



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

“Generaciones Interactivas del Ecuador”, Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizó en la escuela fiscal “Francisco Alvarado Cobos”, en el colegio fiscal “Técnico Agropecuario 26 de febrero” y particular “Julio María Matovelle” del cantón Paute, provincia del Azuay durante el año 2011.

Trabajo de fin de carrera previo a la obtención del título de licenciado (a) en ciencias de la educación.

MENCIÓN:

EDUCACIÓN BÁSICA

AUTORA:

Bella María Quito Bermeo

DIRECTOR DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:

Lcda. Diana Carmen Ludeña Lapo.

CENTRO UNIVERSITARIO PAUTE

2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La universidad católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

CERTIFICACIÓN

Lcda. Diana Carmen Ludeña Lapo
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, diciembre 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, Bella María Quito Bermeo, 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.

(f) _____
C.I.



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 autor.

(f) _____
Bella María Quito Bermeo
C.I. 010416565-9

DEDICATORIA

El presente trabajo quiero dedicar de una manera muy especial a mi madre, a mis amigos y hermanos quienes con su apoyo, con sus sabios consejos me supieron ayudar y guiar para el feliz término de un objetivo más en la vida.

De una manera muy especial a mi Dios por la bendición de la vida, por permitir estar junto a mi familia, por cada una de sus bendiciones.

De la misma manera quiero dedicar este esfuerzo de mi vida a mi hija, los mismos que son el objetivo primordial para triunfar en esta vida y ser un ejemplo para ella.

AGRADECIMIENTO

Dios es la fuente de nuestras vidas el que nos permite realizar cada uno de nuestros ideales, el todo poderoso que nos permite dirigirnos con un profundo agradecimiento a la Universidad Técnica de Loja, a mi tutora Lcda. Carmen Diana Ludeña Lapo, la misma que plasmo sus sabios y valiosos conocimientos para inspirarnos y ser la fuente de apoyo para mi trabajo investigativo.

De la misma manera vaya nuestro profundo y sincero agradecimiento a la directora del proyecto de investigación:

Mg. María Elvira Aguirre Burneo, por su dedicación y conocimientos en cada una de sus enseñanzas que de una u otra manera me supieron apoyar para el feliz término del trabajo investigativo y la obtención de una meta más en mi vida.

ÍNDICE

Portada	I
Certificación	II
Acta de sesión de derechos	III
Autoría	IV
Dedicatoria	V
Agradecimiento	VI
Índice	VII

1. RESUMEN.....	1
-----------------	---

2.INTRODUCCION.....	2
---------------------	---

3.MARCO TEORICO.....	3
----------------------	---

1.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

1.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa

1.1.2. La demande de la educación en las TIC

1.2. Niños y adolescentes ante las pantallas

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

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's

1.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el	1.4
---	-----

entorno de las TIC's

- 1.4.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.
- 1.4.2. Iniciativas en el ámbito de la medición familiar.
- 1.4.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy)

2. METODOLOGIA..... 33

- 2.1. Diseño de investigación
- 2.2. Participantes de la investigación
- 2.3. Técnicas e instrumentos de investigación
 - 2.3.1. Técnicas
 - 2.3.2. Instrumentos
- 2.4. Recursos
 - 2.4.1. Humanos
 - 2.4.3. Institucionales
 - 2.4.5. Materiales
 - 2.4.7. Económicos
- 2.5. Procedimiento

3. INTERPRETACION, ANALISIS Y DISCUSION..... 36

DE LOS RESULTADOS

- 3.1. Caracterización sociodemográfica
- 3.2. Redes sociales y pantallas
- 3.3. Redes sociales y mediación familiar
- 3.4. Redes sociales y ámbito escolar

3.5.	Redes sociales, riesgos y oportunidades	
3.6.	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar(ILFAM)	
4.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	133
4.1.	Conclusiones	
4.2.	Recomendaciones	
5.	REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	137
8.	ANEXOS.....	139

1. RESUMEN

La investigación sobre el tema Estudios en niños y jóvenes frente a las pantallas". Estudio en los Centros Educativos y Familias Ecuatorianas; que tiene como objetivo: Describir el clima social y el nivel de involucramiento de las familias y las escuelas investigadas sobre la utilización de las Tics en el entorno.

Luego del conocimiento del tema procedí a la elaboración del Marco Teórico, consultando diferentes fuentes de información brindadas por la universidad y consultas de otras fuentes bibliográficas además del Internet, para este paso se ha utilizado los siguientes métodos: Análisis, Síntesis, Método Inductivo, Deductivo, entre las técnicas utilizadas están: la lectura científica y la encuesta la misma que servirá para la recolección de datos. Los métodos y técnicas que servirán para la elaboración de la tesis.

Para la recolección de datos se utilizó los instrumentos enviados por la universidad. Las encuestas se las aplico a los alumnos de tres instituciones educativas del Cantón Paute, dos de ellas fueron fiscales y una particular, luego se procedió a la tabulación de los datos y su respectivo análisis e interpretación.

Como logros de mi investigación están el constatar que en los Centros educativos de nuestro cantón, la utilización de las TIC's sean estas de forma permanente y favorezcan las relaciones de todos los agentes que integran la función educativa. Es grato también saber que su utilización favorecerá el aprendizaje de los alumnos ya que cuentan con el apoyo de sus padres y docentes.

Como proyección sería el tratar de establecer un mejor plan de acción en los que puedan intervenir los padres de familia desde la elaboración y ejecución para lograr que estos se integren totalmente al sistema educativo y conozcan las ventajas y desventajas que nos ofrecen los nuevos métodos de comunicación, de la misma manera los docentes deberían estar listos a prestar toda la información a los alumnos sobre cómo vamos a utilizar estas técnicas de aprendizaje.

2. INTRODUCCION

La problemática que estamos tratando es de carácter trascendental y de actualidad, debido al estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, su rendimiento académico en el país, se ha visto la necesidad de realizar una investigación cualitativa sobre la influencia que tiene las TIC's entre los diferentes contextos en los que se desarrolla el niño con el tema "Generaciones Interactivas en el Ecuador": tratamos de conseguir como objetivo. Describir el clima social y el nivel de involucramiento de las familias e instituciones educativas investigadas tanto en Educación Básica como Bachillerato.

Esta investigación servirá a los centros educativos para establecer mejores planes o proyectos sobre la utilización de los medios de comunicación y su relación con la comunidad. Como estudiante me ha servido para enriquecer mis conocimientos sobre métodos y estrategias que favorezcan las relaciones interpersonales dentro de los centros educativos.

Los métodos utilizados para la investigación son : Análisis, síntesis método inductivo, deductivo, entre las técnicas utilizadas están la lectura científica y encuestas; las mismas que sirvió para recolectar los datos; los instrumentos de aplicación son tres distribuidos de la siguiente manera un cuestionario para niños de 6 a 9 años de cuarto de primaria la misma que consta de 31 ítems, un cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años de quinto de primaria en adelante, que consta de 127 ítems.

Con respecto a la muestra se ha realizado en forma aleatoria distribución proporcionada por la Universidad Técnica Particular de Loja ya que cuenta con el apoyo de la Dirección Provincial del Ecuador.

El marco teórico se encuentra distribuido en tres capítulos. El primero consta información sobre la situación actual de la Caracterización sociodemográfica ecuatoriana del ámbito escolar y familiar, el segundo sobre: Niños y adolescentes ante las pantallas y el tercero sobre: Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y el adolescente en el entorno de las TIC's, de los cuales cada contenido se encuentra explicando en diferentes subtemas que contienen información a tratar en esta investigación que nos facilitara la comprensión de la importancia del mismo y nos servirá para interpretar la información de las tablas de datos obtenidos mediante la aplicación de las encuestas las mismas que nos

servirán para verificar el modo de empleo se está dando a la utilización de las nuevas tecnologías.

Espero que el presente trabajo de investigación sea de utilidad para la investigación que se está realizando a nivel nacional y que contribuya al mejoramiento del sistema educativo, tomando las conclusiones y recomendaciones como sugerencias de cambio en los centros educativos investigados, como aporte que esta servidora hace a la comunidad educativa.

3. MARCO TEORICO

3.1 Caracterización sociodemográfico del ámbito escolar y familiar

Según el Instituto Nacional de Estadística y Censo del Ecuador (INEC, 2010) población ecuatoriana por autodefinición étnica está compuesta por; mestizos, blancos, indígenas, mulatos, negros. También se dio a conocer que la edad promedio en el país es de 28 años. En lo que la educación se refiere, se puede realizar una comparación interesal, lo que arroja como resultados que el grado de analfabetismo en el país ha tenido un decrecimiento del 9.0% al 6.8%, año 2001 y 2010 respectivamente cabe recalcar que este porcentaje corresponde a las personas de 15 años y más que no sabe leer y escribir. Dentro del sistema de Educación que brinda el Gobierno Nacional al país tiene una cobertura del 74.2% mientras que los hogares que cuentan con niños que no asisten a ningún tipo de establecimiento educativo es del 5.1% cabe señalar que estos niños están entre la edad de 5 a 14 años.

Gracias a los avances tecnológicos también se pudo realizar el censo de analfabetismo digital, el cual está un 29.4%, es importante señalar que esta porcentaje corresponde a personas de 10 años y más que no poseen ningún tipo de conocimiento en lo que a tecnología se refiere a pesar de que se está viviendo en pleno siglo 21 en que los avances tecnológicos y científicos están al orden del día.

En el Ecuador la medición de población se realiza mediante una encuesta que se aplicó en todos los rincones del país, la última encuesta de censo de población y vivienda fue realizado en noviembre del 2010, la misma que estuvo a cargo del Instituto Nacional de Estadística y Censo (INEC) el mismo que publico los resultados el 31 de agosto del 2011, dando a conocer que la población total de la República del Ecuador es de 14.483.499 de habitantes.

En lo que se refiere al sexo de la población afirma, que alrededor del 94.4% se encuentra compuesta de hombres y el 5.6% por mujeres.

Educación en el ecuador www.migranteecuatoriano.gob.ec Actualmente después de la

nueva evaluación a dichas instituciones se determinó el reconocimiento y las deficiencias de cada institución con miras al 2012 donde se evaluara con fines de determinar la pertinencia y el funcionamiento de las instituciones educativas.

La siguiente investigación y encuesta sobre las nuevas tecnologías y su utilización fue realizada en el Cantón Paute que está limitado al norte, con los Cantones Biblían y Cañar al sur, con Gualaquiza y parte de Cuenca, al este con el Pan de Azúcar y Sevilla del Oro, y al oeste con los Cantones de Cuenca y Azogues.

El cantón Paute forma parte de la provincia del Azuay situado al sur del Ecuador. A paute se lo puede catalogar como un centro turístico por tradición y por herencia legada desde los antepasados y en las actividades que realizan la llave que les permite abrir las puertas del adelanto y la prosperidad (INEC2010)

Este cantón posee una población de 25.494 entre hombres y mujeres que viven en zona Urbana y Rural esta encuesta fue realizada en el año 2010. La cabecera cantonal es la que mejor está dotada de infraestructura y servicios básicos. (INEC2010)

Dentro de los niveles de instrucción en este cantón existe 9 centros Educativos entre ellos 5 instituciones Fiscales y 4 Particulares todas ellas funcionan la cabecera cantonal y la mayoría son fiscales (Dirección provincial de educación del Azuay 2009 2010 y cuentan con todos los servicios indispensables para obtener una educación responsable y significativa.

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa

Cornejo (2001) Dice el clima escolar en otras palabras es el contexto en el cual se establece las relaciones interpersonales al interior de la institución y las características mismas de estas relaciones interpersonales. La base socio demográfica sobre la que se levanta la comunidad educativa ecuatoriana no es alentadora pues la pobreza todavía consigue que se levanten grandes barreras en la integración de la escuela con la familia los mismos que no cuentan con el apoyo de sus padres.

El Ecuador está situado en los más bajos puestos de índice de desarrollo económico, al igual que la educación en este sentido, en primer lugar tenemos que ser conscientes que en los últimos tiempos se ha desarrollado cambios con una velocidad y transformación

que se han convertido en una de las características de nuestra sociedad al contar con nuevas tecnologías con las cuales se han presentado cambios e innovación educativa donde primero se ha pensado en la tecnología y después se ha reflexionado sobre el para que nos puede servir, como lo utilizaremos, el tiempo que lo dedicaremos o si solamente serán medios y recursos didácticos que deberán ser movilizados por el profesor cuando no pueda resolver un problema comunicativo y educativo.

Según Saltos (2009) 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. La educación hoy en día está atravesando por muchas situaciones difíciles para profesores, familias de bajos recursos económicos; la importancia de la educación debería promover el bienestar y reducir las desigualdades sociales en donde obtendremos el crecimiento integral del ser humano y así ofrecer el respeto, mantener la diversidad cultural en el cual pretendemos crear una forma de concepción de vida y valores para la formación de buenos ciudadanos y futuros profesionales en donde sus experiencias estén relacionadas con el uso de las computadoras y aplicaciones informáticas para obtener un aspecto positivo en lo referente en la integración y autoestima en donde el niño será capaz de alcanzar por si solo ciertos objetivos, logrando un sentimiento de igualdad y con una mejor predisposición así mismo

Ana Schalk (2010) dice que la integración de las tic en la educación resulta compleja y requiere de un análisis que incluya no solo el proceso educativo y la relación entre estudiantes y profesores, sino también la participación de los apoderados, los directores y administrativos, otros aspectos importantes a considerar tendrá que ver, por un lado identificar cuáles son las estrategias más afectivas para preparar a los profesores y personal educativo en general, de tal manera que esta incorporación sea afectiva a nivel de sistema educativo"; por otro lado reflexionar en torno a cómo medir y evaluar los aprendizajes.

La educación ecuatoriana atraviesa una seria de crisis que se manifiesta en la falta de infraestructura, maestros, falta de presupuesto pero ante todo está el problema principal que es la calidad que 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, trabajo, pobreza que está afectando a los hogares ecuatorianos. La redundancia hoy en día son alarmantes

en el nivel primario, los alumnos quienes tienen un bajo promedio el cual se les hace difícil tener un rendimiento escolar ya que no poseen todas las facilidades como los recursos indispensables para tener una buena calidad de educación en la cual los cuestionarios del desarrollo personal está dirigido a cimentar las bases humanas y afectivas que son indispensables para incrementar con éxito su educación

El Proyecto Contrato Social por el Educación ‘pretende que mediante la participación de todos los sectores que se encuentran de una u otra manera tomando acción a favor de la educación logre ciertos objetivos hasta el año 2015, entre ellos se puede mencionar el acceso universal a diez años de Educación Básica, para brindar educación de calidad y no educación convencional que ha venido funcionando durante algunos varios años.”.

De esta manera Ruiz y Sánchez (2006) dice quienes indican que las TIC ofrecen la posibilidad de interacción que pasa de una actitud pasiva por parte del alumnado a una actividad constante, a una fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo. En donde la escuela debe acercar a los estudiantes a la cultura de hoy, no a la de ayer, por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de video, la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizara con finalidades diversas como lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas. Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de mano de sus padres.

Pero además de este uso disfrute de los medios tecnológicos en clase , en casa que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden contribuir a aumentar el contacto con las familias (en España ya tienen Internet en casa cerca de un 30% de las familias).Un ejemplo es la elaboración de una web de la clase(dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, las actividades que se van haciendo, permitirá publicar algunos de los trabajos de los niños y niñas, especialmente en los adolescentes que les encantara estar motivados. Los padres y profesores podrían hacerlo fácil , incluso se puede hacer páginas web sencillas con el programa Word de Microsoft..

Al respecto UNESCO (2004) son tratados los instrumentos para las investigaciones por un lado y por otro los instrumentos que son de gran importancia para la investigación y transferencia tecnológica para gestionar, evaluar los proyectos de investigación en donde quien pone en uso todas estas tecnologías con la finalidad o finalidades que persiguen en la incorporación de nuevas formas de información, los profesores y alumnos en los centros y aulas ha tenido un gran impacto dentro de las prácticas educativas obteniendo mayor o menor capacidad para transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje, para lo cual es importante la implementación de recursos educativos abiertos donde exista una estrategia de transición entre su uso y el uso de la información disponible en la sala de clase, de tal manera que esa utilización sea correcta asegurando la calidad en el aprendizaje de los estudiantes. Por otra parte se debe tener presente y atender a la necesidad de considerar a la escuela como un sistema integral que tiene múltiples factores internos como externos.

Lepeley (2003) La educación primaria y secundaria estará lista para dar las expectativas puestas en el potencial de las tics para transformar la enseñanza y mejorar el aprendizaje en donde tomaremos a la teoría de Viosky que no dice como los instrumentos psicológicos nos sirven de herramientas de pensamientos y del inter pensamiento. Su presencia en el curriculum escolar la orientación de los trabajos y sugerencias de investigación están dirigidos a profundizar nuestro conocimiento e impacto sobre las prácticas educativas, las nuevas tecnologías con las que cuentan los niños y jóvenes en nuestros días que les permiten mejorar el rendimiento escolar y su conocimiento cognitivo haciéndolo un investigador sobre el tema que vaya ser propuesto, al obtener suficiente información en donde mejorara la educación formal y escolar.

3.1.2La demanda de la educación en las Tic

J.Rifkin. (2001) Dice los sistemas educativos tradicionales fueron diseñados a partir de los principios según el cual lo importante era controlar la oferta. De esta manera la escuela y la sociedad deberían poner mucha atención cuando se trata del tema de las nuevas tecnologías ya que tienen un cambio en el comportamiento de los niños y adolescentes. La demanda del internet, la televisión, el celular se encuentran basadas en el mecanismo de responder a la demanda del alumno como cliente que invierte el esquema existente en el capitalismo tradicional poniendo en riesgo el desarrollo personal, el tiempo, su libertad, esta caracterización de la dinámica cultural de la sociedad del conocimiento nos permite

analizar las políticas de autonomía a los establecimientos escolares las estrategias de cambio curricular, la formación docente, el ámbito familiar, nos permite determinar los grandes problemas que hoy en día debemos considerar al momento de tener una enseñanza significativa y responsable para lo cual es fundamental prestar atención a la dimensión subjetiva de los actores del proceso pedagógico.

Técnicas de la Comunicación MINISTERIO DE EDUCACION www.educacion.gov.ec Las nuevas tecnologías computacionales, de comunicación sobre todo el uso del internet están afectando el estilo de vida de las personas, la gestión en las organizaciones que han tenido un impacto profundo, pero imprescindible en la educación por tal motivo debemos destacar el efecto que ha tenido el internet en la educación el mismo que a sido un producto reciente para jóvenes, por su manejo ofrece dificultad a personas de generaciones anteriores incluidos profesores, padres, alumnos como resultados de esta situación, hoy es posible observar que los alumnos que tienen acceso a las nuevas tecnologías pueden llegar a tener información más avanzada en materias que las que tiene el profesor o sus propios padres.

Esta situación no tiene precedente histórico y tendrá implicancias importantes tanto en forma de aprender de los alumnos como en las formas de enseñar de los profesores, los campos de nuestra sociedad, y sobre todo la educación ya que se prestan cada vez más como una necesidad en el contexto de la sociedad en donde han existido cambios, en la adquisición de nuevos conocimientos la demanda de la educación de alto nivel, está siendo afectada en la práctica de todos los campos, la educación no ha sido una excepción. Esta función de orientación se puede ejercer a través del fomento de una gran diversidad de actividades en donde se pueda procesar la información.

José Ferreira (2009) es importante que exista un consenso bastante general en asignar la responsabilidad por los logros de aprendizaje de los alumnos y los factores principales, el entorno familiar y la afectividad de la escuela, los resultados de los principales estudios sobre logros de aprendizaje son explicados por variables ligadas al entorno familiar y solo el 20 % se explica por la acción de la escuela.

La educación es parte integrante de las nuevas tecnologías y cada vez más estudiantes en todo el mundo están exigiendo tener más conocimiento sobre su manejo para lograr que los jóvenes aprovechen la tecnología para aprender y por lo tanto que les sirva para abrir sus oportunidades de integración a los sistemas sociales, en forma óptica o

electromagnética , la tecnología soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual .Es preciso entender cómo se genera, se almacena, se transforma, se transmite y sobre todo como se accede a la información en sus múltiples manifestaciones para lograr una libre y espontánea formación a lo largo de toda la vida. Mediante el internet estaremos aplicando nuevas técnicas informativas de la realidad presente donde su impacto este basado en conseguir nuevas oportunidades que se encuentren destinadas a garantizar las bases de desarrollo.

Cabo y Pardo (2009) Nos indica que tanto la incorporación de las tic`s en la educación como sus efectos y beneficios sobre la educación y la enseñanza se presenta en este contexto como hechos y no como lo que en realidad son una potencialidad que puede hacerse o no efectiva en función de un complejo de factores, que en buen medida están todavía por identificar.

En la enseñanza actualmente la información casi no se emplea para mejorar el rendimiento de los alumnos en el sector educativo principalmente por que los gestores educativos desconocen en gran parte el huso de las herramientas de tratamiento de información ya que hoy en día los niños y adolescentes pasan el mayor tiempo en el internet perdiendo el tiempo en juegos o en otras actividades que no son de gran importancia los trabajadores de la educación tienen los cursos y programas necesarios que les permiten desarrollar sus actividades, conocimientos en cuanto al uso de la tecnologías de la informática y la comunicación la cual se refleja en el desarrollo de las habilidades técnico pedagógicas donde el gran número de maestros que tienen conocimientos en el uso y manejo de las computadoras es importante como la adquisición de los nuevos conocimientos específicos que ahora solicitan los docentes están basados en las necesidades de aprendizaje, pero en la instancia estatal se dota de programas y recursos para entender la demanda en donde se tiene una visión a nivel nacional en que los recursos no sean aislados sino más bien la información y comunicación está evolucionando en los últimos años debido a su conexión a través de la red esta nueva fase va a tener un gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje pero también debemos asimilar y conocer los límites y peligros que las nuevas tecnologías plantean en la educación y reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias

Generaciones Interactivas aprovecha al máximo las pantallas para actuar en cinco ejes

fundamentales como comunicar, conocer, compartir, divertirse y consumir. Junto a esto, las dimensiones de uso de las pantallas no actúan de forma aislada o independiente son como vasos comunicantes que indican que cuanto más se puede combinar, es mejor es la experiencia sobre las pantallas (Bringué & Sabada, 2011)

SÍNTESIS.

Hoy en día hemos pasado de una situación donde la información era un bien escaso a otra en donde la información es extremadamente abundante incluso excesivamente, vivimos inmersos en los llamados sociedad de la información que ha difundido modelos de compartimiento social, actitudes, valores formas de organización, la exigencia de las nuevas destrezas en la integración social se pueden hacer cosas y para ello son necesarios nuevos conocimientos y destrezas. Además de aprender a buscar y transmitir información y conocimientos mediante el uso de las tic para aprender a construir, difundir mensajes audiovisuales hay que capacitar a las personas para que también puedan intervenir y desarrollarse en los nuevos escenarios virtuales, las nuevas tecnologías están íntimamente asociadas al ingreso económico a nivel educativo este análisis permite apreciar que es necesario colocar las estrategias de incorporación de la información dentro de la política educativa dirigida a reducir las desigualdades y a romper el determinismo social de los resultados del aprendizaje.

3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas

De acuerdo con el estudio realizado en España, el 70% de los menores afirman que utilizar las redes sociales y casi el 40% de estos internautas poseen página web propia o han generado alguna vez contenidos en la red. La capacidad de intervenir en la red aumenta con la edad y a partir de los 16 años el 50% de los jóvenes construyen o administran sus propios blogs o página web. Estos estudios realizados por expertos de la Universidad de Navarra y patrocinados por la Fundación Telefónica y Educa Red, forma parte del Programa de investigación Generación Interactiva y se han realizado con una muestra de más de 25.000 menores de 6 a 18 años en Latinoamérica y más de 13.000 en España, gracias a la colaboración de centenares de centros educativos. Estos trabajos de investigación se proponía a definir algunas pautas de uso y valoración en relación con diversas pantallas: televisión, internet, videojuego y celulares

Bonilla (2003) La exterioridad de la demanda hace que la incorporación de las tic a la

educación resulte ser un proceso altamente dificultoso pues supone el inserto de un modelo con sus conceptos y discursos de sus prácticas organizando en el exterior a los sistemas de enseñanza.

Aunque los nuevos entornos de comunicación nos propician y ofrecen el aumento de información que puede ser puesto a la disposición de los estudiantes y directamente relacionado con ellos la deslocalización del conocimiento de los lugares cercanos a estudiantes , profesores lo importante que se tenga en cuenta que el trabajar en equipo sirve para que niños y adolescentes obtengan información sobre cómo, para que y el tiempo necesario que se debería utilizar el internet y los juegos, los mismos que traen consecuencias en el aprendizaje al desarrollar ciertas destrezas como el dominio de la escritura, dificultades en la coordinación viso motriz esto sucede por el tiempo en que el niño está dedicado a la computadora o en los video juegos, para salir adelante es necesario que la escuela y la familia se abra a la comunidad a través de organizaciones comunitarias incorporándolas en un proyecto para así obtener los efectos deseados mejorando las condiciones sociales, culturales y educativas de la comunidad en la que está basado la enseñanza, considerando de suma importancia reconocer e identificar las condiciones que son necesarias para que los niños y jóvenes puedan efectivamente aprender lo cual debería ser un objetivo principal que debería tener la escuela de manera que servirá para mejorar la enseñanza aprendizaje de todos los alumnos.

Las computadoras se han convertido en un conjunto de recursos necesarios para manipular la información, los programas, redes que se han convertido en una amenaza para quienes no saben utilizarla. El internet cada vez está evolucionando rápidamente con gran incremento de contenidos pesados como videos, música que están disponibles para niños de todas las edades sin tener acepciones, es allí donde empieza los problemas donde los padres por falta de comunicación o falta de atención a nuestros hijos los dejamos abandonados frente a tanta amenaza que hoy en día está en nuestro alcance. En los hogares cada vez se complementan de dispositivos como televisores, cámaras digitales, computadoras. Videojuegos, celulares que poco a poco va incrementando el ocio y el vicio de jóvenes y niños quienes son los responsables los padres quienes ponemos al alcance de quienes son los más perjudicados (Primaria Activa Océano 2009).

Sabada y Bringue (2003) Dice las computadoras e internet son utilizadas principalmente para jugar y chatear con sus amigos, amigas, bajar música y películas. Podemos observar

el principal uso del celular como modo de comunicarse con sus padres y sus amigos a través de llamadas y mensajes de texto, sin embargo los niños lo aprovechan principalmente para jugar, escuchar música o grabar videos de este modo los maestros deberían incentivar a niños y adolescentes a tener una información especial en el uso de la información que conozcan las ventajas y desventajas que traen para su desarrollo. Los maestros deberían ser los facilitadores de este proceso de enseñanza aprendizaje ya sea en la formación de la escuela o hogar la idea sería que ambos espacios estén controlados su utilización y el tiempo que estaría frente a los equipos tecnológicos como los teléfonos, celulares, consolas de videos.

Las encuestas NACIONALES DE PRACTICAS DE CONSUMO nos dice que el huso de las computadoras e internet están asociadas con el nivel de ingresos , es inferior al promedio nacional para los grupos que reciben menos de tres salarios mínimos por lo tanto es importante señalar que la práctica de consumo de los niños en las zonas urbanas en torno al huso de los celulares es cotidiano ya que muchos de ellos son una generación de hijos madres trabajadoras en donde la comunicación se vuelve una necesidad estratégica para el cuidado de los niños.

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

Ibarra. Generaciones Interactivas es la primera investigación en el país que permitirá conocer el uso que dan los niños y adolescentes entre 6 y 18 años a cuatro pantallas: Televisión, celular, computador y videojuegos

La fundación Imbabura. Mintel el Ministerio de Educación 2010 a fin de impulsar el desarrollo de las generaciones interactivas en la educación inicio en Ibarra el registro de las instituciones educativas de la provincia que formaran parte de la investigación, el evento se efectuó en el colegio Nacional Ibarra, el estudio aportara el proceso de enseñanza aprendizaje, aprovechando la información en internet y celulares..

El estudio está a cargo de la Fundación Telefónica, del grupo corporativo de Movistar, en alianza con la organización española "Foro Generaciones Interactivas". Sebastian Carreño director del proyecto, manifestó que el alcance del estudio comprenderá la investigación de la relación que los niños y adolescentes tienen con la tecnología. Indico que el objetivo es contar con herramientas de diagnóstico sobres los cuales se desarrollen

en políticas, planes y programas a nivel de Estado, para el buen uso de la tecnología por parte de niños y jóvenes. El estudio se ejecuta a través de encuestas a los alumnos. El proyecto inicio en enero, está implementando un 45% y espera concluir la investigación a mediados de julio con la publicación de un libro.

Podemos realizar una síntesis de aquellos aspectos relacionados con los medios de comunicación y la nueva sociedad de la información que más inciden directamente sobre la educación. En la actualidad y debido al gran desarrollo tecnológico y a las nuevas formas de comunicación, específicamente a través del lenguaje audiovisual, el hombre perdiendo su capacidad de razonamiento y de abstracción, con ello va disminuyendo su capacidad intelectual. Además socialmente estamos entrando en una dinámica de pérdida de valores y de principios éticos, con los cuales se están auspicando desde determinados medios de comunicación, específicamente la televisión, el internet y los juegos(Introducción a las Tecnologías de la Formación Ministerio de Educación 2009)

Los resultados de esta investigación no fueron estrepitosamente dispares, fue una mera cuestión de matices. Cabe señalar por ejemplo que un país como Chile es el mayor consumidor de videojuegos; así como Argentina y Brasil son los más grandes usuarios e incluso compiten a nivel mundial en este aspecto además solo el 1 % del segmento estudiado entre 6 y 9 años declara no poseer una televisión(Barros,2008)

La nueva sociedad de la información, como ha empezado a llamársela desde hace tiempos, nos ofrece un mundo lleno de datos, números e imágenes, que nos llegan desde los lugares más diversos y de forma más de menos inmediata todo aquello a cambiado la percepción que los seres humanos tenemos de nosotros mismos , pues ya no es tan determinadamente la influencia de nuestro entorno cercano, ahora somos vulnerables a todo lo que sucede en cualquier parte del mundo como también estamos perdiendo las señales de identidad propias de cada comunidad o cultura a favor de una sociedad globalizada y universal.

Trejo Delarbre (2003) El hombre llega a sentirse abrumado con la cantidad de información que está a su alcance y con la que convive diariamente en todos sus escenarios vitales. La cantidad de datos y juegos es tal, que es imposible digerirlos de una manera global, con lo cual cada vez nos vemos obligados a seleccionar más aquella información que nos llega, obviando muchas veces al resto de personas que nos rodean aunque la tecnología actual permite que se transmita y se consuma información desde

cualquier parte del mundo, lo cierto es que la gran mayoría de esta procede y se consume en unos cuantos países que también lo son en el plano económico en donde existen aún más las diferencias entre ricos y pobres

El objetivo es exponer brevemente los datos más relevantes del estudio realizado en Ecuador que fue auspiciado por el Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la información del Ecuador

Así tenemos, que los contenidos de las series televisivas o las películas más difundidas, las agencias de información más importantes, y aun en mayor número, las páginas web más visitados, proceden de los países más desarrollados en donde la interacción que ofrece los nuevos medios de comunicación como internet que nos ha convertido en consumidores en donde ha ido desapareciendo nuestra creatividad y capacidad de razonar, solo estamos esperando que todo esté listo para ser presentado, pero no pretendemos investigar o averiguar un poco más sobre algún tema. Investigación. Este estudio está a cargo de la Fundación Telefónica del grupo corporativo, los resultados de esta investigación no fueron estrepitosamente dispares en toda Latinoamérica, fue una mera cuestión de matices. Cabe señalar por ejemplo que un país como Chile es el mayor consumidor de videojuegos; así como Argentina y Brasil son los más grandes usuarios e incluso compiten a nivel mundial en este aspecto, además solo el 1% del segmento estudiado entre 6 y 9 años declara no poseer una televisión (Barros, 2008).

Bringue & Sabada (, 2011, pág., 253) el objetivo es exponer brevemente los datos más relevantes del estudio realizado en Ecuador que fue auspiciado por el Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información del Ecuador. Uno de los datos en los que más énfasis hace el estudio es el grado de penetración de las tecnologías en las generaciones cada vez más jóvenes. La edad con la que comienza a desarrollar el manejo de las TIC es cada vez menor, y por lo tanto, la exposición a cantidades de información y contenidos es alta y de más sensibilidad.

Un ejemplo concreto de esta tendencia lo podemos encontrar en los siguientes datos: casi la mitad de los menores, antes de los 10 años, ya se definen como usuarios de internet: un 56% en ese tramo de edad utiliza el celular: el 85% de los escolares de 9 años o menos declara jugar asiduamente con video juegos o la computadora etc.

El 87% de los menores declara usarlo para hacer o recibir llamadas, el 74% envía

mensajes de texto. También para consumir contenidos, especialmente musica 59%, fotos o videos 44%, el teléfono es una herramienta para el ocio, el 55% lo utiliza para jugar; les facilita crear sus propios contenidos: fotos 34% o videos 43%, el carácter funcional del celular lo presenta como un dispositivo útil, que ayuda a la organización: el celular es un reloj 53%, un despertador 60%, una agenda electrónica 39% o una calculadora 44% (Brigue & Sabada 2011, pág. 255).

Por otro lado, la apertura a niveles de peligrosidad es conocida por los propios niños y jóvenes, quienes sin embargo siguen sin poseer niveles seguros de acceso al internet y el uso del celular, el 66% de los menores usuarios de internet le otorga la consideración de bastante o muy útil porque facilita la comunicación y ahorra tiempo, mas de la mitad 54% cree que el internet puede provocar que alguien se envíe. Sin embargo, el 67% manifestó su desacuerdo con que internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares. El 30% por su parte, afirma que mas amigos virtuales, aunque no los conoce en persona, cosa que si sucede para tres de cada diez 31%. El 6% declara que, alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del celular, mientras que el 15% declara haber enviado este tipo de mensajes con el fin de ofender a alguien. (Brigue & Sabada, 2011, pag. 256).

3.2.2 Los riesgos que plantean los TIC

Von Felit & Carson (1999) están enfocados en la marginación que se trasmite en los medios acerca de los jóvenes o en los valores que se trasmite la publicidad dirigida a este público (Sánchez, 2004). Sin embargo, cabe destacar por encima de otras cuestiones dos tipos de contenido que parecen con frecuencia en la investigación: la violencia y el sexo. En cuanto a la violencia, numerosos estudios analizan su presencia en diversas pantallas.

Preocupa de modo especial en efecto a la representación de la violencia puede tener sobre los jóvenes espectadores o usuarios. No obstante, a la hora de medir dicho efecto, será necesario tener en consideración una serie de factores.

En primer lugar, la naturaleza del medio del que hablamos: por ejemplo, en el caso de la televisión se dará una mera exposición ante contenidos violentos, mientras que en el caso del videojuego, estamos hablando de una "interacción" con dicha violencia. En segundo lugar, habrá que tener en cuenta los contextos en los que se da dicha violencia: no es lo mismo la violencia gratuita que aquella que viene, en cierto sentido, justificada por una

determinada situación

Los autores consideran en torno a los niños y las nuevas tecnologías, enfocadas en la última década del siglo xx. Este trabajo repasa diversos asuntos relacionados con los jóvenes y los medios, pautas de consumo, desarrollo social, aprendizaje, los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado. En esta sentido, los autores consideran los videojuegos uno de los medios más potentes, aunque incluyan otros como la televisión. Respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta del ser humano, a pesar de encontrarse en posturas enfrentadas entre diversos estudios (Von Feilitezen & Carson, 2000) y (Wartella, 2000)

Gentile & Anderson (2003) el efecto agresor implica que la exposición a la violencia nos hace tener conductas más agresivas, el efecto víctima conduce a que, ante tal exposición a la violencia en los medios, se agudice nuestra sensación de vulnerabilidad e indefinición. El efecto testigo produce cierto acostumbamiento o sensibilización ante la violencia, debido a una abundante exposición a ella. Por último el efecto apetito desemboca en ansias de más violencia que cada día son más frecuentes.

Teresa Lepeley (2000) Los cuestionarios de desarrollo personal están dirigidos a cimentar las bases humana y afectiva que son imprescindibles para implementar con éxito el modelo de gestión de calidad.

Hay una idea que ronda desde hace algunos años a todos los que se dedicaban a la educación, los niños que se han criado desde pequeños con la televisión tienen cada vez menos capacidad para comprender, exponer y configurar ideas abstractas en donde solo asimilan conceptos a través de la imagen por ello los libros se han llenado de imágenes ya que hoy nadie comprende un experimento, una teoría, o idiomas la tendencia de las nuevas tecnologías es contraria lo que se ve en la televisión y el internet es lo que existe y en la mayoría de países se está perdiendo, la capacidad e interés por la abstracción, la televisión se ha convertido en un instrumento en donde desaparece la capacidad de pensamiento abstracto de toda la población, impidiendo que desarrolle su capacidad de razonamiento más allá de lo que ven sus sentidos.

Que tendría que hacer la generación interactiva sin televisión, celular, internet y videojuego, la pregunta es retórica, prácticamente se debería volver a la abstracción como elemento fundamental en la estructura cognitiva, el deporte o la imaginación para lo

lúdico, el escuchar y la lectura como herramienta básica para obtener información en una juventud con mayor pericia en el procedimiento de información de forma rápida, cuantiosa y de diversas fuentes, sin reflexión previa, ni posterior sobre el alcance o el medio seleccionado, más en relación con el placer de NAVEGAR ,que con el hecho de se trate de un uso no consiente (Rubio Gil ,2010,pag.202).

3.2.3 Las oportunidades que plantean las tics

Las computadoras se han convertido en una herramienta indispensable para la vida actual. La mayor parte de los aparatos electrónicos están dotados de algún elemento de computación al principio, las computadoras estaban reservadas para los cálculos de la ciencia y hoy en día están al alcance de todas las personas estas máquinas en gran variedad de ámbitos desde la enseñanza hasta los juegos se dice que la época en que vivimos es la era del silicio por que el material semiconductor del que están hecho los chips de las computadoras es tan importante para la sociedad actual(Primaria Activa Oceano,2009).

Las innovaciones tecnológicas que siguen a continuación son una panorámica de algunas de algunas de las aplicaciones de la computación que podría revolucionar nuestra manera de vivir. La capacidad que tienen las nuevas tecnologías puede pensar por sí mismo se la llama inteligencia artificial, de echo crear una maquina inteligente en donde podemos informarnos de todo lo que sucede en el mundo Katz (2006) dice en palabras directas, el impacto social del teléfono móvil se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa en horarios ,reuniones, grupos de trabajo, o como vía de contacto profesores´- padres d alumnos con relación a diversos temas, calificaciones , asistencia y tareas. .

El comunicarse es una necesidad esencial del ser humano ya sea en las relaciones personales o en el trabajo. El intercambio de información entre las personas los avances en la computación ha desempeñado un papel de creciente importancia. Utilizar una computadora personal se ha hecho más sencillo, rápido y eficaz, el acceso a las inmensas posibilidades de la comunicación a partir de las nuevas tecnologías es posible para un número cada vez mayor de personas en todo el planeta.

Internet y las redes computacionales han cambiado las relaciones entre las personas el

trabajo en casa por medio de las tecnologías se ha hecho cada vez más habitual por medio de ello es necesario concebir a las Tic más allá de las telecomunicaciones e internet y valorar su potencial como instrumento de apoyo al desarrollo humano como herramienta para la participación ciudadana y como potencia duras de inter acciones que colaboren a reformular lo público y privado que servirán para el desarrollo y el futuro de nuestras sociedades (Ministerio de Educacion,2009).

Teresa Lepeye (2000) dice la implicancia de la educación a distancia impartidas por internet es que crea un mundo educacional donde no exista barreras territoriales y las personas tienen amplio acceso y libertades para educarse sin impedimentos de tiempo, distancia o asistencia a instituciones educacionales en donde solo existe la barrera del idioma y la posibilidad económica cuando los programas educacionales tienen un alto costo.

Nuestro país a pesar de todos los límites que posee no se mantiene alejado de la innovación tecnológica este sistema ofrece servicios, satelitales de voz digital, fax, datos correo electrónico, así como los canales de televisión y sobre todo el internet que está presente en todo momento educativo quien hace evolucionar vertiginosamente la forma de enseñar y aprender como también un nuevo sistema de educar y educarse.

Otra de las ventajas de las TIC's es justamente la gran cantidad de información de la que se dispone, que es de todo tipo, niveles , condiciones sociales , características y utilidades, en donde se puede establecer conexiones internacionales con gran facilidad, contactarse con lugares del mundo extremos en donde se puede encontrar familiares , entre miles de cosas más que son de gran ventaja para el usuario, su implementación o no de las nuevas tic, así como las nuevas pautas de relación, agrupación y comportamiento social (Rubio Gil,2002)

SINTESIS

Todo está provocando cambios sustanciales en la educación de las nuevas generaciones con grandes consecuencias imprevisibles para el futuro de la sociedad, el hombre ha conseguido, a través de los últimos años de progreso tecnológico cambiar drásticamente su forma de vida, al menos en los países más avanzados, estos cambios inciden notablemente en su calidad de vida, en el desarrollo económico, en las relaciones

sociales, en su forma de pensar y actuar, en su desarrollo como persona a lo largo de toda su vida. La nueva sociedad de la información, como ha empezado a llamársela desde hace tiempos, nos ofrece un mundo lleno de datos, números e imágenes, que nos llegan desde los lugares más diversos y de forma más de menos inmediata todo aquello ha cambiado la percepción que los seres humanos tenemos de nosotros mismos, pues ya no es tan determinadamente la influencia de nuestro entorno cercano, ahora somos vulnerables a todo lo que sucede en cualquier parte del mundo como también estamos perdiendo las señales de identidad propias de cada comunidad o cultura a favor de una sociedad globalizada y universal.

3.3 Estudios e Iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el torno de los Tics.

Carson (2006) la investigación en torno a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación y tecnologías ha venido tradicionalmente impulsada como un ánimo protector. Así ocurrió con la radio y la televisión a mediados, u durante las del siglo pasado, y durante la primera década del siglo xx encontramos una situación similar en los casos de internet y la telefonía móvil, entre otros. Son múltiples los agentes que, de una u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que se enfrentan diversas pantallas. En primer nivel esta la familia especialmente los padres y los profesores. En segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas, al respecto se manifiesta que "la inferioridad de condiciones del menor ante los medios de comunicación exige la implicación de todos en su protección".

La Constitución Política del Ecuador (2008) la protección frente a la influencia de programas o mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que promueva la violencia, o la discriminación radical o de género. Las políticas públicas de comunicación priorizaran su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad. Se establecerán limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos derechos en donde quizá, la principal iniciativa en este tema proviene precisamente de la misma Constitución, pues es normativa especial del Estado ecuatoriano en el Artículo 46, Numeral 7, que se brinde a los niños y adolescentes: Protección frente a la influencia de programas y mensajes, difundidos a través de cualquier medio, que

promueva la violencia, o la discriminación radical de género. Las políticas públicas de comunicación priorizan su educación y el respeto a sus derechos de imagen, integridad y los demás específicos de su edad, se establecer limitaciones y sanciones para hacer efectivos estos derechos..

Según la publicación del MINISTERIO DE EDUCACION el mandato ciudadano obliga a institucionalizar el plan decenal de educación, es decir que los programas, objetivos y metas sean construidos en el marco de las políticas de estado ya definidas y que se dé continuidad sin importar el ministro que ejerza la cartera de educación. Para su ejecución es imprescindible que se cumpla la política 8. Que dice que se incremente el 0,5% anual de la participación del sector educativo en el PIB hasta el 2012 o hasta alcanzar al menos el 6%. Por lo tanto, podemos afirmar que se trata de una cuestión de interés general, como se explicara a lo largo de este apartado, existen tres elementos claves que inciden de un modo especial relevante en la protección del menor en este ámbito: la regulación, la mediación familiar y la educación para los medios o media literacy. Es importante reconocer que además de los padres de familia y docentes, todos los miembros de la sociedad tienen responsabilidad en la protección de los niños y jóvenes que se encuentran inmersos en la misma, ya que todos tienen la responsabilidad debido a que como adultos son quienes directa o indirectamente educan a todos por medio de un ejemplo, de antemano se conoce que los niños son muy inteligentes en donde se crea una imagen del futuro lo que implica una gran responsabilidad para toda una sociedad.

La protección del menor ante los medios de comunicación debería ser tarea de todos como la familia y los profesores dar temas como debería ser utilizado estos medios y los problemas deberían ser tratados a menudo, los medios de comunicación se los puede tratar en las escuelas dando toda la información básica pero muy especializada, la prevención que se debería tener al momento de observar programas que son dañinos: como la violencia familiar, la drogadicción, sexualidad, son problemas de nuestros días con la utilización de las nuevas tecnologías y el uso adecuado del internet en donde encontramos trastornos de alimentación, autoestima, violencia, para lo cual se enseñara a los padres a realizar una observación a sus hijos dentro de programas escolares para reconocer y valorar el papel fundamental que tiene la educación de sus hijos las mismas que les brindara confianza y mejorara la comunicación y apertura a sus inquietudes y aspiraciones de la vida.

3.3.1 Iniciativos en el ámbito de la regulación

El estado en colaboración con las comunidades autónomas promoverá programas de cooperación territorial orientadas a los objetivos educativos de interés general estos programas tendrán como finalidad, según sus diversas modalidades, favorecer el conocimiento y precio de la cultura por parte de todos los alumnos, así como a contribuir a la solidaridad dentro de estas estará la educación preescolar, básica, hasta la enseñanza Universitaria.

La relación con los objetivos contenidos y criterios de la evaluación del currículo, se fijara las enseñanzas comunes que constituyen los elementos básicos con el fin de garantizar una formación común a todos los alumnos y la validez de sus títulos correspondientes, los contenidos de enseñanza la regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad y hacia el cual se orienta algunas investigaciones más relevantes del momento los medios más utilizados son la televisión, el internet en especial están dentro de las nuevas tecnologías ya que el huso que tienen nunca antes han sido vistos, en consecuencia los diferentes riesgos, el motivo de los estudios están centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente que tiene como objetivo desarrollar un marco legislativo en donde el menor sea protegido y sirva de ejemplo el programa SAFER INTERNET PLUS está impulsada por la comisión Europea.

Muchos de los autores consideran preocupante la falta de normas de regulación por parte especialmente de las familias de los niños y adolescentes, el control familiar es punto nuclear para poder guiar de manera correcta la utilización de las TIC's, es importante señalar ciertas prioridades a ser tomadas en cuenta dentro de las iniciativas de regulación. Entré algunas de ellas tenemos a Media Pro, Salt y Theyouth Protección quienes han desarrollado un marco legislativo se han preocupado en la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que solo tengan un papel decisivo por los organismos gubernamentales como agentes sociales, la globalización en la que hoy nos vemos inmersos como el rápido desarrollo de las telecomunicaciones han llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres, profesores y otros agentes. Donde se promoverá el acceso seguro de los niños y adolescentes a Internet, procurar la cooperación entre las administraciones públicas en la prevención del uso inadecuado del Internet por parte de los menores y ordenando un sistema de protección frente a las intromisiones. (Hernán Prado, Solano Fernández, 2007).

Una de ellas tiene el objetivo sobre la protección del niño mediante el consumo ante la publicidad, que solo estaría afectando su personalidad, algunos expertos hablan de ventajas de estos sistemas como la posibilidad de que la industria ejerza una mayor responsabilidad, rapidez en los procesos quienes toman decisiones y una mayor sostenibilidad, en todos estos asuntos pone de relieve la existencia de múltiples agentes que están implicados en la regulación de los medios y tecnologías áreas de proteger al menor y adolescente en donde tenga un sentido amplio para que se incluya las tecnologías como internet, video juegos quienes no están definidos como un medio de comunicación

En palabras, hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discute en términos de regulación gubernamental y prohibiciones, por lo contrario nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores En donde las situaciones junto a 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. La siguiente autora aboga por un sistema que combine la regulación con la autorregulación y la corregulación. (Carsson,2006).

Proteger un organismo que esta específicamente centrado en la lucha contra los contenidos nocivos del internet en diversas índoles como la pornografía, racismo, violencia, terrorismo, tráfico de drogas que esta como una amenaza para el niño y adolescente quienes persiguen estos sitios web mediante una línea de denuncia y atención de menores en estrecho contacto con las fuerzas policiales ha llevado a cabo diferentes estudios sobre seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo del internet, celular y videos juegos.

La autorregulación es el control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismo. Esta práctica creció durante la década de 1990 como una forma de evitar remitirse a las leyes constantemente, así como al continuo desarrollo de las tecnologías, que implican que dicha legislación quede obsoleta rápidamente. La corregulación es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental, de tal modo que la última se acopla a la primera de forma eficaz. (Carsson.2007).

Por otro lado debería desarrollarse diferentes campañas de concienciación, así como actividades formativas para un buen uso de las tecnologías el concejo´´ Audiovisual de Navarra´´ que trabaja en este ámbito en donde su principal objetivo es velar por el cumplimiento de la legislación vigente elaboración de informes y recomendaciones para todas las familia y la sociedad ya que la familia es un actor clave para la utilización de estos medios cuya tarea es conocer, proteger y educar, la regulación, mediación familiar y sobre todo educar para la comunicación.

Txema Ramírez (2000) dice la información suministrada de forma reservada e individual de la fuente periodista directamente con la clara intención de influir en la opinión pública, sin desvelar nunca el origen e identidad de la misma.

La administración sobre el sector sensible en el que influyen poderosos intereses que inciden sobre derechos fundamentales valores, y principios constitucionales e intereses políticos en su control o dirección el derecho constitucional a la libre información con sus principios limites forman parte forman parte de un complejo, nudo de relaciones que requieren una intervención urgente para su desarrollo dentro de las comunicaciones ya que los más expuestos figuran los niños y adolescentes porque su edad no les permite distinguir las intenciones que les puede afectar, su criterio al seleccionar la oferta ocasiona los mayores problemas debido a que el niño aprende por imitación, no deje de ser vulnerable a los mensajes de la televisión, porque encuentra su etapa de crecimiento y luego distingue la realidad de la fantasía pero aún no tiene un criterio sólido y una posición personal frente a las cosas que la hace fácilmente influenciabile en donde asume nuevas actitudes y comportamientos, buscando siempre una imagen de sí mismo que se ajuste más a su idea del comportamiento de los adultos.

La familia, específicamente los padres son quienes deben asegurarse que sus hijos tengan un acceso seguro al internet por lo menos cuando este lo utilizan en casa, es importante que los niños y jóvenes no estén solos mientras usan el internet ya que la tentación es fuerte y en muchas ocasiones ni siquiera es necesario que ellos busquen algo que traiga contenido violento o sexual ya que muchos de estos vienen disfrazados de nombres que pueden ser atractivos para los infantes y jóvenes pero que en realidad son grandes peligros al asecho en busca de personas en formación y desarrollo para causar trastornos que en ocasiones si no son tratados a tiempo pueden traer graves secuelas en la vida de los mismos.

El nivel de equipamiento de la Generación Interactiva en Ecuador permite realizar algunas recomendaciones que aseguren una sana y correcta relación entre los menores y las TIC. Dada la especial afinidad de este grupo de edad con las pantallas, parece razonable que la penetración de la tecnología en su día a día venga de la mano de los padres, a quienes hay que formar en las ventajas y los riesgos que su uso puede conllevar.

Los estados en colaboración con los agentes externos como internos promoverá programas de cooperación territorial orientados a objetivos educativos de interés general, estos programas tendrán como finalidad según sus diversas modalidades favorecer el conocimiento y la protección del menor. Ante la utilización de las nuevas tecnologías, sus ventajas y desventajas.

3.3.2 Iniciativas en el ámbito medición familiar

La familia y de un modo particular los padres, desempeñen un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de las pantallas. Como señalábamos en las páginas anteriores, las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que los niños y adolescentes superen a sus padres en el manejo de las mismas. La aparición de posibles dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías convierte la cuestión en algo de especial interés, sin embargo si nos remontamos a mediados del siglo pasado, ya es posible encontrar investigaciones en este ámbito en donde se consideraba a los padres un factor decisivo mediante el control y el ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes (Himmelweit, 2000).

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 medición: el tiempo de uso y los contenidos. Respecto a tiempo de uso hay que entender que nos estamos refiriendo tanto al momento del día como a la cantidad de uso, ambas cuestiones ande ser controladas, ya que el uso de una pantalla pueden interferir con otras actividades prioritarias por ejemplo: tareas escolares tiempo con la familia o amigos etc. Una cantidad excesiva de uso puede desembocar en serios problemas como la adicción.

Ripol – Millet (2000) dice es difícil hablar de un ayer de la mediación cuando todavía se

encuentra en su más temprano desarrollo como modalidad de intervención profesional en los conflictos que presentan la personas. Entre ellas la aplicación de la mediación por excelencia es el familiar que se ha iniciado en la intervención de la separaciones como divorcios en donde los miembros de la pareja afecta directamente a sus hijos, el niño trata de superar las dificultades de acceso, incorporación social y su participación le traen problemas en su integración he aquí el objetivo general de los profesionales en proporcionar el apoyo y la intervención con dedicación especial dentro de una institución educativa, los padres son un factor decisivo en el cual podrían controlar el uso de la televisión y los efectos que los causa en niños y adolescentes mediante el consumo de tiempo y el contenido permitiendo a sus padres controlar el horario en que sus hijos ven la televisión al momento de realizar sus tareas escolares o irse a dormir. Todas ellas presentan atención a las estrategias de control que los padres ejercen sobre sus hijos cuando estos utilizan las pantallas.

El grado de implicación de los progenitores en la mediación familiar frente a las pantallas es algo mejorable en diversos sentidos: por un lado son todavía pocos los progenitores implicados en esta mediación familiar, perdiendo la oportunidad de ser referente educativo. También en este ámbito crucial; por otro se observa una distinta intervención del padre y de la madre, en algunos casos el primero es referencia educativa para la Generación Interactiva.

Lo ideal sería comenzar a tomar en serio los procesos de alfabetización en las TIC's es decir empezar a crear programas masivos en los cuales se restaure el concepto de la tecnología como herramienta útil para crear conocimientos, para capacitarnos, y para tomar contacto con oportunidades que de no ser por a tecnología no las tuviéramos (Bringue&Sabada, 2011, pág. 262)

El niño y adolescente se enfrenta diariamente ante un dilema generado entre el mundo de valores educativos que le muestran los profesores y padres un mundo de valores negativos dominantes de la sociedad en donde los adultos la toleran. Los medios de comunicación especialmente el internet, juegos y televisión se han convertido en referentes fundamentales que ponen de manifiesto determinadas formas de vulgaridad que prevalecen en la sociedad actual que desgraciadamente se están convirtiendo en un estilo de vida respecto al tiempo que se lo utiliza al momento del día sin importar la hora ni el lugar

Jorge Yarce (2000) nadie escapa de la influencia de la televisión que provoca una modificación de conducta impactantes para darse cuenta de que la televisión reduce la capacidad intelectual de las personas no hay más que mirar en nuestro alrededor día tras día estamos expuestos a la influencia de una televisión poco centrada el marco educativo, medición familiar dentro de este ámbito de los menores.

Aun así queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar de menor y de un modo muy especial que tienen sus padres a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección, no abra que pensar la mediación en un sentido restrictivo sino tomarla como una guía de desarrollo para nuestros hijos, esta actividad que muchas veces implica la participación de los padres ante la utilización de las pantallas ya que la familia es un coherente organizado dentro del proyecto en la educación de sus hijos ante la utilización de las nuevas tecnologías, la información y comunicación que incluye un objeto de preocupación, debate y reflexión para muchos autores tanto de nivel nacional como internacional quienes han organizado actividades a realizar a favor del uso adecuado y el tiempo necesario en la utilización de las tecnologías, por parte de niños y adolescentes los retos más importantes deberá centrarse sin lugar a duda en el estudio de la relación que establece los tics estas tecnologías expandirán las posibilidades de comunicación para posibilitar el desarrollo de nuevas habilidades y formas de construcción del conocimiento.

Castell (2001) dice el ámbito familiar al reconocer las ventajas tecnológicas que tiene la adolescencia sobre los adultos se abre un nuevo espacio de participación en la familia así lejos de convertirse en un elemento de aislamiento bien utilizadas podría ser un canal de comunicación entre los miembros del hogar.

En donde ha de dotarse a todas las familias de planteamientos que tengan una solida base educativa y socializadora a través de las cuales orienten y se responsabilicen en las habilidades parentales necesarias para satisfacer integralmente las necesidades de sus hijos y su desarrollo.

3.3.3 Alfabetización en las tics (iniciativas sobre media literacy)

La alfabetización digital fuente de información es un instrumento de productividad para realizar trabajos donde la escuela debe acercar a los estudiantes a la cultura de hoy no a la de ayer en donde podamos desarrollar procesos de enseñanza y aprendizaje basados en el socio constructivismo e ir más allá de la lectoescritura en las aulas y centros educativos los ordenadores y el internet debería ser un reto para el sistema escolar ir más allá de la lectoescritura la multialfabetización la cual supone de capacidades de búsqueda y análisis de información capacidades para expresarse y comunicarse a través de cualquier forma tecnológica que servirá para su desarrollo dentro de las actitudes y valores éticos.

Sobre la información, expresión y comunicación en el manejo de la tecnología encontramos habilidades instrumentales sobre el huso del Hardware y el Software el proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el socio constructivismo para recuperar y aplicar los principios didácticos de la escuela nueva para trabajar de forma colaborativa entre el profesorado y alumnado entre clases, centros, foro y debates. (Primaria Activa Océano, 2009)

La incidencia creciente de las tecnologías, información, y comunicación en todos los ámbitos de nuestra existencia es una realidad fácilmente constatable al intercambiar información científica en tiempo y red, son incorporaciones que hacemos en nuestras vidas con toda naturalidad, como también la escuela de nuestros tiempos van impregnándose de estos avances imparables aunque por su propia inercia con diferentes ritmos distintos formatos y variedad de modalidades en donde cada docente incorpora las tics a su vida diaria unos con mayor entusiasmo y convicción, otros con mayor aceptismo y desconfianza.

Hoy en día existe cierta ambigüedad entorno a distintas herramientas y de modo de las: el Internet es una tecnología o un medio de comunicación, en este sentido puede resultar de interés lo expuesto que asegura, la acelerada convención al mundo digital que nos obliga a unificar criterios a cerca de lo que consideramos alfabetización. Ya no podemos limitarnos solo al audiovisual, debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital.(Garcia,2004)

La creación de las redes sociales de grupos humanos tienen intereses comunes entre otros muchos fenómenos de la cultura digital los cuales requieren y demandan un cuidado con competencias y habilidades más complejas y variadas en las décadas anteriores ser alfabeto de la sociedad informacional además el dominio de la lectoescritura las nuevas como las icónica, digital, audiovisual, oral, digitiva, auditiva es formar a cualquier sujeto en los códigos y significados de la cultura, formarlos para que estén en condiciones de entender y comunicarse a través de cualquier forma expresiva de la cultura humana.

Hoy en día existe una gran preocupación de estar al día en las herramientas digitales como el Hardware y Software y redes sociales su uso ha sido en relación al escape de la tensión laboral y académica se considera que el avance de procesos instrumentales de los tics es la fuerte presencia del usuario para potenciar y mejorar las competencias para el uso de las tecnologías de la información y comunicación (Primaria Activa Océano, 2009).

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 electrónicos e impresos. Dicha conciencia crítica a la que se refiere el autor hace al usuario de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso la educación para la comunicación puede entenderse como una medida preventiva y de protección, como queda presentada en este análisis aunque es, sin duda un ámbito más amplio y con entidad propia que va más allá de esta función (Terregrosa, G2003)

Pekman (2000) creía que los alumnos no podrían utilizar correctamente un ordenador sin saber programarlo ello hizo que la programación y alfabetización informática se convirtiera en sinónimos con rápidas expansiones de los programas disponibles a la formación que evoluciono en diferentes niveles desde la alfabetización informática elemental hasta el uso de diversos paquetes para programar ya que todavía influye en el pensamiento actual sobre las TIC en la enseñanza a pesar de la incapacidad de la comunidad investigadora para demostrar la ganancia cognitiva el papel de la información en sí mismas como herramientas para el desarrollo cognitivo y para la mejora de las habilidades de resolución de los problemas.

Internet se puede utilizar como un importante medio de acceso al software educativo y al

trabajo en la red con otros alumnos y profesores, hoy en día los ordenadores son una herramienta muy presente en las escuelas y universidades de los países desarrollados y se van introduciendo muy rápidamente en las aulas de los países en vías de desarrollo que se han creado muchas herramientas de aprendizaje para estos ordenadores existen desde juegos didácticos que promueven su desarrollo

La educación adquiere una nueva dimensión, se convierte en el motor fundamental del desarrollo económico y social en la cual ha sido considerada una prioridad de los políticos culturales su objetivo es construir una economía basada en el conocimiento comporta la puesta en relieve del aprendizaje tanto en el plano individual como social y más concretamente las nuevas tecnologías multimedia e internet se prestan como instrumentos poderosos para promover el aprendizaje desde el punto de vista cuantitativo como cualitativo. Por una parte estas tecnologías hacen posible, mediante la supresión de barreras espaciales y temporales que más personas pueden acceder a la formación y a la educación por otra parte gracias a las tecnologías multimedia e internet se dispone de nuevos recursos y posibilidades educativas.

Pero además, la utilización combinada de las tecnologías multimedia e internet hacen posible el aprendizaje prácticamente en cualquier escenario como la escuela, universidad, el hogar, el lugar de trabajo junto a otros factores como el aprendizaje a lo largo de la vida o la aparición de nuevas necesidades formativas está en la base tanto de la aparición de nuevos escenarios educativos como de los profundos procesos de transformación.

Las instituciones de educación formal, escuelas, centros de educación superior, universidades, están transformándose progresivamente como consecuencia del impacto de estos factores y fenómenos sucedió primero con la incorporación de los ordenadores después la incorporación del internet y ahora sucediendo con el software social y las herramientas y aplicaciones de la llamada web 2.0

Una condición fundamental para que los niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean conocimientos necesarios para ello y sean bien educados en este ámbito. Por otra parte nadie parece negar el papel mediador decisivo que la familia y en menor medida otros agentes como la escuela desempeña en la vida del niño.

SINTESIS

Las nuevas tecnologías plantean a veces ciertos problemas no es raro que niños y adolescentes superen a sus padres en el manejo y el conocimiento de las determinadas pantallas lo cual puede dificultar la labor de mediación de los progenitores por lo cual debemos educar primero a los padres en el uso de las tecnologías con el objetivo que puedan ejercer una correcta labor mediadora en distintos ámbitos, educativo, familiar, social en donde conseguiremos que los menores hagan uso responsable de las pantallas por lo tanto todas las investigaciones realizadas sobre los ámbitos que pueden ser medidos que afecte el conocimiento de quienes la utilizaban de acuerdo a los resultados de estudio del seguimiento y evaluación hasta el momento el objetivo será su incorporación como instrumento de apoyo a la enseñanza y el aprendizaje.

4. METODOLOGIA

4.1 Diseño de la investigación

El presente estudio tiene las siguientes características:

- ❖ **No experimental:** ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y solo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.
- ❖ **Transaccional:** Investigaciones que recopilan datos en un momento único
- ❖ **Exploratorio:** Se trata de una exploración inicial en un momento específico.
- ❖ **Descriptivo:** se podrán indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos.

4.2 Participantes de la investigación

La Universidad Técnica Particular de Loja, ha seleccionado las instituciones Educativas donde se realizarán las investigaciones ya que cuentan con un registro de los centros educativos a Nivel Nacional y es la encargada en asignar lo centros educativos a cada egresado de acuerdo al lugar de su procedencia .Las instituciones a investigar son:

Escuela Fiscal Mixta Francisco Alvarado Cobos

Colegio Técnica Agropecuario 26 de Febrero

Colegio Julio María Matovelle

4.3 Técnicas e instrumentos de investigación

4.3.1Técnicas

La siguiente investigación fue realizada en los centros educativos del Cantón Paute el mismo que está situado en la Provincia de Azuay a los estudiantes del 4to año de EGB, y a los adolescentes de 10 mo de EGB y 2do de Bachillerato la misma que fue de tipo no experimental ya que fue realizada sin la manipulación deliberada de las variables y solo se observa los fenómenos en su ambiente natural para luego ser analizados, de esta manera fue de tipo transaccional ya que se tuvo que recopilar los datos en los diferentes establecimientos que fueron seleccionados para la recopilación de información en un momento único. Exploratorio por que se trató de una exploración a cada uno de los estudiantes en el momento que se les entrego las encuestas para que sean respondidas,

y descriptivo ya que se indago la incidencia de las modalidades o los niveles de edad entre los niños y adolescentes, con los cuales pudimos dar paso a la investigación que fue de manera responsable tanto para los alumnos como para el egresado.

4.3.2 Instrumentos

Los instrumentos que fueron utilizados para la investigación son los cuestionarios que nos facilitó la Universidad Técnica Particular de Loja los mismos que fueron seleccionados para los niños, y los adolescentes de diferentes edades estos son:

Cuestionario de 1ro-4to Primaria para niños de 6 a 9 años

Cuestionario de 5to de Primaria en adelante para niños y jóvenes de 10 a 18 años

Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.

4.4 Recursos

4.4.1 Humanos

Investigadora: Bella María Quito Bermeo

Asesora : Lic. Diana Carmen Ludeña Lapo

Alumnos

Director del colegio 26 de Febrero: Sr. Vicente Abril

Directora del colegio Julio María Matovelle:

Director de la escuela Francisco Alvarado Cobos: Lcdo. Bolívar Maxi

4.4.2 Institucionales

Escuela Fiscal Mixta Francisco Alvarado Cobos

Colegio Fiscal Técnico Agropecuario 26 de Febrero

Colegio Particular Julio María Matovelle

Universidad Técnica Particular de Loja, Centro Asociado Paute

44.3 Materiales

Material Bibliográfico

Copias

Material de escritorio.

La Eva de la UTPL

La guía didáctica

4.4.4 Económicos

Los gastos para la siguiente investigación son:

Copias para las encuestas: \$ 80

Anillados de las encuestas: \$ 25

4.5 Procedimiento

Entrevista con el director para solicitar la colaboración del centro educativo en donde se iba a realizar la entrevista, presentando la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación General, en la que indica el objetivo de su visita y el trabajo a realizar, al presentar la solicitud al director es necesario que se explique y resalte los propósitos y el alcance de la investigación, los objetivos al lograr, la seriedad de nosotros como investigadores, los requerimientos de parte de la universidad.

Entrevista con el inspector para solicitar el paralelo en que se trabajara y el listado de estudiantes, con la finalidad de conocer el número exacto de alumnos.

Entrevista con el profesor de clase para determinar el día y la hora de la aplicación de los cuestionarios a niños y jóvenes.

La investigación de campo se la realiza mediante cuestionarios proporcionados por la misma universidad; luego de la obtención de los datos, se procede con la tabulación, análisis, interpretación y discusión de los resultados obtenidos. Se elabora las conclusiones y recomendaciones, por lo que se culmina con la redacción del informe.

5. INTERPRETACION, ANALISIS Y DISCUSION DE LOS RESULTADOS

5.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA.

El análisis de datos obtenidos en las encuestas se realiza de la siguiente manera: El primer cuestionario aplicado a los niños de 6-9 años de edad (2do -5to de EGB) que es el primer grupo, las preguntas que fueron entregadas a este grupo de niños fueron proporcionadas por la Universidad Técnica Particular de Loja la misma que serán analizadas de manera unificada y se señalara la tabla que tenga información más relevante, mientras el resto de preguntas se analizara de manera individual según su respectiva categorización.

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

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

GRUPO 1

P1 Tabla 1		
Opción	F	%
4to de primaria	25	100
TOTAL	25	100

P2 Tabla 2		
Opción	F	%
8 años	9	36
9 años	16	64
TOTAL	25	100

P3 Tabla 3		
Opción	F	%
Masculino	11	44
Femenino	14	56
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo1 (6-9 años de edad)

El 100% de los niños encuestados pertenecen al 4to año de educación básica, también podemos observar que la edad de los niños encuestados oscila entre 8 años (36%) a 9 años (64%) en cuanto a la pregunta número tres podemos ver que la clasificación por sexo, el 56% corresponde al femenino y tan solo un 44% al masculino.

Entonces podemos afirmar que los niños de 4to.AEGB en un 64% son de 9 años y del sexo femenino según manifiesta Saltos y Vásquez (2010) que la educación es una condición básica en cualesquier proceso de desarrollo contribuyendo al crecimiento integral del ser humano.

GRUPO 1

P4 Tabla 4		
Opción	Frecuencia	%
Padre	18	30,0
Madre	18	30,0
Un hermano o hermana	4	6,7
2 hermano	4	6,7
3 hermano	8	13,3
5 hermano	3	5,0
Mi abuelo/la	4	6,7
Otras personas	1	1,7
TOTAL	60	100

P5 Tabla 5		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación	2	8
Navegar	1	4
Leer, estudiar	1	4
Hablar con mi familia	21	84
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

Como podemos observar en la siguientes tablas los niños del 4to año de básica el 30% viven con su padre, mientras que otro 30% viven con su madre y con algún hermano, estando conformada por un solo miembro de la familia, de esta manera a los niños encuestados lo que más les gustaría hacer después de cenar es, hablar con su familia es decir un 84%, el 8% prefiere ir a su habitación, el 4% navegar, leer o estudiar.

De esta manera podemos observar que un 30% viven solo con uno de sus padres y hermanos una de ellas son las familias que están situadas en la área rural de nuestro cantón como dice García (2000) los descensos de fecundidad propician la reducción del tamaño de las familias y el número de sus dependencias económicas.

5.2.1 Uso de las redes sociales relacionadas con el internet (facebook, twitter, hi5, skype, e-mail, etc.).

GRUPO 1

P6 Tabla 6		
Opción	Frecuencia	%
No	19	76
Si	6	24
TOTAL	25	100

P7 Tabla 7		
Opción	F	%
En mi habitación	1	16,6
En la sala de estar	2	33,3
Es portátil	3	50
TOTAL	6	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

Observando la siguientes tablas podemos verificar que el 76% de niños del 4to de básica no tienen ordenador en casa, mientras un 24 % que tiene, es portátil 50% o lo tienen instalado en la sala de estar es decir el 33%, solo un 16% se encuentra en su habitación.

De esta manera más de la mitad de niños encuetados que es 76% no tiene un computador en casa ya que la mayoría de ellos viven en la zona rural de este cantón con el cual no cuentan con información suficiente sobre su funcionamiento.

GRUPO 1

P8 Tabla 8		
Opción	F	%
No	1	16,6
Si	5	83,3
TOTAL	6	100

P11 Tabla 9		
Opción	F	%
En casa	6	100
TOTAL	6	100

P12 Tabla 10		
Opción	F	%
Solo	2	33.3
Con amigos/as	1	16.6
Con hermanos/as	1	16.6
Con mi padre	1	16.6
Con mi madre	1	16.6
TOTAL	6	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

De acuerdo con el resultado de la siguientes tablas solo el 83% de niños cuenta con la conexión de internet en su casa, mientras el 16% no tienen, de esta manera los niños de 4to de básica suelen utilizar internet en casa el 100%, de acuerdo a la pregunta tres sobre: la mayoría que utilizas internet sueles estar el 33% solo, el 16% con amigos, con hermanos o con sus padres.

Otras de las desventajas que tenemos sobre las nuevas maneras de comunicación son justamente la gran cantidad de información con la que se dispone que es de todo tipo y está dispuesto para toda clase de edades, condiciones sociales, su adicción es precisamente uno de los peores problemas con la utilización del celular ya que los juegos y los mensajes de texto suelen tener un efecto adictivo y el desvió de la atención en los estudios lo lleva a terminar aislando al niño de la sociedad.

GRUPO 1

P13 Tabla 13		
Opción	F	%
No contesta	0	0
No	15	60
Si, el mío	9	36
Sí, el de otras personas	1	4
TOTAL	25	100

P14 Tabla 14		
Opción	F	%
Pedí que me lo compraran	1	10
Fue un regalo	3	30
Me lo dieron mis padres	6	60
TOTAL	10	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

Como podemos observar en las siguientes tablas de los niños del 4to de Básica, de acuerdo a la primera pregunta sobre: utilizas algún teléfono móvil, el 60% contesta que no y solo el 36% responde que si el mismo que es suyo, siguiendo a la pregunta dos: como lo conseguiste, el 60% me lo dieron mis padres, el 30% dicen me lo dieron mis padres, y solo el 10% pidió que se lo compraran.

De esta manera podemos afirmar que los niños del 4to de Básica desde muy temprana edad están utilizando los nuevos medios de comunicación los mismos que fueron proporcionados por sus padres.

5.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

GRUPO 1

P9 Tabla 15		
Opción	Fr	%
No	19	76
Si	6	24
TOTAL	25	100

P10 Tabla 16		
Opción	Fr	%
Videos	1	16,7
Descargas	1	16,7
Chatear	1	16,7
Red Social	3	50,0
TOTAL	6	100,0

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

De acuerdo a las tablas que se pueden ver el 76% de los niños entrevistados no utilizan internet, mientras un 24% si lo utilizan, de esta manera el 50% lo utiliza para navegar en las redes sociales, un 16,7% para chatear, otro 16,7 % para realizar descargas y finalmente el 16,7 % lo utilizan para ver videos.

Así podemos afirmar que los niños del 4to año de básica solo el 24% utiliza el internet y la mayoría lo hace para utilizar las redes sociales y navegar de esta manera como afirma Palomo (2006) las tics se han convertido poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable en los centros educativos en donde abren nuevas posibilidades para la niñez como por ejemplo el acceso inmediato a nuevas fuentes de información y recursos.

GRUPO 1

P19 Tabla 17		
Opción	Fr	%
PlayStation2	8	53,3
PlayStation 3	1	6,7
Xbox 360	2	13,3
PSP	2	13,3
Nintendo DS	1	6,7
Ninguna de las anteriores	1	6,7
TOTAL	15	100,0

P22 Tabla 18		
Opción	Fr	%
Mi habitación	12	25,5
La habitación de un hermano	4	8,5
El salón o cuarto de estar	5	10,6
La habitación de mis padres	17	36,2
En la cocina	8	17,0
Otros sitios	1	2,1
TOTAL	47	100,0

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

De acuerdo a las siguientes tablas podemos decir que el 53% de niños juegan con PlayStation 2 de manera que esta actividad lo realizan en la habitación de sus padres siendo un 36,2% y en tanto que el 13,3% juega Xbox 360 y PSP, mientras que el resto de niños suelen jugar nintendo DS de esta manera aquellos niños prefieren hacerlo un 25,5% en su habitación, otros 17% en la cocina, un 10,6% lo hacen en el salón o cuarto de estar, un 8,5% en la habitación de un hermano y un 2,1% lo realizan en otros sitios.

De esta manera podemos afirmar que los niños del 4to de educación básica encuestados el 53% juega con PlayStation 2, y lo hace en la habitación de sus padres el 36% con lo cual su utilización debería ser controlada de manera continua, sobre todo el tiempo que lo dedican para que luego los niños no descuiden sus tareas escolares y familiares.

GRUPO 1

P25 Tabla 19		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	1	2,2
Cuando necesito algo pido y me dan	18	40,0
En cumpleaños, fiestas, Navidad	12	26,7
Hago algún trabajo en casa	10	22,2
Hago algún trabajo fuera de casa	1	2,2
No me dan dinero	3	6,7
TOTAL	45	100,0

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 1aplicado al grupo1 (6-9 años de edad)

P26 Tabla 20		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	8	32
Tengo menos dinero del que necesito	17	68
TOTAL	25	100

Los niños del 4to de básica encuestados el 40% cuando necesitan dinero piden a sus padres y se los dan, mientras que un 26% reciben en sus cumpleaños y fiestas, y por último el 22% hace un trabajo fuera de casa, de esta manera los niños encuestados piensan el 68% que tienen menos dinero del que necesitan.

El nivel económico de las familias es muy importante ya que si los ingresos son buenos podrán satisfacer las necesidades básicas de salud y alimentación con el cual el niño crecerá bien, de esta manera es bueno saber que los niños encuestados cuentan con el dinero suficiente para cubrir sus necesidades de acuerdo a lo que ellos necesitan para lo cual el 40% tiene que pedir a sus padres que se los den.

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

GRUPO 1

P27 Tabla 21		
Opción	F	%
Internet	5	20
Televisión	20	80
TOTAL	25	100

P28 Tabla 22		
Opción	F	%
Internet	6	24
Teléfono móvil	19	76
TOTAL	25	100

P29 Tabla 23		
Opción	F	%
Videojuegos	12	48
Televisión	13	52
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

Como podemos verificar en las siguientes tablas de los niños del 4to de básica encuestados, observamos que si tuvieran que elegir el 80% prefiere la televisión, un 76% prefiere el teléfono móvil,

De esta manera los niños del cuarto año si los ponemos a elegir entre el Internet, Televisión, y los Videojuegos el 80% prefiere un televisor ya que en él se encuentran programas de mucho interés para niños de su edad, como lo afirma (García 2004) los riesgos están centrados en analizar el contenido de los determinados medios de comunicación, como puede ser los programas televisivos que están dirigidos al público infantil y su convivencia, los mismos que transmiten programas de violencia y sexo que están presentes en las pantallas.

GRUPO 1

P30 Tabla 24		
Opción	Fr	%
Teléfono móvil	12	48
Televisión	13	52
TOTAL	25	100

P31 Tabla 25		
Opción	Fr	%
Teléfono móvil	9	36
Videojuegos	16	64
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

Observando los datos de las siguientes tablas podemos observar que en el 4to de básica el 52 % de niños si los ponemos a elegir entre un teléfono móvil y una televisión más de la mitad prefiere tener un televisor, de la misma manera lo hicimos entre el teléfono y los videojuegos o se observó que un 64% se decidió por los videojuegos.

De esta manera podemos afirmar que los artefactos electrónicos más solicitados por los niños del 4to año de educación básica el 48% prefiere un Televisor que un teléfono móvil, y el 64% desea tener Videojuegos u un Teléfono móvil, los videojuegos es uno de los medios más potentes aunque incluyan otros como la televisión, que influyen en la conducta humana al tener contenidos violentos que perjudican a los niños. (Carlsson, 2000).

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

GRUPO 1

P15 Tabla 26		
Opción	F	%
Hablar	2	14,3
Enviar mensajes	3	21,4
Jugar	8	57,1
Navegar	1	7,1
TOTAL	14	100

P16 Tabla 27		
Opción	F	%
Con mi madre	1	8,3
Con mi padre	2	16,7
Con mi hermanos	2	16,7
Con otros familiares	2	16,7
Con los amigos/as	5	41,7
TOTAL	12	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

Como señala la siguientes tablas de los niños de 4to de básica podemos verificar que el 57% utiliza el teléfono móvil para jugar, y solo el 14% para hablar, de esta manera suelen comunicarse un 41% con sus amigos y el 16 % con padres, hermanos y otros familiares.

De este modo los niños del 4to año encuetados el 57% utiliza el teléfono móvil para comunicarse con sus amigos un 41%, las ventajas que se obtiene con la utilización del teléfono móvil es obtener la gran cantidad de información de la que se dispone, que es de todo tipo, niveles, condiciones sociales, características y utilidades en donde se puede establecer conexiones internacionales con gran facilidad, contactarse con lugares del mundo en donde se puede encontrar con familiares , entre otras muchas ventajas(Rubio Gil,2010).

GRUPO 1

P17 Tabla 28		
Opción	F	%
No	15	60
Si	10	40
TOTAL	25	100

P18 Tabla 29		
Opción	F	%
PlayStation2	4	20
PlayStation 3	1	5
Xbox 360	1	5
PSP	3	15
Nintendo DS	3	15
Ordenador	8	40
TOTAL	20	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6.9 años de edad)

El 40% de niños del 4to de básica encuestados juega con videojuegos siendo un mínimo porcentaje, los mismos que juegan con su ordenador el 40%, el 20% con PlayStation2.

De esta manera podemos decir que en el 4to año de educación básica solo el 40% juega con videojuegos siendo así los más utilizados el ordenador con un porcentaje del 40% y el PlayStation2 el 20%.

GRUPO 1

P20 Tabla 30		
Opción	F	%
Con mi madre	1	10
Con mis hermanos	7	70
Con los amigos	2	20
TOTAL	10	100

P21 Tabla 31		
Opción	F	%
Uno	11	44
Dos	8	32
Tres	4	16
Cuatro o más	2	8
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

De acuerdo a las siguientes tablas de los niños del 4to año de educación básica podemos observar que el 70% de niños encuestados juega con sus hermanos, el 20% con los amigos, y un 10% con su madre, de esta manera los artefactos electrónicos están siendo utilizados junto con otro miembro del hogar, de acuerdo a los televisores tenemos que el 44% de niños posee un televisor en su hogar, el 32% tiene dos, y un 16% posee tres.

Como podemos observar el 70% de niños al momento de jugar con videojuegos están junto a un hermano, de esta manera verificamos cuantos televisores posee cada uno de ellos y el 44% tiene un solo televisor en su hogar debido a las condiciones de cada familia, la penetración de la tecnología es consensuada y se prioriza la relación crítica con todas estas herramientas, el uso que le de ira más allá de la adicción es así que estos medios deben ser controlados en el ámbito familiar.

GRUPO 1

P23 Tabla 32		
Opción	F	%
Solo	9	21,4
Mi padre	7	16,6
Mi madre	7	16,6
Algún hermano/a	11	26,1
Otro familiar	6	14,2
Un amigo/a	2	4,7
TOTAL	42	100

P24 Tabla 33		
Opción	F	%
Ordenador portátil	5	5,1
Impresora	4	4,1
Scáner	4	4,1
Web cam	2	2,0
MP3/MP4/iPod	2	2,0
Cámara de fotos digital	6	6,1
Cámara de video digital	1	1,0
Televisión de pago	25	25,5
Equipo de música	20	20,4
Teléfono fijo	9	9,2
DVD	19	19,4
Disco duro multimedia	1	1,0
TOTAL	98	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

De acuerdo a las siguientes tablas de los niños del 4to año de básica podemos afirmar que el 26% cuando ve la televisión suele estar con algún hermano, 21% solo, el 16% con padre, madre, y el 14% con otro familiar, de esta manera también se investigó sobre los aparatos tecnológicos con los que cuentan cada uno de ellos y tenemos que un 25% tiene Televisión de pago, un 20% cuenta con Equipo de música, un 19% DVD

Entonces podemos afirmar que el 26% cuando esta frente a las pantallas esta junto a un hermano, por cuanto cada familia de los niños encuestados posee un artefacto tecnológico en su hogar pero más de la mitad que es el 25% cuenta con Televisión de pago, es decir sin importar en que zona del cantón viva ya sea de la zona urbana o rural, la comunicación desarrolla etapas in-imaginadas de conexión y relaciones interpersonales. Es todo cuanto se investigó al primer grupo de niños del 4to año de EGB de la Escuela Francisco Alvarado Cobos del Cantón Paute.

5.2 CARACTERIZACION SOCIODEMOGRAFICA

GRUPOS 2 Y 3

5.2.1 Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente

El siguiente análisis de datos obtenidos en las encuestas realizadas son de la siguiente manera: Cuestionario aplicado al 5to de Primaria en adelante (10-18 años de edad) del Colegio Técnico Agropecuario que sería el 2do Grupo, el 3ro Grupo pertenece al Colegio Julio María Matovelle, las preguntas que de una u otra manera se racionan para luego ser analizadas de forma comparativa entre los grupos 2 y 3 la que será señalada de forma comparativa según su respectiva categorización, ya que las preguntas son las mismas para los dos grupo de adolescentes.

5.2.1. Datos biológicos de los adolescentes y jóvenes investigados

En las siguientes tablas se puede visualizar los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los adolescentes de 10-18 años de edad de EGB y Bachillerato

GRUPO 2

P1 Tabla 1		
Opción	F	%
3to. De ESO	30	100
TOTAL	30	100

P2 Tabla 2		
Opción	F	%
14 años	18	60
15 años	9	30
16 años	3	10
TOTAL	30	100

P3 Tabla 3		
Opción	F	%
Masculino	14	46,7
Femenino	16	53,3
TOTAL	30	100,0

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

El 100% de los adolescentes encuestados pertenece al 10mo de AEGB en un 60% son de 14 años, y el 30% tiene 15 años, dando respuesta a la pregunta número tres observamos la clasificación por sexo, el 53% corresponde al sexo femenino, y el 46% pertenece al sexo masculino.

De esta manera podemos afirmar que los adolescentes de 10mo. AEGB en un 60% son de 14 años y del sexo femenino 53% es así como dice Saltos (2009) la educación es importante porque impacta en todos los ámbitos de vida, en la productividad laboral en la participación y la ciudadanía para el mejoramiento de calidad de vida de todos los seres humanos las siguientes tablas serán comparativas con el grupo tres de los adolescentes de 2do de bachillerato quienes tendrán diferentes opiniones al momento de utilizar las nuevas tecnologías en nuestro medio.

GRUPO 3

P1 Tabla 4		
Opción	F	%
2do. Bach.	21	100
TOTAL	21	100

P3 Tabla 5		
Opción	F	%
Masculino	13	61,9
Femenino	8	38,0
TOTAL	21	100

P2 Tabla 6		
Opción	F	%
15 años	1	4,7
16 años	12	57,1
17 años	5	23,8
18 años	3	14,2
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (10-18 años)

El 100% de los adolescentes encuestados pertenece al 2do de Bachillerato también podemos observar que la edad de los adolescentes oscila entre 15 (4%) a 18 (14%), de acuerdo a la clasificación del sexo el 61% pertenece al sexo masculino y el 38% al sexo femenino.

De esta manera podemos afirmar que los adolescentes y jóvenes del 2do de Bachillerato están entre la edad de 15 (4%) y 18 (14%) años y de sexo masculino (61%), como Saltos (2009) afirma la educación es importante porque impacta en todos los ámbitos de la vida,

en la productividad laboral, en la participación de la ciudadanía y en general en el mejoramiento de la calidad de vida de todos los seres humanos.

Contexto sociocultural, familiar y económico del adolescente

GRUPO 2

P4 Tabla 7		
Opción	Fr	%
Mi padre	17	23,3
Mi madre	25	34,2
Un hermano/a	7	9,6
2 Hermanos/as	10	13,7
3 Hermanos/as	1	1,4
4 Hermanos/as	1	1,4
5 Hermanos/as o más	1	1,4
Mi abuelo/a	7	9,6
Otras personas	4	5,5
Total	73	100

P5 Tabla 8		
Opción	Fr	%
Trabaja en el hogar	3	10,0
Desempeña un oficio	12	40,0
Realiza un trabajo técnico	1	3,3
Realiza un trabajo de grado universitario	1	3,3
No lo sé/otro	13	43,3
TOTAL	30	100

P6 Tabla 9		
Opción	Fr	%
Está desempleada	4	13,3
Trabaja en el hogar	23	76,7
Desempeña un oficio	1	3,3
No lo sé/otro	2	6,7
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

Como podemos observar en las siguientes tablas los adolescentes del 10mo de AEGB el 34% viven con su madre y hermanos, el 23% con el padre y hermanos, y el 9% con los abuelos y otras personas, de acuerdo a las preguntas cinco y seis de acuerdo al empleo de sus padres el 76% trabaja en el hogar y el 40% desempeña un oficio, también encontramos que el 43% de adolescentes no sabe.

Por este motivo podemos verificar que los adolescentes encuestados un 34% viven con su madre y hermanos, de acuerdo al trabajo que realizan tenemos que un 76% trabaja en

el hogar, y el 43% de adolescentes desconoce en que trabaja sus padres ya que son hijos de familias donde uno de sus padres migraron.

GRUPO 3

P4 Tabla 10		
Opción	Fr	%
Mi padre	11	22,9
Mi madre	17	35,4
Un hermano/a	5	10,4
2 Hermanos/as	10	20,8
3 Hermanos/as	1	2,0
Mi abuelo/a	2	4,1
Otras personas	2	4,1
Total	48	100

P5 Tabla 11		
Opción	Fr	%
Trabaja en el hogar	3	14,2
Desempeña un oficio	8	38,0
Realiza un trabajo técnico	1	4,7
No lo sé/otro	9	42,8
TOTAL	21	100

P6 Tabla 12		
Opción	Fr	%
Trabaja en el hogar	14	66,6
Realiza trabajo técnico	3	14,3
Realiza trabajo de nivel universitario	1	4,8
No lo sé/otro	3	14,3
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (10-18 años)

Como podemos observar en las siguientes tablas de los adolescentes del 2do de Bachillerato podemos darnos cuenta que el 35% de adolescentes vive con su madre y dos hermanos 20%, el 22% vive con su padre y un hermano 10%, de acuerdo a la situación económica tenemos que el 66% trabaja en el hogar y 42% no lo sabe.

Así podemos afirmar que los adolescentes del 2do de Bachillerato el 35% viven con su madre y dos hermanos (20%), mientras la segunda pregunta el 66% de sus padres trabaja en el hogar, pero también otro 42% no conoce en que trabajan sus padres por que tuvieron que migrar para tener mejores condiciones de vida..

GRUPO 2

P54 Tabla 13		
Opción	Fr	%
No	7	23,3
Sí	21	70,0
No, uso de otras personas.	2	6,6
TOTAL	30	100

P55 Tabla 14		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
A los 9 años	1	4
A los 10 años	2	8
A los 11 años	1	4
A los 12 años	5	20
A los 13 años	6	24
A los 14 años	5	20
A los 15 años	3	12
Con más de 15 años	1	4
TOTAL	25	100

P56 Tabla15		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	13	52
Me los compraron otros familiares	2	8
Me lo compré yo mismo	3	12
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	4	16
Lo heredé de otra persona	2	8
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

GRUPO 3

P 54 Tabla 16		
Opción	Fr	%
No	1	4,7
Sí	18	85,7
No, pero uso el de otras personas.	2	9,5
TOTAL	21	100

P55 Tabla 17		
Opción	Fr	%
A los 8 años o menos	1	4,7
A los 10 años	3	14,2
A los 11 años	6	28,5
A los 12 años	2	9,5
A los 13 años	5	23,8
A los 14 años	1	4,7
A los 15 años	3	14,2
TOTAL	21	100

P56 Tabla 18		
Opción	Fr	%
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	12	57,1
Me los compraron otros familiares	3	14,2
Me lo compré yo mismo	3	14,2
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	4,7
Lo heredé de otra persona	2	9,5
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (10-18 años)

De acuerdo a las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados podemos observar que el grupo 2 el 70% tiene un teléfono móvil propio, mientras el grupo 3 el 85%, de acuerdo con la siguiente pregunta el grupo 2 el 24% de adolescentes obtuvo su primer celular a los trece años, mientras el grupo tres lo obtuvo a los once años el 28%, contestando la pregunta tres sobre como consiguieron tu primer teléfono móvil tenemos que el grupo dos al 52 % se lo compraron sus padres ,siendo así el grupo tres el 57% lo consiguieron de la misma manera.

De esta manera podemos afirmar que entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados el grupo dos el 70% tiene teléfono móvil propio el mismo que lo obtuvo a los trece años de edad el 24% ,de manera que se lo compraron sus padres sin pedirlo el 52%, de acuerdo al grupo tres tenemos que el 85% tienen su propio teléfono móvil ,lo consiguieron a los once años el 28%, y se los compraron sus padres sin pedirlo el 57%, de acuerdo a las siguientes tablas podemos observar que el grupo tres de adolescentes utiliza un teléfono móvil desde los once años , pero sobre todo fue entregado por sus padres. Existen algunas posturas enfrentadas respecto a sus posibles aplicaciones y efectos en donde se puede afirmar que tanto los peligros como los beneficios de las tecnologías no son, por el momento una realidad extrema, a pesar de la notable preocupación por los riesgos tecnológicos para los adolescentes. (Boyd, 2007)

GRUPO 2

P57 Tabla 18		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Comprado nuevo	12	48
De segunda mano	12	48
TOTAL	25	100

P58 Tabla 19		
Opción	Fr	%
No contesta	1	4
Yo mismo	15	60
Mis padres	8	32
Otros	1	4
TOTAL	25	100

P59 Tabla 20		
Opción	Fr	%
Es de tarjeta	15	60
Es de contrato	4	16
No lo sé	6	24
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

GRUPO 3

P57 Tabla 21		
Opción	Fr	%
Comprado nuevo	14	66,6
De segunda mano	7	33,3
TOTAL	21	100

P58 Tabla 22		
Opción	Fr	%
Yo mismo	15	71,4
Mis padres	5	23,8
Otros	1	4,7
TOTAL	21	100

P59 Tabla 23		
Opción	Fr	%
Es de tarjeta	17	80,9
Es de contrato	2	9,5
No lo sé	2	9,5
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Como podemos observar en las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados tenemos que , en el grupo dos el 48% tiene un teléfono nuevo, el otro 48% es de segunda mano, de acuerdo a la pregunta dos el 60% paga el mismo los gastos de su teléfono, y dando respuesta a la pregunta tres el 60% pago mediante tarjeta, de acuerdo al grupo tres tenemos que el 66% tiene un teléfono nuevo, de acuerdo a la siguiente pregunta el 71% de adolescentes pagan ellos mismos los gastos de su teléfono y 80% es de tarjeta.

Así podemos afirmar que el grupo dos de los adolescentes encuestados del 10 de AEGB el 48% tienen un teléfono comprado nuevo, que de una u otra manera lo pagan ellos mismos el 60% y lo pagan mediante tarjetas el 60%, del mismo modo los adolescentes del 2do de Bachillerato encuestados el 66% tienen un teléfono nuevo, los gastos son pagados por ellos mismos el 71%, y lo pagan mediante tarjetas el 80%.de este modo los dos grupos de adolescentes posee un teléfono nuevo ,los gastos que ocasionan son pagados por ellos mismos de una u otra manera.

Hoy en día todos los docentes tienen acceso a un teléfono móvil donde el número de líneas móviles continúan creciendo en exceso debido a su avance tecnológico por su programación, esta tecnología da múltiples servicios de imagen de voz, datos, su evolución celular les ha permitido disminuir su tamaño y peso que les hace la vida más fácil , ya que permite comunicarse desde cualesquier lugar, su principal función es el de comunicarse, msm, videojuego, y otras funciones como agenda, cámara acceso al internet ,reproducción de videos e incluso reproductor que hace que los adolescentes adquieran un celular sin importar su situación económica.

GRUPO 2

P60 Tabla 24		
Opción	F	%
No lo sé	7	28
5 dólares o menos	9	36
Entre 5 a 10 dólares	7	28
Entre 10 y 20 dólares	2	8
TOTAL	25	100

P91 Tabla 25		
Opción	F	%
Descargándolos de internet	3	25,0
Los grabo de un amigo	5	41,6
Los compro en una tienda o en la calle	4	33,3
TOTAL	12	100

P101 Tabla 26		
Opción	F	%
En mi habitación	18	36
En la habitación de un hermano/a.	4	8
En la habitación de mis padres	18	36
En la sala de estar	7	14
En un cuarto de juegos	3	6
TOTAL	50	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P60 Tabla 27		
Opción	F	%
No lo sé	7	33,3
5 dólares o menos	1	4,7
Entre 5 a 10 dólares	6	28,5
Entre 10 y 20 dólares	5	23,8
Más de 30 dólares	2	9,5
TOTAL	21	100

P91 Tabla 28		
Opción	F	%
Descargándolos de internet	2	22,2
Los grabo de un amigo	2	22,2
Los compro en una tienda o en la calle	5	55,5
TOTAL	9	100

P101 Tabla 29		
Opción	F	%
En mi habitación	14	29,8
En la habitación de un hermano/a.	4	8,5
En la habitación de mis padres	13	27,7
En la sala de estar	7	14,9
En la cocina	7	14,9
En un cuarto de juegos	2	4,3
TOTAL	47	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

En las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados podemos observar que el 36% gasta 5 dólares o menos en tarjetas para su teléfono, de acuerdo a la siguiente pregunta sobre los juegos pirateados y como lo consiguen tenemos que el 41% los graba de un amigo, y el 33% los compra en una tienda o en la calle, y por ultimo dando respuesta a la pregunta tres tenemos que el 36% tiene un televisor en su habitación y otro 36% en la habitación de sus padres, siguiendo con el grupo tres observamos que un33% no sabe cuánto gasta en el consumo de su teléfono, otro 28% gasta entre 5 a 10 dólares, un23% entre 10 a 20 dólares, de acuerdo a la segunda pregunta tenemos que el 55% compra juegos pirateados en una tienda o en la calle, y por último la pregunta tres sobre en donde se encuentra los televisores en su hogar tenemos un29% en mi habitación, 27% en la habitación de mis padres,14% en la sala de estar y cocina.

Entonces podemos afirmar que los adolescentes del 10mo de AEGB encuestados el 36% gasta en su teléfono 5 dólares o menos, el 41% graba videos de un amigo ,y el 36% tiene el televisor en la habitación de sus padres, de la misma manera el grupo tres de los adolescentes de 2do de Bachillerato el 33% no sabe cuanto gasta en su celular , los juegos pirateados lo consiguen el 55% comprando en una tienda o comprando en la calle, y respecto a donde se encuentran los televisores que funcionan en su hogar tenemos que el 29% se encuentra en su habitación .Precisamente las nuevas tecnologías son parte primordial del presente estudio, en otras palabras las pantallas los han vuelto la generación interactiva capaz de digerir grandes cantidades de información ; aunque muchas de las veces sacrificando otras habilidades que generaciones poseían, no obstante se debe dejar en claro que el acceso a la tecnología no es beneficio de todos.(Lizarazo,2008)

GRUPO 2

P115 Tabla 31		
Opción	F	%
Ordenador portátil	10	8,1
Impresora	7	5,6
Scanner	1	0,8
Webcam	2	1,6
USB o disco duro externo	4	3,2
Mp3/ Mp4/iPod	6	4,8
Cámara de fotos digital	9	7,3
Cámara de video digital	8	6,5
Televisión de pago	23	18,7
Equipo de música	16	13,0
Teléfono fijo	9	7,3
DVD	21	17,0
Disco duro multimedia	4	3,2
Ninguna de estas tengo otras.	3	2,4
TOTAL	123	100

P116 Tabla 30		
Opción	F	%
Paga semanal	4	12,1
Cuando necesito algo pido y me dan	13	39,3
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	3	9,0
Hago algún trabajo en casa.	5	15,1
Hago algún trabajo fuera de casa	5	15,1
No me dan dinero	3	9,0
TOTAL	33	100

P117 Tabla 32		
Opción	F	%
No contesta	3	10,0
Tengo más dinero	3	10,0
Tengo el dinero suficiente	17	56,6
Tengo menos dinero	7	23,3
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P115 Tabla 33		
Opción	F	%
Ordenador portátil	13	7,9
Impresora	11	6,7
Scanner	6	3,6
Webcam	9	5,5
USB o disco duro externo	11	6,7
Mp3/ Mp4/iPod	12	7,3
Cámara de fotos digital	14	8,5
Cámara de video digital	10	6,1
Televisión de pago	21	12,8
Equipo de música	17	10,4
Teléfono fijo	16	9,8
DVD	17	10,4
Disco duro multimedia	6	3,68
TOTAL	163	100

P116 Tabla 34		
Opción	F	%
Paga semanal	1	4,3
Cuando necesito algo pido y me dan	14	60,8
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	1	4,3
Hago algún trabajo en casa.	1	4,3
Hago algún trabajo fuera	5	21,7
No me dan dinero	1	4,3
TOTAL	23	100

P117 Tabla 35		
Opción	F	%
Tengo el dinero	18	85,7
Tengo menos dinero	3	14,2
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo con las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados tenemos que el grupo dos del 10mo de AEGB el 18% tiene un televisor de pago en su hogar , mientras el 13% tiene un equipo de música , y el 17% un DVD, de acuerdo a la siguiente pregunta el 39% consigue el dinero pidiendo a sus padres ,el 15% realizan trabajos en y fuera de su casa, y dando respuesta a la última pregunta un 56% está de acuerdo con la frase "Tengo el dinero suficiente para mis necesidades", el 23% "Tengo menos dinero del que necesito". El grupo tres de los adolescentes de 2do Bachillerato señalan el 12% tiene un televisor de pago en su hogar , mientras que un 10% equipo de sonido y DVD, de acuerdo a la pregunta dos tenemos que el 60% cuando necesita dinero lo pide a sus padres y se lo dan, el 21% realiza un trabajo fuera de su casa, y dando respuesta a la pregunta tres el 85% considera que tiene el

dinero suficiente para sus necesidades, mientras el 14% opina que tiene menos dinero del que necesita

De esta manera podemos afirmar que el grupo de adolescentes del 10mo de AEGB encuestados el 18% tiene un televisor de pago en su hogar, el dinero lo consiguen pidiendo a sus padres el 39%, y opinan el 56% que tienen el dinero suficiente para sus necesidades, mientras que el grupo tres del 2do de Bachillerato el 12% tiene televisión de pago, el 60% cuando necesita dinero pide y se lo dan, y se consideran que tienen el dinero suficiente para sus necesidades el 85%. por tal motivo podemos observar que en los dos grupos los adolescentes dependen de sus padres para obtener dinero y opinan que tienen el dinero suficiente para sus necesidades eso quiere decir que el déficit económico no es tan bajo para estas familias .

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

GRUPO 2

P7 Tabla 36		
Opción	F	%
Irme a mi habitación a leer,	10	33,3
Navegar, jugar, ver la tele	11	36,7
Leer, estudiar, irme a dormir	4	13,3
Hablar con mi familia	5	16,7
TOTAL	30	100

P8 Tabla 37		
Opción	F	%
Nada	10	33,3
Sólo las lecturas obligatorias	5	16,7
Otras lecturas: libros, revistas	15	50,0
TOTAL	30	100

P9 Tabla 38		
Opción	F	%
30 minutos	2	6,7
Entre 30 minutos y una hora	10	33,3
Entre una y dos horas	12	40,0
Entre dos y tres horas	4	13,3
Más de tres horas	2	6,7
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

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

GRUPO 3

P7 Tabla 39		
Opción	F	%
Navegar, jugar, ver la tele	9	42,8
Leer, estudiar, irme	10	47,6
Hablar con mi familia	2	9,5
TOTAL	21	100

P8 Tabla 40		
Opción	F	%
Nada	5	23,8
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	5	23,8
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	52,3
TOTAL	21	100

P9 Tabla 41		
Opción	F	%
30 minutos	1	4,7
Entre 30 minutos	7	33,3
Entre 1 y 2 horas	7	33,3
Entre 2 y 3 horas	3	14,2
Más de 3 horas	3	14,2
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Como podemos observar en las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados tenemos que el 36% después de cenar prefiere irse a navegar, jugar, ver la tele con mi familia, 33% Irme a mi habitación a leer, y el 16% prefiere hablar con mi familia, de acuerdo a la pregunta dos tenemos que el 50% lee otras lecturas como libros, revistas, el 33% nada y un 16% solo lecturas obligatorias del colegio, de acuerdo al tiempo que estudian o realizan las tareas tenemos que el 40% entre una y dos horas, 33% entre 30 minutos, y un 13% entre dos y tres horas, del grupo tres tenemos que un 47% luego de cenar prefiere leer, estudiar, el 42% navegar, jugar, el 9% hablar con mi familia, de acuerdo a la pregunta dos tenemos que el 52% prefiere leer otras lecturas como libros, el 23 % nada y solo lecturas obligatorias del colegio, de acuerdo al tiempo que lo hacen, el 33% entre 30 minutos y entre 1 y 2 horas, el 14% más de 3 horas

Es así que el grupo dos del 10mo de AEGB solo un 16% luego de cenar prefiere hablar con su familia, el 33% de adolescentes no les gusta la lectura ya que no leen nada, y el poco tiempo que lo realizan es de 30 minutos un 33%. Realizando una comparación con los adolescentes del 2do de Bachillerato que solo el 9% luego de cenar prefiere hablar

con su familia, el 235 no les interesa la lectura, el tiempo que lo realizan es de 30 minutos el 4%. La apertura de una red de apoyo en la que se implique que todos los elementos que son parte de la comunidad educativa tenga que participar, es elemental en la tarea de la educación llegue a un nivel diferente para lograr ciertos objetivos en donde la educación sea de calidad y no una educación convencional que ha venido funcionando desde hace años como lo afirma el Proyecto Social por la Educación. .

GRUPO 2

P10 Tabla 42		
Opción	F	%
30 minutos	5	16,7
Entre 30 minutos y una hora	4	13,3
Entre una y dos horas	9	30,0
Entre dos y tres horas	11	36,7
Más de tres horas	1	3,3
TOTAL	30	100

P14 Tabla 43		
Opción	F	%
No contesta	10	33,3
Si	20	66,7
TOTAL	30	100

P15 Tabla 44		
Opción	F	%
Internet: Buscadores y páginas web	14	63,6
CD interactivo	1	4,5
Enciclopedias digitales	4	18,2
Word, Power Point, Excel, etcétera.	3	13,6
TOTAL	22	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P10 Tabla 45		
Opción	F	%
30 minutos	5	23,8
Entre 30 minutos y una hora	3	14,2
Entre una y dos horas	10	47,6
Entre dos y tres horas	2	9,5
Más de tres horas	1	4,7
TOTAL	21	100

P14 Tabla 46		
Opción	F	%
No contesta	1	4,7
Si	20	95,2
TOTAL	21	100

P15 Tabla 47		
Opción	F	%
Internet: Buscadores y páginas web	19	54,2
Enciclopedias digitales	3	8,5
Word, Power Point, Excel, etcétera.	13	37,1
TOTAL	35	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo a las siguientes tablas comparativas podemos verificar que los los adolescentes del 10mo de AEGB encuestados realizan sus tareas el fin de semana entre dos y tres horas el 36% mientras el30% lo hace entre una y dos horas , y el 16% 3º minutos, respecto a la segunda pregunta el 66% para realizar sus deberes necesita la ayuda del ordenador, el 33% no lo utiliza, dando respuesta a la pregunta tres podemos observar que el 63% utiliza el Internet, mientras el 18% utiliza enciclopedias, y el 13% Word, pawner point. Analizando al grupo tres tenemos que el 47% realiza la tarea entre 1 y 2 horas en el fin de semana, para lo cual lo hace con ayuda del ordenador el95% , las herramientas más utilizadas para ellos son el Internet 54% ,el Word, Pawner point el 37%.

Así podemos afirmar que el grupo dos que pertenece al 10mo de AEGB en 36% realiza la tarea el fin de semana entre dos y tres horas, con la ayuda del ordenador más de la mitad de alumnos siendo el 66%, utilizando los siguientes herramientas como el Internet el 63%.El grupo tres del 2do de Bachillerato realizan la tarea en el fin de semana el 47% entre 1 y 2 horas con la ayuda del ordenador el 95% ,utilizando el Internet un54% es decir los dos grupos necesita de la ayuda de un ordenador para realizar sus tareas del colegio en donde la utilización del internet está presente en todo momento Rubio Gil(2010) dice

que una juventud con mayor pericia en el procesamiento de información de forma rápida, cuantiosa y de diversas fuentes, sin reflexión previa, ni posterior sobre el alcance o el medio seleccionado, más en relación con el placer de navegar, que con el hecho de se trate de un uso no consiente..

GRUPO 2

P61 Tabla 48		
Opción	F	%
Hablar	21	11,1
Enviar mensajes	21	11,1
Chatear	16	8,5
Navegar por Internet	4	2,1
Jugar	16	8,5
Como reloj	13	6,9
Ver fotos	16	8,5
Hacer fotos	8	4,2
Grabar vídeos	14	7,4
Como agenda	10	5,3
Como calculadora	14	7,4
Escuchar música	19	10,1
Ver la televisión	6	3,1
Descargar (fotos,	10	5,3
TOTAL	188	100

P62 Tabla 49		
Opción	F	%
Con mi padre	8	14,0
Con mi madre	11	19,3
Con mis hermanos/as	5	8,7
Con mis familiares	10	17,5
Con mis amigos/as	14	24,5
Con mi novio/a	9	15,7
TOTAL	57	100

P70 Tabla 50		
Opción	F	%
No	10	33,3
Si	20	66,6
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P61 Tabla 51		
Opción	F	%
Hablar	18	29,0
Enviar mensajes	17	27,4
Chatear	4	6,4
Navegar por Internet	4	6,4
Jugar	1	1,6
Como reloj	2	3,2
Ver fotos	1	1,6
Hacer fotos	2	3,2
Grabar vídeos	2	3,2
Como agenda	1	1,6
Como calculadora	1	1,6
Escuchar música	6	9,6
Descargar (fotos,)	3	4,8
TOTAL	62	100

P62 Tabla 52		
Opción	F	%
Con mi padre	7	16,6
Con mi madre	7	16,6
Con mis hermanos/as	1	2,3
Con mis familiares	3	7,1
Con mis amigos/as	16	38,0
Con mi novio/a	8	19,0
TOTAL	42	100

P70 Tabla 53		
Opción	F	%
No	8	38,0
Si	13	61,9
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Como podemos observar en las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de acuerdo para que utilizan su teléfono móvil el 11% lo hace para hablar y enviar mensajes, un 10% para escuchar música, siguiendo con la pregunta dos tenemos que el 24% suelen comunicarse con amigos ,mientras el 19% con su madre, el 17% con familiares y un 14% con su padre, de la misma manera procedemos a la pregunta tres en donde los adolescentes responden el 66% que si sabe jugar con videojuegos ,mientras un 33% no juega. De la misma manera lo realizamos con los adolescentes del 2do de Bachillerato quienes nos dicen que el 29% utiliza su teléfono móvil para hablar, el 27% para enviar mensajes, de acuerdo a la pregunta dos el 38% suelen comunicarse con

amigos, el 19% con su novia, y el 16% con su padre y madre, de acuerdo a la pregunta tres tenemos que el 61% si juega con videojuegos, el 38% no juega.

Por tal motivo podemos asegurar que a los adolescentes del 10mo de AEGB encuestados el 11% utiliza su teléfono para hablar , con sus amigos 24%, mientras que el 66% de ellos juega con los videojuegos, en comparación con los adolescentes del 2do de Bachillerato el 29% utiliza su teléfono para hablar ,con sus amigos el 38%, de la misma manera el 61% suele jugar con videojuegos , por tal motivo tanto los adolescentes del grupo dos y tres utiliza su teléfono para hablar con sus amigos del mismo modo la utilización de los videojuegos es tan utilizada por los dos grupos de manera continua..

GRUPO 2

P71 Tabla 54		
Opción	F	%
PlayStation 2	8	25,8
PlayStation 3	2	6,4
XBox 360	2	6,4
Wii	1	3,2
PSP	1	3,2
Nintendo DS	2	6,4
Game Boy	4	12,9
No tengo ninguna	11	35,4
TOTAL	31	100

P72 Tabla 55		
Opción	F	%
No	9	40,9
Si	13	59,0
TOTAL	22	100

P73 Tabla 56		
Opción	F	%
Pro Evolution Soccer 2008	2	7,1
Fifa 08	2	7,1
Need of speed: Pro Street	2	7,1
Pro Evolution Soccer 2009	4	14,2
Fifa 09	4	14,2
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	6	21,4
God of War II Platinum	2	7,1
Los Simpson: el videojuego	2	7,1
Singstar: canciones Disney	2	7,1
Ninguno	2	7,1
TOTAL	28	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P71 Tabla 57		
Opción	F	%
PlayStation 2	7	43,7
XBox 360	1	6,2
Wii	1	6,2
PSP	3	18,7
Game Boy	2	12,5
No tengo ninguna	2	12,5
TOTAL	16	100

P72 Tabla 58		
Opción	F	%
No	5	38,4
Si	8	61,5
TOTAL	13	100

P73 Tabla 59		
Opción	F	%
Pro Evolution Soccer 2008	1	7,1
Fifa 08	2	14,2
Need of speed: Pro Street	2	14,2
Pro Evolution Soccer 2009	3	21,4
Fifa 09	1	7,1
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	2	14,2
God of War II Platinum	2	14,2
Ninguno	1	7,1
TOTAL	14	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Observando las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados podemos observar que el grupo dos del 10mo de AEGB el 35% no tiene ningún tipo de consola, el 25% tiene PlayStation 2, el 12% tiene game boy, siguiendo la pregunta dos tenemos que el 59% juega con PlayStation 2, un 40% no juega, de acuerdo a la pregunta tres el 21% cuando juega con PlayStation 2 posee estos juegos Gran Theft Auto, el 14% tienen Pro Evolución Soccer 2009 y Fifa 2008. El grupo tres de los adolescentes de 2do de Bachillerato nos dicen que el 43% tiene Playstation2, 18% PSP, el 12% Game boy, de acuerdo con la pregunta dos, el 61% juega con PlayStation 2 el mismo que posee los siguientes juegos, Pro Evolución Soccer2009, el 14% tienen FIFA 08, Need of seed, God of Ward.

De esta manera podemos afirmar que los adolescentes del 10mo de AEGB el 59% juega con Play Station 2 los mismos que tienen Gran Theft Auto un 21%, mientras el grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 61% juega con Play station 2, teniendo el juego Pro Evolución Soccer 2009 un 21%, observando a los dos grupos podemos decir que los dos grupos les gusta jugar con Play station 2 .Uno de los datos que llama la

atención de forma particular es la propensión que dan los Videojuegos entre hombres y mujeres ya que son utilizados en su mayoría por los hombres, por otro lado, la apertura a niveles de peligrosidad es conocida por los propios jóvenes, quienes sin embargo siguen sin poseer niveles seguros de acceso.(Sabada ,2011).

GRUPO 2

P74 Tabla 60		
Opción	F	%
No	16	72,7
Si	6	27,2
TOTAL	22	100

P76 Tabla 61		
Opción	F	%
No	19	82,6
Si	4	17,4
TOTAL	23	100

P75 Tabla 62		
Opción	F	%
Pro Evolution Soccer 2009	4	28,5
Call of Duty: Modern Warfare	2	14,2
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	7,1
FIFA 09	2	14,2
Grand Theft Auto IV	2	14,2
Ninguno	3	21,4
TOTAL	14	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P76 Tabla 63		
Opción	F	%
No	11	84,6
Si	2	15,3
TOTAL	13	100

P74 Tabla 64		
Opción	F	%
No	12	92,3
Si	1	7,6
TOTAL	13	100

P75 Tabla 65		
Opción	F	%
Pro Evolution Soccer 2009	1	50
Call of Duty: Modern Warfare	1	50
TOTAL	2	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Los adolescentes encuestados de los grupos dos y tres, el grupo dos del 10mo de AEGB el 72% no juega con Play Station 3, mientras solo el 27% juega, siguiendo a la pregunta dos el 82% no juega con X Box 3600, dando respuesta a la tercera pregunta tenemos que

un 28% juega con Pro Evolution Soccer 2009, el 14% tiene FIFA 09 y Grand Theft Auto V, comparando con el tercer grupo de los adolescentes del 2do de Bachillerato tenemos que el 92% no juega con PlayStation 3, el 50% tienen uno de estos juegos de PlayStation 3 como Pro Evolution Soccer 2009, y Call of Duty, de acuerdo a la pregunta tres el 84% no juega con Xbox 360.

De esta manera podemos afirmar que a los adolescentes del 10mo de AEGB el 72% no juega con PlayStation 3, ni Xbox 360, el 27% que juega con PlayStation 3 tiene Pro Evolution Soccer 2009 un 28% de la misma manera lo hicimos con el tercer grupo de los adolescentes del 2do de Bachillerato obteniendo las siguientes respuestas en donde el 7% juega con PlayStation 3 siendo una mínima cantidad de estudiante, los mismos que tienen

Estos juegos Pro Evolution Soccer 2009 y Call of Duty un 50% así podemos afirmar que los adolescentes del grupo dos están en contacto con estos juegos y les permite estar con más frecuencia frente a las pantallas que los estudiantes del 2do de Bachillerato.

GRUPO 2

P77 Tabla 66		
Opción	F	%
Gears of war classics	1	12,5
FIFA 08	1	12,5
Assasin's creed	1	12,5
Lost Odyssey	1	12,5
Soul Calibur IV	1	12,5
Ninguno	3	37,5
TOTAL	8	100

P78 Tabla 67		
Opción	F	%
No	16	69,5
Si	7	30,4
TOTAL	23	100

P79 Tabla 68		
Opción	F	%
Wii Paly	2	20
Super Mario galaxy	4	40
Big Brain academy	1	10
Mario Party 8	1	10
Ninguno	2	20
TOTAL	10	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

GRUPO 3

P77 Tabla 69		
Opción	F	%
Grand Theft Auto IV	1	50
FIFA 08	1	50
TOTAL	2	100

P78 Tabla 70		
Opción	F	%
No	11	84,6
Si	2	15,3
TOTAL	13	100

P79 Tabla 71		
Opción	F	%
Wii Paly	1	33,3
Mario Kart	1	33,3
Mario Party 8	1	33,3
TOTAL	3	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados podemos observar que el grupo dos del 10mo de AEGB tiene los siguientes juegos el 12% tiene Fifa 08, y Soul Colibur, el 37% no tiene ninguna, de acuerdo con la pregunta dos el 69% no juega con Nintendo Wii, el 39% si juega con Nintendo Wii, los mismos que tienen los siguientes juegos el 40% juega Super Mario Galaxi, el 20% juega Wii Paly, y el 10% juega con Mario Party 8, analizando al grupo tres tenemos que el 50% tienen estos juegos Grand Theft Auto, el 50% Fifa 08, respecto a la siguiente pregunta que si juegan con Nintendo Wii el 84% no juega mientras solo el 15% juega, teniendo estos juegos Wii Paly, Mario Kart, Mario Party 8 el 33%.

Así podemos afirmar que los alumnos del 10mo de AEGB el 12% juega con FIFA 08 y Soul Calibur mientras el 39% juega con Nintendo Wii los siguientes juegos el 40% juega Super Mario galaxi, el grupo tres de los alumnos del 2do de Bachillerato un 50% tiene FIFA 08 y Grand Theft Auto, el 15% juega con Nintendo Wii los mismos que tienen estos juegos el 33% Wii Paly, Mario Kart y Mario Party 8. Luego de analizar a los dos grupos podemos decir que a los dos grupos encuestados suelen jugar con los dos artefactos electrónicos teniendo los mismos gustos por el juego.

GRUPO 2

P80 Tabla 72		
Opción	F	%
No	21	91,3
Si	2	8,7
TOTAL	23	100

P81 Tabla 73		
Opción	F	%
FIFA 08	1	20
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	20
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	20
Ninguno	2	40
TOTAL	5	100

P82 Tabla 74		
Opción	F	%
No	18	78,2
Si	5	21,7
TOTAL	23	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P80 Tabla 75		
Opción	F	%
No	10	76,9
Si	3	23,0
TOTAL	13	100

P81 Tabla 76		
Opción	F	%
Pro evolution Soccer 2008	1	25
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	2	50
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	25
TOTAL	4	100

P82 Tabla 77		
Opción	F	%
No	13	100
Si	0	0
TOTAL	13	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

En las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados tenemos que al grupo dos el 8% juega con la PSP, el 91% no juega, ya que estos juegos tienen FIFA 08, WWE, Final Fantasy el 20%, de acuerdo con la pregunta si juega con Nintendo DS el 78% no juega, y solo el 21% de los alumnos si juega con él, al grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato podemos observar

que el 23% juega con la PSP, la mayoría de ellos siendo el 76% no le gusta jugar con este juego, los que juegan con la PSP tienen los siguientes juegos el 50% Grand Theft Auto, el 25% Pro evolution Soccer, y Final Fantasy, respecto a la pregunta tres podemos observar que el 100% no juega con Nintendo DS.

En conclusión podemos decir que los adolescentes del 2do de Bachillerato son quienes consumen menos los artefactos electrónicos para jugar esto les permitirá dedicarse más a los estudios y a su familia teniendo un porcentaje de 76% que nos gusta jugar con la PSP, y el 100% DS.

GRUPO 2

P83 Tabla 78		
Opción	F	%
New Super Mario Bros	1	11,1
42 juegos de siempre	1	11,1
Mario Kart DS	3	33,3
Ninguno	4	44,4
TOTAL	9	100

P84 Tabla 79		
Opción	F	%
No	14	63,6
Si	8	36,3
TOTAL	22	100

P85 Tabla 80		
Opción	F	%
Super Mario Bros	6	35,2
PoKémon Yellow	2	11,7
Mario Tennis	1	5,8
Dragon Ball Z	5	29,4
Ninguno	3	17,6
TOTAL	17	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P84 Tabla 81		
Opción	F	%
No	10	76,9
Si	3	23,0
TOTAL	13	100

P85 Tabla 82		
Opción	Frecuencia	%
Super Mario Bros	2	40
PoKémon Yellow	1	20
Legend of Zelda: DX	1	20
Pokémon Esmeralda	1	20
TOTAL	5	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Según las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados tenemos que los adolescentes que juegan con DS tiene estos juegos el 33% Mario Kart, el 11% New Súper Mario, de acuerdo a la pregunta relacionado con si juegan con los Gameboy solo un 36% juega, mientras el 63% no utiliza estos juegos, los que saben jugar con Gameboy tienen estos juegos 35% Súper Mario Bross , el 29% Dragon Ballz. Con relación al grupo tres podemos observar que solo el 23% juega con Gameboy, el 23% que utilizan estos juegos tienen 40% Súper Mario Bross, el 20% Pokemon, Legend of Zenda, y Pokemon Esmeralda.

GRUPO 2

P86 Tabla 83		
Opción	F	%
No	9	40,9
Si	13	59,0
TOTAL	22	100

P87 Tabla 84		
Opción	F	%
Los Sims 2 y sus hobbies	4	17,3
Los Sims megaluxe	2	8,7
World of Warcraft	1	4,3
World of Warcraft - the Burning Crusade	2	8,7
Los Sims: cocina baña-accesorios	1	4,3
Call of Duty: Modern Warfare	3	13,4
Activa tu mente	3	13,0
Sacred 2: Fallen Angel	1	4,3
Brain Trainer 2	2	8,7
Ninguno	4	17,3
TOTAL	23	100

P88 Tabla 85		
Opción	F	%
No contesta	2	8,7
Menos de una hora	7	30,4
Entre una hora y dos	3	13,0
No lo se	3	13,0
Nada	8	34,7
TOTAL	23	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P86 Tabla 86		
Opción	F	%
No	4	30,7
Si	9	69,2
TOTAL	13	100

P87 Tabla 87		
Opción	F	%
World of Warcraft	1	9,0
Los Sims: cocina baña- accesorios	1	9,0
Activa tu mente	3	27,2
Brain Trainer 2	1	9,0
Ninguno	5	45,4
TOTAL	11	100

P88 Tabla 88		
Opción	F	%
Menos de una hora	6	46,1
Entre una hora y dos	5	38,4
Más de dos horas	1	7,6
Nada	1	7,6
TOTAL	13	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Como dice la siguiente tabla comparativa entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados el grupo dos respecto a la primera pregunta respecto si juega con el Ordenador el 59% si juega y solo un 40% no ya que no tienen uno en su casa, para los que juegan con el ordenador tienen los siguientes juegos el 17% opina que no existen ninguno, otro 17% tienen los Simpson 2, el 13% tiene Call of Duty, la tercera pregunta es sobre el tiempo que utilizan diaria mente los videojuegos el 34% nada , el 30% Menos de una hora y el 13%.

Entre 1 Y 2 horas. el grupo tres de los adolescentes de 2do de Bachillerato el 69% sabe jugar con el Ordenador , y tienen los juegos Activa tu mente el 27% y los que opinan que no hay ninguno de ellos el 45%, de acuerdo al tiempo que utilizan diariamente para jugar el 46% Menos de 1 hora, el 38% Entre 1 hora y 2.

GRUPO 2

P89 Tabla 89		
Opción	F	%
No contesta	2	8,7
Menos de una hora	7	30,4
Entre una hora y dos	4	17,3
Más de dos horas	1	4,3
No lo se	3	13,0
Nada	6	26,0
TOTAL	23	100

P90 Tabla 90		
Opción	F	%
No contesta	2	8,7
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	14	60,8
Sí, tengo alguno	7	30,4
TOTAL	23	100

P100 Tabla 91		
Opción	F	%
1	11	36,6
2	9	30,0
3	8	26,6
Más de tres 3	2	6,6
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P89 Tabla 92		
Opción	F	%
Menos de una hora	4	30,7
Entre una hora y dos	2	15,3
Más de dos horas	3	23,0
No lo se	2	15,3
Nada	2	15,3
TOTAL	13	100

P90 Tabla 93		
Opción	F	%
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	5	38,4
Sí, tengo alguno	5	38,4
Si, casi todos los que tengo	3	23,0
TOTAL	13	100

P100 Tabla 94		
Opción	F	%
1	3	14,2
2	7	33,3
3	8	38,0
Más de tres 3	3	14,2
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados podemos observar de acuerdo a la primera pregunta de sábado a domingo cuanto tiempo utilizas diariamente los videojuegos el primer grupo nos responde que el 30% juega Menos de 1 hora, el 26% no juega nada, el 17% Entre 1 y 2 horas, de acuerdo con la segunda pregunta en cuanto a si tienen juegos pirateados el 60% no tiene ninguna, el 30% si tiene alguno de ellos, siguiendo la pregunta tres podemos darnos cuenta que todos los adolescentes del 10mo de AEGB tienen un televisor en su casa es decir el 36% cuentan con un televisor, el 30% tiene dos , y un 26% cuenta con tres televisores que funcionan en su hogar. De acuerdo a los adolescentes del tercer grupo de los adolescentes del 2do de Bachillerato encuestados opinan que entre el sábado y domingo utilizan diariamente los videojuegos el 30% lo utiliza menos de una hora, el 15% entre 1 y 2 horas , no lo sé y nada otro 15% de acuerdo con la segunda pregunta si utilizan juegos pirateados el 38% no lo tiene, el otro 38% si tiene alguno, dando respuesta a la última pregunta sobre cuantos televisores funcionan en su hogar el 38% tiene tres, el 33% posee dos , un 14% tiene un solo televisor que funciona en su hogar. De esta manera podemos

P118 Tabla 95		
Opción	F	%
Internet	16	53,3
Televisión	8	26,6
No lo se	6	20,0
TOTAL	30	100

afirmar que los grupos de adolescentes de los grupos dos y tres están en contacto con los artefactos de comunicación que existen en su hogar y fuera de ellas.

GRUPO 2

P119 Tabla 96		
Opción	F	%
Internet	14	46,6
Teléfono móvil	14	46,6
No lo se	2	6,6
TOTAL	30	100

P120 Tabla 97		
Opción	F	%
Internet	13	43,3
Video juegos	14	46,6
No lo se	3	10,0
TOTAL	30	100

P121 Tabla 98		
Opción	F	%
Video juegos	9	30,0
Televisión	17	56,6
No lo se	4	13,3
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P118 Tabla 99		
Opción	F	%
Internet	14	66,6
Televisión	5	23,8
No lo se	2	9,5
TOTAL	21	100

P119 Tabla 100		
Opción	F	%
Internet	10	47,6
Teléfono móvil	9	42,8
No lo se	2	9,5
TOTAL	21	100

P120 Tabla 101		
Opción	F	%
Internet	12	57,1
Video juegos	8	38,0
No lo se	1	4,7
TOTAL	21	100

P121 Tabla 102		
Opción	F	%
Video juegos	8	40
Televisión	11	55
No lo se	1	5
TOTAL	20	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados tenemos que los grupos dos del 10mo de AEGB si los ponemos a elegir entre el Internet y la Televisión el 53% prefiere el Internet, de acuerdo con la pregunta dos si tuvieran que elegir entre Internet y Teléfono el 46% prefiere Internet , y el otro 46% desea el Teléfono , si lo ponen a elegir entre el Internet y Videojuegos el 46% prefiere los videojuegos, siguiendo la última pregunta tenemos que si tuvieran que elegir entre Videojuegos y Televisor el 56% prefiere el Televisor, a continuación vamos analizar al grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato los mismos que respondieron las mismas preguntas relacionadas con los artefactos electrónicos es así que el 66% prefiere tener Internet antes que un televisor, y un Teléfono móvil, prefiere el Internet el 57% a tener Videojuegos, y el 55% un Televisor a un Videojuego. Así podemos afirmar que en el grupo dos de los adolescentes del 10mo de AEGB sostienen que las TIC's se están convirtiendo poco a poco en un instrumento cada vez más indispensable para la vida de los usuarios o sea los adolescentes de hoy.

GRUPO 2

P122 Tabla 103		
Opción	F	%
1. Teléfono móvil	20	66,6
2. Televisión	8	26,6
No lo se	2	6,6
TOTAL	30	100

P123 Tabla 104		
Opción	F	%
Teléfono móvil	7	23,3
Mp3/ Mp4/ iPod	18	60,0
No lo se	5	16,6
TOTAL	30	100

P124 Tabla 105		
Opción	F	%
No contesta	1	3,3
Teléfono móvil	15	50,0
Video juegos	10	33,3
No lo se	4	13,3
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

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

GRUPO 3

P122 Tabla 106		
Opción	F	%
1. Teléfono móvil	14	66,7
2. Televisión	4	19,1
No lo se	3	14,3
TOTAL	21	100

P123 Tabla 107		
Opción	F	%
Teléfono móvil	13	61,9
Mp3/ Mp4/ iPod	4	19,1
No lo se	4	19,5
TOTAL	21	100

P124 Tabla 108		
Opción	F	%
Teléfono móvil	12	57,1
Video juegos	6	28,5
No lo se	3	14,2
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo con las siguientes tablas de los grupos dos y tres de los estudiantes encuestados tenemos que el grupo dos si los ponemos a elegir entre estos dos artefactos electrónicos que es lo que más les gustaría tener y el 66% desearía un teléfono móvil, si tuvieran que elegir entre el Teléfono móvil o el Mp3 el 60% desearía el Mp3, entre el Teléfono móvil y el Videojuego el 50% prefiere el Teléfono móvil, Siguiendo al tercer grupo obtenemos que el 66% si tuviera que elegir entre el Teléfono móvil y un televisor ellos desearían el Teléfono móvil, el 61% desearía un Teléfono móvil a un Mp3, y un 57% desearía un Teléfono móvil a los Videojuego

GRUPO 2

P125 Tabla 109		
Opción	F	%
Wii	4	13,3
PlayStation 3	11	36,6
No lo se	15	50,0
TOTAL	30	0,0

P126 Tabla 110		
Opción	F	%
PSP	6	20,0
Nintendo DS	8	26,6
No lo se	16	53,3
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P125 Tabla 111		
Opción	F	%
Wii	5	23,8
PlayStation 3	7	33,3
No lo se	9	42,8
TOTAL	21	100

P126 Tabla 112		
Opción	F	%
PSP	8	38,0
Nintendo DS	5	23,8
No lo se	8	38,0
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados el grupo dos perteneciente al 10mo de AEGB les preguntamos de las

siguientes cosas que es lo que más les gustaría tener entre Wii y PlayStation 3 el 50% no lo sabe mientras el 36% prefiere PlayStation 3, mientras el 38% prefiere tener un PSP.

El tercer grupo de adolescentes correspondiente al 2do de Bachillerato responde que de la siguiente lista de cosas el 42% no lo sabe, mientras el 33% prefiere PlayStation 3, y de la siguiente lista el 38% desea un PSP a un Nintendo DS.

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

GRUPO 2

P11 Tabla 112		
Opción	F	%
30 minutos	5	16,7
Entre 30 minutos y una hora	4	13,3
Entre una y dos horas	9	30,0
Entre dos y tres horas	11	36,7
Más de tres horas	1	3,3
TOTAL	30	100

P12 Tabla 11 3		
Opción	F	%
Me ayudan mis hermanos/as	6	75
Me ayuda mi madre	2	25
TOTAL	8	100

P13 Tabla 114		
Opción	F	%
En mi habitación	23	76,7
En una sala de estudio	7	23,3
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

5.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación con a la familia

GRUPO 3

P10 Tabla 115		
Opción	F	%
30 minutos	5	23,8
Entre 30 minutos y una hora	3	14,2
Entre una y dos horas	10	47,6
Entre dos y tres horas	2	9,5
Más de tres horas	1	4,7
TOTAL	21	100

P13 Tabla 116		
Opción	F	%
En mi habitación	16	76,1
En una sala de estudio	5	23,8
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo a las siguientes tablas comparativas de los adolescentes encuestados tenemos que el grupo dos de los estudiantes del 10mo de AEGB le realizamos las siguientes preguntas cuantas horas al día estudian el 36% lo realiza entre una y dos horas mientras que los del 2do de Bachillerato lo realizan el 47%, respondiendo a la pregunta dos en donde realizan la tarea en su casa en qué lugar lo hacen el grupo dos el 76% en su habitación, y cuando lo realizan necesitan la ayuda de algún hermano el 75% el tercer grupo el 76% lo realiza en su habitación pero no necesita la ayuda de ningún miembro de su familia lo realiza solo.

GRUPO 2

P18 Tabla 117		
Opción	F	%
No	21	70
Si	9	30
TOTAL	30	100

P19 Tabla 118		
Opción	F	%
En mi habitación	1	11,1
En la habitación de un hermano/a	2	22,2
En la habitación de mis padres	1	11,1
En la sala de estar	1	11,1
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	11,1
Es portátil	3	33,3
TOTAL	9	100

P20 Tabla 119		
Opción	F	%
No	5	50
Si	5	50
TOTAL	10	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P18 Tabla 120		
Opción	F	%
No	2	9,5
Si	19	90,4
TOTAL	21	100

P19 Tabla 121		
Opción	F	%
En mi habitación	10	52,6
En la sala de estar	4	21,0
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	3	15,7
Es portátil	2	10,5
TOTAL	19	100

P20 Tabla 122		
Opción	F	%
No	10	52,6
Si	9	47,3
TOTAL	19	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Las siguientes tablas comparativas de los adolescentes de los grupos dos y tres encuestados tenemos que el grupo dos de los adolescentes del 10mo de AEGB de acuerdo a la pregunta si tienen un ordenador en su casa el 70% no tiene, un 30% si tiene un ordenador en su casa, de tal modo que se encuentra el 22% en la habitación de un hermano, el 33% tiene una portátil, el 50% tiene conexión de internet, y un 50% no lo tiene. El grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato siguiendo las mismas preguntas el 90% tiene ordenador en casa, el mismo que se encuentran en mi habitación el 52%, en la sala de estar el 21%, los mismos que cuentan con la conexión de internet el 47%, mientras el 52% no lo tiene. La sociedad de la información en general las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo, en donde las nuevas generaciones van asimilando de manera natural, esta nueva cultura de manera que su formación y adaptación esta lista para los jóvenes

GRUPO 2

P21 Tabla 123		
Opción	F	%
No	2	33,3
Sí, tengo un filtro	2	33,3
Sí, tengo un antivirus	2	33,3
TOTAL	6	100

P22 Tabla 124		
Opción	F	%
No	1	3,3
Si	29	96,7
TOTAL	30	100

P28 Tabla 125		
Opción	F	%
Familia	8	20
Amigos/as	4	10
Estudios	8	20
Deporte	2	5
Lectura	6	15
Televisión	3	7,5
Videojuegos	4	10
Hablar por teléfono	2	5
A nada	3	7,5
TOTAL	40	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P21 Tabla 126		
Opción	F	%
No	1	10
No lo sé	3	30
Sí, tengo un antivirus	6	60
TOTAL	10	100

P22 Tabla 127		
Opción	F	%
No	1	4,8
Si	20	95,2
TOTAL	21	100

P28 Tabla 128		
Opción	F	%
Familia	4	11,1
Amigos/as	2	5,6
Estudios	5	13,9
Deporte	7	19,4
Lectura	7	19,4
Televisión	3	8,3
Videojuegos	1	2,8
Hablar por teléfono	2	5,6
A nada	5	13,9
TOTAL	36	100,0

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguientes tablas comparativas entre los dos grupos de adolescentes encuestados podemos decir que el primer grupo de los alumnos del 10mo de AEGB respondieron la primera pregunta sobre si tienen instalado algún sistema de protección cuando navegan por internet en casa el 33% no lo tiene, otro 33% si tienen un antivirus, mientras los cuentan con la conexión de internet el 96% si lo utiliza, de manera que las horas que están frente a las pantallas le han quitado tiempo a la familia y estudios el 20%, amigos y videojuegos el 10% , y un 15% a la lectura. Analizando las respuestas del grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato tenemos que el 60% si tiene instalado un sistema de protección cuando navega por internet en su casa, el 95% tiene internet en su casa y lo utiliza de manera frecuente, los mismos que le han quitado tiempo al deporte y lectura el 19%, mientras un 13% a los estudios. Para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos, la escuela debe integrar también la nueva cultura de alfabetización digital dirigida a los jóvenes para que

estos tomen las debidas precauciones y no dejen descuidados los estudios y otros aspectos importantes que son beneficiosas para su desarrollo del conocimiento.

GRUPO 2

P44 Tabla 129		
Opción	F	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	2	5,2
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	8	21,0
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	5,2
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	2	5,2
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	5	13,1
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	6	15,7
No estoy de acuerdo con ninguna	13	34,2
TOTAL	38	100

P45 Tabla 130		
Opción	F	%
No	20	68,9
Si	9	31,0
TOTAL	29	100

P46 Tabla 131		
Opción	F	%
Por el tiempo que paso conectado/a	7	70
Por el momento del día en que me conecto	2	20
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	1	10
TOTAL	10	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P44 Tabla 132		
Opción	F	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	11,1
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	6	22,2
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	4	14,8
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	3,7
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	3	11,1
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	2	7,4
No estoy de acuerdo con ninguna	8	29,6
TOTAL	27	100

P46 Tabla 133		
Opción	F	%
Por el tiempo que paso conectado/a	5	100
Por el momento del día en que me conecto	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0
TOTAL	5	100

P45 Tabla 134		
Opción	F	%
No	16	76,1
Si	5	23,8
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Los adolescentes encuestados tanto de los grupos dos y tres del 10mo AEGB y del 2do de Bachillerato respondieron las siguientes preguntas lo que podemos observar en las siguientes tablas comparativas el grupo dos la pregunta es .Estas de acuerdo con la siguiente situación: Creo que puedo poner cualquier foto o video mía en el internet 21% el grupo tres del 2do de Bachillerato responde la misma pregunta el 22%, Es divertido hablar con desconocidos el grupo dos 15%, y el grupo tres 11% , No estoy de acuerdo con ninguna grupo dos 34% , grupo tres 29% , de acuerdo a la pregunta dos tenemos

discutes con tus padres por el uso del internet grupo dos 68% no y el 31% si , grupo tres no el 76% ,y si el 23%,dando respuesta a la pregunta tres , el grupo dos por qué motivos discutes con tus padres cuando utilizas el internet el70% por el tiempo que paso conectado , grupo tres el 100%, grupo dos 20% por el momento del día que me conecto. El grado de implicación de los progenitores en la medición familiar frente a las pantallas es algo mejorable en diversos sentidos el padre y la madre en algunos casos está pendiente de la utilización de estos medios de comunicación.

GRUPO 2

P47 Tabla 135		
Opción	F	%
No	26	89,6
Si	3	10,3
TOTAL	29	100

P48 Tabla 136		
Opción	F	%
Me preguntan qué hago	18	50,0
Echan un vistazo	2	5,5
Comprueban después por dónde he navegado	4	11,1
Miran mi correo electrónico	2	5,5
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	2	5,5
No hace nada	8	22,2
TOTAL	36	100

P49 Tabla 137		
Opción	F	%
Comprar algo	5	11,1
Chatear o usar el Messenger	4	8,8
Dar información personal	10	22,2
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	2,2
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	3	6,6
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	2	4,4
Ver vídeos o fotos	3	6,6
Colgar videos o fotos	5	11,1
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	2,2
Enviar correos electrónicos	2	4,44
Jugar	3	6,6
No me prohíben nada	6	13,3
TOTAL	45	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P47 Tabla 138		
Opción	F	%
No	16	76,1
Si	5	23,8
TOTAL	21	100

P48 Tabla 139		
Opción	F	%
Me preguntan qué hago	13	46,4
Echan un vistazo	4	14,2
Me ayudan, se sientan conmigo	2	7,1
Comprueban después por dónde he navegado	1	3,5
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	3,5
No hace nada	7	25
TOTAL	28	100

P49 Tabla 140		
Opción	F	%
Comprar algo	4	16
Dar información personal	10	40
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	4
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	4
Ver videos o fotos	2	8
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	4
No me prohíben nada	6	24
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguientes tablas comparativas de los grupos de adolescentes encuestados tenemos que el grupo dos de acuerdo a las preguntas formuladas primera pregunta :te premian o te castigan con el uso del internet el 89% no, mientras el10% si el grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato responden la misma pregunta el76% dice que no , mientras un23% si es castigado con el uso del internet, siguiente pregunta que hacen tus padres mientras estas conectado al internet grupo dos el 50% me preguntan qué hago, 22% no hacen nada, el 11% comprobar después por donde navego, grupo tres el 46% me preguntan qué hago,el25% no me hacen nada y el 14% me echan un vistazo, respondiendo a la pregunta tres tenemos grupo dos cuando navegas por internet según tus padres que no puedes hacer, el22% dar información personal, el 13% no me prohíben nada , el 11% comprar algo o colgar videos ,mientras el grupo tres el 40% dar información personal,24% no me prohíben nada, y un16% no me prohíben nada. Toda está provocando cambios sustanciales en la educación de las nuevas generaciones

con grandes consecuencias imprevisibles para el futuro de la sociedad, con el cual se han conseguido en los últimos años un cambio drástico de su vida por tener progreso tecnológico exclusive los adolescentes y jóvenes...

GRUPO 2

P98 Tabla 141		
Ción	F	%
Familia	5	17,2
Amigos/as	2	6,9
Estudios	8	27,5
Deporte	4	13,7
Televisión	4	13,7
Hablar por teléfono	1	3,4
A nada	5	17,2
TOTAL	29	100

P104 Tabla 142		
Opción	F	%
En mi habitación	16	36,3
En la habitación de un hermano/a.	6	13,6
En la habitación de mis padres	16	36,3
En la sala de estar	5	11,3
En un cuarto de juegos	1	2,2
TOTAL	44	100

P105 Tabla 142		
Opción	F	%
Solo	19	28,7
Con mi padre	9	13,6
Con mi madre	11	16,6
Con algún hermano/a	14	21,2
Con otro familiar	7	10,6
Con un amigo/a	6	9,0
TOTAL	66	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P98 Tabla 143		
Opción	F	%
Familia	1	5,6
Estudios	6	33,3
Deporte	4	22,2
Hablar por teléfono	1	5,6
A nada	6	33,3
TOTAL	18	100

P104 Tabla 144		
Opción	F	%
En mi habitación	11	36,6
En la habitación de un hermano/a.	3	10
En la habitación de mis padres	7	23,3
En la sala de estar	7	23,3
En la cocina	1	3,3
En un cuarto de juegos	1	3,3
TOTAL	30	100

P105 Tabla 145		
Opción	F	%
Solo	16	41,0
Con mi padre	3	7,6
Con mi madre	7	17,9
Con algún hermano/a	11	28,2
Con un amigo/a	2	5,1
TOTAL	39	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo a las siguientes tablas comparativas de los grupos de adolescentes encuestados podemos observar que el grupo dos de los adolescentes le 10mo de AEGB de acuerdo a las preguntas sobre A que les has quitado tiempo por usar los videojuegos el 27% a los estudios, el17% a la familia y a nada, un 13% al deporte y la televisión, la segunda pregunta fue de acuerdo a la televisión el 36% cuando ve la televisión lo hace en su habitación o en la de sus padres , el 13% lo hace en la habitación de un hermano , al hacerlo el28% lo observa solo , 3l 21% con un hermano, 16% con mi madre , y un 13% con su padre, De la misma manera preguntamos a los adolescentes del 2do de Bachillerato el 33% por jugar con los videojuegos le ha quitado el tiempo a los estudios y a nada, el22% al deporte, siguiendo la segunda pregunta tenemos que el 36% cuando ve la televisión suele hacerlo en la su habitación el23% lo hace en la habitación de sus padres y la sala de estar, dando respuesta a la tercera pregunta el 41% cuando ve la

televisión lo hace solo, el 28% con algún hermano, y un 17% con mi madre. La nueva sociedad de la información, como ha empezado a llamarse desde hace tiempos, nos ofrece un mundo lleno de datos, números e imágenes los mismos que nos llegan desde los lugares más diversos de acuerdo con Trejo (2003) el hombre llega a sentirse abrumado con la cantidad de información que está a su alcance con la cual convive diariamente en todos sus escenarios vitales.

GRUPO 2

P106 Tabla 146		
Opción	F	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	13	23,2
Comer	15	26,7
Navegar por internet	1	1,7
Hablar por teléfono	8	14,2
Leer	1	1,7
Dormir	6	10,7
Charlar con mi familia	7	12,5
Jugar	5	8,9
TOTAL	56	100

P107 Tabla 147		
Opción	F	%
No contesta	1	3,3
No	11	36,6
Si	18	60
TOTAL	30	100

P108 Tabla 148		
Opción	F	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	14	73,6
Por el momento del día en el veo la tele.	2	10,5
Por los programas que veo	3	15,7
TOTAL	19	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P106 Tabla 149		
Opción	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	8	21,1
Comer	9	23,7
Navegar por internet	2	5,3
Hablar por teléfono	5	13,2
Leer	0	0,0
Dormir	1	2,6
Charlar con mi familia	6	15,8
Jugar	7	18,4
TOTAL	38	100,0

P107 Tabla 150		
Opción	F	%
No contesta	0	0,0
No	15	71,4
Si	6	28,6
TOTAL	21	100

P108 Tabla 151		
Opción	F	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	6	100
TOTAL	6	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguiente tablas comparativas entre los grupos de adolescentes encuestados podemos observar que el grupo dos de los adolescentes del 10mo de AEGB de acuerdo a la primera pregunta : Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele el 26 % suele comer, el 23% estudia o realiza la tarea, un 14% habla por teléfono, el grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato de acuerdo a la pregunta el 23 % suele comer mientras observa la tele, el 21% estudia o hace la tarea el 18% juega, siguiendo la segunda pregunta sobre :Discutes con tu padres por el uso que haces te la TV grupo dos el 60% si , el 36% no, grupo tres el 71% dice que no , el 28% si discute por el uso de la TV, respondiendo a la tercera pregunta ,grupo dos por qué motivos discutes con tus padres cuando ves la TV el 73% por el tiempo que paso viendo, el 15% por los programas que veo, grupo tres el 100 % discute con sus padres por el tiempo que paso viendo la tele. Es importante reconocer que además de los padres de familia y docentes, todos los miembros de la sociedad tienen la responsabilidad en la protección de los adolescentes que se encuentran inmersos en la misma, ya que todos tienen algún tipo de

responsabilidad debido a que como adultos son quiénes directa o indirectamente educan a todos por medio del ejemplo, de antemano se conoce que los adolescentes son muy inteligentes y que se crean una imagen de lo que en el futuro quisieran ser, o se crean una meta de ser igual que tal o cual persona, esto implica una gran responsabilidad para toda la sociedad que en ocasiones prefiere ignorar o evadir su responsabilidad frente a las nuevas tecnologías y su utilización.

GRUPO 2

P109 Tabla 152			P110 Tabla 153			P111 Tabla 154		
Opción	F	%	Opción	F	%	Opción	F	%
No contesta	1	3,3	Yo mismo	7	23,3	Películas	21	32,8
No	21	70,0	Mis hermanos/as	3	10,0	Dibujos animados	11	17,1
Si	8	26,6	Mi padre	4	13,3	Deportes	9	14,0
TOTAL	30	100	Mi madre	1	3,3	Series	1	1,5
			Entre todos, lo negociamos	15	50,0	Concursos	4	6,2
			TOTAL	30	100	Documentales	2	3,1
						Noticias	4	6,2
						Programas del corazón	5	7,8
						Reality shows	7	10,9
						TOTAL	64	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P109 Tabla 155		
Opción	F	%
No	16	76,1
Si	5	23,8
TOTAL	21	100

P110 Tabla 156		
Opción	F	%
Yo mismo	7	33,3
Mis hermanos/as	1	4,7
Mi padre	2	9,5
Mi madre	3	14,2
Entre todos, lo negociamos	8	38,0
TOTAL	21	100

P111 Tabla 157		
Opción	F	%
Películas	14	32,5
Dibujos animados	6	13,9
Deportes	6	13,9
Series	4	9,3
Concursos	1	2,3
Documentales	4	9,3
Noticias	3	6,9
Programas del corazón	1	2,3
Reality shows	4	9,3
TOTAL	43	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados podremos observar que el grupo dos de los adolescentes del 10mo de AEGB de acuerdo a la primera pregunta te castigan o te premian con la tele el 70% dice que no , mientras el 26% si, del mismo modo de acuerdo a la pregunta quien decide que programa mirar el 50% entre todos lo negociamos,23% yo mismo , y el13% mi padre, dando respuesta a la tercera pregunta qué tipo de contenidos de televisión prefieren el 32% observa películas,17% dibujos animados , y un 14% deportes. el grupo tres de los adolescentes de 2do de Bachillerato responden el76% no es castigado con la utilización de la televisión ,pero el 23% si lo es, de acuerdo a la programación quien decide lo que observan en la televisión el 38% entre todos lo negociamos el 33% yo mismo y que tipo de contenidos televisivos prefieren el 32% películas , el13% dibujos y deportes. De esta manera podemos afirmar que los dos grupos de adolescentes están en contacto permanente con las pantallas siendo acompañados por uno de sus familiares, la protección frente a esta influencia de programas o mensajes difundidos a través de cualquier medio que promuevan la violencia, o discriminación radical o de género. Las políticas públicas de comunicación priorizaran su educación y el respeto a sus derechos

de imagen, integridad y los demás específicas de su edad, en donde se establecerán limitaciones y sanciones para hacer más efectivos sus derechos.(Constitución Política del Ecuador, 2008).

GRUPO 2

P112 Tabla 158		
Opción	F	%
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	15	50
Si hay programas que no me dejan ver	15	50
TOTAL	30	100

P113 Tabla 159		
Opción	F	%
Películas	8	36,3
Dibujos animados	3	13,6
Series	4	18,1
Documentales	1	4,5
Programas del corazón	2	9,0
Reality Shows	4	18,1
TOTAL	22	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P112 Tabla 160		
Opción	F	%
Me dejan ver todos los programas	14	66,7
Si hay programas que no me dejan ver	7	33,3
TOTAL	21	100

P113 Tabla 161		
Opción	F	%
Películas	5	50
Dibujos animados	1	10
Deportes	2	20
Series	1	10
Programas del corazón	1	10
TOTAL	10	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Como podemos observar en las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados , el grupo dos de acuerdo a la primera pregunta ; hay algún tipo de programa que tus padres no te dejen el 50% me dejan ver todos los

programas ,el 50% si hay programas que no me dejan ver, de que tipo el 36% películas, el 18% series y reality show, el13% dibujos animados .El grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 66% me dejan ver todos los programas, el 33% si hay programas que no me dejan ver como las películas el 50%, dibujos animados el10% ,deportes el 20% :Con el cual el objetivo de la familia es intervenir para que el uso de estos nuevos programas no produzca daños en sus hijos, sino para que puedan protegerlos y cubrir sus necesidades ya que los jóvenes son los principales consumidores de determinados programas televisivos que influyen notablemente en su forma de interactuar con los adultos.

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

GRUPO 2

P16 Tabla 162		
Opción	Fr	%
No contesta	1	3,3
Todas	11	36,7
Matemáticas	9	30,0
Lengua y Literatura	6	20,0
Historia/ Geografía	0	0,0
Idiomas	2	6,7
Otra	1	3,3
TOTAL	30	100

P17 Tabla 163		
Opción	Fr	%
No, ninguno	29	96,7
Sí, todos	1	3,3
TOTAL	30	100

P23 Tabla 164		
Opción	Fr	%
Menos de una hora	15	51,7
Entre una y dos horas	4	13,7
Más de dos horas	2	6,9
Nada	1	3,4
No lo sé	7	24,1
TOTAL	29	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

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

GRUPO 3

P17 Tabla 165		
Opción	F	%
No, ninguno	18	85,7
Si, algunos (menos de la mitad)	2	9,5
Sí, todos	1	4,7
TOTAL	21	100

P16 Tabla 166		
Opción	F	%
Todas	19	90,4
Matemáticas	1	4,7
Conocimiento del Medio Ciencias	1	4,7
TOTAL	21	100

P23 Tabla 167		
Opción	F	%
Menos de una hora	3	15
Entre una y dos horas	7	35
Más de dos horas	7	35
No lo sé	3	15
TOTAL	20	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo a las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados tenemos al grupo dos de los alumnos del 10 de AEGB : la última vez que te dieron las notas cuál de ellas aprobaste el 36% Todas, 30% Matemáticas, el 20% Lengua y Literatura, tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia el 85% dicen que no, De lunes a viernes, cuanto tiempo utilizas diariamente el internet el 51% menos de una hora, 24% no lo sabe, el 13% entre una hora y dos. Analizando al tercer grupo de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 90% la última vez que les dieron las notas reprobó todas, Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia el 90% dice que no ninguno, dando respuesta a la tercera pregunta: de lunes a viernes cuanto tiempo utilizas diariamente internet el 35% entre una y dos horas y más de dos horas. Según Saltos (2009) la educación es importante porque impacta en todos los ámbitos de la vida, en la productividad laboral, en la participación de la ciudadanía, en general en el mejoramiento de la calidad de vida.

GRUPO 2

P24 Tabla 168		
Opción	F	%
Entre una y dos horas	12	41,3
Más de dos horas	3	10,3
Nada	9	31,0
No lo sé	5	17,2
TOTAL	29	100

P25 Tabla 169		
Opción	F	%
En mi casa	4	13
En el colegio	3	9
En un ciber	6	19
En un lugar público	15	47
En casa de un amigo	2	6
En casa de un familiar	2	6
TOTAL	32	100

P26 Tabla 170		
Opción	F	%
Sólo	10	29,4
Con amigos	18	52,9
Con hermanos	5	14,7
Con mi madre	1	2,9
TOTAL	34	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P24 Tabla 171		
Opción	F	%
Entre una y dos horas	10	50
Más de dos horas	5	25
Nada	2	10
No lo sé	3	15
TOTAL	20	100

P25 Tabla 172		
Opción	F	%
En mi casa	9	29,0
En el colegio	8	25,8
En un ciber	12	38,7
En casa de un amigo	2	6,4
TOTAL	31	100

P26 Tabla 173		
Opción	F	%
Sólo	15	42,8
Con amigos	9	25,7
Con hermanos	8	22,8
Con mi madre	2	5,7
Con mi novio/a	1	2,8
TOTAL	35	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando los siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados , el grupo dos de los adolescentes del 10mo de AEGB de acuerdo a la primera pregunta, El sábado y domingo cuanto tiempo utilizas diariamente

internet el 41% entre una y dos horas, el 31% nada, el 17% no lo sé, En qué lugar sueles utilizar internet(para navegar, chat,e-mail) el 47% en un lugar público, el 19% en un ciber, el 13 % en mi casa, respondiendo a la tercera pregunta la mayoría de las veces que sueles utilizar internet sueles estar: el 52% con amigos, el 29% solo, y el 14% con hermanos, siguiendo con el tercer grupo tenemos que el 50% entre el sábado y domingo utiliza diariamente el internet entre una y dos horas, el 25% lo hace más de dos horas, el 15 % no lo sabe, el lugar en que lo utiliza, en un ciber el 38%, en mi casa el 29%, en el colegio el 25%, con quien sueles estar cuando utilizas internet el 42% solo, el 25% con amigos, el 22% con hermanos. Como lo afirma Sabada & Bringue (2003) las computadoras e internet son utilizadas principalmente para jugar y chatear con sus amigos, amigas para bajar música y películas de manera permanente. En donde la nueva información incide directamente sobre la educación.

GRUPO 2

P27 Tabla 174		
Opción	F	%
Nadie, he aprendido yo solo	14	48,2
Algún hermano/a	8	27,5
Algún amigo	3	10,3
Algún profesor/a del colegio	4	13,7
TOTAL	29	100

P29 Tabla 175		
Opción	F	%
Para visitar páginas web	15	28,8
Envío de SMS	6	11,5
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	9	17,3
Para usar el correo electrónica (e-mail)	5	9,6
Para usar programas	5	9,6
Para descargar música, películas o programas	8	15,3
Foros o listas de correo	3	5,7
Fotologs	1	1,9
TOTAL	52	100

P30 Tabla 176		
Opción	F	%
Deportes	5	8,7
Software e informática	3	5,2
Noticias	3	5,2
Educativos	6	10,5
Culturales	2	3,5
Juegos	18	31,5
Música	19	33,3
Humor	1	1,7
TOTAL	57	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P27 Tabla 177		
Opción	F	%
Nadie, he aprendido yo solo	14	60,8
Algún hermano/a	2	8,6
Algún amigo	2	8,6
Algún profesor/a del colegio	5	21,7
TOTAL	23	100

P29 Tabla 178		
Opción	F	%
Para visitar páginas web	14	29,1
Envío de SMS	7	14,5
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	7	14,5
Para usar el correo electrónica (e-mail)	7	14,5
Radio digital	2	4,1
Para usar programas	2	4,1
Para descargar música, películas o programas	8	16,6
Hablar por teléfono	1	2,0
TOTAL	48	100

P30 Tabla 179		
Opción	F	%
Deportes	4	9,7
Noticias	1	2,4
Educativos	3	7,3
Juegos	8	19,5
Música	17	41,4
Humor	7	17,0
Adultos	1	2,4
TOTAL	41	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo a las siguientes tablas comparativas de los adolescentes encuestados el grupo dos de los alumnos del 10mo de AEGB .quien te ha enseñado a manejar el internet: el 48% responde nadie he aprendido solo, el 27% algún hermano, el 13% algún profesor, el grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 60% responde que a aprendido solo a utilizar el internet, mientras el 21% algún profesor, respecto a la segunda pregunta ; para que sueles utilizar el internet el 28% para visitar páginas web, el 17% compartir videos, el 15% para descargar música, grupo tres el 29% para visitar páginas web, el 16% para descargar música, respondiendo a la pregunta tres el grupo dos responde ; Cuando visitas páginas web que contenidos acostumbras a ver el 33% música, el 31% juegos , y el 10% educativos, grupo tres el 41% música, el 19% juegos, el 17% humor. Las redes digitales fluyen no solo como informaciones sino también acciones, sentidos y servicios, lo que conduce a la transformación de diversas relaciones sociales en donde se plantea algunos riesgos que supone el uso de las nuevas tecnologías por

parte de los adolescentes, en donde se enseñe a desarrollar la responsabilidad personal y pautas de auto cuidado en donde se necesita la supervisión de los adultos.

GRUPO 2

P31 Tabla 180		
Opción	F	%
Con chat	16	53,3
Con Messenger	7	23,3
Con las dos anteriores	1	3,3
Con ninguna de las anteriores	6	20,0
TOTAL	30	100

P32 Tabla 181		
Opción	F	%
Siempre me muestro como soy	29	96,6
Siempre finjo ser otra persona	1	3,3
TOTAL	30	100

P33 Tabla 182		
Opción	F	%
Nunca	19	63,3
A veces	11	36,6
TOTAL	30	100

P34 Tabla 183		
Opción	F	%
Con mis amigos	22	61,1
Con mi familia	9	25,0
Con amigos virtuales	5	13,8
TOTAL	36	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P31 Tabla 184		
Opción	F	%
Con chat	15	71,4
Con Messenger	1	4,7
Con las dos anteriores	3	14,2
Con ninguna de las anteriores	2	9,5
TOTAL	21	100

P32 Tabla 185		
Opción	F	%
Siempre me muestro como soy	19	95
A veces finjo ser otra persona	1	5
TOTAL	20	100

P33 Tabla 186		
Opción	F	%
Nunca	12	63,1
A veces	6	31,5
Siempre	1	5,2
TOTAL	19	100

P34 Tabla 187		
Opción	F	%
Con mis amigos	18	62,0
Con mi familia	9	31,0
Con amigos virtuales	2	6,8
TOTAL	29	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

En las siguientes tablas comparativas de los grupos del 10mo de AEGB y 2do de Bachillerato de acuerdo a las preguntas formuladas el grupo dos responde a la siguiente pregunta; te sueles comunicar por alguno de estos medios a través del internet el 53% se comunica con chat , el 23% con Messenger, el 20% con ninguna de las anteriores , grupo tres el 71% se comunica con chat, de acuerdo a la siguiente pregunta ,grupo dos mientras chateas o estas en Messenger, el 96% siempre me muestro como soy , grupo tres 95% siempre me muestro como soy, pregunta tres grupo dos , Mientras chateas o estas en Messenger usas webcam el63% nunca, el 36% a veces ,grupo tres el63% nunca, el 31% a veces, respondiendo a la pregunta cuatro grupo dos .Con quien sueles hablar 61% con mis amigos,25% con mi familia, grupo tres el 62% con mis amigos, el 31% con mi familia.

GRUPO 2

P35 Tabla 188		
Opción	F	%
No tengo ninguno	12	40,0
Tengo, pero no los conozco	5	16,6
Tengo y he conocido alguno	13	43,3
TOTAL	30	100

P36 Tabla 189		
Opción	F	%
No	11	37,9
Si	18	62,0
TOTAL	29	100

P37 Tabla 190		
Opción	F	%
Juegos de comunidad virtual	1	4
Juegos de carreras	8	32
Juegos de estrategias	3	12
Juegos de Deporte	3	12
Juegos de mesa y cartas	6	24
Casinos	2	8
Juegos de rol	1	4
A ninguno	1	4
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P35 Tabla 191		
Opción	F	%
No tengo ninguno	9	47,3
Tengo, pero no los conozco	4	21,0
Tengo y he conocido alguno	6	31,5
TOTAL	19	100

P36 Tabla 192		
Opción	F	%
No	9	45
Si	11	55
TOTAL	20	100

P37 Tabla 193		
Opción	F	%
Juegos de comunidad virtual	1	5
Juegos de carreras	6	30
Juegos de estrategias	4	20
Juegos de Deporte	2	10
Juegos de mesa y cartas	3	15
Casinos	2	10
Juegos de rol	1	5
A ninguno	1	5
TOTAL	20	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados, el grupo dos responde a la primera pregunta .Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales el 43% tengo y he conocido, el 40% no tengo ninguno, grupo tres el 47% no tengo ninguno, el 31 % tengo y he conocido alguno. Suelas usar internet para jugar en red el 62% si, un 37% no, grupo tres el 55% si usa internet para jugar en red, 45% no, Que tipos de juegos en red has jugado últimamente el 32% juego de carreras, el 24% juego de mesa, grupo tres a jugado en red el 30% juegos de carreras, el 20% juegos de estrategia. La mayor parte de los aparatos electrónicos están dotados de algún elemento de computación que se encuentran al alcance de todas las personas, con gran variedad desde ámbitos de enseñanza hasta los juegos.

GRUPO 2

P38 Tabla 195		
Opción	F	%
Juego en red con mi grupo de amigos	6	33,3
Jugar en red te permite hacer amigos	6	33,3
No estoy de acuerdo con ninguna	6	33,3
TOTAL	18	100

P39 Tabla 196		
Opción	F	%
No	7	24,1
Si	22	75,8
TOTAL	29	100

P40 Tabla 197		
Opción	F	%
Facebook	22	52,3
Hi5	4	9,5
Tuenti	1	2,3
MySpace	6	14,2
WindowsLiveSpace	1	2,3
Sonico	1	2,3
Otras redes sociales	7	16,6
TOTAL	42	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P38 Tabla 198		
Opción	F	%
Juego en red con mi grupo de amigos	4	33,3
Jugar en red te permite hacer amigos	4	33,3
No estoy de acuerdo con ninguna	4	33,3
TOTAL	12	100

P39 Tabla 199		
Opción	F	%
No	3	14,2
Si	18	85,7
TOTAL	21	100

P40 Tabla 200		
Opción	F	%
Facebook	17	77,2
Hi5	2	9,0
MySpace	2	9,0
WindowsLiveSpace	1	4,5
TOTAL	22	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo a las tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados, el grupo dos del 10mo de AEGB. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet el 33% juego en red con mi grupo de amigos y jugar en red me permite hacer amigos, grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 33% juego en red con mi grupo de amigos, jugar en red te permite hacer amigos el 33%, Sueles utilizar redes sociales grupo dos el 75% si, cuál de ellos Facebook 50%, el 16% otras redes sociales, el 14% Myspace, grupo tres el 85% si, cuál de ellos facebook 77%. Nadie escapa de la influencia del internet que provoca una modificación de conductas impactantes para darse cuenta que el internet reduce la capacidad de las personas, ya no hay más que mirar en nuestro alrededor día a día estamos expuestos a la influencia del internet ya que se encuentra centrada en el marco educativo, medición familiar.

GRUPO 2

P41 Tabla 201		
Opción	F	%
No	17	58,6
Si	12	41,3
TOTAL	29	100

P42 Tabla 202		
Opción	F	%
Deportes	2	8
Software e informática	1	4
Noticias	2	8
Educativos	3	12
Juegos	3	12
Música	10	40
Humor	1	4
Concursos	1	4
Historia personal	2	8
TOTAL	25	100

P43 Tabla 203		
Opción	F	%
Expresar mi opinión	2	9,0
Compartir información con conocidos	5	22,7
Darme a conocer y hacer amigos	7	31,8
Escribir sobre lo que me gusta	2	9,0
Me sirve de desahogo	2	9,0
Ser útil para otros interesados en el tema	4	18,1
TOTAL	22	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P41 Tabla 204		
Opción	F	%
No	18	85,7
Si	3	14,2
TOTAL	21	100

P42 Tabla 205		
Opción	F	%
Deportes	1	16,7
Juegos	3	50
Música	2	33,3
TOTAL	6	100

P43 Tabla 206		
Opción	F	%
Expresar mi opinión	4	80
Darme a conocer y hacer amigos	1	20
TOTAL	5	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 3 aplicado al grupo 3 (10-18 años)

Como podemos observar en las siguientes tablas comparativas de los dos grupos de los adolescentes encuestados el grupo dos de los alumnos del 10mo de AEGB respecto a la primera pregunta responden. Has hecho alguna página web o algún blog el 58% si , el 41% no , grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 85% no a hecho ninguna página web, Con que contenidos ,grupo dos el 40% música ,el 12% educativos y juegos, grupo tres el 50% con juegos, el 33% música, Respondiendo la pregunta tres .Que te parece más útil de tener una web o blog propia, el31% darme a conocer como soy, el 22% compartir información con desconocidos, el 18% ser útil para otros, grupo tres el80% expresar mi opinión, el 20% darme a conocer y hacer amigos. Las redes digitales fluyen no solo como informaciones sino también como acciones, sentidos y servicios, lo que conduce a la transformación de diversas relaciones sociales en donde se plantea algunos riesgos que se supone el uno de las nuevas tecnologías por parte de los adolescentes en un marco donde se enseñe a desarrollar la responsabilidad personal y pautas de auto cuidado en donde se necesita la supervisión de los adultos.

GRUPO 2

P50 Tabla 207		
Opción	F	%
No contesta	1	3,4
Un principiante	6	20,6
Tengo un nivel medio	18	62,0
Mi nivel es avanzado	3	10,3
Soy todo un experto	1	3,4
TOTAL	29	100

P102 Tabla 208		
Opción	F	%
Menos de una hora	4	13,3
Entre una hora y dos	8	26,6
Más de dos horas	12	40,0
No lo se	6	20,0
TOTAL	30	100

P103 Tabla 209		
Opción	F	%
Menos de una hora	3	10,0
Entre una hora y dos	4	13,3
Más de dos horas	12	40,0
No lo sé	9	30,0
Nada	2	6,6
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P50 Tabla 210		
Opción	F	%
Tengo un nivel medio	14	70
Mi nivel es avanzado	3	15
Soy todo un experto	3	15
TOTAL	20	100

P102 Tabla 211		
Opción	F	%
Menos de una hora	4	19,0
Entre una hora y dos	10	47,6
Más de dos horas	5	23,8
No lo se	2	9,5
TOTAL	21	100

P103 Tabla 212		
Opción	F	%
Menos de una hora	2	9,5
Entre una hora y dos	5	23,8
Más de dos horas	11	52,3
No lo sé	2	9,5
Nada	1	4,7
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

En las siguientes tablas comparativas de los adolescentes encuestados de los grupos dos y tres podemos observar las siguientes preguntas :Cuando utilizas internet ¿como te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor el, 62% tengo nivel medio, el20% soy un principiante, el 10% nivel avanzado , respecto al grupo tres el 70% tiene un nivel medio, el 15% avanzado, y soy un experto, con respecto a la segunda pregunta :De lunes a viernes cuanto tiempo ves diariamente la televisión en casa , grupo dos el 40% más de dos horas,26% entre una y dos horas , el 20% no lo sé, grupo tres el 47% entre una hora y dos, el 23% más de dos horas , el 19% menos de una hora, respondiendo a la tercera pregunta :El sábado y el domingo cuanto tiempo ves diariamente la televisión en casa grupo dos el40% más de dos horas, el 30% no lo sé el 13% entre una y dos horas, grupo tres el 52% más de dos horas, el 23% entre una y dos horas. Sobre la información,

expresión y comunicación en el manejo de la tecnología encontramos habilidades instrumentales sobre el uso del hardware y el software, el proceso de enseñanza y aprendizaje basado en el socio constructivismo para recuperar y aplicar los principios didácticos de las instituciones para trabajar de forma colectiva entre profesores y alumnos entre clases, centros, foros y debates en donde la participación de los adolescentes sea significativa para el estudio de las TIC's..

5.5 REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

5.5 .1 Medición familiar en relación con la tecnología

GRUPO 2

P51 Tabla 213		
Opción	F	%
Poco	11	36,6
Bastante	11	36,6
Mucho	8	26,6
TOTAL	30	100

P52 Tabla 214		
Opción	F	%
No contesta	1	3,3
Nada	3	10,0
Poco	18	60,0
Bastante	6	20,0
Mucho	2	6,6
TOTAL	30	100

P53 Tabla 215		
Opción	F	%
Nada	9	30,0
Poco	17	56,6
Bastante	4	13,3
TOTAL	30	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P51 Tabla 216		
Opción	F	%
Poco	10	47,6
Bastante	8	38,0
Mucho	3	14,2
TOTAL	21	100

P52 Tabla 217		
Opción	F	%
Nada	4	19,0
Poco	13	61,9
Bastante	1	4,7
Mucho	3	14,2
TOTAL	21	100

P53 Tabla218		
Opción	F	%
Nada	6	28,5
Poco	11	52,3
Bastante	2	9,5
Mucho	2	9,5
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo a las siguientes tablas comparativas entre los dos grupos de adolescentes encuestados, el grupo dos de los adolescentes del 10mo de AEGB respecto a la primera pregunta nos dicen. Estás de acuerdo con la siguiente frase "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación" el 36% poco y bastante, el 26% mucho, siguiendo con el grupo tres del 2do de Bachillerato el 47% poco, el 38% bastante, el 14% mucho, pregunta dos: Internet puede hacer que alguien se enganche, grupo dos el 60% poco, el 20% bastante, el 10% nada, grupo tres el 61% poco, el 19% nada, el 14% mucho, respondiendo la tercera pregunta: Internet puede hacer que me aislé de mis amigos grupo dos el 56% poco, el 30% nada, el 13% bastante, grupo tres el 52% poco, el 28% nada. Es así que podemos afirmar que los dos grupos de adolescentes están frente a las pantallas en tiempo constante, otro ámbito muy importante dentro de los riesgos de las tics esta la familia al momento de abordar la intervención al momento de la utilización del internet que está influyendo en la adolescencia por un lado, y sobre todo la influencia extrema sobre todo la edad que constituye un factor esencial a la hora de jugar la influencia del internet.

GRUPO 2

P63 Tabla 219		
Opción	F	%
No pasaría nada	25	100
TOTAL	25	100

P64 Tabla 220		
Opción	F	%
No	12	48
Si	13	52
TOTAL	25	100

P65 Tabla 221		
Opción	F	%
Por el tiempo que lo uso	7	50,0
Por el momento del día en que lo uso	3	21,4
Por el gasto que hago	4	28,5
TOTAL	14	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 2

P63 Tabla 222		
Opción	F	%
Mi vida cambiaría a peor	2	9,5
No pasaría nada	19	90,4
TOTAL	21	100

P64 Tabla 223		
Opción	F	%
No	15	71,4
Si	6	28,5
TOTAL	21	100

P65 Tabla 224		
Opción	F	%
Por el tiempo que lo uso	2	28,5
Por el momento del día en que lo uso	4	57,1
Por el gasto que hago	1	14,2
TOTAL	7	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguientes tablas comparativas entre los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados de acuerdo a la primera pregunta el grupo dos de los alumnos del 10mo de AEGB .Si me quedara dos semanas sin móvil el 100% no pasaría nada, grupo tres de los adolescentes de 2do de Bachillerato el 90% no pasaría nada, de acuerdo con la segunda pregunta: Discutes con tus padres por el uso de qué haces del móvil grupo dos el 52% si ,el 48% no, grupo tres el 71% no , un 28% si, respondiendo a la tercera pregunta: Por qué motivos , grupo dos el 50% por el tiempo que lo uso, 28% por el gasto que hago, el 21% por el momento del día que lo uso, grupo tres , el57% por el momento del día en que lo uso, el28% por el tiempo que lo uso, el 14% por el gasto que hago. El comunicarse es una necesidad esencial del ser humano ya sea en las relaciones personales o en el trabajo, el intercambio de información entre las personas, los avances en la comunicación ha desempeñado un papel de creciente .Al utilizar un artefacto electrónico se ha hecho más sencillo, rápido y eficaz, el acceso a las inmersas posibilidades de la comunicación a partir de las nuevas tecnologías.

GRUPO 2

P66 Tabla 225		
Opción	F	%
No	21	84
Si	4	16
TOTAL	25	100

P67 Tabla 226		
Opción	F	%
Cuando estoy en clase	16	50,0
Cuando estoy estudiando	6	18,7
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	5	15,6
No lo apago nunca	5	15,6
TOTAL	32	100

P68 Tabla 227		
Opción	F	%
Nunca	1	4
Algunos días	13	52
Casi todos los días	7	28
Todos los días	4	16
TOTAL	25	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P66 Tabla 228		
Opción	F	%
No	18	85,7
Si	3	14,2
TOTAL	21	100

P67 Tabla 229		
Opción	F	%
Cuando estoy en clase	7	26,9
Cuando estoy estudiando	3	11,5
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	3	11,5
Cuando estoy durmiendo	1	3,8
No lo apago nunca	12	46,1
TOTAL	26	100

P68 Tabla 230		
Opción	F	%
Algunos días	10	47,6
Casi todos los días	6	28,5
Todos los días	5	23,8
TOTAL	21	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Al observar las siguientes tablas comparativas de los dos grupos de adolescentes encuestados el grupo 2 de los adolescentes del 10mo de AEGB responden a la primera pregunta: Te castigan o te premian con el uso del móvil el 84% dice que no, un 16% sí. grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 85% no es castigado con el uso del móvil, un 14% si lo es , de acuerdo a la pregunta dos:

En cuál de estas situaciones apagas el móvil grupo dos el 50% cuando estoy en clase , el 18% cuando estoy estudiando , grupo tres el 46% no lo apago nunca , el 26% cuando estoy en clase, respondiendo a la pregunta tres :Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando estas en la cama, grupo dos el 52% algunos días, el 28% casi todos los días, grupo tres el 47% algunos días , el 28% casi todos los días, el 23% todos los días.

El uso de las tic's siempre debe tener cierto control, no debería limitarse solo a niños y jóvenes, sino a todo tipo de usuarios porque nadie asegura que por hecho de ser adultos no se puede correr algún tipo de riesgo, nadie asegura que no se pueda crear una adicción en un adulto, muchos autores consideran preocupante la falta de normas de regulación por parte especialmente de las familias de los adolescentes.

El control familiar es punto nuclear para poder guiar de manera correcta la utilización de los TIC's, pero este punto se analizara en las prioridades a ser tomadas en cuenta dentro de las iniciativas de regulación.

GRUPO 2

P69 Tabla 231		
Opción	F	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	4	12,5
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	3	9,3
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	2	6,2
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	5	15,6
No estoy de acuerdo con ninguna	18	56,2
TOTAL	32	100

P92 Tabla 232		
Opción	F	%
Juego solo	9	34,6
Con mi madre	1	3,8
Con mis hermanos/as	9	34,6
Con los amigos/as	7	26,9
TOTAL	26	100

P93 Tabla 233		
Opción	F	%
No contesta	1	4,5
No	11	50,0
Si	10	45,4
TOTAL	22	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P69 Tabla 234		
Opción	F	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra	1	4,3
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	2	8,6
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	5	21,7
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	3	13,0
No estoy de acuerdo con ninguna	12	52,1
TOTAL	23	100

P92 Tabla235		
Opción	F	%
Juego solo	8	53,3
Con mi padre	1	6,6
Con mis hermanos/as	4	26,6
Con los amigos/as	2	13,3
TOTAL	15	100

P93 Tabla 236		
Opción	F	%
No	11	84,6
Si	2	15,3
TOTAL	13	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

De acuerdo a las siguientes tablas comparativas de los grupos dos y tres de los adolescentes encuestados , el grupo dos responde a la primera pregunta: Estas de acuerdo con alguna de las siguientes frases, el 56% dice no estoy de acuerdo con ninguna , el 15% he recibido mensajes obscenos, grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato responde el 52% no estoy de acuerdo con ninguna, el 21% conozco alguna persona que está enganchando al móvil, siguiendo con la siguiente pregunta :Con quien sueles jugar , grupo dos el 34% juego solo y con hermanos, el 26% con amigos, grupo tres responde el 53% juego solo, el 26% con mis hermanos, el 13 % con los amigos, dando respuesta a la pregunta tres: Discutes con tus padres por el huso que haces de los videojuegos ,grupo dos responde el 50% si , el 45% no, gripo tres el 84% no , un 15% sí. De esta manera podemos afirmar que los dos grupos de adolescentes encuestados utilizan los artefactos electrónicos de manera constante, en donde es importante promover el acceso seguro de los adolescentes ante estos medios, por parte de los jóvenes, ordenando un sistema de protección frente a las intromisiones. (Hernández & Sánchez, 2007).

GRUPO 2

P94 Tabla 237		
Opción	F	%
Por el tiempo que paso jugando	6	46,1
Por el momento en el que juego	2	15,3
Por el tipo de juegos	5	38,4
TOTAL	13	100

P95 Tabla 238		
Opción	F	%
No contesta	1	4,3
No	19	82,6
Si	3	13,0
TOTAL	23	100

P96 Tabla 239		
Opción	F	%
No contesta	1	4,3
No	11	47,8
Si	4	17,3
No lo sé	7	30,4
TOTAL	23	100

P97 Tabla 240		
Opción	F	%
Si con todos	7	53,8
Con algunos sí, con otros no	4	30,7
No me dejarían jugar con casi ninguno	2	15,3
TOTAL	13	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P94 Tabla 241		
Opción	F	%
Por el tiempo que paso jugando	2	100
TOTAL	2	100

P95 Tabla 242		
Opción	F	%
No	12	92,3
Si	1	7,6
TOTAL	13	100

P96 Tabla 243		
Opción	F	%
No	7	53,8
Si	5	38,4
No lo sé	1	7,6
TOTAL	13	100

P97 Tabla 244		
Opción	F	%
No contesta	1	4,3
Si con todos	4	17,3
Con algunos sí, con otros no	7	30,4
No me dejarían jugar con casi ninguno	11	47,8
TOTAL	23	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Como podemos observar en las siguientes tablas comparativas entre los dos grupos de adolescentes encuestados el grupo dos de los adolescentes del 10mo de AEGB de acuerdo a la primera pregunta responden: porque motivos discutes con tus padres cuando usas los videojuegos el 46% por el tiempo que paso jugando , el 38% por el tipo de juego , grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 100% por el tiempo que paso jugando, pregunta dos :Te premian o te castigan con el uso de los videojuegos , grupo

dos el 82% no , el 13% si , grupo tres el 92% no , un 7% si, tercera pregunta: Saben tus papas de que van los videojuegos con los que juegas, grupo dos el 47% no, el 30% no lo sé, el 17% si, grupo tres el 53% no, el 38% si , un 7% no lo sé, cuarta pregunta :S i tus padres supieran de que van a los videojuegos con los que juegas te dejarían jugar , grupo dos , el 53% si con todos , el 30% con algunos si con otros no , un 15% no me dejan jugar, grupo tres responde el 47% no me dejarían jugar con casi ninguno, el 30% con algunos si con otros no, un 17% si con todos. En palabras directas , el impacto que causas los videojuegos ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos. La urgencia de replantear propuestas educativas y modelos de capacitación que surgieron en respuesta, a la necesidad de metodologías nuevas que den cuenta de la complejidad del entorno contemporáneo; una capacitación no restringida a cambios conductuales, dominios tecnológicos que contemplen el enfoque de “ INTERCULTURALIDAD” ,en la formación a promover las potencialidades de cada sujeto.(Lizarazo,2008).

GRUPO 2

P99 Tabla 245		
Opción	F	%
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	3	12,5
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	6	25,0
No estoy de acuerdo con ninguna.	15	62,5
TOTAL	24	100

P111 Tabla 246		
Opción	F	%
Películas	21	32,8
Dibujos animados	11	17,1
Deportes	9	14,0
Series	1	1,5
Concursos	4	6,2
Documentales	2	3,1
Noticias	4	6,2
Programas del corazón	5	7,8
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	7	10,9
TOTAL	64	100

P114 Tabla 247		
Opción	F	%
Veo más tele de la que debería	10	25
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	20
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	5	12,5
Me aburre la televisión	1	2,5
Elijo el programa antes de encender la televisión	0	0
Me encanta hacer zapping	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	2,5
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	2,5
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	5
No estoy de acuerdo con ninguna.	12	30
TOTAL	40	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

GRUPO 3

P99 Tabla 247		
Opción	F	%
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	3	23,0
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	6	46,1
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	30,7
TOTAL	13	100

P111 Tabla 248		
Opción	F	%
Películas	14	32,5
Dibujos animados	6	13,9
Deportes	6	13,9
Series	4	9,3
Concursos	1	2,3
Documentales	4	9,3
Noticias	3	6,9
Programas del corazón	1	2,3
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	4	9,3
TOTAL	43	100

P114 Tabla 249		
Opción	F	%
Veo más tele de la que debería	5	20,8
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	2	8,3
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	4,1
Me aburre la televisión	1	4,1
Elijo el programa antes de encender la televisión	3	12,5
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	4	16,6
No estoy de acuerdo con ninguna.	8	33,3
TOTAL	24	100

Autora: Bella María Quito Bermeo

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo2 (10-18 años)

Analizando las siguientes tablas comparativas entre los dos grupos de adolescentes encuestados podemos observar que el grupo dos de los adolescentes encuestados del 10mo de AEGB de acuerdo a la primera pregunta responden: Estas de acuerdo a las siguientes frases , el 62% no está de acuerdo con ninguna , el 25% los videojuegos pueden volverme violento, grupo tres de los adolescentes del 2do de Bachillerato el 46% los videojuegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real, el 30% no

estoy de acuerdo con ninguna, un 23% los videojuegos pueden volverme violento, siguiente pregunta ;Que tipos de contenidos televisivos prefieres grupo dos el 32% películas, el 17% dibujos animados e, 14% deportes , grupo tres responde el 32% películas, el 13% dibujos animados y deportes, respondiendo a la pregunta tres :Estas de acuerdo con las siguientes frases ,grupo dos 30% no estoy de acuerdo con ninguna de ellas, el 25% veo más tele de la que debería , el 20% me gusta ver la tele acompañado, grupo tres el 33% no estoy de acuerdo con ninguna, el 20% veo más tele de la que debería, un 16% lo primero que hago cuando llego a casa es encender la televisión . Es así que podemos afirmar que tanto el grupo dos como el tres están en contacto diaria con los artefactos de comunicación , si bien no es posible imaginar a la educación sin la exigencia de las herramientas tecnológicas necesarias, tampoco se la debe pensar sin que estas sean la base esencial de proceso formativo, en donde se las debe estructurar para que sirvan en la formación de un ser humano dentro de ciertas características que están más allá de las meras tecnologías, así se denota en un encuentro de escuelas de formación de líderes sociales.

5 .RELACION DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (CUESTIONARIO ILFAM)

1. ASPECTOS GENERALES

La siguiente encuesta fue realizada a diez adolescentes que estudian en un colegio Fiscal, entre 17 -18 años del sexo masculino y femenino del Cantón Paute que está situado en la Provincia del Azuay, el mismo que tiene por objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familia

2. ASPECTOS FAMILIARES

Con quien vives		
Opción	F	%
Papa		
Mama	5	50
Papa y Mama	5	50
Total	10	100

Como está conformada la familia		
Opción	F	%
Padre, Madre e hijo	7	70
Padre e hijo		
Madre e hijo	3	30
Total	10	100

ANÁLISIS

De acuerdo a las siguientes tablas los adolescentes encuestados el 50% vive con su padre y su madre, el otro 50% viven con su madre, respecto al segunda pregunta sobre: Como está conformada la familia ideal el 70% dice que lo conforma el padre, madre e hijo, el 30% madre e hijo. Mediante esta encuesta podemos observar que un porcentaje del 30% son adolescentes procedentes de familias mono parentales que están conformadas por uno de los padres, que hoy en día lo más común es por causa del divorcio, madres solteras, o por la emigración, así mismo de acuerdo a como valoran a su familia la mitad de los adolescentes opinan que la relación que tienen entre padres e hijos es buena por la falta de comunicación que existe entre sus miembros , solo un pequeño porcentaje nos responde que la relación entre padres e hijos es muy buena .Respecto al tiempo libre empleado entre la familia podemos observar que un 50% se dedica a ver televisión, el 30% se va de paseo familiar, y solo un 20% se dedica a las fiestas familiares de esta

manera comparten momentos y afianzan los lazos familiares. Analizando la pregunta sobre cuáles son los factores que afectan la estabilidad familiar se evidencia diferentes situaciones como: Factor económico: el desempleo es un factor que más ha perjudicado a su familia, Factor social: falta de atención en la salud y educación y la migración también afectado a un pequeño grupo, Factor intrafamiliar: el alcoholismo y los embarazos en la adolescencia.

Dentro de los valores que indicamos de acuerdo a su importancia los más considerados y deberían ser prioritarias para la familia son; La responsabilidad, honestidad, respeto, amor, amistad, autoestima, y la alegría.

Para abordar el tema del aborto ellos opinan que en ningún caso se lo debería aplicar, por ser un tema tan delicado para la familia y la sociedad. Los temas concretos referentes a la familia, los adolescentes sugieren recibir orientaciones sobre: Familia y educación en valores para tener un mejor ambiente familiar.

6.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1 CONCLUSIONES.

A través de la investigación realizada en los centros educativos del Cantón Paute se ha llegado a las siguientes conclusiones:

- ❖ Mediante esta investigación hemos podido constatar que la utilización de las redes sociales y las pantallas son muy utilizadas por niños y adolescentes.
- ❖ Las instituciones educativas cuentan un buen acceso en la utilización de las TIC's que les permite tener un buen desarrollo en el aprendizaje los mismos que cuentan con un laboratorio audiovisual.
- ❖ Los padres de familia quienes proporcionan a sus hijos contacto con los nuevos artefactos de comunicación es preciso que tengan presente las ventajas y desventajas de su utilización.
- ❖ La educación se ha vuelto parte integrante de las nuevas tecnologías y cada vez más estudiantes en todo el mundo están exigiendo tener más conocimiento sobre su manejo.
- ❖ Es elemental que la tarea de la educación llegue a un nivel diferente donde los profesores pongan mucho énfasis al momento de enseñar la utilización de las nuevas tecnologías.
- ❖ Brindar una educación de calidad pretende la participación de todos los sectores que se encuentran de una u otra manera tomando acción a favor de la educación..
- ❖ Dentro de las oportunidades tenemos que desde muy tempranas edades los niños ya comienzan a interactuar con los medios informáticos de la actualidad al.
- ❖ Como un riesgo lo que más preocupa dentro del campo de la relación entre niños y jóvenes y el uso de las TIC's, es que su utilización propenda a tener más consumidores.

6.2 RECOMENDACIONES

- ❖ Los padres y profesores debemos poner mucha atención al momento que un niño o adolescente este frente a una computadora y verificar los contenidos que se encuentran a la vista,
- ❖ Los maestros deben tomar las precauciones necesarias ante esta situación al dar información sobre su utilización que esta sea de manera correcta.
- ❖ Los padres de familia deberían controlar a sus hijos al momento que están en contacto las redes informáticas como: el celular, los videojuegos, y el internet son
- ❖ Los padres de familia deben brindar a sus hijos un clima social familiar bueno para que estos se sientan seguros emocionalmente en su hogar y así este no sea un factor de distracción en su empeño como estudiante
- ❖ Se debe recalcar la participación de las instituciones educativas en la colaboración con la comunidad para brinda cursos de computación a niños y adolescentes. que les sirve como medios de aprendizaje.
- ❖ Los padres deben tener la responsabilidad de controlar a sus hijos al momento que estos adquieran un artefacto tecnológico a la hora de ver que su utilización sea de manera correcta.
- ❖ Cuando los usuarios están frente a las pantallas los maestros y padres deberían ser controlados ya que pueden adoptar otra personalidad al momento que se encuentran frente a un computador..
- ❖ Los avances tecnológicos cada vez son más imprescindibles y como padres esperamos que nuestros hijos tengan acceso e este tipo de educación y conocimiento.

7. BIBLIOGRAFÍA

Barros, A. (3 de Diciembre de 2008). Generación Interactiva: Niños y adolescentes frente a las pantallas Disponible

en:[http://www.alejandrobarrros.com/content/view/330088/Generacion-Interactiva-Niños y adolescentes frente a las pantallas](http://www.alejandrobarrros.com/content/view/330088/Generacion-Interactiva-Niños-y-adolescentes-frente-a-las-pantallas) [consulta 2011,2 de agosto].

Bringue, & Sabada, C.(2011).La generación interactiva en Ecuador. Niños y adolescentes frente a las pantallas. Fundación Telefónica. Ecuador: Santillana

Carrier y Asoc. (2006). Los adolescentes y el celular. Recuperado el 2011, Disponible en www.carrieryaso.com [consulta 2011, 18 de agosto].

Cabo y Pardo (2007). Nuevas Tecnologías aplicadas en la Educación. Madrid: Santillana

Crea 2010"Azúay Mapa Ecológico" CREA Y CLIRSEN. Quito- Ecuador

Crea.2010"Caracterización Socioeconómica del Cantón Paute"

Constitución Política del Ecuador. (2008). Montecristi: Asamblea Constituyente del Ecuador.

Dirección Provincial de Educación del Azúay 2009-2010"Listado General de Planteles del Cantón Paute"- Ecuador.

EFE.(Lunes de Abril de 2011). Un 25% de niños abren el acceso a sus perfiles.[consulta 2011, 15 de agosto].

Hernández Prado, M., Solano Fernández, & Sánchez Romero. (2007)Comunidad educativa: familia, escuela y TIC. Recuperado el 16 de Julio de 2011, Disponible en <http://www.educared.org/global/congresoiv/docs/COMUNICACIONES/ComunidadEducativa-Comunicacion.pdf> [consulta 2011, 20 de agosto].

INEC (2010) "AZUAY" Proyección de la población y vivienda para el 2010 Quito- Ecuador. Disponible en.www.inec.gov/proyecciones/proy.html

Introducción a las Tecnologías de la formación (2009).guía para los docentes prohibida su venta. MINISTERIO DE EDUCACION"

Iriarte Diazgranados, F. (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la información y las Comunicaciones. (Psicología desde el Caribe, 208-224)

Lizarazo, N. (2008). Situación presente de la educación de personas jóvenes y adultas en Ecuador. México: Centro de Cooperación Regional para la Educación de Adultos en América Latina.

Morales López & Poveda Vásquez. (2010). Algunas demandas actuales en la educación con las TIC's: insumos para un modelo por competencias. Recuperado el 23 de julio de 2011, de CIEMAC Disponible en: <http://www.cidse.itcr.ac.cr/Yuri-Poveda.pdf>

Núñez Lavadeze. (2010). Los niños frente a las pantallas. Madrid: Universistas y Universidad CEU. San Pablo.

Napoleón Saltos. (2009-2010) Ecuador y su Realidad. Fundación José Peralta. Edición actualizada 2009-2010 Universidad Particular de Loja.

Primaria Activa Océano (2009) Enciclopedia escolar. "Por una educación de calidad". Disponible en www.grupodocente.com. Educación Básica.

Parson, T. (2000). El aula como sistema de enseñanza para niños. En educación y Sociedad. Madrid Santillana.

Rivera & Milic, N. (2006). Alianza Familia- Escuela: Percepciones, Creencias, Expectativas y Aspiraciones de Padres y Profesores de Enseñanza General Básica. PSYKHE, 119-135.

Rosario, J. (2005). La tecnología de la información y la comunicación (TIC). Su uso como Herramienta para el Fortalecimiento y el Desarrollo de la Educación Virtual. Recuperado el 29 de julio de 2011, Disponible en <http://www.youblisher.com/p/39659-TIC-EN-LA-EDUCACION-VIRTUAL/>

Rubio Gil, A. (2010). Generación digital: patrones de consumo de Internet, cultura juvenil y cambio social. Revista de Estudios de Juventud, 201-221.

Sntori, G. (2000). Homo Videns. La Sociedad Teledirigida. Florencia: TAURUS. Disponible <http://www.Plandecenal.edu.co/htm/1726/article-126776.html> [consulta 2011, 10 de septiembre].

ANEXO

8.- ANEXOS.

ANEXO # 1: CARTA DE INGRESO A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS.



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 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



ANEXO # 2: CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS

1. ¿A qué curso vas?

- ☐ 1º de Primaria
- ☐ 2º de Primaria
- ☐ 3º de Primaria
- ☐ 4º de Primaria

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- ☐ Masculino
- ☐ Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- ☐ No (pasa a la pregunta 9)
- ☐ Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- ☐ No
- ☐ Sí

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

- ☐ No (pasa a la pregunta 13)
- ☐ Sí

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

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

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

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

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

☐ No (pasa a la pregunta 21)

☐ Sí

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

☐ PlayStation 2

☐ PlayStation 3

☐ XBox 360

☐ Wii

☐ PSP

☐ Nintendo DS

☐ Game Boy

☐ Ordenador

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

☐ PlayStation 2

☐ PlayStation 3

☐ XBox 360

☐ Wii

☐ PSP

☐ Nintendo DS

☐ Game Boy

☐ Ninguna de las anteriores

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

☐ Solo

☐ Con mi madre

☐ Con mi padre

☐ Con mis hermanos y/o hermanas

- ☐ Con los amigos y/o amigas
- ☐ Con otras personas distintas

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

☐ Ninguno (pasa a la pregunta 24)

☐ Uno

☐ Dos

☐ Tres

☐ Cuatro o más

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

- ☐ Mi habitación
- ☐ La habitación de un hermano/a
- ☐ El salón o cuarto de estar
- ☐ La habitación de mis padres
- ☐ En la cocina
- ☐ En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- ☐ Otros sitios

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

- ☐ Solo
- ☐ Mi padre
- ☐ Mi madre
- ☐ Algún hermano/a
- ☐ Otro familiar
- ☐ Un amigo/a
- ☐ Otras personas

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

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

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

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

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

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

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

- ☐ Internet
- ☐ Televisión
- ☐ No lo sé

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

- ☐ Internet
- ☐ Teléfono móvil
- ☐ No lo sé

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

- ☐ Videojuegos
- ☐ Televisión
- ☐ No lo sé

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

- ☐ Teléfono móvil
- ☐ Televisión
- ☐ No lo sé

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

- ☐ Teléfono móvil
- ☐ Videojuegos
- ☐ No lo sé

ANEXO # 3: CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JOVENES DE 10 A 18 AÑOS**1. ¿En qué curso estás?**

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras persona

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

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

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

8. ¿Qué lees?

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas

5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

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

1. No (pasa a la pregunta 16)
2. Si

15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)

1. Internet: Buscadores y páginas web
2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentacione

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

1. Todas
2. Matemáticas
3. Lengua y Literatura
4. Historia/ Geografía
5. Idiomas
6. Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)

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

1. No, ninguno
2. Sí, algunos (menos de la mitad)
3. Sí, casi todos (más de la mitad)
4. Sí, todos

18. ¿Tienes ordenador en casa?

1. (pase a la pregunta 22)
2. Si

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En un cuarto de trabajo, estudio o similar
6. Es portátil
- 7.

20. ¿Tienes internet en tu casa?

1. No (pase a la pregunta 22)
2. Si

21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)

1. No
2. No lo sé
3. Sí, tengo un filtro
4. Sí, tengo un antivirus
5. Sí, pero no sé lo que es

22. TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

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

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo se

24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

1. Entre una y dos horas
2. Más de dos horas
3. Nada
4. No lo sé

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

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónico (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

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

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

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

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti

5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

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

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)

8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

46. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

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

1. No
2. Si

48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

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

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?)
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

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

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

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

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

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

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

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

1. No
2. Sí

67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta)

- 1. Pro Evolution Soccer 2009
- 2. Call of Duty: Modern Warfare
- 3. Beijing 2008: juegos olímpicos
- 4. FIFA 09
- 5. Assasins Creed
- 6. Grand turismo 5 prologue
- 7. Prince of Persia
- 8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
- 9. Pro Evolution Soccer 2008
- 10. Grand Theft Auto IV
- 11. Fifa 08
- 12. Ninguno

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

- 1. No (pasa a la pregunta 78)
- 2. Si

77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

- 1. Grand Theft Auto IV
- 2. Gears of war classics
- 3. Halo 3
- 4. Pro Evolution Soccer 2009
- 5. FIFA 08
- 6. Call of duty: modern warfare
- 7. Assasin's creed
- 8. Lost Odyssey
- 9. Soul Calibur IV
- 10. Ninja Gaiden II
- 11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

- 1. No (pasa a la pregunta 80)
- 2. Si

79. .Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

- 1. Wii Paly
- 2. Mario Kart
- 3. Wii Fit
- 4. Super Mario galaxy
- 5. Super smash bros brawl
- 6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
- 7. Big Brain academy
- 8. Triiviial
- 9. Link's crossbow training + Wii Zapper

- 10. Mario Party 8
- 11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

- 1. No (pasa a la pregunta 82)
- 2. Si

81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

- 1. Pro evolution Soccer 2008
- 2. FIFA 08
- 3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
- 4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
- 5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
- 6. Final Fantasy VII: Crisis Core
- 7. FIFA 09
- 8. Los Simpsons – el videojuego
- 9. God of war: Chains of Olympus
- 10. Buzz! Concurso de bolsillo
- 11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

- 1. No (pasa a la pregunta 84)
- 2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

- 1. New Super Mario Bros
- 2. Cocina conmigo
- 3. Magia en acción
- 4. 42 juegos de siempre
- 5. Brain Training del Dr. Kawashima
- 6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
- 7. Mario Kart DS
- 8. Más Brain Training
- 9. Guitar Hero: On Tour
- 10. Imagina ser mamá
- 11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

- 1. No (pasa a la pregunta 86)
- 2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

- 1. Super Mario Bros
- 2. Boktai: The Sun Is Your Hand

3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

1. No
2. Si

96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura

6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.

3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

109. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

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

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as
3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos
- 6.

111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

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

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión
7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam

5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

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

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

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

1. 1. Teléfono móvil
2. 2. Televisión
3. 3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ iPod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

ANEXO # 4: CUESTIONARIO DIRIGIDO A NIÑOS Y ADOLESCENTES, ELABORADO POR EL ILFAN

CUESTIONARIO ILFAM

Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

-
-
-
-
- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

I. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()
2. Fiscomisional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

2 ASPECTOS FAMILIARES**2.1 ¿Con quién vives?**

1. () Papá 2. () Mamá 3. () Papá y Mamá 4. () Solo en mi casa 5. () Con mi/s _____

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ()
2. Padre, madre e hijo. ()
3. Padre e hijo. ()
4. Madre e hijo. ()
5. Otro especifique: _____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					

6. Visita a familiares					
7. Labor social					
8. Labor pastoral					
9. Fiestas familiares					

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
A. Factor económico:					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social:					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar:					
1. Violencia familiar: (física)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()
 - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
1.1 _____ 1.2 _____
2. En ningún caso se debe aplicar ()

¿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

FOTOGRAFIAS DE LOS CENTROS EDUCATIVOS.

UNIDAD EDUCATIVA JULIO MARÍA MATOVELLE



Tomado por: Bella María Quito Bermeo.

COLEGIO TÉCNICO AGROPECUARIO

“26 DE FEBRERO”



Tomado por: Bella María Quito Bermeo

FOTOGRAFÍAS DE LOS CENTROS EDUCATIVOS.

ESCUELA FISCAL FRANCISCO ALVARADO



Tomado por: Bella María Quito Bermeo