encuestados que sí conocen sus padres de los videojuegos.

Mientras que el 27% de los jóvenes encuestados del grupo 3 manifiestan que sí conocen sus padres de los videojuegos con los que juegan y un 14% de los encuestados indican que sus padres a un no conocen de que van los juegos que suelen jugar.

Como nos podemos dar cuenta en la siguiente tabla, la mayoría de los jóvenes del grupo 3 afirman que sus padres teniendo conocimiento de los juegos les dejarían jugar con unos sí y con otros no, una gran minoría de encuestados de los dos grupos responden que sus padres al conocer el contenido de los juegos no les dejarían jugar con ninguno.

En conclusión, los padres son en la mayor parte responsables en la formación y educación de sus hijos, es un deber mantenerse siempre vigilantes de los contenidos que tienen los videojuegos.

5.5.3. ACCESO A LAS TECNOLOGÍA EN FUNCIÓN DEL USO- UTILIDAD

Las preguntas que aportan mayor información a este apartado son las siguientes: grupo 1: 24; grupo 2 y 3: 67, 68, 111.

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

Tabla 24

Opción	Fr	%
Ordenador portátil	4	6,45
Impresora	3	4,83
Cámara de fotos digital	10	16,12
Cámara de video digital	6	9,67
Televisión de pago	2	3,22
Equipo de música	12	19,35
Teléfono fijo	12	19,35
DVD	11	17,74
TOTAL	62	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado en la escuela Zoila M. Astudillo Celi

La encuesta realizada a los menores de edad revela que la mayoría de los niños han tomado en cuenta más a los medios de comunicación tradicionales, por lo general son muy conocidos y se encuentran en todos los hogares como son: teléfono fijo, equipo de música, DVD y cámara de fotos digital.

Las tecnologías tradicionales siempre serán consideradas como un soporte básico para el alumno avanzar a interactuar con la nueva tecnología, afirma la autora Rubio (2004). Donde la minoría de encuestados indican que actualmente tiene acceso al ordenador, impresora, cámara de video digital, TV de pago.

Estos medios de última tecnología aportan mayor servicio a la investigación en la educación, es importante que el gobierno ponga más énfasis en proporcionar un adecuado nivel tecnológico en escuelas y colegios tanto del sector urbano como rural, esta aportación ayudaría a mejorar la educación de todos los sectores.

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

Tabla 67.

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bach)	
	Fr	%	Fr	%
Cuando estoy en clase	5	55,55	11	40,74
Cuando estoy estudiando	2	22,22	2	7,40
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele,etc	0	0	6	22,22
Cuando estoy durmiendo	1	11,11	0	0
No lo apago nunca	1	11,11	8	29,62
TOTAL	9	100	27	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís

El celular se configura de forma principal como una herramienta de juego por encima de su fin originario, es decir, comunicarse con los demás. La mayoría de los jóvenes encuestados de los dos grupos señalan, que en algunas situaciones apagan el celular, especialmente cuando están en clases, mientras que son pocos los jóvenes que sí apagan el celular cuando están estudiando y una minoría de los encuestados afirman que no lo apagan nunca.

Los resultados apuntan que la utilización del celular para comunicarse con otras personas ocupa el segundo lugar en las preferencias de uso. Hablar, enviar mensajes y jugar es la actividad preferente de todos los jóvenes, afirma el autor Castell (2002).

P 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?

Tabla 68

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años (1er de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	1	11,11	2	9,09
Nunca	1	11,11	3	13,63
Algunos días	5	55,55	14	63,63
Casi todos los días	2	22,22	1	4,54
Todos los días	0	0	2	9,09
TOTAL	9	100	22	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

Poseer o utilizar un celular multiplica las posibilidades de establecer comunicaciones con personas cercanas, ya sean familiares o amigos. Según las investigaciones realizadas, se establece que en la mayoría de los jóvenes encuestados de los dos grupos, dicen que suelen recibir mensajes o llamadas durante la noche cuando ya están en la cama, en las encuesta se ha cuestionado sobre esta posibilidad, ofreciendo diversas situaciones en las cuales es posible que el celular permanezca apagado. En síntesis, se puede decir, que su uso intensivo y el aprovechamiento multifuncional provoca que sea una pantalla difícil de apagar.

P 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?

Tabla 11

Opciones	Grupo 2: 14-18 años (10mo EGB)		Grupo 3: 14-18 años(1er d bach)	
	Fr	%	Fr	%
Películas	9	31,03	17	21,51
Dibujos animados	3	10,34	8	10,12
Deportes	5	17,24	10	12,65
Series	5	17,24	10	12,65
Concursos	1	3,44	6	7,59
Documentales	1	3,44	8	10,12
Noticias	1	3,44	9	11,39
Programas del corazón	2	6,89	6	7,59
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	2	6,89	5	6,32
TOTAL	29	100	79	100

Autora: Nelly Giomar Pinzón Ludeña

Fuente: cuestionario 2 aplicado en las instituciones educativas Héroes del Cenepa y San Francisco de Asís.

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquellos que puedan ser perjudiciales para la conducta de los menores, así como es una gran responsabilidad de los padres orientarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada.

Los contenidos que la mayoría de los jóvenes de los dos grupos prefieren son las películas, documentales, series, deportes y dibujos animados, mientras que una gran minoría prefiere otros. La mayor preocupación y control de los padres es respecto al horario que sus hijos miran televisión mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor.

5.6. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR

5.6.1. ASPECTOS GENERALES

Para dar respuesta a este punto tomare en cuenta los datos obtenidos en el cuestionario ILFAM.

P 1. Edad:

Los jóvenes que participaron en la encuesta corresponde a las edades de 10 a 18 años, entre ellos tenemos:

10 a12 años: 2

13 a 15 años: 4

16 a 18 años: 4

Esto indica que la mayoría de encuestados corresponde a jóvenes adolescentes

P 2. Sexo

Los jóvenes encuestados 8 de 10 son de sexo femenino y 2 de 10 son de sexo masculino.

P 3. Lugar donde viven con su familia:

Los jóvenes encuestados viven en diferentes barrios de la ciudad de Loja: 6 de 10 viven en el centro de la ciudad, 4 de 10 viven en zona urbana parte sur de la ciudad de Loja.

P 4. Tipo de institución educativa donde estudia:

La encuesta indica que 3 de 10 estudian en instituciones fiscales, 4 de 10 estudian en instituciones educativas fisco misionales y 3 de10 estudian en instituciones particular religiosa.

5.6.1. ASPECTOS FAMILIARES

P 1. ¿Con quién vives?

Las encuestas indican que 9 de 10 jóvenes viven con papá y mamá, y 1 de 10 jóvenes vive con mamá. Es decir, la mayoría de los jóvenes viven dentro de un hogar tradicional o ideal.

P 2. Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

10 de 10 jóvenes contestaron que la familia ideal está conformada por papá, mamá e hijos. Como nos podemos dar cuenta en esta encuesta, los jóvenes tienen claro que la familia es uno de los dos pilares básicos de la sociedad.

P 3. ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Las encuestas indican que la mayoría de los jóvenes, es decir, más de la mitad tienen excelente o muy buena relación con sus padres y el resto de la familia, mientras que la minoría o menos de la mitad tienen una relación buena o regular con uno de sus progenitores y el resto de sus familias. Hoy en día hay que admitir que en las familias concretas se dan problemas de comunicación, de relación, de autoridad, de convivencia, de sexualidad, de dinero. La disolución del vínculo matrimonial y el elevado índice de divorcios parecen confirmar los resultados últimos de esta encuesta.

P 4. ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

El tiempo libre es el único espacio que favorece la integración tanto en el ámbito familiar como en el ámbito social, el tiempo libre es un espacio ideal para hacer cosas en beneficio propio y en bien de los demás. Hoy en día los padres de familia están empeñados en programar y organizar el tiempo libre de sus hijos en actividades deportivas, de arte, de cursos de nivelación, etc. Es por eso, que los jóvenes están limitados a ser creativos, siempre están dependiendo de los padres para emplear el tiempo libre; 6 de diez jóvenes miran la televisión o usan la internet, siempre en su tiempo libre, pocas veces 6 de 10 jóvenes realizan actividades deportivas o paseos familiares. En el ámbito social los jóvenes muchas veces son motivados por sus propios padres para llevar a cabo alguna actividad social.

P 5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Los resultados obtenidos de la encuesta, indica que 9 de 10 jóvenes pertenecen a una familia estable económicamente, esto quiere decir, que pocas veces o casi nunca

el factor económico, social, intrafamiliar afecta su estabilidad familiar. Afortunadamente los jóvenes encuestados gozan de una estabilidad familiar favorable.

Ya que hoy en día el factor económico muchas veces es el responsable de la desintegración familiar y de él se derivan muchos factores negativos (pobreza, inseguridad, violencia, etc.) que afectan a la sociedad en especial al sector más vulnerable que son los niños y jóvenes.

P 6. Los valores que tienen prioridad en la vivencia familiar

Los valores son metas u objetivos de carácter general que guían la conducta de los seres humanos, comenta la autora Rivas (2007) tomado del texto la familia en el tercer milenio. El número total de jóvenes encuestados consideran que todos los valores tienen prioridad en la vivencia familiar. Yo creo, que los valores, las buenas costumbres, los principios éticos, se entienden y se asimilan mejor cuando se basan en la práctica diaria y en el trato con otras personas, especialmente en el ambiente hogareño. Los padres a través de la práctica de los valores podemos ayudar en buena parte al desenvolvimiento de nuestros hijos en el mundo exterior, es decir, enfrentarse con éxito a las amenazas actuales (drogadicción, fracaso escolar, presión de las modas...).

P 7. Respecto al aborto qué opinión tiene:

Las encuestas realizadas a jóvenes que habitan en la zona urbana céntrica de la ciudad de Loja indican, que 6 de 10 jóvenes opinan que el aborto no se lo debe practicar en ningún caso, porque un ser desde la concepción tiene derecho a la vida, mientras que 4 de 10 jóvenes opinan que se debe practicar el aborto en casos especiales, como por ejemplo: en una mal formación dentro del embarazo, en caso de violación a una menor de edad, etc., en estos casos tanto la ciencia en la primera y la opinión de los padres en la segunda tienen la libertad de tomar decisiones de acuerdo a su responsabilidad, estos actos deben realizarse con plena conciencia y total libertad para que el ser humano pueda ser moralmente responsable de ello. Personalmente pienso que la naturalidad de las cosas debe ser respetada y no alteradas por las personas.

P 8. ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

Las encuestas se realizaron a 10 jóvenes, entre las edades de 10 a 18 años, los resultados obtenidos indican que el número total de encuestados les gustaría recibir orientación en el tema referente a las dificultades en la adolescencia.

Realmente es un tema de interés para estos jóvenes, porque a esta edad los jóvenes necesitan una orientación que les ayude a entender todo aquello que les parece difícil de aceptar.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. CONCLUSIONES

Los datos obtenidos y analizados, los conceptos teóricos, las experiencias dadas, son el sustento para conocer la situación familiar de los niños y jóvenes que participaron en el proyecto de investigación, donde se muestra claramente que la familia es el pilar fundamental en la educación de los niños y jóvenes.

Considero a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que pueden ejercer, sobre los efectos que la tecnología puede tener en niños y jóvenes.

Las respuestas de los encuestados nos dan la pauta de que casi en su totalidad desean orientación y protección por parte de sus padres y maestros en el consumo, momento y uso de los medios tecnológicos que se encuentran en sus hogares y centros educativos.

Los niños y jóvenes a través de las redes sociales descubren y expresan su deseo de conocer y aprender a integrarse al mundo de la tecnología de manera dinámica y entretenida como son la televisión, el internet, los videojuegos, el celular.

Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías. Como corolario del análisis y discusión de resultados, se arriba que al adoptar los contenidos nocivos estos influirían negativamente en la conducta de los niños y jóvenes; el apoyo que brindan las tecnologías beneficia significativamente al desarrollo tanto de la educación como en el ámbito social.

Bajo la tutela de los medios de comunicación y a una edad cada vez más temprana, los niños están recurriendo a la violencia, no como último si no como primer recurso para resolver los conflictos. Así como también estos medios condicionan los procesos de aprendizaje, ya que generan distintos hábitos perceptivos, diferentes actitudes y expectativas ante la aproximación del conocimiento.

En conclusión, el tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental,

El estilo de padres y profesores orientadores es el más recomendable a la hora de mediar el uso en los medios de comunicación y la tecnología.

6.2. RECOMENDACIONES

La familia se convierte en una unidad, donde todos debemos aportar con un granito de arena en la educación de nuestros hijos. La familia es el entorno primario donde cultivamos nuestros valores, nuestros principios éticos, nuestra verdadera identidad.

Es importante que exista una verdadera relación de comunicación, donde padres y maestros establezcan una vía abierta de información y de orientación sobre la educación de los hijos, constructiva y exenta de tensiones por el papel que cada uno de ellos desempeña.

Es responsabilidad de los padres y profesores actualizarse en el mundo de la tecnología para poder participar y guiar a los niños en el descubrimiento de los medios tecnológicos que se encuentran en torno a los niños y jóvenes.

La cantidad y el uso son dos cuestiones que han de ser controladas ya que el uso de una pantalla puede interferir con otras actividades prioritarias y una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas (como la adicción).

Para revertir esta situación es preciso elaborar proyectos educativos en torno a los medios de comunicación, donde favorezcan la lectura crítica de la información que transmiten y el desarrollo para la construcción de una opinión propia.

Enseñar a nuestros niños, hijos y alumnos a leer correctamente los contenidos difundidos en las pantallas. Para que así aprendan a distinguir la ficción de la realidad.

Es importante la educación tanto en padres como profesores, además de los niños y jóvenes, dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías.

Primero los padres y profesores, seguidos por los medios de comunicación son los únicos responsables de mediar o regular los contenidos expuestos ante las pantallas que acapara la atención de los menores de edad.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arboleda, N. (1982). *En torno a la educación abierta y a distancia*. Universidad central, Bogotá.
- Ariel, Barcelona, (2008). *Generación interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescente ante las pantallas*, p. 345
- Aisistein J. y Rexach. (1998). *Yendo de la tiza al mouse*. Buenos Aires. Ed. Novedades educativas, p. 996.
- Bauch. (1991). *Educación para la sociocultural de la comunicación y del conocimiento* p. 159
- Bauch, 1991 *Educación para la sociocultural de la comunicación y del conocimiento* p. 160.
- Carisson. (2006). *Razones que justifican la regulación de los medios de comunicación social*. Disponible en: <http://www.veeduría.org.pe/estudios/articulos/leonardi.htm>. Consultado el 21 de junio 2001
- Kaufman, R. (1998). *Del procesador a la web*, Buenos Aires: Ed. Marymar.
- CastellsPaulino. (2002). *Psiquiatra infantil. Socio y experto de lasTICs*. Disponible en: <http://ociojuegos.net/>. Consultado el 23 de junio de 2011.
- Clayton. (1978). *Tecnología y sus posibilidades de transferirla*. Barcelona.
- Kleinmann Vivian. (2005). *Recursos tecnológicos*. Argentina.
- Es Skinner, B.F. (1970). *Tecnología de la Enseñanza*. Nueva colección Labor, Barcelona
- García. (1979). *Filosofía de la educación*. Edit. Universidad Particular de Loja, p. 175
- García y Mantilla. (2004). *Educación mediática en la escuela*. Disponible en <http://www.generacionesinteractivas.org> mayo 2009
- José Peralta. (2010). *Ecuador y su realidad*. Ed. Actualizada pp. 3
- Jurado Vargas. (2005). *Tecnología Educativa*. Pp. 32712. Ministerio de educación. (2009). *La educación* Quito- Ecuador
- John y Rago singhan. (1997). *Niños y adolescente ante las pantallas*: Disponible en <http://www.generacionesinteractivas.org> mayo 2009
- LevineMagdeleine. (2008). *Convivencia y nuevas tecnologías*. Argentina

- Livinstone y Haddon. (2006). *Niños y adolescente ante las pantallas*: Disponible en <http://www.generacionesinteractivas.org> mayo 2009
- Moratalla, A. (2002). *Educación para una ciudadanía responsable*, CCS, Madrid - España
- Ministerio de educación. (2009). *Reforma curricular consensuada*. Quito - Ecuador
- Ortiz José y Rojas Clara. (1996). *Las nuevas tecnologías y sus posibilidades para la educación a distancia*. América Latina y el Caribe.
- Orellana, I. (2008). *Yo educo tu respondes*. Edit. Universidad Particular de Loja.
- Plaza y Janéz. (1979). *Recursos tecnológicos y los medios de comunicación en la escuela*.
- Rubio María, j. (2005). *Orientación y metodología para la educación a distancia*: Edit. Universidad Técnica Particular de Loja, p. 149-153
- Revista: *Emprendedores del Ecuador* julio /agosto (2009). p. 19
- Revista: *Gestión*. (2001).
- Rivas, R. (2007). *Al reencuentro con la familia*. Edit. UTPL Loja- Ecuador
- Rovira y Belloso J. (1988). *Fe y cultura en nuestro tiempo*. Santander: *Sal Terrae*.
- Sonimg. (1978). *Medios y recursos en la enseñanza*. p
- p. 938. Argentina
- Tenutto María. (2007). *Uso y selección de recursos tecnológicos*, pp. 290
- Tierno. y Escaja A. (1995). *Saber educar*, Madrid.
- Torregrosa. (2003). *Educación para la comunicación*. Disponible en <http://www.generacionesinteractivas.org> mayo 2009

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas

En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Dra. Nelly Pinzon L., egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Recibido
20-05-2011
[Handwritten signature]
Pulgarido.





UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
 En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Sra. Nelly Jimón L. egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARÍA ELYRA AGUIRRE DE GARCÍA

Mg. María Elyra Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



1102911243

Para día Miércoles a las 8:00
 con 10^{mo}. año de Básica



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a la Sra. Nelly Pinzón egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

Maria Elvira Aguirre Burneo

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



Don Manuel Yagüena
Coordinar para la ejecución
en primer de ejecución
Lic. Patricia Carrón Cuperagua

Martes 24 Mayo
12:30 / 13:10

CUESTIONARIO PARA NIÑOS de 6 a 9 años**Cuestionario 1º - 4º Primaria****1. ¿A qué curso vas?**

- 2º de Educación Básica.de E
- 3º de Educación Básica
- 4º de Educación Básica
- 5º de Educación 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 celular?

- 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
- GameBoy
- Computador

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- GameBoy
- 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)*
- *Web cam*
- *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 PARA NIÑOS Y JÓVENES de 10 a 18 años.**Cuestionario 5to. de Primaria en Adelante (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

1. 6to. de Educación Básica
2. 7mo. de Educación Básica
3. 8vo. de Educación Básica
4. 9no. de Educación Básica
5. 10mo. de Educación Básica
6. 1ero. de Bachillerato
7. 2do. de Bachillerato
8. 1ro. De formación profesional de grado medio
9. 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

12. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

13. ¿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

14 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

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

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

16. ¿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

17. 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

18. ¿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

19. ¿Tienes ordenador en casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

20. ¿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

21. ¿Tienes internet en tu casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

22. ¿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

23. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

24. 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

25. 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

26. ¿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

27. 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

28. ¿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

29. ¿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

30. ¿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)

31. 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

32. ¿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)

33. 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

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?

1. Nunca

2. A veces
3. Siempre

35. 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

36. ¿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

37. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

38. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

1. Juegos de comunidad virtual (TheSims, 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, GuildWars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

39. 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

40. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

1. No (pase a la pregunta 41)

2. Si

41. ¿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

42. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

43. ¿Con qué contenido? (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
12. Historia personal

44. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta

5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

45. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más 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

46. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

47. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

48. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?

1. No
2. Si

49. ¿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

50. 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

51. 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

52. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”

1. Nada
2. POCO
3. Bastante
4. Mucho

53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. 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

55. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

56. ¿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

57. ¿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

58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

60. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

61. ¿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

62. 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.)

- 63. ¿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
- 64. Si me quedara dos semanas sin móvil...**
1. Mi vida cambiaría a mejor
 2. Mi vida cambiaría a peor
 3. No pasaría nada
- 65. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**
1. No (pasa a la pregunta 66)
 2. Sí
- 66. ¿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
- 67. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**
1. No
 2. Sí
- 68. ¿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
- 69. ¿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

70. ¿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

71. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

72. 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. GameBoy
8. No tengo ninguna

73. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

74. 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

75. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
2. Si

76. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegosolímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

77. ¿Juegas con la XBox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

78. 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

79. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)

2. Si

80. .Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Wii Paly

2. Mario Kart

3. Wii Fit

4. Super Mario galaxy

5. Supersmashbrosbrawl

6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.

7. Big Brain academy

8. Triiviial

9. Link's crossbow training + Wii Zapper

10. Mario Party 8

11. Ninguno

81. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)

2. Si

82. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008

2. FIFA 08

3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum

4. Tekken: Dark Resurrection Platinum

5. WWESmackdown! vs Raw 2008

6. Final Fantasy VII: Crisis Core

7. FIFA 09

8. Los Simpsom – el videojuego

9. God of war: Chains of Olympus

10. Buzz! Concurso de bolsillo

11. Ninguno

83. ¿Juegas con la NintendoDS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

84. NintendoDS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

85. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

86. GameBoy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. DragonBall Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

87. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)

2. Si

88. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Simsmegaluxe
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

89. 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

90. 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

91. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

92. ¿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

93. ¿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

94. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

95. ¿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

96. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

1. No
2. Si

97. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?

1. No
2. Si
3. No lo sé

98. 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

99. ¿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

100. ¿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.

101. ¿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

102. ¿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

103. 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

104. 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

105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

106. ¿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

107. ¿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

108. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

109. ¿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

110. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

111. 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

112. ¿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.)

113. ¿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

114. ¿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

115. ¿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
3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
4. Me aburre la televisión
5. Elijo el programa antes de encender la televisión
6. Me encanta hacer zapping
7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
10. No estoy de acuerdo con ninguna.

116. ¿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.

117. ¿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

118. ¿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

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

1. Internet

2. Televisión

3. No lo se

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

1. Internet

2. Teléfono móvil

3. No lo se

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

1. Internet

2. Video juegos

3. No lo se

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

1. Video juegos

2. Televisión

3. No lo se

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

1. Teléfono móvil

2. Televisión

3. No lo se

124. 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

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

1. Teléfono móvil

2. Video juegos

3. No lo se

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

1. Wii

2. PlayStation 3

3. No lo se

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

1. PSP

2. NintendoDS

3. No lo se

CUESTIONARIO DIRGIDO A NIÑOS Y ADOLESCENTES, ELABORADO POR EL ILFAM

Cuestionario sobre familia

Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

Instrucciones:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

I. ASPECTOS GENERALES:

I.1 Edad:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()
2. Fiscomisional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

II. ASPECTOS FAMILIARES

II.1 ¿Con quién vives?

1. () Papá 2. () Mamá 3. () Papá y Mamá 4. () Solo en mi casa 5. () Con mi/s

II.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()

3. Padre e hijo. ()

4. Madre e hijo. ()

5. Otro

especifique:.....

II.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

II.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

II.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Mucha s veces	2 Poca s veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

II.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

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

II.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()
 - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
 - 1.1 _____
 - 1.2 _____
2. En ningún caso se debe aplicar ()

II.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()
2. Relación padres e hijos ()
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia ()
5. Otra específica:.....

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

ESCUELA FISCAL MIXTA VESPERTINA “ZOILA MARÍA ASTUDILLO CELI”



Queda ubicada en la zona urbana de la ciudad de Loja. Como nos podemos dar cuenta en la imagen, el área total del terreno tiene cerramiento, para garantizar la seguridad de los alumnos que se educan en esta institución, la institución también cuenta con un espacio verde para que los alumnos puedan recrearse.



En la siguiente imagen, nos muestra el momento en que los alumnos son encuestados por la egresada Nelly Pinzón responsable de este trabajo de investigación.

UNIDAD EDUCATIVA MUNICIPAL “HEROES DEL CENEP”

Ubicada en zona urbana de la ciudad de Loja. Este centro educativo municipal, se diferencia de todos los centros educativos por su doble jornada escolar; por la mañana se dedican a realizar actividades académicas con las materias principales como: matemáticas, lenguaje, etc. Y por la tarde realizan actividades técnicas como: manualidades, música, pintura, etc.



Como nos podemos dar cuenta en la imagen, los alumnos de 10mo año de EGB fueron tomados en cuenta para llevar a cabo la encuesta que duró 45 m (hora clase)

UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL “SAN FRANCISCO DE ASÍS”



Ubicada en la zona urbana céntrica de la ciudad de Loja. Esta institución cuenta con una infraestructura bastante amplia, para acoger a un gran número de estudiantes, que van desde el primer año de educación básica hasta el tercer año de bachillerato.



Los jóvenes estudiantes de esta institución, tienen la oportunidad de contar con un laboratorio completo de computación, que les sirve para poner en práctica todos los conocimientos conceptuales recibidos por parte de sus maestros, y de esa manera ampliar los horizontes en el área de la tecnología, información y comunicación.