



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La universidad católica de Loja



MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones interactivas en la ciudad de Cotacachi; instituciones: escuela “Santísimo Sacramento”, escuela “Manuela Cañizares” e instituto tecnológico “Luis Ulpiano de la Torre”, en la ciudad de Cotacachi, provincia de Imbabura en el año 2011.

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

AUTOR:
Terán Toro Bolívar Rubén

MENCIÓN:
Educación Básica

DIRECTOR DEL PROYECYO DE INVESTIGACIÓN:
Mg. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:
Dr. Darío Gilberto Granda Astudillo

CENTRO UNIVERSITARIO – IBARRA

2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La universidad católica de Loja



CERTIFICACIÓN

DARIO GILBERTO GRANDA ASTUDILLO
TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.

CERTIFICA:

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

(f) _____

Loja, diciembre del 2011



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La universidad católica de Loja



ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Bolívar Rubén Terán Toro, declaro ser autor 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 de la Universidad.

(f) _____

C.I. 100169769-5



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La universidad católica de Loja



AUTORÍA

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

(f) _____

Bolívar Rubén Terán Toro
C.I. 100169769-5



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La universidad católica de Loja



DEDICATORIA

A Dios, mi norte, mi centro. A mi padre, que aunque ya no está, todos los días recuerdo sus enseñanzas y anhelos para conmigo, A mi madre, cimiento fundamental en mi vida, su tenacidad y lucha perseverante ha hecho de ellos el gran ejemplo a seguir y destacar. A mi esposa e hija, compañeras vitales del camino, por ellas lucho a diario. A mis hermanos, gracias a todos, soy lo que soy. Los amo con mi vida.

B. Rubén Terán Toro



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La universidad católica de Loja



AGRADECIMIENTO

En primer lugar a Dios por guiarme y brindarme tanta felicidad toda la vida. A mis padres, hermanos, esposa, hija, amigos, a mi tutor, a la Universidad Técnica Particular de Loja, y a todos quienes han sido un apoyo y aliento incondicional para culminar este nuevo peldaño de mi vida profesional. Dios les pague con todo mi corazón.

B. Rubén Terán Toro



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La universidad católica de Loja



ÍNDICE

Portada	i
Certificación	ii
Acta de cesión de derechos	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	vii
1. RESUMEN.....	1
2. INTRODUCCIÓN.....	2
3. MARCO TEÓRICO.....	5
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar...	6
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.	9
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	11
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	14
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	14
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.	19
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s.....	30
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s.	32
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	36
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	37
3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy).....	38

4.	METODOLOGÍA.....	40
4.1	Diseño de la investigación	42
4.2	Participantes de la investigación.....	43
4.3	Técnicas e instrumentos de investigación	44
4.3.1	Técnicas	44
4.3.2	Instrumentos	45
4.4	Recursos	45
4.4.1	Humanos	45
4.4.2	Institucionales	45
4.4.3	Materiales	45
4.4.4	Económicos	46
4.5	Procedimiento	46
5.	INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	48
	(1er. Grupo: niños de 6 – 9 años)	
5.1.	Caracterización sociodemográfica.....	49
5.2.	Redes sociales y pantallas.....	52
5.3.	Redes sociales y mediación familiar.....	55
5.5.	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	56
5.	INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	58
	(2do. grupo y 3er. grupo adolescentes de 10-14 años de edad y jóvenes de 15-18 años de edad.)	
5.1.	Caracterización sociodemográfica.....	58
5.2.	Redes sociales y pantallas.....	76
5.3.	Redes sociales y mediación familiar.....	109
5.4.	Redes sociales y ámbito escolar.....	134
5.5.	Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	157
5.6.	Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	176

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	177
6.1. Conclusiones	178
6.2. Recomendaciones	180
7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....	182
8. ANEXOS.....	184

1. RESUMEN

La presente investigación se llevó a cabo con la finalidad de conocer con detalle el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, y su impacto en el ámbito escolar y familiar; donde alcanzó varios objetivos específicos así como conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados, identificar las pautas de consumo, lugar de uso, momento y duración, riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías e indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías. Este estudio posibilita conocer a fondo el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país; además ayudará a comprender la magnitud del problema y determinar sugerencias que pueden prever que niños/as y jóvenes tomen el uso de tecnológicas como un elemento adictivo.

El desarrollo de este estudio se realizó a través de una investigación de campo en función de la aplicación de técnicas de recolección de datos como son las encuestas a estudiantes del 4to año de educación básica de la escuela Santísimo Sacramento, pre-adolescentes del 7mo año de Básica de la escuela Manuela Cañizares y jóvenes del 3ro de bachillerato del Instituto tecnológico Luis Ulpiano de la Torre; considerando las siguientes dimensiones: Caracterización sociodemográfica, redes sociales y pantallas, redes sociales y mediación familiar, redes sociales y ámbito escolar, redes sociales, riesgos y oportunidades, la generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica. Este proceso se fundamenta en la aplicación de un diseño de investigación mixta a través de ciertas características como no experimental, transeccional (transversal), exploratorio, descriptivo.

Los resultados obtenidos en la investigación determinan que los niños/as adolescentes y jóvenes gustan de mirar la tv, juegos de playstation, internet y otros, muchas horas en el día; los padres poco o nada les interesa los programas o juegos que sus hijos miran, en los hogares tienen TV en cada cuarto y computador en el dormitorio de sus hijos.

2. INTRODUCCIÓN

La Generación Interactiva, permite comunicar, educar y entretener a través de internet, el celular, los videojuegos y la televisión, éstas son las cuatro pantallas sobre las que se centra la investigación. La riqueza que ofrece la TV, la computadora, los juegos y el internet y el uso de otras nuevas tecnologías en materia de información, constituyen medio muy eficaz para generar un espíritu creativo e innovador frente al conocimiento, pero lamentablemente su uso inadecuado, preocupa a la comunidad educativa.

De acuerdo a varios expertos, la tecnología puede ser nuestra mejor aliada y nuestra peor enemiga. El uso excesivo de las nuevas formas de comunicación digital amenaza con desconectar a sus usuarios del mundo real.

La presente investigación, de acuerdo con los datos obtenidos en las encuestas realizadas, determina que existe un problema del mal uso de las tecnologías por parte de los niños, adolescentes y jóvenes y que sus padres poco o nada se preocupan de controlar los programas que ven, los juegos, o el tiempo que pasan en el computador o en la TV.

Sobre esta problemática a nivel nacional el Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad en el Ecuador, con el respaldo del Ministerio de Educación, viene trabajando en el proyecto Generaciones Interactivas, realizado a través de Fundación Telefónica. De acuerdo a estos avances se ha realizado investigaciones previas en algunas instituciones educativas, esto ha motivado a que el presente proyecto sea una motivación para llegar a todo el territorio nacional; con este antecedente se busca realizar un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes de 6 a 18 años, en el Ecuador. A nivel Local dentro de cantón Cotacachi no existe una investigación de esta naturaleza; de igual manera a nivel institucional no hay un estudio que enfoque esta problemática.

La presente investigación es de suma importancia para el sistema educativo ecuatoriano ya que los resultados arrojarán datos importantes sobre la problemática y con ello se

podrá buscar espacios de prevención al problema a nivel Ministerial; así como concienciar a los padres de familia del problema para que sean un factor importante en la solución. Asimismo, esta investigación es fundamental para la Universidad Técnica Particular de Loja, que dentro de su aporte a la sociedad quiere contribuir con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas en Ecuador, puesto que el conocimiento sobre la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías ayudará a tener datos reales y un mapa situacional sobre la temática.

Para lograr objetividad en la propuesta investigativa, es necesario tomar en cuenta una muestra considerable por lo que, aproximadamente, 800 instituciones a nivel nacional intervienen en este proyecto, lo que, sin lugar a duda, permitirá la obtención de resultados que justifiquen el empeño puesto por la UTPL y quienes, como estudiantes, somos parte de esta notable iniciativa que derivará en la búsqueda de soluciones a corto y largo plazo.

Los resultados obtenidos son trascendentes para las instituciones en las que se realizó la investigación, para los padres de familia, para la comunidad y para los mismos estudiantes, que podrán ver reflejados en sus respuestas la problemática existente en función de sus comportamientos frente a los medio interactivos.

Esta investigación ha sido factible realizarla por cuanto se contó con los recursos necesarios como las encuestas elaboradas por la institución educativa patrocinadora; la participación de niños/as adolescentes y jóvenes. Dentro de las limitaciones que se tuvo al realizar el trabajo de campo destacan: el tiempo y el gran número de indicadores en las encuestas.

Con los resultados se pudo conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados con los ítems que perfilaban el conocimiento de cómo funcionan las familias en su interior. Otro aspecto importante que se pudo conocer hace relación con las pautas del consumo de equipos tecnológicos que tienen los hogares, cómo es su uso y distribución y la participación de los miembros de las familias. Para conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías se ha realizado

investigación bibliográfica en el marco teórico. Para analizar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías, a más de la información científica se utilizaron ítems que enfocan este aspecto.

Es importante determinar que se han cumplido con los objetivos de la investigación, el general: conocer la frecuencia de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país; esto se cumple a través de los resultados obtenidos en la actividad investigativa.

Este proceso deja beneficiarios directos e indirectos; los primeros son definitivamente los niños/as adolescentes y jóvenes; y los indirectos son los padres de familia, los maestros, la institución y la sociedad misma.

El proceso metodológico de la investigación fue realizado en forma técnica, aplicando procedimientos investigativos como tabulación de encuestas, graficación y análisis e interpretación de datos, así como la discusión de resultados.

MARCO TEÓRICO

3. MARCO TEORICO

3.1 Caracterización sociodemográfica ecuatoriana del ámbito escolar y familiar.

El Gobierno a través del Ministerio de Educación y otras entidades está trabajando para favorecer el aprendizaje y facilitar los medios que respalden el desarrollo de los conocimientos para la formación de profesionales de calidad. Y uno de los objetivos es evitar que la brecha socio económica genere capas de marginación como resultado de la alfabetización digital.

Los cambios sociales y culturales en nuestra sociedad actual están íntimamente vinculados con las tecnologías de la información. Estas tienen un impacto significativo en el conjunto de las relaciones sociales por ejemplo ha ocasionado una desvinculación entre padres e hijos, por el poco tiempo que se le dedica a la comunicación intrafamiliar.

En el Ecuador, la población hasta el año 2010 asciende a 14.302.876 habitantes, con la densidad poblacional de América del Sur más alta, teniendo 51.5 habitantes por km cuadrados. *“La población está dividida casi equitativamente entre Costa y Sierra con una población etnoracial diversa”*¹

*“En nuestro país de acuerdo a una encuesta realizada por parte de la Superintendencia de Telecomunicaciones, en varias empresas operadoras que proveen el servicio de internet como son Andinanet, Asapel, ATyT, Computel, Portanet, TV Cable, entre otras, el total de usuarios de internet es de 823.483 personas y las principales provincias que utilizan este servicio son Pichincha con 393.696 usuarios y Guayas con 143.202 usuarios, sin especificar si son niños, jóvenes o adultos”.*²

¹ http://es.wikipedia.org/wiki/DemografC3ADa_del_Ecuador

² Superintendencia de Telecomunicaciones, análisis de encuesta, 2009, pág. 5

Entendiéndose por usuario a quien usa el servicio y es por eso que generalmente, por cada cuenta de Internet existe 1 o más usuarios de Internet; hay que indicar que para el cálculo de estos datos se hacen estimaciones ya sea por la operadora como por la Superintendencia.

Cuando hablamos de cultura familiar, nos referimos a los patrones, normas, costumbres, que caracterizan los vínculos entre sus miembros. Y acaba nutriendo la identidad de una persona.

Para la formación de la identidad personal no resulta suficiente el conocimiento adquirido, sino debe existir una dimensión afectiva, y es en esa unidad de lo cognitivo y lo afectivo que la cultura familiar cobra significado a través de las vivencias que provocan las experiencias intrafamiliares reconociéndose como diferente. El niño que interactúa saludablemente en un clima familiar adecuado adquiere valores de sociabilidad y se ve favorecido para el desarrollo cognitivo en el proceso de aprendizaje.

Todo ello condiciona formaciones como la autoestima, la concepción de sí mismo, la valoración de sus posibilidades personales y sus aspiraciones para el futuro. Las vivencias de un individuo marcan la inteligencia, la orientan a un fin lo hacen aceptarse como parte de un entorno particular, comienza el proceso de formación de su identidad.

En consecuencia, los padres responsables propician espacios para que sus hijos e hijas vayan adquiriendo una libertad y autonomía gradual, para que puedan defenderse en la vida sin depender ni económica, ni emocionalmente de otras personas. Saber renunciar progresivamente al control sobre nuestros hijos es un signo favorable de tolerancia. Saber crear un clima o ambiente familiar donde las decisiones se tomen tras el diálogo y tras escuchar las razones de todos. En el grupo familiar, la tolerancia se manifiesta en las situaciones y conflictos que dinamizan la convivencia cotidiana y no sólo en las decisiones importantes.

Podríamos definir a la cultura escolar como aquellos aprendizajes que se dan dentro de la institución escolar, las pautas de relaciones que se establecen así como, los significados y comportamientos. Estos aprendizajes se pretenden consolidar las nuevas generaciones a través de la institución escolar.

La escuela debería convertirse en un espacio de encuentro donde se revelen los elementos de la cultura y donde se conozca qué traen de sus hogares, a la cultura de la experiencia de los alumnos, derivada de los escenarios sociales en los que hasta el momento del ingreso a la escuela han constituido los principales espacios de aprendizaje, principalmente en la familia, y de esta forma brindar los conocimientos académicos relacionados y abiertos a la cultura vivencial del individuo.

La escuela es el centro donde se realiza esta interacción entre la cultura adquirida en la familia y la cultura que le ofrece la vida escolar

Una de las dificultades de esta interacción escuela- familia, en la dicotomía entre los contenidos de la escuela con la vida cotidiana, al presentar tal grado de abstracción que carecen del valor práctico para ser utilizados en el día a día. El sujeto aprende las estrategias para solucionar los problemas en la escuela, pero el objetivo es enseñar aprendizajes significativos, que le sirvan en la vida y que estén totalmente conectados con la realidad social. Son estos contenidos los que alimentan y que al final constituyen o se convierten en los verdaderos forjadores de la identidad personal. La vía de asimilación de la cultura es el aprendizaje significativo.

Todo esto se podrá llevar a cabo, si el docente tiene en cuenta, los conocimientos, intereses y preocupaciones que tiene el adolescente; y por sobre todas las cosas si tiene presente que el alumno es un ser social que actúa fuera de la institución educativa.

En la actualidad influye en la escuela y en la familia una cultura con valores deseables, universales y humanistas al igual que antivalores como el consumismo, individualismo extremo, absoluto poder del mercado, que pueden también incidir en la construcción de

significados y en la formación de la identidad de una persona, sea ésta niño, niña o adolescente.

Negar el papel de la escuela y el poder de los medios masivos de comunicación que nos absorbe cada día más y nos somete a estos poderes subliminales del mercado y el consumismo y de las nuevas técnicas de la información y proponer que los individuos pueden aprender y desarrollarse solos, que las trabas y éxitos están marcados por las condicionantes naturales, resulta algo inoperante, sería incompleta la formación desconociendo la dimensión social de la educación como proceso de interacción interpersonal.

Juegan un papel preponderante los medios masivos de comunicación, que en la actualidad constituyen una competencia para la escuela, ya que estos son un canal mucho más poderoso y atractivo de proveer información (cultura de la imagen y absorción o tontificación del ser humano). El estudiante llega a la escuela no sólo con la cultura familiar sino también con una influencia cultural fuerte, proveniente no sólo de la cultura local sino extranjera, producto de la globalización en la que nos encontramos actualmente.

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

La educación es el ámbito del bienestar social en el cual la población ecuatoriana ha logrado su mayor progreso en las últimas décadas. Pero esta mejora no ha sido igual para todos los ecuatorianos. Las oportunidades que han tenido los ecuatorianos y ecuatorianas para educarse dependen de su situación socioeconómica, su lugar de residencia, su género, su edad y su condición étnica. Los sectores medios y populares de las zonas urbanas fueron incorporados masivamente al sistema educativo, de modo que para ellos la escolarización formal representó una clara vía de ascenso social. En cambio, la población rural, especialmente la campesina e indígena, sufre aún la falta de oportunidades y recursos para alcanzar una educación adecuada.

El impacto que la tecnología ha causado en nuestros hogares, se refiere de manera especial a la computadora y el internet por lo que los padres de familia debemos guiar a nuestros hijos en su uso, por eso se requiere que la familia en su contexto esté informada respecto de productos, contenidos, situaciones y personajes, que tenga conocimiento de los recursos TIC que utilizan en el jardín de infantes, escuela o colegio, o ahora las llamadas unidades educativas.

Que maneje sus expectativas respecto del aporte de las TIC en el aprendizaje de sus hijos, que pida ayuda para asesorar el uso responsable de la TIC en el hogar, porque se da el caso que algunos jóvenes no tienen horarios ni restricciones para el uso de éstas, la familia tiene que colaborar en la integración y que comparta su experiencia de uso.

De los chicos y jóvenes se espera que refuercen hábitos y valores tales como el respeto, compañerismo, normas de convivencia y cuidado, que participen de las distintas experiencias obtenidas, que mejoren su aprendizaje, que enfrenten con mayor éxito los otros niveles educativos.

Este en el que se encuentra la humanidad esta globalizado, donde el crecimiento tecnológico, social, económico, político, nos lleva a reflexionar sobre los seres humanos, sobre el uso de las tecnologías en la aplicación de los procesos inmersos en la vida diaria, por lo que se hace totalmente necesario analizar el uso de las TIC's en el proceso de enseñanza – aprendizaje y la forma de sacar provecho de todas sus ventajas, las cuales son creadoras de estrategias para obtener conocimientos válidos de forma colectiva e identificar las desventajas que fortalezcan todo este proceso al que nos enfrentamos.

Con este bagaje de información, *“...la informática viene a transformar los conocimientos individuales, particulares, constituida por la gran información y acumulación de ciencia que nos ofrece. Estas transformaciones constituyen un cambio profundo en la pedagogía que luego pasará a la adquisición de un conocimiento de carácter universal, unida a la concepción de la cultura en la cual la escuela y el profesor son los que se encargan de*

*asegurar el proceso y los resultados finales en donde existe una prioridad, que es la que el alumno aprehenda los conocimientos impartidos y que vienen dados hacia el aprendizaje de estructuras y de conceptos”.*³

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

En Internet existe el mayor encuentro multicultural y la mayor coincidencia tecnológica de todos los tiempos, por lo que los niños y adolescentes deben recibir orientaciones de qué páginas web visitan y de esto deben tener cuidado los padres, por lo tanto a los chicos no se les puede dar total libertad sobre este aspecto.

Es importante recordar que la enseñanza, durante largo tiempo, se ha basado en dos elementos: el profesor y el libro, y hoy en día, en las sociedades modernas, el sistema educativo visualiza otras formas de transmitir los conocimientos que vienen dadas por la incorporación de los materiales de audiovisuales.

Se podría decir que la contribución con *“el uso de la telemática (unión de la telecomunicación y la informática) es que intervienen pedagógicamente en forma tutorial”*⁴, esto quiere decir que tiene sus bases en la lógica de la enseñanza programada, que en vez del típico texto escrito, el mensaje aparecerá en la pantalla del computador y el estudiante deberá responder la información que se presente en el momento, lo que le ayudará a reforzar los conceptos adquiridos previamente y que a su vez le permitirá el autocontrol en el proceso del conocimiento, pero que en cierta medida requerirán mucho mayor dedicación para captar dichos conocimientos.

Después tenemos las técnicas de simulación, que vienen dadas por la modalidad de presentar diversas alternativas. Una de ellas es lo que se puede denominar descubrimiento guiado.

³ C. Alonso, D. Gallego, 2003.

⁴ Duque Félix, 2000, Filosofía para el fin de los tiempos, Madrid España, Ed. Akal, pág, 89

La administración de la enseñanza que constituye más una forma deseada, que una forma realizada de intervención de la computadora, es la que postula el desplazamiento liso y llano del maestro que es informado sobre los avances, pruebas y opciones de los alumnos. Es decir que el maestro siempre tiene que estar haciendo constantes evaluaciones a los alumnos y calificando los avances en los temas estudiados.

Una de las ventajas es la paciencia en el alumno, ya que permite repetir la información tantas veces como sea necesario y ser analizada con mayor tiempo para dar respuestas y resultados significativos.

Especifica la enseñanza, es decir que puede proveer diferentes facilidades según las habilidades del maestro. Esta modalidad rompe la estructura lineal del libro, o sea, maestro/libro/alumno, permitiendo saltos pero al mismo tiempo, asegurando cubrir todo el contenido.

Los seres humanos hemos tenido que adaptarnos a todos estos cambios sociales y pedagógicos que nos ofrece la llegada de las TIC`s y con ello su aprendizaje.

En el proceso educativo favorece en muchos casos la incorporación de herramientas tecnológicas; hemos aumentado nuestra capacidad de visualizar tanta información al mismo tiempo y, paralelamente, hemos reflexionado en cómo obtenerla para desarrollar nuestro potencial de conocimientos, para luego implementarlos en las aulas de clases, tomando en cuenta que el esfuerzo y la dedicación que nosotros, como maestros, demos en asumir cambios de carácter en estos procesos, podremos entonces tener la labor de reforzar los cambios en los estudiantes a través de la motivación, y de manera pedagógica llegar a resultados en grupos de aprendizaje colaborativo a través de la información y herramientas tecnológicas que arrojen resultados significativos.

Las tecnologías y los medios de información y comunicación son herramientas útiles en tareas administrativas, operativas y de comunicación y sobre todo han mostrado enormes cualidades para apoyar procesos de aprendizaje en la educación formal e informal.

“La incorporación de la tecnología en la educación tiene el propósito integral de mejorar y transformar positivamente todas las actividades, tanto de gestión escolar como académicas que se realizan en los centros educativos”⁵.

Para lograr dicho propósito es necesario que todos los actores del proceso educativo (maestros, directivos, personal de apoyo técnico pedagógico, padres de familia y personal administrativo) se capaciten y actualicen en el uso de la tecnología y adquieran las competencias que mejoren su actividad profesional.

La incorporación de las diferentes tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación está vigente y forma parte del reto de capacitación y actualización de los maestros.

En la actualidad las *“TIC han influenciado mucho en nuestros niños y adolescentes pues está basada en el hecho de que constituye procesos de comunicación y búsqueda de información. Esta información puede ser a través del Internet, correo electrónico, audio conferencias, videoconferencias, correo de voz, y otros. Busca mejoras en la interrelación de los individuos en sociedad, ahorrando tiempo, logrando comunicación a largas distancias y exigiendo una actualización profesional en las personas; por lo que ha creado también la necesidad de estar constantemente en cursos de capacitación y actualización”*.⁶

Se han realizado nuevos procesos administrativos, innovadoras formas de llevar a cabo el trabajo.

Se han aumentado los beneficios, ya sea en materia de comodidad, facilidad de comunicación, alta producción, etc.

⁵ Navarro Joaquín, 2003, Enciclopedia Autodidacta Interactiva Océano, Barcelona España, Vol. 6

⁶ www.concejoeducativo.org/3tic.htm

3.2. Niños y adolescentes frente a las pantallas.

El Internet, así como las múltiples pantallas “celular, videojuegos y televisión”, implican un profundo cambio en la manera de relacionarnos, comunicarnos y entretenernos, no sólo para los adultos sino principalmente para los niños y jóvenes, para ellos parece ser que ahora nacen con el chip integrado, pues son capaces de realizar actividades simultáneas utilizando todas estas tecnologías al mismo tiempo, por lo que hay que reconocer la oportunidad que representa desde el ámbito de la enseñanza, pasando por las relaciones sociales y el entretenimiento y debemos aprovecharlas al máximo. Nuestros alumnos parece que tienen campo más amplio en la recepción del aprendizaje o que sus mentes están abiertas al uso de estas nuevas tecnologías.

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

Un estudio reciente, realizado en colaboración con la Fundación Telefónica, la Universidad de Navarra y Educared, y titulado “*La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas. Retos educativos y sociales*”, analiza el uso de la tecnología en los niños y adolescentes. Este estudio fue presentado a finales del año pasado y realizado a veintidós mil niños y adolescentes de 7 países latinoamericanos, entre los que se encuentran México (se encuestaron a 8,927 niños desde primer grado hasta secundaria, en su gran mayoría en colegios públicos), Argentina, Brasil, Chile, Colombia, Perú y Venezuela. El informe revela que el 42% de los niños iberoamericanos encuestados de 11 años prefieren Internet a la televisión, y el porcentaje sube hasta el 60% en el rango de adolescentes entre 14 y 15 años⁷.

⁷ La Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes frente a las pantallas, 2000, Navarra España, pág. 21

Para los niños y adolescentes iberoamericanos estar “desconectado” o no tener acceso a Internet significa estar prácticamente “muertos”, socialmente hablando.

Según una encuesta realizada por la Asociación Mexicana de Internet (AMPICI) sobre los hábitos de los usuarios de Internet, *“el 92% de los niños y adolescentes consideraron que Internet es el medio de comunicación indispensable para ellos. Los chicos y jóvenes adolescentes, en promedio al día, pasan tres horas frente a alguna computadora o cualquier otro dispositivo electrónico que les permite conectarse a Internet. En definitiva, todo aquello que implique interactividad y diálogo es una clara oportunidad de conexión con esta denominada generación net”*.⁸

El uso de Internet aparece estrechamente vinculado a la posibilidad de comunicarse con los demás. Las llamadas generaciones interactivas, de nuestro país aún no presentan un uso intensivo de herramientas como el Messenger, el correo electrónico o el envío de SMS: para seis de cada diez menores, Internet les es útil para navegar por la web y descargar contenidos; cuatro de cada diez encuentran interesante poder compartir fotos y videos, jugar de forma virtual con otros usuarios.

Tan importante es el uso que se hace de Internet como los contenidos más visitados. Podemos clasificar los contenidos en cuatro ejes: relativos al *ocio* (música, juegos, humor, deportes, aficiones...); relativos a la *educación* y *cultura* (vinculado al desarrollo de tareas escolares); contenidos calificados para adultos, y otros contenidos como una alternativa a aquellas visitas que no se pueden clasificar en las anteriores. Nuestros niños y adolescentes visitan sobre todo aquellas páginas que satisfacen sus horas de ocio. La búsqueda del entretenimiento a través del consumo de contenidos relacionados con el ocio está fuertemente contrapuesto a la posibilidad de encontrar en la Red una fuente de conocimientos educativos y culturales (sólo uno de cada diez menores lo hace y eso dependiendo del medio en el que se desarrollan).

⁸ <http://www.razonypalabra.org.mx>

La edad y el sexo determinan, además, el tipo de páginas que visitan dentro de cada bloque de contenidos. Así, los niños de menor edad prefieren buscar contenidos relacionados con juegos de barbie`s, pinturas, modas, carreras de autos, deportes, transformer`s y otro tipo de juegos y el acceso a otros contenidos de ocio aumenta con la edad. Las niñas se inclinan por los contenidos musicales y educativos mientras que los niños prefieren los contenidos de deportes y relacionados con software e informática, así como todo aquello que esté relacionado con el humor. Por otro lado, los contenidos cuya preferencia de acceso no está afectada en función del género de los usuarios son las noticias, concursos y programas de televisión.

Aquellos niños que cuentan con apoyo en la navegación por Internet desde sus escuelas encuentran el Internet más útil para su vida, más conscientes de los beneficios de una conexión segura a la Red, son más críticos con el medio, e incluso son más activos como crear una página web propia y lo hacen sin mayores problemas, pues para ellos esto les resulta muy fácil.

A pesar de que la *“Generación Net”* como se os conoce ahora, prefiere las nuevas tecnologías a los medios tradicionales para entretenerse, la vinculación con sus papás en la educación sigue siendo predominante. Aún más. Se puede hablar de *familias digitales*, porque como ya no hay comunicación cara a cara se dan casos en que padre, madre e hijos se comunican por internet estando en la misma casa. Según un estudio integrado en el informe global de Mediascope Europe de la Asociación Europea de Publicidad Interactiva publicado recientemente, las personas que viven con niños se conectan más que las que no conviven con niños, y en consecuencia, realizan más actividades en Internet que las que no viven con niños.

Si bien los datos reflejan los hábitos de las familias digitales europeas, son un reflejo también de lo que sucede en muchas familias latinoamericanas: los papás digitales ven películas en Internet (aquellos cuyo ancho de banda se lo permite, porque en nuestro país es tan mala la conexión), escuchan radio online, consultas comparativas de productos, y crean contenidos. El tiempo que pasan en Internet es cada vez mayor, incluso podríamos

decir que es directamente proporcional al tiempo que dedican sus hijos, siendo las familias con hijos las que suelen estar más tiempo conectadas los fines de semana que las que no tienen hijos.

Otra situación que debemos considerar es que con el consumo de Internet está disminuyendo el consumo de otros medios tradicionales: se ve menos televisión, se leen menos periódicos y menos revistas y obviamente menos libros, (lo que ha degenerado en una ortografía con horrores ortográficos), se escucha menos la radio. Eso sí, hay que considerar que estos medios los leen en Internet por lo que no significa que se esté menos informado. La razón de hacerlo por Internet es porque les provee de lo que quieren más rápidamente y sin tener que transportar papel y peso, es decir se ahorra recursos en todo sentido, tal es el caso de las tablet.

Las páginas más visitadas por los padres digitales así como las actividades que realizan varían mucho en relación con la edad de sus hijos. Por ejemplo, los papás que tienen hijos de 0 a 4 años, visitan webs sobre salud y cine. En cambio, aquellos cuyos hijos tienen entre 5 y 9 años visitan páginas sobre juegos. Los papás que tienen hijos de entre 10 y 15 visitan webs sobre comparativas de productos, mientras que los papás con jóvenes entre 16 y 18 años navegan más las webs de contenidos audiovisuales.

Esta investigación también señala que las personas que viven con niños están más preparadas en cuanto a los gadgets tecnológicos (aparatos tecnológicos móviles) gracias a que conviven con niños y adolescentes que las manejan con gran destreza, ya que disponen de una amplia experiencia con artilugios y dispositivos (teléfono celular, palms o blackberry).

La tenencia de computadoras en sus hogares, en los niños ecuatorianos que habitan en zonas urbanas alcanza cerca del 70%, en cambio más de la mitad de los menores en zonas rurales afirma no usar ninguna computadora por lo que queda de manifiesto un enorme desigualdad en este sentido.

Esto nos indica también el peligro que hay para muchos niños que acceden a información no apta para su edad, o en el peor de los casos, son contactados por personas adultas para fines peligrosos. De hecho, uno de cada tres jóvenes reconoce que tiene un amigo virtual y que lo ha conocido en persona.

Los mundos virtuales y las redes sociales para niños y jóvenes se han convertido en el modus operandi de sus comunicaciones: los niños no sólo conocen a nuevos niños y profundizan en sus relaciones con estos niños que acaban de conocer en Internet, sino que también prolongan sus relaciones con niños que ya conocen en la vida “normal”.

También resulta muy interesante ver las prohibiciones que los papás hacen a sus hijos para navegar en Internet. Por ejemplo, la mayoría de los jóvenes del sector urbano, sus papás no les dejan comprar, y no les permiten dar información personal. También hay padres que no dejan que sus hijos contesten encuestas por internet porque les parece peligroso ya que a través de ellas se provee una gran cantidad de información. Pero también hay padres que no ponen restricciones de ningún tipo a sus hijos.

Con esto, queremos decir que las ventajas que tiene Internet para los niños no vienen dadas por sí solas, sino que tiene que haber un contexto propicio y una actitud proactiva de los padres (mediación familiar en el uso de Internet) para que realmente los niños lleguen a sacar todo el provecho posible del internet. Peligros en la Red hay, pero no se han creado en ella la pederastia que ya existía anteriormente. Ahora, Internet es también un instrumento más para los delincuentes y personas con malas intenciones. Por ejemplo, el primer paso es precisamente que los papás formen parte de estas comunidades virtuales y entrar a formar parte del círculo virtual ya que desde ahí se tienen casi los privilegios para ver toda la información del perfil de su hijo.

Lo cierto es que el uso intensivo que hacen de Internet plantea muchas incógnitas sobre cómo influirá en sus relaciones sociales, familiares, en su capacidad de percepción y de expresión. En definitiva, en qué medida las tecnologías están contribuyendo a la formación de su personalidad.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC`s

De forma general podríamos decir que hay una crisis en el sistema educativo y tiene que ver con un desfase frente a los cambios actuales o de la época. *“El sistema educativo no ha crecido con la misma rapidez con que se han desarrollado los diversos cambios tanto científicos y tecnológicos, como políticos y económicos, que han afectado las sociedades y sus estructuras”*⁹ y podríamos acotar que nunca vamos a llegar a hacerlo porque la tecnología crece a pasos agigantados.

De esta manera, dicha disparidad resulta ser el principal rasgo de la crisis mundial de la educación. De entre las posibles causas algunos estudiosos del tema destacan cuatro aspectos fundamentales:

1. El fuerte incremento de las aspiraciones populares en materia educativa.
2. La aguda escasez de recursos.
3. La inercia inherente a los sistemas de educación.
4. La inercia de la sociedad misma (la tradición, las costumbres religiosas, los patrones de empleo e incentivos y las estructuras institucionales).

“Gran parte de la disparidad tiene relación, entonces, con el lento cambio dentro de las prácticas educativas, ante los cambios más rápidos del entorno”¹⁰. En consecuencia, se ha logrado un avance en la búsqueda de información, pues esta se encuentra en mayor cantidad, con calidad, además que es accesible en poco tiempo. También se cuenta con una variedad de dispositivos que con sus avances tecnológicos, mejoran los métodos de enseñanza.

⁹ Pla de Brunet Joaquín, 10 Impactos de la Ciencia del Siglo XX, 2002, Madrid España, Fondo de Cultura Económica pág. 15

¹⁰ Pla de Brunet Joaquín, 10 Impactos de la Ciencia del Siglo XX, 2002, Madrid España, Fondo de Cultura Económica, pág. 16

Sin embargo, existen problemas ya que las escuelas y las familias no siempre cuentan con los recursos para satisfacer éstas necesidades.

La educación escolarizada o tradicional, es en la que se asiste a la escuela en grupos y frente a un maestro, bajo una comunicación cara a cara.

Desde la antigüedad, la enseñanza comúnmente se sustentaba a través del contacto directo entre un "maestro" y un pequeño número de "alumnos". Al respecto, Miller (1990, p.212) describe al *campus* y al salón de clases como un sistema de entrega, cuyos orígenes se remontan a la Europa pre-industrial:

*"El salón de clases era la forma más efectiva de comunicación cuando la educación era sólo para los niños varones de la aristocracia, y cuando había pocos alumnos y libros. Bajo estas circunstancias la mejor forma de comunicación con propósitos educativos era juntar a los estudiantes en un lugar por un período de tiempo para aprender de sus maestros".*¹¹

La actual educación arrastra muchas de esas antiguas prácticas elitistas.

En resumen, podríamos decir que parte de los problemas educativos actuales se derivan del hecho de que un sistema educativo dependiente del aula, como lo es el sistema tradicional, ha sido incapaz de ajustarse a los cambios que han ocurrido en la población de estudiantes, la explosión del conocimiento, y el desarrollo de las nuevas tecnologías de comunicación.

La educación tradicional tiene sus ventajas, entre ellas anotamos:

- La relación es directa entre maestro y alumno.

¹¹ Molinuevo José Luis, Humanismo y Nuevas tecnologías, Madrid España, Editorial Alianza, pág. 113

- Se puede corregir cualquier error o aclarar dudas en el momento mismo.
- Existe socialización, al interactuar con los compañeros.
- Se pueden intercambiar puntos de vista en clase.
- Entre las desventajas que contamos, están:
- El alumno se puede convertir en un ente pasivo, porque depende del maestro si éste abarca la clase y no deja que el alumno se desarrolle, que sea creativo, que se dé una interacción entre maestro y alumno y sea una clase dinámica.
- La enseñanza es no personalizada, es difícil atender en lo particular a cada alumno, la clase se da de manera general, sobre todo si es una clase de muchos alumnos.
- La dependencia al aula hace este sistema incapaz de ajustarse a los nuevos cambios y avances tecnológicos.

“...Una descripción que engloba este tipo de nuevo aprendizaje es la educación autodidáctica y podemos decir que es aquella que el mismo individuo o alumno se da, es decir nosotros mismos adquirimos nuestros conocimientos de una o de otra manera...”¹², utilizando diversas fuentes de información, libros, enciclopedias, revistas, Internet, etc.

Entre sus ventajas contamos con que:

- Podemos aprender mejores cosas y ser mejores personas ya que nos hacemos dueños de nuestro propio conocimiento.
- La persona puede estudiar cuando tenga tiempo.
- Elegimos tiempo, lugar y velocidad de estudio.

El costo por alumno también es mucho menor que el de la educación presencial, pues para calcular el costo de una matrícula y pensión en una institución educativa medio se tienen en cuenta estos ítems:

¹² Colom Anotoni J, Teorías e Instituciones Contemporáneas de la Educación, Barcelona España, Editorial Ariel, pág. 29

- Si el plantel educativo posee alguna certificación nacional o internacional, emitida por alguna entidad u organismo de prestigio que lo acredite como miembro o afiliado.
- Si en el plantel se dictan más del 50% de las clases y actividades en un idioma extranjero.
- Si al menos el 40% de actividades poseen contenidos referentes a la cultura del país que lo auspicia.
- Si el plantel otorga Bachillerato Internacional, reconocido por un organismo especializado.
- Si a nivel nacional son acreditados como planteles experimentales.
- Si poseen una planta docente de al menos 30% de profesores extranjeros.
- Si el plantel es suscriptor de convenios de cooperación con estados u organismos extranjeros.
- Si el plantel ha estructurado y funcionan organismos técnicos de investigación y orientación pedagógica.
- Toma en cuenta el auspicio y ejecución de procesos de capacitación y mejora académica que brinda el colegio a sus docentes.
- Se valora el nivel de tecnología, al prestar servicios de internet o videoteca.
- Si posee una biblioteca bilingüe, suficientemente dotada y actualizada
- La calidad de los espacios físicos para actividades extra curriculares, culturales, deportivas (canchas, piscinas, espacios para prácticas de alta competencia) o productivas.
- Calidad de los sistemas de seguridad.
- Prestación de servicios adicionales; como: Póliza de seguro para estudiantes, docentes, bar, cafetería, comedores apropiados, imprenta (equipos de reproducción impresos).
- Si el porcentaje de becas que otorga el plantel es superior a lo establecido en la ley.
- Si el colegio brinda apoyo a instituciones educativas de los sectores más desprotegidos de la sociedad.

- El plantel mantiene horarios que permiten la realización de tareas académicas, tutorías, consejerías, consultas, actividades extra curriculares, deportivas, recreativas, culturales, clubes por parte de los estudiantes.
- Ejecuta la venta de libros extranjeros a un bajo costo, o bajo la modalidad de préstamo.
- Servicios varios

Pero tiene también aspectos negativos como:

- No hay apoyo del maestro para corregir, en caso de equivocación.
- Es más laboriosa y batallamos al dar siempre el significado correcto a los conceptos.
- En determinadas ocasiones no se comprende la información por la facilidad con la que la adquirimos.

En la educación tradicional el internet constituye un apoyo en aspectos de demostraciones, dramatizaciones, ejemplos, con herramientas básicamente de videos, películas, audio casetes.

- Según los pedagogos, se aprende más si utilizamos más sentidos en clase que solo estar escuchando al maestro como orador todo el tiempo.
- Hace las clases más interactivas, pues se propicia la discusión, en el grupo.
- Permite una mejor presentación "estética" de los trabajos que se envían a los estudiantes o las clases presentadas por los maestros.

En el caso de la educación a distancia tenemos que, si no hay tecnología no hay educación a distancia, porque incluso en los cursos por correspondencia se requiere algo de tecnología.

Pero en realidad se intenta mejorar la calidad de las tradicionales actividades educativas de carácter presencial que se llevaban a cabo mediante la incorporación de apoyo a distancia y desarrollar cursos online. Se considera que la formación del futuro profesional

deberá ser complementada con las herramientas que utilizará en el mercado laboral y que el estudiante deberá adquirir las competencias que esta modalidad de enseñanza desarrolla. Se espera, además, ampliar la oferta académica y el alcance de la prestación del servicio educativo, logrando mayor diversificación e introducción de servicios en nuevas zonas geográficas.

Por todos lados hay ventajas, mayor universo, no importan las distancias; las únicas desventajas son el costo y la lucha contra los paradigmas del mundo virtual, es difícil que la gente acepte esta nueva modalidad, especialmente los adultos mayores.

Hablar de Internet en la educación es describir una comunidad que dispone de nuevos espacios para interactuar. Y con ellos la posibilidad de crear otras formas para comunicarse, enseñar, aprender, compartir e investigar.

La facilidad para obtener información es sólo una de las muchas ventajas que Internet nos regala en el ámbito educativo. Los estudiantes, maestros, tutores, coordinadores, padres de familia, directores están creando una nueva sociedad virtual.

Todos los actores de un proceso educativo tradicional pueden y deben utilizar la Internet para estar mejor comunicados, para compartir sus trabajos y opiniones, y así enriquecer su capacidad de producir, investigar y trabajar en equipo. La información bien compartida puede elevar el nivel de conocimiento de toda la comunidad.

Cada grupo de interés, año de estudio o sección debe desarrollar su propio sitio Web como un espacio académico y social que reúna toda la información posible de los actores en esa comunidad de estudio. Los alumnos podrán poner ahí sus trabajos. Es una maravillosa oportunidad para los alumnos más tímidos, los productivos y también los más audaces puedan exponer sus ideas y trabajos.

Los padres de familia estarán mejor informados y tendrán una relación directa con los responsables de la educación de sus hijos y su contenido, es decir lo que sus hijos están aprendiendo.

Si lo miramos objetivamente, este nuevo espacio que Internet aporta y no es que reemplaza necesariamente a los tradicionales: el salón de clases, la pizarra o el cuaderno, sino que es un medio más que enriquece el proceso educativo y prepara a los alumnos para ser parte de los procesos de globalización y sus tecnologías.

Una de las ventajas de Internet es la facilidad de la interacción, la retroalimentación, entre el alumno y el profesor; la comunicación se establece sin importar la distancia entre ellos. Esto hace que el Internet sea superior a otros medios de educación a distancia como la televisión o la transmisión vía satélite.

Adicionalmente el bajo costo del Internet, comparado con los costos de operación de una señal televisiva o satelital o la impresión y distribución de material didáctico para número de alumnos, lo colocan en una posición preponderante a la hora de diseñar sistemas de educación a distancia.

Lo más interesante de todo esto, es que lo mejor está apenas por verse. La creatividad de los webmaster (persona responsable de mantenimiento y programación de sitios web) y los recursos que ofrece la red al combinarse puede darnos magníficos resultados en el futuro, tanto en lo económico como comunicacional.

“Se entiende que el aprendizaje se logra mediante la exploración (modelo psicopedagógico) en base a los conocimientos, creencias, experiencias y categorías mentales del estudiante. El profesor ya no es el centro del proceso enseñanza-aprendizaje, el cual está más centrado en el alumno que en él. Forma parte de un equipo pedagógico con el que colabora para diseñar los recursos didácticos pero su rol más

importante no es transmitir conocimientos sino, más bien, orientar al estudiante en la búsqueda de los mismos”¹³.

El equipo pedagógico, multifacético, debe estar integrado, como mínimo, por el especialista en contenidos, el tutor que cumple el rol del facilitador, el diseñador gráfico, el programador y el diseñador instruccional. Además, todos ellos requieren soporte técnico permanente.

Se reconoce, por otra parte, además de la dimensión individual del aprendizaje, la dimensión social. Por esta razón se intenta construir pequeñas comunidades colaborativas de aprendizaje y se promueve el aprendizaje significativo y flexible apoyado por tutores facilitadores, personalizando la educación, debiéndose prever, en consecuencia, la retroalimentación y la interacción entre todos los participantes. El diseño instruccional de las actividades educativas de nivel superior, para estudiantes adultos, que se llevan a cabo en el marco del proyecto de educación a distancia está basado en la forma en que el cerebro aprende.

Como infraestructura tecnológica, dadas las características detectadas para la implementación online de las actividades académicas, se requiere una plataforma instruccional para e-learning que permita construir un campus virtual con acceso a los elementos informativos, comunicativos y de aprendizaje limitado a los agentes formativos.

Esta plataforma instruccional, que brinda la información referente al uso del mismo, debe proporcionar las herramientas necesarias para organizar grupos de trabajo virtuales, compartir y obtener información a través de la web, establecer comunicaciones simultáneas y asincrónicas y materializar interacciones bidireccionales y multidireccionales entre los agentes formativos y entre estos y los contenidos académicos.

¹³ Chávez Ligdano, Formación de Profesores, 1953, Quito Ecuador, Casa de la Cultura Ecuatoriana, pág. 21

Además, se debe aprovechar al máximo los servicios que brinda Internet y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC`s) para la emergencia de comunidades de aprendizaje sin fronteras espaciales ni temporales, ni de ninguna índole.

Este modelo educativo centrado en el estudiante requiere que los agentes formativos hayan desarrollado habilidades informáticas, pedagógicas y actitudinales adecuadas al rol que cumplen.

Las instituciones de educación, sobre todo las de nivel superior, deben integrar las TICs como componente cotidiano de sus actividades para que los estudiantes no se formen en un medio equivocado y aislado con el mundo laboral en el que luego se insertarán. Se deben replantear, en consecuencia, los espacios educativos, sus infraestructuras tecnológicas y los recursos requeridos para que los estudiantes puedan insertarse en una sociedad cada vez más audiovisual, multimediática, global e instantánea en la que se privilegia no sólo el conocimiento sino el uso que del mismo se hace, aplicando la capacidad para analizarlo y reflexionar críticamente.

Un análisis de la educación en el Ecuador, realizado por Telmo Viteri, cita que “...*en el tiempo actual de la revolución tecnológica donde los niños y jóvenes son los ejecutores de la misma: la revolución informática ya ocurrió...*”¹⁴, Es decir estamos viviendo en la época de la sociedad informada e informatizada, en donde las personas e instituciones que manejan de mejor manera estos recursos son las que lideran estas sociedades. Estamos en un mundo de total transformación a través de la tecnología de información, que varía a cada instante porque cada segundo se descubre nuevas tecnologías que se introducen al mercado; situándonos en un contexto de lo que se ha llamado la revolución de la información.

En nuestro país, vivimos en un medio desigual de conocimientos (que es diferente a estudios) entre estudiantes y maestros. Si nos fijamos en los implementos que utilizan los

¹⁴ Viteri Telmo, <http://pedablogia.wordpress.com/2007/08/13/la-educacion-por-competencias>

estudiantes hoy y lo que conocen los maestros y administrativos, diríamos que son dos mundos opuestos: o los estudiantes requieren maestros innovadores o los docentes requieren de estudiantes de un siglo anterior.

“En un estudio investigativo realizado con los estudiantes secundarios de un colegio de nivel medio de Ecuador, al preguntarles de ellos poseen celulares, el 98% lo tienen, cuántos estudiantes poseen ipod el 60% lo utilizan, cuántos estudiantes son parte de un grupo de discusión vía Internet el 76% lo emplean, y por último cuántos estudiantes poseen email y veremos que más del 90% lo tienen”¹⁵

Este estudio lleva a concluir que en el Ecuador la educación tradicional de carácter represivo: profesores retrógrados, a los que nunca se les ocurriría pensar en dejar usar el celular o el internet, o el ipod a sus estudiantes para realizar una consulta dentro de su hora clase; pocos son los maestros que recurrirían a una plataforma educativa para proponer foros de discusión con sus alumnos e intercambiar opiniones sobre los mismos temas consultados en el internet, que podría ser dentro de su misma hora de clase.

Ahora veamos la visión directriz de las personas que confeccionan los pensums académicos, actualmente bajo una perspectiva por competencias. Entendiéndose como competencias el ser competitivo en los estudios para una posterior carrera profesional pero, lamentablemente, las personas encargadas no visualizan una educación actual en sentido de globalización y sistematización.

Por tanto, realizar estudios por internet constituye una práctica ya no tan novedosa, pues, los jóvenes ya lo usan desde hace algunos años, cuando lo cierto es que son algunas instituciones educativas de nivel superior las que han puesto en marcha programas de formación on-line.

¹⁵ <http://www.ciespal.net/ciespal/images/docu/produccionacademica.pdf>

“La experiencia de estos años justificaría un análisis de sus aciertos y errores, pero en el nivel de educación escolar hay instituciones que aún no quieren atreverse a usar o a permitir que sus alumnos las utilicen, aquellos responsables de formación que ven en el e-learning una novedad difícil de evaluar y asimilar. Y es que, para bien y para mal, entender y valorar la formación on-line supone, la mayoría de las veces, un cambio de chip como dijera Mariano Bailly”¹⁶

En efecto, resulta difícil analizar la formación on-line con los parámetros de la formación presencial. La formación on-line debe ser más que tecnología y más que formación: un recurso estratégico que integre de modo coherente las necesidades formativas y los medios tecnológicos precisos para alcanzar sus objetivos. Los modelos propuestos pueden “y deben” ser variados, pero siempre deberían perseguir una carácter integrador y coherente; muchos directores de formación encuentran dificultades para hacerse cargo de todas sus dimensiones.

Lo primero que debemos reconocer es que es algo natural, sobre todo para quienes hemos nacido antes de la popularización de los ordenadores, por lo que procura informarse y asesorarse, porque nadie está obligado a dominar un tema tan novedoso en constante evolución. El incompetente encontrará más fácil ignorar la realidad o despreciarla

Cada institución tiene sus propias necesidades formativas acordes a la situación actual de sus trabajadores o alumnos y las expectativas que sobre ellos formula el departamento de formación. En este sentido, difícilmente pueden trasladarse los objetivos y medios de formación de una institución a otra.

Un proyecto e-learning no es –o no debería ser- un producto de consumo. Para administrar la eficacia del proyecto, la institución debería realizar un esfuerzo de reflexión previa encaminada a establecer su propio Modelo Institucional. Éste es el conjunto de

¹⁶ <http://www.ciespal.net/ciespal/images/docu/produccionacademica.pdf>

requerimientos y guías para desarrollar los cursos de formación on-line de acuerdo con los objetivos, necesidades y circunstancias institucionales. Viene a ser un manual de estilo propio de la empresa o institución que recoge de forma coherente las especificaciones didácticas, gráficas y tecnológicas que deberán cumplir sus cursos on-line.

Las barreras para experimentar la formación on-line siguen ahí. Pero el tiempo las está debilitando. La experiencia está poniendo las cosas en su sitio y hoy podemos evaluar realidades más allá de expectativas y buenos deseos. Las aguas se están calmando y eso es bueno para todos... eso sí: los pioneros, los que arriesgaron antes, llevan unos largos de ventaja

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC`s

Ahora tenemos la opción de la educación en línea que constituye un espacio para la recolección y divulgación de ideas orientadas hacia el logro de una mejor educación en nuestro país y el mundo, por eso su participación es imprescindible para el enriquecimiento de la página.

La educación en línea constituye un espacio abierto para la reflexión educativa que cuenta con una variada información relacionada con el hecho educativo en sus distintas manifestaciones.

Si juntamos los conceptos de tener acceso a la información y establecer una comunicación utilizando las herramientas de Internet, podemos decir que estamos hablando de educación en línea.

Un importante factor que determina el éxito al enfrentarse a un curso de educación a distancia que utiliza tecnologías de información, es el grado de compromiso, concentración y autocontrol del estudiante.

Para que en la educación en línea, la enseñanza - aprendizaje sea efectiva y fluida, la conexión entre tutor y alumnos, deben intervenir importantes herramientas tecnológicas, los ciber-útiles, en lugar de los útiles escolares.

En el proceso de Comunicación Mediada por Computador (CMC), que es el que define a la educación en línea, intervienen herramientas y elementos que son no sólo útiles y necesarios, sino que ineludibles.

En América Latina el ingreso a la red se generalizó a partir del año 1996, con el resultado que los estudiantes pueden mantener su estilo de vida, su cotidianidad y cumplir con sus obligaciones de toda índole sean estas, familiares, sociales o laborales mientras se siguen educando. Además muchos estudios han sacado a relucir que el estudiante a distancia tiene mayor auto-disciplina, independencia, motivación y espíritu de investigación que aquel que simplemente se sienta en un aula a escuchar o como decimos comúnmente a calentar el puesto. Por otro lado, en general, las matrículas son inferiores. Hay un mayor grado de compromiso, concentración y autocontrol por parte del estudiante. También vemos una mejor y mayor ocupación del tiempo dedicado al estudio de determinado tema.

Existe mucha información, la cual podemos obtener fácilmente y en poco tiempo, llevando a cabo un buen proceso para acceder a ella.

La información cada vez es más completa y esto hace que el alumno tenga un mejor nivel académico.

Los alumnos salen mejor preparados en todos los aspectos ya que con la educación en línea tiende a usar más las computadoras y esto hace que tenga un mejor desempeño en el ámbito de la informática.

Facilita al maestro el empleo de tareas y trabajos distintos y favorables para sus alumnos.

“Tenemos tres pilares donde se encuentra apoyada la educación, por lo que para este análisis empezaremos por la parte Directriz de la educación y los pensums educativos.

...Los pensums de estudio utilizados en los planteles educativos de educación tradicional no son aplicables en los trabajos, por lo que debería insertarse obligatoriamente al estudiante en el mundo mágico de la tecnología” .¹⁷

El segundo vértice lo componen los docentes profesionales que son los encargados de ejecutar los planes educativos; los primeros en base a la experiencia, muchos de ellos siguiendo los ejemplos de sus maestros de su época estudiantil, y los segundos capacitados en el área de las asignaturas que ejercen, lo que actualmente ya no es lo básico si no se añade a lo expresado el componente tecnológico. Por lo que se recomendaría optar por una preparación tecnológica permanente de manera que facilite la comunicación directa con sus estudiantes, y se podría lograr realizando con los mismos estudiantes jornadas de vivencias tecnológicas

El tercer vértice está compuesto por los estudiantes que viven en un doble mundo: uno en el que vivimos diariamente fuera de las aulas con la presencia de la tecnología en todas las actividades diarias, juegos, videos, consultas, comunicación, y entretenimiento. Y un segundo mundo aula adentro donde se mantiene un proceso de enseñanza probado y practicado por muchas décadas.

3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TICs

En el año 2004, específicamente en febrero, como parte de la celebración del Día Internacional para una Internet Segura, Unicef planteó “los e-derechos de los niños y las

¹⁷ http://www.educarecuador.ec/_upload/LOSCUATROPILARESDELAEDUCACION.pdf

niñas”, con diferentes disposiciones y normativas relativas a la protección de los niños y adolescentes

En España existe el Plan Estratégico Nacional de la Infancia y la Adolescencia (2006-2009), en el que se señala cuestiones referentes a las nuevas tecnologías.

Otra iniciativa meritoria que cabe señalar, por específica e innovadora, es el llamado Decreto del Menor de Andalucía, en España, que fechado en Febrero de 2007, tiene como título *“Decreto de de Protección del Menor en el Uso de Internet y las Nuevas Tecnologías”*¹⁸.

...En la actualidad, la telefonía móvil va adquiriendo más peso en el ciberespacio y son el ciberbullying (acoso por parte de iguales) y el grooming (acecho sexual por adultos a menores) dos problemas con nombre propio.

Esta evolución en tan sólo una década nos permite sacar algunas conclusiones tan evidentes como inmediatas:

- No es previsible que el ritmo de cambios y novedades se reduzca a corto plazo.
- No se trata de una moda y se hace preciso tanto una adaptación constante como una labor de vigilancia permanente que posibilite prever y actuar con el menor retraso.
- Nos encontramos por primera vez al menor como uno de los participantes activos principales del daño sufrido por otro menor.

No hay que olvidar que las TIC suponen una gran oportunidad para la infancia y la adolescencia. En muchos casos, un adecuado uso de las mismas puede implicar ingentes beneficios para su desarrollo. Por otro lado, dada la importancia de los nuevos usos

¹⁸ http://www.defensor_delmenor-and.es/v_intitucional

sociales de las TIC y de las competencias digitales, se puede hablar sin ningún tipo de duda de “el poder de la infancia en Red”.

Niños y adolescentes copan muchos de los usos y aplicaciones más relevantes de la Red y, lo que es más, con sus preferencias marcan el desarrollo de la misma. Valga mencionar recientes experiencias donde la colectividad de usuarios, muchos menores, ha hecho cambiar condiciones de uso de, por ejemplo, redes sociales sin más que hacer un frente común. Así pues, promoción y participación son dos aportaciones valiosísimas de las TIC para la infancia.

En síntesis, y de manera simplificada, podríamos decir que en Internet los menores se enfrentan a estas situaciones:

- Contenidos nocivos, bien sean ilegales o no.
- Grooming, o acecho sexual por adultos.
- Cyberbullying, o acoso por parte de iguales.
- Prácticas comerciales ilegales, con publicidad engañosa, estafas y fraudes.
- Exposición a juegos de azar, casinos, apuestas... que les son prohibidas en el mundo físico pero a los que pueden acceder online.
- Realización, consciente o no, de prácticas ilegales, que en la Red se pueden materializar con un solo click y cuya naturaleza y alcance es desconocido no ya por los propios menores sino también por parte de sus adultos responsables.
- Abusos en materia de solicitud y uso indebido de datos personales, contra su privacidad y su intimidad.

Todo ello hay que considerarlo teniendo en cuenta que nunca antes los menores, habían estado expuestos a “interacciones” tan abundantes e inmediatas con tal grado de anonimato y falta de supervisión efectiva, tanto en los países más desarrollados como en los que no lo son tanto.

- Globalización y transnacionalidad. Quienes sufren las consecuencias de determinadas amenazas no tienen que corresponder a una misma realidad geográfica, sociocultural o económica que quienes las provocan directamente.
- Menores como agresores de menores. Niños y adolescentes no son únicamente víctimas sino que también son participantes activos y necesarios en muchas situaciones donde otros sufren, este tipo de acoso no se ve en mayor cantidad en nuestra sociedad, pero existe.
- Dificultad de regulación e intervención. No es posible siquiera hacer cumplir la legislación vigente en cuestiones ya reguladas y existen evidentes vacíos de aplicación. Además, en muchos casos, los condicionantes legales implicados son distintos al intervenir agentes de diferentes países sujetos a reglamentaciones dispares.
- Dinamismo extremo. Más que nunca, el ámbito TIC como nuevo entorno de socialización del menor se caracteriza por su frenética evolución, por lo que las labores de prevención e intervención se ven muy comprometidas.
- Experiencia y perspectiva limitada de los adultos. En este terreno, donde la infancia encuentra comprometido su bienestar, los adultos que toman las decisiones apenas conocen la realidad y, menos aún, pueden aplicar sus experiencias y conocimientos.

De todo esto cabe deducir que los derechos de la infancia y la adolescencia necesitan, en la sociedad actual, una revisión que, en primer lugar, analice las nuevas formas en que se ven comprometidos y, en segundo lugar, identifique las medidas (educativas, legislativas...) que garanticen su más efectivo cumplimiento. De otra manera, seguiremos asistiendo a situaciones absurdas de adultos que quedan libres de cargos en casos de acoso a menores a través de Internet (hasta hace poco en países como Chile) o de menores encausados por pornografía infantil cuando en sus terminales móviles guardaban, imprudente pero inconscientemente, alguna imagen subida de todo de personas de su edad (actualidad hoy en día en Estados Unidos).

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

Existe el Decálogo de “Los e-derechos de los niños y las niñas” promulgado en el 2004.

1. “Derecho al acceso a la información y la tecnología, sin discriminación por motivo de sexo, edad, recursos económicos, nacionalidad, etnia, lugar de residencia, etc. En especial este derecho al acceso se aplicará a los niños y niñas discapacitados.
2. Derecho a la libre expresión y asociación. A buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo por medio de la Red. Estos derechos sólo podrán ser restringidos para garantizar la protección de los niños y niñas de informaciones y materiales perjudiciales para su bienestar, desarrollo e integridad; y para garantizar el cumplimiento de las leyes, la seguridad, los derechos y la reputación de otras personas.
3. Derecho de los niños y niñas a ser consultados y a dar su opinión cuando se apliquen leyes o normas a Internet que les afecten, como restricciones de contenidos, lucha contra los abusos, limitaciones de acceso, etc.
4. Derecho a la protección contra la explotación, el comercio ilegal, los abusos y la violencia de todo tipo que se produzcan utilizando Internet. Los niños y niñas tendrán el derecho de utilizar Internet para protegerse de esos abusos, para dar a conocer y defender sus derechos.
5. Derecho al desarrollo personal y a la educación, y a todas las oportunidades que las nuevas tecnologías como Internet puedan aportar para mejorar su formación. Los contenidos educativos dirigidos a niños y niñas deben ser adecuados para ellos y promover su bienestar, desarrollar sus capacidades, inculcar el respeto a los derechos humanos y al medio ambiente y prepararlos para ser ciudadanos responsables en una sociedad libre.
6. Derecho a la intimidad de las comunicaciones por medios electrónicos. Derecho a no proporcionar datos personales por la Red, a preservar su identidad y su imagen de posibles usos ilícitos.
7. Derecho al esparcimiento, al ocio, a la diversión y al juego, también mediante Internet y otras nuevas tecnologías. Derecho a que los juegos y las propuestas de ocio en

Internet no contengan violencia gratuita, ni mensajes racistas, sexistas o denigrantes y respeten los derechos y la imagen de los niños y niñas y otras personas.

8. Los padres y madres tendrán el derecho y la responsabilidad de orientar, educar y acordar con sus hijos e hijas un uso responsable de Internet: establecer tiempos de utilización, páginas que no se deben visitar o información que no deben proporcionar para protegerles de mensajes y situaciones peligrosas, etc. Para ello los padres y madres también deben poder formarse en el uso de Internet e informarse de sus contenidos.
9. Los gobiernos de los países desarrollados deben comprometerse a cooperar con otros países para facilitar el acceso de éstos y sus ciudadanos, y en especial de los niños y niñas, a Internet y otras tecnologías de la información para promover su desarrollo y evitar la creación de una nueva barrera entre los países ricos y los pobres.
10. Derecho a beneficiarse y a utilizar en su favor las nuevas tecnologías para avanzar hacia un mundo más saludable, más pacífico, más solidario, más justo y más respetuoso con el medio ambiente, en el que se respeten los derechos de todos los niños y niñas.¹⁹

Si respetamos este decálogo sobre los e-derechos de los niñas y niños, tendremos una sociedad más tolerante, más educada y con mejor porvenir.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Como ya hemos visto el internet presenta un sin número de riesgos como por ejemplo el acceso poco fiable y adicción a éste, es decir un niño y un adolescente ya no puede controlar el tiempo que dedica a este instrumento, relegando las obligaciones sociales y familiares, académicas y profesionales, e incluso roba sus horas de sueño para estar frente a una pantalla; además que por este mismo medio puede ser estafado y engañado, por lo tanto para establecer un control sobre este tema se requiere de la intervención de

¹⁹ <http://www.redescepalcala.org/inspector/DOCUMENTOSYLIBROS/TIC/InternetSegura.pdf>

los padres de familia de una manera responsable que preste una mediación para resolver el problema.

Algunas de las soluciones pueden ser que el padre o madre de familia aprenda junto al niño o adolescente, conocer a las personas con las que el infante interactúa en las redes sociales y establecer normas claras sobre el uso, como habíamos indicado anteriormente.

3.3.3. Alfabetización en las TICS

En el complejo mundo actual ya no es suficiente saber leer y escribir y no basta con saber sumar, restar, multiplicar y dividir, pues debemos conocer cómo funcionan las computadoras y lo más importante es saber utilizar todos los programas que ellas tienen, el desarrollo tecnológico nos ha cambiado también la forma de pensar y sobre todo la definición de persona analfabeta, pues el analfabeto ya no es solamente a persona que no sabe leer ni escribir sino quien no sabe usar una computadora.

A medida que aumenta el desarrollo de las TIC`s se hace más importante contar con personas que tengan las habilidades de utilizar efectiva y productivamente la tecnología existente. Más allá de las habilidades tradicionales de lectura y escritura, otras tales como recuperación y gestión de información, así como el pensamiento crítico y la solución de problemas son cada vez más necesarias y deben ser cultivadas por los sistemas educativos para contar con personas mucho más eficientes y competitivas en el mundo globalizado en el que nos encontramos.

Las nuevas tecnologías de información y comunicación llamadas TIC constituyen “el conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o

electromagnética, las TIC incluyen la electrónica como tecnología base que soporta el desarrollo de las telecomunicaciones, la informática y el audiovisual”.

La tendencia de nuestra sociedad es el movimiento hacia la globalización y ésta puede puntualizarse como el "conjunto de procesos que conducen a un mundo único"; es decir que las sociedades se hacen dependientes unas de otras en todos los aspectos, económico político, social, y cultural, por lo tanto podemos decir que "Ningún país es una isla", que no pueden sobrevivir solos, pues todos estamos conectados por una u otra razón, sea comercial o de cualquier otra índole.

La globalización es un proceso progresivo, que indudablemente se ha internado en nuestro país iniciándose en los medios de comunicación, es decir, empezó con la televisión por la que la información y las representaciones gráficas de los hechos aunque sucedieran en lugares distantes, nos llegaran en "tiempo real", es decir cuando estaba ocurriendo el acto, lo que ha desembocado en la combinación de experiencias, gustos apreciaciones y preferencias.

Actualmente tenemos que la tecnología del software se ha unificado y masificado, en la que usamos los mismos software`s (programas) en todos los países para organizar y procesar toda la información.

Con este proceso globalizador la educación pasa a ser un ente preponderante en el desarrollo de un país, por lo que en nuestro territorio los gobiernos de turno, en especial éste, se encuentra implementando nuevas prácticas pedagógicas en función de los nuevos soportes del conocimiento y está introduciendo en las escuelas y colegios nuevas tecnologías de conocimiento e información.

METODOLOGÍA

4. METODOLOGÍA

Esta investigación se realizó en dos instituciones educativas de la ciudad de Cotacachi, la primera es la Escuela “Santísimo Sacramento” en el 4to año de educación básica, institución particular, regentada por las Hermanas Misioneras Franciscanas con 77 años de vigencia, la segunda institución es la escuela fiscal mixta “Manuela Cañizares” en el 7mo año de educación básica.

La tercera institución fue el Instituto Tecnológico Superior “Luis Ulpiano de la Torre”, específicamente en el 1° de bachillerato. Esta institución es de carácter fiscal y está ubicada en el Cantón Cotacachi, provincia de Imbabura, tiene 75 años de funcionamiento y cuenta con los tres niveles de estudio; Educación Básica (8°, 9° y 10° año); Bachillerato y Nivel Superior. Es una institución que tiene 1007 estudiantes en el diurno y 252 en el nocturno, estudiantes que proceden de la localidad, de las parroquias rurales y comunidades indígenas que circundan la ciudad.

Los estudiantes tanto de las escuelas como del bachillerato del Instituto Tecnológico vienen de hogares de economía media baja, en su mayoría son hogares organizados, funcionales y relativamente estables; en muchos casos son tímidos y algo inseguros.

Los padres de familia trabajan fuera de casa y al menos en un 80% las madres pasan con sus hijos en casa.

En las 3 instituciones, principalmente en el Instituto, existen dificultades en la disciplina de los estudiantes y en la poca práctica de valores.

Para el desarrollo de la presente investigación se aplica una base metodológica de la investigación científica que se basa en métodos, técnicas y procedimientos que garantizan el éxito de la investigación.

4.1. Diseño de la investigación

A través del diseño se han podido determinar las personas que van a intervenir en la investigación, dónde vamos hacer, en qué momento y bajo qué circunstancias. Con ello se proporciona los resultados obtenidos, mismos que son considerados creíbles.

El presente estudio tiene las siguientes características:

- No experimental: Puesto que se desarrolla sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.
- Transeccional (transversal): La presente investigación ha recopilado datos de los estudiantes en un momento único.
- Exploratorio: Se realizó una exploración o indagación inicial en un momento específico que posibilita tomar conciencia de los datos obtenidos como preámbulo de nuevos procesos.
- Descriptivo: A través de la descripción se investigó la incidencia de las variables en los estudiantes niños y adolescentes de la Escuela Santísimo Sacramento y en el 1° de bachillerato del instituto tecnológico Luis Ulpiano de la Torre.

De acuerdo a las características se aplica en esta investigación un diseño mixto; donde dos o más diseños se complementan entre sí, lo que permite el proceso de recolección, análisis e interrelación de datos cuantitativos y cualitativos que ayudan a dar respuesta al planteamiento del problema

El enfoque metodológico expuesto, se complementa con el análisis descriptivo-explicativo; en función de la descripción, donde se describe la estructura de los fenómenos que involucran el problema; se identificó las causas, consecuencias y aspectos relevantes del problema; además se busca la funcionalidad explicativa, sobre el comportamiento de las variables.

Considerando que se trabajará en Instituciones Educativas con niños y jóvenes en un mismo período de tiempo, concuerda por tanto con la descripción hecha sobre el tipo de estudio que se realizará.

4.2. Participantes de la investigación

La población a investigarse es de estudiantes del 4to año de educación básica de la escuela Santísimo Sacramento, del 7mo año de educación básica de la escuela Manuela Cañizares y del 1° de bachillerato del Instituto Tecnológico Superior “Luis Ulpiano de la Torre”, teniendo como universo poblacional:

UNIVERSO	Escuela Particular Mixta “Santísimo Sacramento” Escuela Fiscal Mixta “Manuela Cañizares” Instituto Tecnológico “Luis Ulpiano de la Torre”
POBLACIÓN	Tres instituciones de la ciudad de Cotacachi Niños, adolescentes y jóvenes de las instituciones antes mencionadas 1er. Grupo: 6 – 9 años (1ero - 5to año de Educación Básica) 2do Grupo: 10 – 14 años (6to - 10mo. Año de Educación Básica) Grupo: 15 – 18 años (I a III de Bachillerato)
ÁMBITO GEOGRÁFICO	Cotacachi
TIPO DE INVESTIGACIÓN	Mixta
TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN	Encuesta personal

INSTRUMENTOS	1. Cuestionario para niños de 6 a 9 años (FORO GENERACIONES) 2. 2. Cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 18 años. (FORO GENERACIONES) 3. Cuestionario para niños y jóvenes (ILFAM).
MÉTODO	Descriptivo

Cuadro de población participante en la investigación, la selección de las personas fue aleatoria.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

4.3.1. Técnicas:

En la presente investigación se realizó investigación de campo y bibliográfica, por lo tanto las técnicas fueron:

Encuestas: Técnica cuantitativa que consiste en una investigación realizada sobre una muestra de sujetos, representativa de un colectivo más amplio que se lleva a cabo en el contexto de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de conseguir mediciones cuantitativas sobre una gran cantidad de características objetivas y subjetivas de la población” (Figuroa: 2004:89).

El objetivo de la encuesta realizada tanto a directivos, docentes, estudiantes y padres de familia es conocer la opinión de ellos sobre la gestión y liderazgo institucional, así como los aspectos valorativos que maneja la institución. Estas encuestas se aplicaron a una

muestra representativa de directivos, maestros, estudiantes, padres de familia de la sección nocturna de institución específicamente en el bachillerato.

Las encuestas aplicadas en la presente investigación fueron proporcionadas por la UTPL.

4.3.2. Instrumentos:

Los instrumentos utilizados son cuestionarios proporcionados por la UTPL, documentos que fueron reproducidos y aplicados en los 3 niveles investigados.

4.4. Recursos.

Para la realización de la presente investigación se utiliza varios recursos importantes como:

4.4.1. Humanos:

- Estudiantes del 4to año de educación básica de la escuela “Santísimo Sacramento”
- Estudiantes del 7mo año de educación básica de la escuela “Manuela Cañizares”
- Estudiantes del 1ro de bachillerato del Instituto Tecnológico Luis Ulpiano de la Torre
- Las autoridades institucionales que dieron paso para la realización de la investigación.
- Se tuvo la colaboración del Dr. José Nájera Jefe del Departamento del DOBE, en el caso del Instituto Tecnológico “Luis Ulpiano de la Torre”

4.4.2. Institucionales:

- Las encuestas se las realizó en las instalaciones de las instituciones
- Centro de Cómputo de la escuela Santísimo Sacramento

4.4.3. Materiales:

- Computadora
- Textos
- Internet
- Material de oficina
- Copias

- Cds
- Anillados y empastados
- Tinta de impresora
- Transporte

4.4.4. Económicos:

DETALLE	Costo
Computadora	400,00
Impresiones	100,00
Textos	100,00
Internet	120,00
Material de oficina	100,00
Videograbadora	50,00
Copias	30,00
Anillados y empastado	50,00
Tinta de Impresora	50,00
Transporte	50,00
Cd`s	5,00
Total	1055,00

4.5. Procedimiento

El proceso de la investigación dio inicio con la búsqueda del contexto, para poder realizar sin dificultades la investigación, y se seleccionó la escuela Santísimo Sacramento y Manuela Cañizares, los grados 4to y 7mo respectivamente. Y para complementar el trabajo se seleccionó al instituto tecnológico Luis Ulpiano de la Torre, revisión bibliográfica, aplicación de campo, análisis de resultados, proyecciones del estudio, redacción y presentación del informe. Luego de tener claro el contexto se solicitó a las autoridades el permiso respectivo para aplicar las encuestas.

Otro aspecto importante en el desarrollo de este proceso fue la revisión y selección bibliográfica para poder fundamentar el marco teórico, tomando temáticas esenciales que ayudan a conocer de mejor forma la problemática, sus causas, consecuencias.

Se aplicó las encuestas de forma aleatoria a los estudiantes, posteriormente se realizó la tabulación y codificación de la información cuantitativa y cualitativa; a través de ésta se analizarán los datos desde distintos ángulos para compararlos y contrastarlos con la utilización de los métodos correspondientes. Continuando con el proceso se define la organización de la información obtenida en la investigación de campo y organizada en tablas estadísticas. Luego se analiza esta información y se realiza una discusión donde se relaciona los datos obtenidos y la base científica del marco teórico.

INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA.

1er. Grupo: niños de 6 – 9 años (2do - 5to año de Educación Básica)

La encuesta aplicada en la escuela particular mixta Santísimo Sacramento, ubicada en el cantón Cotacachi, Provincia de Imbabura, a niños de entre 8 y 9 años de edad, tercer año de primaria, de un total de 32 encuestados, representado en el 78.1 % por varones y 21.8 % mujeres, viven con sus padres en un 33%, la mayoría de estos niños solo cuentan con un hermano, podemos notar además que un 5% viven con sus abuelos, debido a rupturas familiares o migratorias.

P1 / ¿A qué curso vas?		
Opción	f	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	1	0
2do de primaria	1	0
3ro de primaria	1	98,8
4to de primaria	1	3,1
TOTAL	4	100

P2 / ¿Cuántos años tienes?		
Opción	f	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	25	78,1
9 años o más	7	21,8
TOTAL	32	100

P3 / Sexo		
Opción	f	%
No Contesta	0	0
Masculino	25	78,1
Femenino	7	21,8
TOTAL	32	100

A un 31% en la noche luego de comer le gustaría ir a su habitación y a un 28% le gustaría hablar con su familia, esto se debe a que son niños pequeños que aún requieren mantener el vínculo y comunicación con sus padres (no son adolescentes).

P4 / ¿Qué personas viven contigo?		
Opción	f	%
Padre	28	29,1
Madre	32	33,3
Un hno.o hna.	12	12,5
2 hermano	11	11,4
3 hermano	2	2,0
4 hermano	3	3,1
5 hermano	1	1,0
Mi abuelo/la	5	5,2
Otras personas	2	2,0
TOTAL	96	100

P5 / ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Ir a mi habitación	10	31,2
Navegar	8	25
Leer, estudiar	5	15,6
Hablar con mi familia	9	28,1
TOTAL	32	100

Debemos notar que un 60% tiene ordenador en casa, generalmente portátil en un 18%, y otros ubicados en la habitación de los niños encuestados, de los cuales el 40% no tienen internet y el 34 si lo tiene, estos niveles podemos observarlos en vista que la escuela es particular y el nivel de pobreza no es tan alto y los padres hacen un esfuerzo para que sus hijos tengan un computador en casa que les sirva para hacer deberes.

P6 / ¿Tienes ordenador en tu casa?		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No contesta	13	40,6
Si	19	59,5
TOTAL	32	100

P7 / ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	f	%
No contesta	12	37,5
En mi habitación	5	15,6
Habitación de hno.	2	6,2
habitación de mis padres	2	6,2
Sala de estar	3	9,3
Cuarto de trabajo	2	6,2
Es portátil	6	18,7
TOTAL	32	100

P8 ¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	f	%
No contesta	8	25
No	13	40,6
Si	11	34,3
TOTAL	32	100

El análisis de la encuesta arroja que el 65% de los encuestados, a pesar que no tengan internet en casa sí lo utilizan, un 40% en su casa y un 37% en casa de un familiar y solos lo usan el 26%.

P11 / ¿En qué lugar sueles usar Internet?		
Opción	f	%
En casa	11	40,7
En el colegio	1	3,7
En un ciber café	2	7,4
En un lugar público	2	7,4
Casa de un amigo	1	3,7
Casa de un familiar	10	37,0
TOTAL	27	100

P12 / ¿La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar?		
Opción	f	%
Solo	11	26,8
Con amigos/as	4	9,7
Con hermanos/as	9	21,9
Con mi padre	5	12,1
Con mi madre	6	14,6
Con otros familiares	6	14,6
Con un profesor/a	0	0
TOTAL	41	100

Sobre el uso del teléfono celular o móvil el 25 % no tienen debido a su corta edad, el 37% tienen uno propio, (conseguido por regalo) y otro 37% utilizan el de otras personas.

P13 / ¿Utilizas teléfono celular?		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	8	25
Sí, el mío	12	37,5
Sí, de otras personas	12	37,5
TOTAL	32	100

P14 ¿Cómo lo conseguiste?		
Opción	f	%
No contesta	13	40,6
Pedí que me compraran	3	9,3
Fue un regalo	8	25
Me lo dieron mis padres	8	25
TOTAL	32	100

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

El 65% de los encuestados aunque no tenga internet en casa suele utilizarlo en lugares que brindan este servicio o en otros lados porque lo requiere para hacer consultas de la escuela o para emails, o juegos simplemente.

La mayoría (47%) de los chicos juegan playstation2 y el 19% gameboy, al parecer los juegos más populares de Cotacachi.

Respecto a la ubicación de la TV en la casa el 32% contestó que está ubicado en la habitación de sus padres, lo cual es bueno porque así los padres mantienen un control sobre los programas que miran sus hijos, pero sin embargo hay un 26% que tienen el televisor en su habitación.

P9 Tengas o no internet en casa ¿Utilizas?		
Opción	f	%
No contesta	2	6,2
No	9	28,1
Si	21	65,6
TOTAL	32	100

P10 ¿Para qué sueles usar Internet?		
Opción	f	%
Pag Web	12	32,4
Videos	2	5,4
E-mail	7	18,9
Descargas	5	13,5
Chatear	3	8,1
Red Social	8	21,6
TOTAL	37	100

P19 ¿Qué consola de juegos tienes?		
Opción	f	%
PlayStation2	10	47,6
PlayStation 3	0	0,0
Xbox 360	1	4,7
Wii	1	4,7
PSP	1	4,7
Nintendo DS	1	4,7
GameBoy	4	19,0
Ninguna	3	14,2
TOTAL	21	100

P22 ¿Dónde están los TV en tu casa?		
Opción	f	%
Mi habitación	20	26,3
Cuarto de un hermano	11	14,4
Salón o cuarto de estar	11	14,4
Cuarto de mis padres	25	32,9
En la cocina	3	3,9
Cuarto de juegos	2	2,6
Otros sitios	4	5,2
TOTAL	76	100

El dinero generalmente lo consiguen de sus padres, es decir cuando piden algo les dan, en un 29%; un 2% hace trabajos fuera de casa para obtenerlo y más de la mitad (53%) piensan tener menos dinero del que necesitan.

Sobre sus preferencias de con qué se quedarían en las cuatro opciones que se les dan en la encuesta, la mayoría responde que con la televisión y pocos chicos que representan el 12% con el internet. Y respecto a la preferencia si con el internet o con el celular, el 59% no sabe.

P25/ ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	f	%
Paga semanal	9	16,3
Cuando necesito algo pido y me dan	16	29,0
En cumpleaños, fiestas, Navidad	14	25,4
Hago algún trabajo en casa	10	18,1
Hago algún trabajo fuera de casa	2	3,6
No me dan dinero	4	7,2
TOTAL	55	100

P26/ ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	f	%
No contesta	3	9,3
Tengo más dinero del que necesito	2	6,2
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	10	31,2
Tengo menos dinero del que necesito	17	53,1
TOTAL	32	100

P27/ ¿Con qué te quedarías?		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	4	12,5
Televisión	15	46,8
No lo sé	13	40,6
TOTAL	32	100

P28/ ¿Con qué te quedarías?		
Opción	f	%
No contesta	1	3,1
Internet	8	25
Teléfono móvil	4	12,5
No lo sé	19	59,3
TOTAL	32	100

P29/ ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videjuegos	3	9,3
Televisión	15	46,8
No lo sé	14	43,7
TOTAL	32	100

P30/ ¿Con qué te quedarías?		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	3	9,3
Televisión	18	56,2
No lo sé	11	34,3
TOTAL	32	100

P31/ ¿Con qué te quedarías?		
Opción	f	%
No contesta	1	3,1
Teléfono móvil	5	15,6
Videjuegos	6	18,7
No lo sé	20	62,5
TOTAL	32	100

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

A la pregunta si juegas con videojuegos o con los juegos de ordenador el 72% contesta positivamente. El 38% juega videojuegos del ordenador y el 25% con playstation 2.

El 34% de los encuestados indican que tienen 4 o más televisores en sus casas lo que nos da una idea del nivel socioeconómico en el que se desenvuelven y el 21% de los niños miran televisión en compañía de alguien, lo cual, insisto, es bueno por el control sobre qué programas televisivos y en horarios miran los chicos

P17/ ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	9	28,1
Si	23	71,8
TOTAL	32	100

P18/ ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	f	%
PlayStation2	11	25
PlayStation 3	2	4,5
Xbox 360	3	6,8
Wii	3	6,8
PSP	2	4,5
Nintendo DS	2	4,5
GameBoy	4	9,09
Ordenador	17	38,6
TOTAL	44	100

P21/ ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Ninguno	1	3,1
Uno	5	15,6
Dos	10	31,3
Tres	5	15,6
Cuatro o más	11	34,4
TOTAL	32	100

P23 Cuando ves la tele, sueles estar con...		
Opción	f	%
Solo	20	19,0
Mi padre	23	21,9
Mi madre	23	21,9
Algún hermano/a	23	21,9
Otro familiar	10	9,5
Un amigo/a	5	4,8
Otras personas	1	1,0
TOTAL	105	100

5.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

El 62% utiliza el celular para jugar, pues son niños pequeños y no tienen intereses de otro tipo, y un 13% para hablar, con su madre (31%), con su padre (28%) y con sus hermanos (19%). Los chicos suelen jugar generalmente con sus hermanos (30%), y solos (28%).

De la lista de aparatos tecnológicos todos tienen alguno en su casa, reitero porque vienen de hogares de condiciones económicas que sobrepasan el límite del nivel de pobreza.

P15/Con el móvil sueles...		
Opción	f	%
Hablar	5	13,5
Enviar mensajes	4	10,8
Jugar	23	62,1
Navegar	0	0
Otras cosas	5	13,5
TOTAL	37	100

P16/ ¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	f	%
Con mi madre	11	30,5
Con mi padre	10	27,7
Con mis hermanos	7	19,4
Con otros familiares	5	13,8
Con los amigos/as	3	8,3
TOTAL	36	100

P20/ ¿Con quién sueles jugar?		
Opción	f	%
Solo	13	27,7
Con mi madre	4	8,5
Con mi padre	8	17,0
Con mis hermanos	14	29,8
Con los amigos	7	14,9
Con otras personas	1	2,1
TOTAL	47	100

P24/ Selecciona las cosas que tengas en casa		
Opción	f	%
Ordenador portátil	12	9,1
Impresora	13	9,8
Scáner	5	3,8
Web cam	6	4,5
MP3/MP4/iPod	4	3,0
Cámara de fotos digital	15	11,4
Cámara de video digital	7	5,3
Televisión de pago	7	5,3
Equipo de música	23	17,4
Teléfono fijo	13	9,8
DVD	26	19,7
Disco duro multimedia	1	0,8
Ninguna,tengo otras	0	0,0
TOTAL	132	100

- Debido a la reducción de la pobreza en nuestro país en la última década, de acuerdo a los datos del último censo de población y vivienda, tenemos que en el cantón Cotacachi y puntualmente en la escuela particular mixta Santísimo Sacramento no existe un índice de pobreza extrema por lo que los padres de familia pueden dar a sus hijos niveles aceptables de vida, además sus familias tienen acceso a los servicios básicos, lo que redundará en mejores niveles de vida de los chicos con los consiguientes niveles de aprendizaje.
- Se recomienda que los padres o apoderados de los niños se familiaricen con el uso del internet para que tengan conocimiento de qué páginas visitan sus hijos y no tengan problemas de ninguna índole y lo hagan de manera segura.
- Es bueno que los padres o apoderados sepan los beneficios y riesgos del internet para poder apoyar a sus hijos en el uso de este instrumento básico en el nuevo proceso de la educación.
- Demostrar interés en las páginas de internet que visitan nuestros chicos y qué programas de televisión observan y en qué horario.
- Otra sugerencia importante sería que los padres se sienten a revisar conjuntamente con sus hijos las actividades escolares y lúdicas en las que tienen que usar el internet y explicarles de los riesgos y oportunidades que éste nos brinda.
- En caso de que los padres no sepan manejar este instrumento de comunicación pueden solicitar un asesoramiento y el asesor les indicará que puede poner un horario de uso y restricción de páginas, a través de filtros, que limitan el acceso de contenidos nocivos.
- Siempre es bueno colocar el ordenador a la vista de todos en la casa, así nada está oculto.

5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA.

2do. Grupo: Adolescentes de 10-14 años de edad (6° – 10° de EGB) y jóvenes de 15-18 años de edad (1° – 3° de bachillerato).

El análisis de los resultados de la investigación de campo sobre **“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR. ESTUDIO DE JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS”** define una serie de situaciones importantes dentro de la caracterización sociodemográfica, redes sociales y pantallas, redes sociales y mediación familiar, redes sociales y ámbito escolar, redes sociales, riesgos y oportunidades, relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM). Los datos constituirán un parámetro decisivo sobre cómo influyen las redes sociales dentro de la vida familiar, escolar y comunitaria de los estudiantes.

Hay que tomar en cuenta que en la actualidad la globalización en relación con la tecnología ha definido la función social de esta época, de ahí que las redes sociales tienen más vigencia que nunca, si se las toma como soportes o sostenes sociales para las personas que conviven en una comunidad.

La modernidad y la cultura individualista del capitalismo donde la consigna es “sálvese quien pueda” o el “pisar al que tengo delante mío para prevalecer” o la “cultura del más fuerte”, ha llevado a que la sociedad se enfrente y los poderosos estén encima de los más débiles.

Con este antecedente, y de acuerdo a esta investigación, se busca conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, para posibilitar alternativas de solución o prevención a los posibles problemas que se dieran. Aunque existan ciertos grados de convivencia creados por el hombre, y basados en la concepción de grupo como una composición de los estratos

tejidos sociales pasa a ser uno de los desafíos más importantes para recomponer y reestructurar la sociedad.

5.1.1. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.

Dentro del contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente se realiza un análisis del año de educación básica al que pertenece, de la edad de los estudiantes y del sexo.

PREGUNTA N° 1 En qué curso estás?		
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo año de EGB)	
Opción	f	%
No contesta	0	0
5to. De primaria	0	0
6to. De primaria	30	100
1ro. De ESO	0	0
2do. De ESO	0	0
3ro. De ESO	0	0
4to. De ESO	0	0
1ro. Bachillerato	0	0
2do. Bach.	0	0
1ro. De formación	0	0
2do. De formación	0	0
TOTAL	30	100

PREGUNTA N° 2 Cuántos años tienes?		
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo año de EGB)	
Opción	f	%
No contesta	0	0
11 años	23	76,6
12 años	6	20
13 años	1	3,3
14 años	0	0
15 años	0	0
16 años	0	0
17 años	0	0
18 años o más	0	0
TOTAL	30	100

PREGUNTA N° 3 Sexo		
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 7mo año de EGB)	
Opción	f	%
No contesta	0	0
Masculino	10	33,3
Femenino	20	66,6
TOTAL	30	100

De acuerdo a lo que se puede ver en la tabla N° 1 el grupo 2, del total de los estudiantes, el 100% pertenecen al sexto año de Educación Básica, los datos del número de estudiantes fueron determinados por la autoridad del plantel donde se realizó la investigación escuela fiscal mixta Manuela Cañizares, el Colegio Luis Ulpiano de la Torre; en cuanto a la tabla N° 2, los datos obtenidos demuestran que en el grupo 2 el 76,6% tienen 11 años de edad, el 20% tienen 12 años y el 3,33% 13 años de edad; se define entonces que la gran mayoría se encuentra entre la edad promedio para el año de educación básica en que se encuentran. De acuerdo a lo que se puede ver en la tabla N° 3 sobre el sexo, el grupo 2 que pertenece a los adolescentes el 66,6% son mujeres y el 33,3% son hombres, este dato se relaciona con los encontrados en las Estadísticas Educativas 2006 en el Ecuador; donde se define que la mayor parte de la población escolar son mujeres.

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

PREGUNTA N° 1 En qué curso estás?		
	Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%
No contesta	0	0
5to. De primaria	0	0
6to. De primaria	0	0
1ro. De ESO	0	0
2do. De ESO	0	0
3ro. De ESO	0	0
4to. De ESO	0	0
1ro. Bachillerato	14	100
2do. Bach.	0	0
1ro. De formación	0	0
2do. De formación	0	0
TOTAL	14	100

PREGUNTA N° 2 Cuántos años tienes?		
	Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%
No contesta	0	0
11 años	0	0
12 años	0	0
13 años	0	0
14 años	0	0
15 años	1	7,1
16 años	13	92,8
17 años	0	0
18 años o más	0	0
TOTAL	14	100

PREGUNTA N° 3		
Sexo		
Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Masculino	9	64,2
Femenino	5	35,7
TOTAL	14	100

En cuanto a los estudiantes del Grupo 3 que son jóvenes de entre 15 a 18 años el 100% son del primer año de bachillerato, estos datos son extraídos, a más de las presentes encuestas, de los datos obtenidos en la secretaría del plantel. En el caso de la edad de los encuestados se visualiza algo similar que el grupo 2, este grupo de jóvenes en un 92% tienen 16 años y el 7% cuenta con 15 años. Los resultados demuestran que casi la totalidad de ellos tienen la edad correcta para el curso al que pertenecen.

Con respecto al sexo, en el grupo 3 investigado que son estudiantes del primero de bachillerato, el resultado es diferente al grupo 2 ya que existen más hombres que mujeres.

PREGUNTA N° 4				
¿Sin contarte a ti mismo, qué personas viven contigo?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Mi padre	18	22,5	12	30
Mi madre	26	32,5	13	32,5
Un hermano/a	16	20	3	7,5
2 Hermanos/as	8	10	4	10
3 Hermanos/as	1	1,25	2	5
4 Hermanos/as	1	1,25	2	5
5 Hermanos/as o más	0	0	3	7,5
Mi abuelo/a	8	10	1	2,5
Otras personas	2	2,5	0	0
TOTAL	80	100	40	100

Los datos de la presente tabla establecen que en el grupo 2 el porcentaje más alto 32,5% los estudiantes encuestados viven con su madre; el 22,5% viven con el padre un 20% que también viven con hermanos; los resultados del grupo 3 se semejan al anterior ya que el 32,5% viven con la madre y el 30% con su padre también y un 10% expresan que los hermanos también viven con ellos.

Los resultados demuestran que los estudiantes viven con sus padres y hermanos, aunque hay casos que están con abuelos, hermanos u otras personas; de acuerdo con el Código de la Niñez y Adolescencia los niños/as tienen derecho a una familia, y si se toma en cuenta el resultado general la tercera parte de los estudiantes viven con el padres, la madre y los hermanos.

PREGUNTA N° 5				
¿Cuál es la profesión de tu padre?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	6	20	1	7,1
Está desempleado	0	0	1	7,1
Es jubilado	0	0	1	7,1
Trabaja en el hogar	5	16,6	3	21,4
Desempeña un oficio	7	23,3	5	35,7
Realiza un trabajo técnico	5	16,6	0	0
Realiza un trabajo de grado universitario	4	13,3	1	7,1
No lo sé/otro	3	10	2	14,3
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados demuestran en el grupo 2 que la profesión de los padres es desempeñando un oficio el 23,3%, trabaja en el hogar el 16,6%, realiza un trabajo técnico el 16,6%, realiza un trabajo universitario el 13,3%; y el 20% de los encuestados no contesta esta pregunta. En el caso del grupo 3 el 35,7% desempeña un oficio, el 21,4% trabaja en el hogar, el 14% no lo sabe. Con Los estos resultados se demuestra que la mayoría de padres desempeñan un oficio, es decir que no son empleados públicos, y por lo tanto no tienen un sueldo fijo.

De acuerdo con los datos de la Asamblea de Unidad Cantonal de la ciudad de Cotacachi se estaría ratificando esta información ya que se establece que el 73% de los jefes de familia son artesanos talabarteros.

PREGUNTA N° 6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Está desempleada	0	0	0	0
Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	17	56,6	14	100
Desempeña un oficio	3	10	0	0
Realiza un trabajo técnico	3	10	0	0
Realiza un trabajo de nivel universitario	4	13,3	0	0
No lo sé/otro	3	10	0	0
TOTAL	30	100	14	100

En la presente tabla el grupo 2 expresa en un 56,6% que la madre trabaja en el hogar, el 13,3% realiza trabajos a nivel universitario, y el 10% desempeña un oficio, realiza trabajo técnico. En el caso del grupo 3 el 100% responde que su madre trabaja en casa.

Con respecto a las preguntas 4, 5 y 6 que se refiere al aspecto familiar de los estudiantes tanto de los grupos 2 y 3 se puede concluir que la mayoría vive con su madre y padre; en el caso de los padres su profesión es el desempeño de oficios que en este caso son talabarteros de la ciudad de Cotacachi; y en cuanto a la profesión de la madre, trabajan en el hogar en su gran mayoría. Los resultados no se alejan de la realidad ecuatoriana en cuanto al trabajo que realizan las madres en pueblos o ciudades pequeñas como Cotacachi, que es ser ama de casa, esto según el diario La Verdad del 12 de enero del 2010.

PREGUNTA N° 54 ¿Tienes móvil propio?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	0	0
No	10	33,3	1	7,1
Sí	16	53,3	13	92,8
No, pero uso el de otras personas.	1	3,3	0	0
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados de esta interrogante determinan que el 53,3% sí tienen un teléfono móvil, el 33,3% expresa que no lo tiene y un 10% no contesta la pregunta; en el caso del grupo 3 investigado vemos que el 92,8% que es casi la totalidad de los estudiantes tienen su móvil propio. Los resultados que son similares responden que casi todos tienen celulares.

Este dato coincide con un artículo de la revista New Time de EEUU donde se expresa que si fuese muy bien utilizado el móvil por las personas sería de una gran utilidad, pero lamentablemente en función del móvil, se roba, se perjudica a otras personas y hasta se mata.

PREGUNTA N° 55				
¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	0	0
A los 8 años o menos	3	10	0	0
A los 9 años	7	23,3	0	0
A los 10 años	7	23,3	0	0
A los 11 años	7	23,3	1	7,1
A los 12 años	1	3,3	2	14,3
A los 13 años	0	0	1	7,1
A los 14 años	0	0	5	35,7
A los 15 años	0	0	2	14,3
Con más de 15 años	0	0	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados demuestran que el grupo 2, el 23,3% tuvo su móvil a los 9 años, otro, 23,3% a los 10 años, y otro grupo similar a los 11 años, el 16,6% no contesta la pregunta. En el caso de las respuestas emitidas por el grupo 3 se visualiza que un 35,7% tuvo por primera vez su móvil a los 14 años, un 21,4% a los 15 años, el 14,2% a las 12 y otro grupo similar a los 14 años.

Los resultados difieren de un grupo a otro; las generaciones jóvenes cada día van acelerando el uso de estos aparatos como parte de su época y cultura, y son los padres quienes ponen ala su alcance de sus hijos, en el caso del móvil, ya que, posiblemente, quieren mantener contacto con sus hijos el tiempo que no pueden hacerlo en casa.

PREGUNTA N° 56				
¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	0	0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	7	23,3	1	7,1
Me lo compraron mis padres porque se los pedí	5	16,6	3	21,4
Me los compraron otros familiares	3	10	0	0
Me los compré yo mismo	1	3,3	6	42,8
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	4	13,3	1	7,1
Lo heredé de otra persona	5	16,6	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

El 23,3% de los estudiantes del grupo 2 determina que lo compraron sus padres sin que ellos hayan pedido, el 16,6% no contesta la pregunta, un grupo similar dice que le compraron sus padres porque ellos lo pidieron y el 10% dice que se lo compraron a un familiar, el 16,6% dice que lo heredó de otras personas. En caso del grupo 3 de los jóvenes del bachillero contestan en un 42,8% que lo consiguieron su móvil por sí mismos, el 21% que lo heredaron de otra persona, el 21,8% dicen que lo compraron sus padres por pedido de ellos, el 7,1 dice que fue un regalo, otro grupo similar dice que fue comprado por sus padres sin que se lo pidieran.

Como resultado se puede dar cuenta que en el caso de los niños son los padres quienes proporcionan a sus hijos los móviles y en los jóvenes son ellos quienes buscan la forma de conseguirlo, esto ratifica la pregunta anterior donde establece que son los padres los

quienes llevan a los niños a utilizar estas herramientas y así las generaciones cada vez más jóvenes están cerca de la tecnología.

PREGUNTA N° 57 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	8	26,6	0	0
Comprado nuevo	16	53,3	3	21,4
De segunda mano	6	20	11	78,5
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados de esta interrogante del grupo 2 de estudiantes es que el 53,3% el móvil que tienen es nuevo, el 26,6% no contesta y el 20% dice que es usado. En el caso del grupo 3 se observa que el 78,5% tienen celulares de segunda mano y el 21,4% expresa que es nuevo. Los datos reflejan un aspecto importantes los niños tienen celulares nuevos, y los jóvenes los tienen usados.

PREGUNTA N° 58 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	6	20	0	0
Yo mismo	2	6,6	13	92,8
Mis padres	20	66,6	1	7,1
Otros	2	6,6	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los datos obtenidos es importante mencionar que el 66,6% de los estudiantes encuestados del grupo 2 dicen que sus padres son quienes pagan habitualmente el gasto del móvil; el 6,6% que el mismo alumno paga. Las respuestas del grupo 3 dicen que el 92,8% pagan el gasto del celular ellos mismos y el 7,1% pagan sus padres. La respuesta es por demás lógica, ya que los niños no tienen dinero, en consecuencia, este gasto lo asumen sus padres; en el caso de los jóvenes ya tienen sus medios y son quienes pueden pagar este gasto.

PREGUNTA N° 59				
¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	0	0
Es de tarjeta	4	13,3	12	85,7
Es de contrato	1	3,3	0	0
No lo sé	20	66,6	2	14,2
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados de esta interrogante definen que el 66,6% del grupo 2 que no saben con qué tipo de medio de pago tienen el teléfono, el 16,6% no contesta y el 13,3% dice que es por medio de tarjeta. En el caso del grupo 3 el 85,7% dice que el pago es a través de tarjeta y el 14,2% no conoce. Los datos reflejan que los niños poco conocen del asunto, en cambio, los jóvenes están al tanto de cómo funcionan los pagos de la utilización del celular.

PREGUNTA N° 60				
¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	7	23,3	0	0
No lo sé	19	63,3	4	28,5
5 dólares o menos	2	6,6	4	28,5
Entre 5 a 10 dólares	1	3,3	3	21,4
Entre 10 y 20 dólares	1	3,3	2	14,2
Entre 20 y 30 dólares	0	0	1	7,1
Más de 30 dólares	0	0	0	0
TOTAL	30	100	14	100

La mayor parte de los estudiantes del grupo 2 que, corresponde al 63,3% dice que no conoce cuánto gasta al mes en su telefonía móvil, el 23,3% no contesta la pregunta. Cuando se analiza las respuestas del grupo 3 de estudiantes se ve que existe un cambio en las respuestas, el 28,5% dice que 5 dólares o menos, el 21,4% de 5 a 10 dólares, el 14,2% de 10 a 20 dólares; un 28,5% dice que no ha calculado el gasto. Es importante mencionar que los resultados demuestran que el gasto de un teléfono móvil en los adolescentes o jóvenes que no tiene mayor urgencia de comunicación, es bastante alto, especialmente en los jóvenes.

Haciendo una conclusión general de las preguntas 54, 55, 56, 57, 58, 59 y 60 del grupo 2 y 3 se resume que la gran mayoría de los estudiantes tienen celular y son sus padres quienes proporcionan este teléfono, aunque los jóvenes expresan que ellos tienen que tener su propio, que las generaciones cada vez más jóvenes tienen mayor acceso a internet u otras herramientas. Cabe señalar que el servicio del celular lo pagan los padres en la mayoría, asimismo el tipo de pago de telefonía móvil que se maneja en la casa es por tarjeta, aunque muchos de los adolescentes es la madre quien les da. El monto del

pago que se realiza por el celular los adolescentes expresan que no saben, pero el promedio del gasto es en los niños menos que en los adolescentes.

PREGUNTA N° 91 ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Descargándolos de internet	3	17,6	2	66,6
Los grabo de un amigo	5	29,4	0	0
Los compro en una tienda o en la calle	9	52,9	1	33,3
TOTAL	17	100	3	100

En el resultado de las encuestas del grupo 2, el 52,9% expresa que los juegos los consiguen en una tienda o en la calle; el 29,4% los graba en casa y el 17,6% se descarga de internet. En el caso del grupo 3, perteneciente al bachillerato, el 66,6% se descarga de internet, el 33,3% compra los juegos en la calle o en la tienda. Los resultados demuestran que los juegos son comprados por cualquier lado por lo que son juegos pirateados.

Haciendo un resumen de la pregunta N° 91 los estudiantes consiguen los videojuegos en las calles y tiendas. Esto confirma que el delito organizado está aniquilando el trabajo de los artistas, compositores, productores, músicos, estudios de grabación, trabajadores de la industria, disquerías, empleados de las disquerías, distribuidores y empresas discográficas.

PREGUNTA N° 101				
¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
En mi habitación	17	26,5	9	25
En la habitación de un hermano/a.	12	18,7	9	25
En la habitación de mis padres	24	37,5	11	30,5
En la sala de estar	7	10,9	5	13,8
En la cocina	4	6,2	2	5,5
Cuarto de juegos	0	0	0	0
TOTAL	64	100	36	100

Los datos obtenidos, en el grupo 2, sostiene que el 37,5% el televisor está en la habitación de los padres, el 26,5% en la habitación de los hijos, el 18,75% en la habitación de los hermanos y el 10,9% dicen que el televisor está en la sala de estar. En el caso del grupo 3 el 30,5% dice que la televisión está en la habitación de los padres, el 25% en la habitación de cada hijo, el otro 25% en la habitación de los hermanos y el 13,8% en la sala de estar. En resumen los televisores se encuentran en las habitaciones sea de los padres o de cada hijo. De acuerdo al tema, Moreno, (2008) expresa que la globalización y la presión social hacen que los padres compren un televisor para cada habitación de la casa, ésta ha contribuido a la desintegración de la relación familiar porque padres e hijos se van a su habitación y no tienen tiempo de conversar.

Haciendo un resumen de los datos de la pregunta 101 y relacionándola con la temática analizada en las tablas anteriores, se visualiza que los padres compran demasiados televisores para la casa e inclusive son colocados en la habitación de cada hijo. Es por ello que los niños ven mucha televisión. Según Moreno la televisión puede ser una influencia poderosa en el desarrollo de un sistema de valores y en la formación del comportamiento.

El problema de tener tantos aparatos en casa es que, una gran parte de la programación actual es violenta. Y cientos de estudios sobre los efectos de la violencia en la televisión en los niños y los adolescentes han encontrado que los niños pueden tener problemas de comprensión y retención escolar.

PREGUNTA N° 115				
. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Ordenador portátil	6	4,6	3	4,4
Impresora	12	9,3	7	10,2
Scanner	8	6,2	4	5,8
Webcam	6	4,6	1	1,4
USB o disco duro externo	8	6,2	3	4,4
Mp3/ Mp4/ipod	5	3,9	4	5,8
Cámara de fotos digit	14	10,9	9	13,2
Cámara de video digital	7	5,4	3	4,4
Televisión de pago (Digital o cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	5	3,9	1	1,4
Equipo de música	17	13,2	10	14,7
Teléfono fijo	15	11,7	8	11,7
DVD	21	16,4	12	17,6
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	0,7	3	4,4
Ninguna de estas tengo otras.	3	2,3	0	0
TOTAL	128	100	68	100

Los resultados del grupo 2 determinan que el 16,4% tienen DVD, el 11,7% teléfono fijo, el 13,2% equipo de música, el 10,9% Mp3/ Mp4/ ipod, el 9,3% impresora, el 5,4% cámara de video, el 4,6% webcam, ordenador portátil, y otros porcentajes menores con otros equipos. En el caso del grupo 3 el 17,6% tienen DVD, el 13,2% cámara de fotos, el 14,7% equipo de música, el 10,2% impresora, el 5,8% Mp3/ Mp4/ ipod, y porcentajes menores con otras cosas. Este resultado demuestra que en casi todos los hogares se encuentran equipos relacionados con la tecnología.

PREGUNTA N° 116				
¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Paga semanal	2	4,4	1	5,8
Cuando necesito algo pido y me dan	13	28,8	5	29,4
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	19	42,2	0	0
Hago algún trabajo en casa.	6	13,3	2	11,7
Hago algún trabajo fuera de casa	3	6,6	9	52,9
No me dan dinero	2	4,4	0	0
TOTAL	45	100	17	100

De acuerdo a los resultados del grupo 2, el 42,2% dicen que el dinero lo consiguen en su cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales., el 28,8% dicen que cuando necesitan piden el dinero y le envían o le dan, el 13,3% dicen que hacen trabajos en casa para conseguir dinero, el 6,6% expresa que hacen algún trabajo fuera de casa y el 4,4% tiene una paga semanal y el otro 4,4% determina que no le dan dinero. En el caso de los jóvenes del tercer grupo vemos que el 52,9% hacen trabajos fuera de casa, el 29,4%

piden a sus padres para que le den, el 11,7% hace trabajos en casa y el 5,8% tienen una paga semanal. De estos resultados se puede generalizar que en el caso de los niños tienen su dinero en casos especiales y que su padres les dan, mientras que el mayor porcentaje en los jóvenes tienen que hacer trabajos fuera de casa para conseguirlo.

PREGUNTA N° 117				
¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	0	0
Tengo más dinero del que necesito	2	6,6	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	18	60	8	57,1
Tengo menos dinero del que necesito	6	20	6	42,8
TOTAL	30	100	14	100

Por los datos obtenidos en el grupo 2 se establece que el 60% dice que la frase que más les agrada es: tengo el dinero suficiente para mis necesidades, el 20% tengo menos dinero del que necesito, el 13,3% no contesta la pregunta y el 6,6% dice tengo más dinero del que necesito. En el caso del grupo 3 vemos que el 57,1% dice la frase tengo el dinero suficiente para mis necesidades, el 42,8% expresa tengo menos dinero del que necesito.

En general se establece que los estudiantes tienen el dinero para sus necesidades, por lo que en la economía de sus hogares no hay mayor problema. Concluyendo con el análisis de las preguntas 115, 116, 117 se determina que los padres compran muchos aparatos tecnológicos para la casa sin saber si los hijos pueden o deben utilizarlo.

CATEGORÍA 2

5.2. Redes sociales y pantallas.

Considerando que las redes son formas de interacción social, definida como un intercambio dinámico entre personas, grupos e instituciones en contextos de complejidad. Un sistema abierto y en construcción permanente que involucra a conjuntos que se identifican en las mismas necesidades y problemáticas y que se organizan para potenciar sus recursos. Se realiza este análisis en función de la relación de estas redes con las pantallas.

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

PREGUNTA N° 7				
¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
Irme a mi habitación a leer, navegar	13	43,3	5	35,7
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	9	30	3	21,4
Leer, estudiar, irme a dormir	3	10	1	7,1
Hablar con mi familia	4	13,3	4	28,5
TOTAL	30	100	14	100

Los datos del grupo 2 en la presente tabla determinan que el 43,3% de los encuestados desean irse a la habitación a leer y navegar después de cenar; el 30% dice Navegar, jugar, ver la tele con mi familia, el 13,3% expresa hablar con mi familia; en cuanto al grupo

3 el 35,7% quiere irse a la habitación a leer, navegar, el 28,5% quiere hablar con la familia, y el 21,4% navegar, jugar, ver la tele con mi familia.

Los datos demuestran que ya no existe la relación de familia que antes sobre la mesa; más bien cada uno de los miembros de la familia se dispersa a hacer otras actividades. Estos datos justifican la expresión de Salas (2003) Conferencia de los derechos familiares Cuba; quien dice: *“No existe relación familiar, las familias se están desintegrando, la tecnología y globalización son los principales culpables”*.

PREGUNTA N° 8				
¿Qué lees?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	0	0
Nada	4	13,3	0	0
Sólo lecturas obligatorias del colegio	10	33,3	5	35,7
Otras lecturas: libros, revistas o comics	15	50	9	64,2
TOTAL	30	100	14	100

El 50% de los estudiantes del grupo 2 expresa que ellos leen otras lecturas: libros, revistas o comics, 33,3% leen sólo las lecturas obligatorias del colegio, el 14% no lee nada; en el grupo 3 se visualiza iguales resultados ya que el 64,2% leen otras lecturas: libros, revistas o comics, y el 35,7% dice que las lecturas obligatorias del colegio son las que leen. De acuerdo a los datos se puede establecer que los niños y jóvenes poco o nada leen.

PREGUNTA N° 9				
¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	0	0
Nada	0	0	1	7,1
30 minutos	5	16,6	1	7,1
Entre 30 minutos y una hora	8	26,6	5	35,7
Entre una y dos horas	11	36,6	2	14,2
Entre dos y tres horas	2	6,6	5	35,7
Más de tres horas	3	10	0	0
TOTAL	14	100	30	100

De acuerdo a los resultados se establece que del grupo 2 el 36,6% hace tareas de 1 a 2 horas; el 26,6% de 30 minutos a una hora, el 16% hacen tareas 30 minutos y tan sólo el 10% utiliza más de tres horas. En el grupo 3 los datos son casi similares: el 35,7% hacen sus tareas de 30 minutos a una hora, el 35,7% utilizan de 2 a tres horas y el 14,2% de una a dos horas. Los datos reflejan que los estudiantes sí realizan tareas en casa, aunque el tiempo que utilizan para ello es corto; esta información se la puede confrontar con los datos del Ministerio de Educación y Cultura en el boletín informativo N° 4 (2004) donde se establece que el rendimiento de los estudiantes ha disminuido en los últimos años debido a que no cumplen con sus tareas y de hacerlo no están bien desarrolladas.

PREGUNTA N° 10				
¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	5	16,6	3	21,4
Entre 30 minutos y una hora.	13	43,3	3	21,4
Entre una y dos horas	9	30	5	35,7
Entre dos y tres horas	1	3,3	2	14,2
Más de tres horas	2	6,6	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados de la presente tabla demuestran que del grupo dos el 43,3% hacen tareas el fin de semana entre 30 minutos y una hora, y el 16,6% expresa que sólo utilizan 30 minutos. El grupo 3 dice que el 35,7% hace tareas de 1 a dos horas; el 21,4% dice que utiliza 30 minutos, otro 21,4 % utiliza de 30 minutos y 1 hora. Los datos reflejan que los estudiantes cumplen con sus tareas en casa, aunque no dediquen el tiempo para hacerlo.

PREGUNTA N° 14				
Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	0	0
No contesta	7	23,3	4	28,5
Sí	22	73,3	10	71,4
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a las respuestas del grupo 2, expresa el 73,3% que sí se ayuda con el ordenador e internet para realizar sus tareas en cambio el 23,3% dice que no se ayuda de estos aparatos; en el caso del grupo 3 se establece que el 71,4% se ayuda del ordenador o internet y el 28,% no lo hace. Estos resultados a más de demostrar que sí se ayudan de estos importantes medios tecnológicos para sus estudios, la mayoría de estudiantes de los dos grupos tienen su computadora con internet.

PREGUNTA N° 15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Internet: Buscadores y páginas web	21	72,4	10	41,6
CD interactivo	0	0	2	8,3
Enciclopedias digitales	2	6,8	3	12,5
Word, Power Point, Excel, etcétera.	6	20,6	9	37,5
TOTAL	29	100	24	100

De acuerdo a los datos obtenidos en esta pregunta los estudiantes del grupo 2 el 72,4% la herramienta que utiliza es el Internet y buscadores de web, y el 20,6% lo hace en programas de office en Word, Power Point, Excel, etcétera. En el caso del grupo 3 se visualiza datos similares al grupo 2: el 41,6% utiliza Internet y el 37,5% programas de office en Word, Power Point, Excel, etc., y el 12,5% utiliza enciclopedias digitales. En conclusión se establece que son los niños de la escuela básica quienes consultan más en el Internet. Los datos concuerdan con la revista New Time de EEUU (2008) donde expresa que más del 75% de niño pasa frente a un computador en el internet todos los días.

Como conclusión a las tablas N° 8, 9, 10, 14, 15 se establece que a los estudiantes poco o nada les gusta leer o hacer sus tareas, dedican poco tiempo a esas actividades escolares. Para desarrollar estos espacios utilizan el ordenador e internet. No hace mucho el Facebook abrió sus puertas al intercambio de aplicaciones de terceros.

En este tiempo, millones de usuarios han utilizado pequeñas aplicaciones para jugar o intercambiar recomendaciones de música o películas. En la medida que la popularidad de estas aplicaciones ha ido creciendo, los expertos en seguridad informática han empezado a preocuparse, ya que las redes sociales, además de ser un medio muy eficaz para distribuir aplicaciones informáticas, también lo pueden ser para distribuir códigos maliciosos.

Además las redes son las causantes del menor **rendimiento académico de los más jóvenes**. El argumento es sencillo, mientras más tiempo pasan pendientes de la pantalla del ordenador, **menos horas dedican a estudiar** sus exámenes. Para demostrar esta teoría, la universidad estadounidense de Ohio ha publicado un estudio que afirma que los usuarios habituales de Facebook obtienen notas hasta medio punto más bajas que los compañeros que se mantienen al margen de esta red.

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

PREGUNTA N° 61				
El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Hablar	22	22,6	14	14,1
Enviar mensajes	15	15,4	13	13,1
Chatear	3	3,0	6	6,0
Navegar por Internet	2	2,0	2	2,0
Jugar	13	13,4	6	6,0
Como reloj o como despertador	5	5,1	11	11,1
Ver fotos y /o vídeos	6	6,1	6	6,0
Hacer fotos	4	4,1	6	6,0
Grabar vídeos	5	5,	6	6,0
Como agenda	2	2,0	8	8,0
Como calculadora	6	6,1	9	9,0
Escuchar música o la radio	11	11,3	9	9,0
Ver la televisión	1	1,0	2	2,0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	2	2,0	1	1,0
TOTAL	97	100	99	100

Los resultados de la pregunta en los estudiantes del grupo 2 es diverso, el 22,6% dice que utiliza el móvil para hablar, el 15,4% envía mensajes, el 13,4% juega, el 11,3% escucha música y grupos pequeños ve fotos, lo utiliza como despertador graba videos y otros... En el caso del los estudiantes del grupo 3 contestan en el 14,1% que utiliza el celular para hablar, el 13,1% envía mensajes, el 11,1% como reloj despertador, el 9,0% como

calculadora, otro 9,0% escucha música y grupos más pequeños, graba videos, mira fotografías, lo tiene como agenda, chatea y otros..... Como podemos ver en las respuestas los dos grupos tienen datos casi similares y en resumen se puede decir que el celular tiene varias funciones que en algunos casos sí son aprovechadas por todos. Al tener tantas funciones un teléfono, de acuerdo a las palabras de Sánchez (2009) este se ha convertido en el aliado número uno de la familia, del trabajo, de los amigos y de la sociedad misma.

PREGUNTA N° 62				
¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Con mi padre	17	24,6	8	14,8
Con mi madre	19	27,5	9	16,6
Con mis hermanos/as	7	10,1	7	12,9
Con mis familiares	12	17,3	8	14,8
Con mis amigos/as	11	15,9	11	20,3
Con mi novio/a	3	4,3	11	20,3
TOTAL	69	100	54	100

Los datos obtenidos en el grupo 2 expresa, en un 27,7% que los estudiantes se comunican con su madre, el 24,6% con su padres, el 17.3% con familiares, el 15,9% con amigos. En el caso del grupo 3, el 20,3% se comunica con los amigos un porcentaje similar se comunica con la novia, el 16,6% con su madre un 14,8% con su padres, otro 14,8% con familiares y el 12,9% con hermanos. Los resultados demuestran que los niños más se comunican con su familia y en el caso de los jóvenes del bachillerato la comunicación es con personas externas al hogar. Esto se debe, posiblemente, a que los jóvenes a esa edad ya tienen otros intereses y van alejándose poco a poco de la familia.

PREGUNTA N° 70				
Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	1	7,1
No	7	23,3	8	57,1
Sí	20	66,6	5	35,7
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 establecen que el 66,6% suele entretenerse con videojuegos o juegos de ordenador, el 23,3% no lo hace; en el caso de los jóvenes estudiantes del grupo 3, el 57,1% dice que no utiliza el computador para jugar, el 35,7% dice que sí lo utiliza. Estos datos reflejan que los ordenadores también son utilizados para los juegos.

La revista venezolana Novedades del 14 de octubre del 2010 dice que “los ordenadores en vez de servir para tareas escolares e investigación se han convertido en juguetes de niños y jóvenes que no saben cómo utilizar su tiempo libre”.

PREGUNTA N° 71				
De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
PlayStation 2	9	33,3	3	37,5
PlayStation 3	2	7,4	1	12,5
XBox 360	0	0	0	0
Wii	1	3,7	0	0
PSP	2	7,4	2	25
Nintendo DS	2	7,4	1	12,5
GameBoy	2	7,4	0	0
No tengo ninguna	9	33,3	1	12,5
TOTAL	27	100	8	100

De acuerdo a los datos del grupo 2 de estudiantes encuestados, el 33,3% dice que no tiene ninguna consola de las mencionadas, el otro 33,3% dice que tiene PlayStation 2; el 7,4% utiliza el PlayStation 3, con similar porcentaje tienen el PSP, Nintendo DS, GameBoy. En el caso de los estudiantes del bachillerato encuestados como grupo 3 vemos que el 37,5% tienen en PlayStation 2, el 25% tiene PSP; el 12,5% PlayStation 3; similar porcentaje cuentan con Nintendo DS y no tiene nada.

Los datos de los grupos 2 y 3 reflejan que son poquísimos los estudiantes que no tienen esos juegos y en el mayor porcentaje cuentan con el PlayStation 2.

PREGUNTA N° 72 ¿Juegas con la Playstation 2?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	7	50
No	11	36,6	4	28,5
Si	14	46,6	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los resultados el 46,6% de los estudiantes del grupo 2 sí juega con el PlayStation 2, el 36,6% no lo hace y el 16,6% no contesta la pregunta; en el caso de los estudiantes del grupo 3 el 50% no contesta la pregunta, el 28% no utiliza el PlayStation 2 y el 21,4% sí lo utiliza. Los resultados demuestran que menos de la mitad de los estudiantes investigados juegan PlayStation 2.

PREGUNTA N° 73				
PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posible más de una respuesta).				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Pro Evolution Soccer 2008	4	7,6	2	11,7
Fifa 08	4	7,6	2	11,7
Need of speed: Pro Street	6	11,5	2	11,7
Pro Evolution Soccer 2009	5	9,6	2	11,7
Fifa 09	4	7,6	2	11,7
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	6	11,5	1	5,8
God of War II Platinum	6	11,5	3	17,6
Los Simpson: el videojuego	7	13,4	2	11,7
Singstar: canciones Disney	1	1,9	0	0
Ninguno	9	17,3	1	5,8
TOTAL	52	100	17	100

Los resultados de ésta pregunta dicen que el 17,3% de los estudiantes del grupo 2 no tiene ninguno de los juegos, el 13,4% tiene el videojuego de Los Simpson y el 11,5% comparten entre los videojuegos Needforspeed (Pro Street), Grand Theft Auto (San Andreas Platinum), God of War II Platinum entre los mas populares; en el caso del grupo 3, el 17,6% dice poseer God of War II Platinum, los porcentajes de la mayoría de los demás videojuegos responde que tiene Pro Evolution Soccer 2008, FIFA 08, Needforspeed (Pro Street), Pro Evolution Soccer 2009, Fifa 09 y Los Simpson: el videojuego en un el 11,7%respectivamente y que apenas el 5.8% no tiene ninguno.

PREGUNTA N° 74 ¿Juegas con la Playstation 3?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	7	50
No	22	73,3	6	42,8
Sí	5	16,6	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los resultados el 73,3% de los estudiantes del grupo 2 no juega con el PlayStation 3, el 16,6% sí lo hace y el 10% no contesta la pregunta; en el caso de los estudiantes del grupo 3 el 50% no contesta la pregunta, el 42,8% no utiliza el PlayStation 3 y el 7,1% sí lo utiliza.

PREGUNTA N° 75				
PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Pro Evolution Soccer 2009	3	10,3	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	1	3,4	0	0
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	3,4	0	0
FIFA 09	3	10,3	0	0
Assasins Creed	1	3,4	0	0
Grand turismo 5 prologue	1	3,4	0	0
Prince of Persia	2	6,8	1	25
Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	3,4	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	1	3,4	0	0
Grand Theft Auto IV	1	3,4	1	25
Fifa 08	1	3,4	0	0
Ninguno	13	44,8	2	50
TOTAL	29	100	4	100

De los estudiantes del grupo 2 el 44,8% expresan que no tienen ningún juego de PlayStation 3; el 10,3% tiene Pro Evolution Soccer 2009, el 6,8% tiene la Prince of Persia; y otros tienen Call of Duty: Modern Warfare, Beijing 2008: juegos olímpicos, Assasins Creed, Grand turismo 5 prologue y otros....; en el grupo 3 el 50% dice que no tiene ningún juego de PlayStation 3; el 25% tiene de Prince of Persia y el Grand Theft Auto IV.

Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría tienen estos juegos.

PREGUNTA N° 76 ¿Juegas con la Xbox 3600?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	7	50
No	24	80	7	50
Sí	3	10	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De los estudiantes del grupo 2, el 80,0% expresa que no juegan con la Xbox 3600; el 10,0% sí juegan y el otro 10,0% no contesta. En caso del grupo 3 el 50% dice que no juega con la Xbox 3600 y el otro 50 % no contesta. Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no juegan la Xbox 3600.

PREGUNTA N° 77 Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Grand Theft Auto IV	1	4,2	0	0
Gears of warclassics	2	8,3	0	0
Hallo 3	1	4,2	0	0
Pro Evolution Soccer 09	1	4,2	0	0
FIFA 08	1	4,2	0	0
Call of duty: modern w.	1	4,2	0	0
Assasin's creed	1	4,2	0	0
LostOdyssey	1	4,2	0	0
SoulCalibur IV	1	4,2	0	0
Ninja Gaiden II	3	12,5	0	0
Ninguno	11	45,8	3	100
TOTAL	24	100	3	100

De los estudiantes del grupo 2, el 45,8% expresa que no tienen ningún juego de Xbox 360; el 12,5% posee Ninja Gaiden II, el 8,3% tiene el juego Gears of War Classics, el 4,1% tienen juegos de: Halo 3, Pro Evolution Soccer 2009, FIFA 08, Call of Duty: Modern Warfare, Assassin's Creed y otros.... en el grupo 3 el 100% dice que no tiene ningún juego de Xbox 360.

Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no tienen estos juegos.

PREGUNTA N° 78				
¿Juegas con Nintendo Wii?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	8	57,1
No	21	70	5	35,7
Sí	6	20	1	7,2
TOTAL	30	100	14	100

De los estudiantes del grupo 2, el 70% expresa que no juegan con la Nintendo Wii; el 20,0% sí juegan y el otro 10,0% no contesta. En caso del grupo 3 el 57,1% no contesta la pregunta 35,7 no juegan Nintendo Wii y el 7,1% sí lo hace.

Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no juegan Nintendo Wii.

PREGUNTA N° 79				
Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Wii Paly	2	8,6	0	0
Mario Kart	3	13,0	0	0
Wii Fit	0	0	0	0
Super Mario galaxy	3	13,0	0	0
Supersmashbrosbrawl	0	0	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	1	4,3	0	0
Big Brainacademy	0	0	0	0
Triiviial	1	4,3	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	4,3	0	0
Mario Party 8	4	17,3	0	0
Ninguno	8	34,7	3	100
TOTAL	23	100	3	100

De los estudiantes del grupo 2, el 34,7% expresa que no tienen juegos de Nintendo Wii; el 17,3% juegan Mario Party 8, el 13,0% Mario Kart, Super Mario galaxy, el 8,6 Wii Paly, el 4,3% tienen juegos de Mario y Snic en los juegos Olímpicos, Triiviial, Link'scrossbow training + Wii Zapper ...; en el grupo 3 el 100% dice que no tiene ningún juego.

Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no tienen estos juegos.

PREGUNTA N° 80 ¿Juegas con la PSP?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	7	50
No	19	63,3	5	35,7
Si	7	23,3	2	14,2
TOTAL	30	100	14	100

De los estudiantes del grupo 2, el 63,3% expresa que no juegan con PSP; el 23,3% sí juegan y el otro 13,3% no contesta. En caso del grupo 3 el 50,% no contesta la pregunta 35,7% no juegan PSP y el 14,2% sí lo hacen. Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no juegan PSP.

PREGUNTA N° 81				
PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Pro evolution Soccer 2008	1	3,5	1	16,6
FIFA 08	1	3,5	2	33,3
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	1	3,5	0	0
Tekken: DarkResurrectionPlatinum	1	3,5	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	2	7,1	0	0
Final Fantasy VII: Crisis Core	2	7,1	0	0
FIFA 09	2	7,1	1	16,6
Los Simpsons – el videojuego	3	10,7	0	0
God of war: Chains of Olympus	2	7,1	1	16,6
Buzz! Concurso de bolsillo	1	3,5	0	0
Ninguno	12	42,8	1	16,6
TOTAL	28	100	6	100

De los estudiantes del grupo 2, el 42,8% expresa que no tienen juegos de PSP; el 10,7% juegan Los Simpsons – el videojuego, el 7,1% WWE Smackdown vs Raw 2008, Final Fantasy VII: Crisis Core, FIFA 09, God of war: Chains of Olympus, el 3,5% tienen juegos de Pro evolution Soccer 2008, FIFA 08, Grand Theft Auto: Vice City StoriesPlatinum, Tekken: DarkResurrectionPlatinum. En el grupo 3 el 16,6% FIFA 09 y otros, God of war: Chains of Olympus, y el otro 16,6% no tiene ningún juego. Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no tienen estos juegos.

PREGUNTA N° 82				
¿Juegas con la Nintendo DS?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	7	50
No	22	73,3	7	50
Sí	4	13,3	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De los estudiantes del grupo 2, el 73,3% expresa que no juegan con Nintendo DS; el 13,3% si juegan y el otro 13,3% no contesta En caso del grupo 3 el 50,% no contesta la pregunta y el 50% no juegan este juego. Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no juegan Nintendo DS.

PREGUNTA N° 83				
3. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
New Super Mario Bross	2	9,0	0	0
Cocina conmigo	1	4,5	0	0
Magia en acción	1	4,5	0	0
42 juegos de siempre	2	9,0	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	3	13,6	0	0
Mario Kart DS	2	9,0	0	0
Más Brain Training	0	0	0	0
Guitar Hero: On Tour	2	9,0	0	0
Imagina ser mamá	1	4,5	0	0
Ninguno	8	36,3	2	100
TOTAL	22	100	2	100

De los estudiantes del grupo 2, el 36,3% expresa que no tienen juegos de Nintendo DS; el 13,6% juegan Mario y Sónico en los juegos Olímpicos, el 9,0% New Super Mario Bross, 42 juegos de siempre, Guitar Hero: On Tour el 4,5% tienen juegos de Cocina conmigo, Magia en acción, Imagina ser mamá.... en el grupo 3 el 100% no tiene ningún juego.

Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no tienen estos juegos.

PREGUNTA N° 84 ¿Juegas con los Gameboy?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	9	64,2
No	20	66,6	5	35,7
Sí	6	20	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De los estudiantes del grupo 2, el 66,6% expresa que no juegan con Gameboy; el 20% sí juegan y el otro 13,3% no contesta. En caso del grupo 3 el 64,2% no contesta la pregunta y el 35,7% no juegan este juego. Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no juegan Gameboy.

PREGUNTA N° 85 GameBoy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Super Mario Bros	3	18,7	0	0
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0	0	0
PoKémonYellow	0	0	0	0
Final FantasyTacticsAdvance	0	0	0	0
Legend of Zelda: DX	0	0	0	0
Mario Tennis	1	6,2	0	0
DragonBall Z	1	6,2	0	0
Asterix y Olbelix	0	0	0	0
Los Sims toman la calle	0	0	0	0
Pokémon Esmeralda	0	0	0	0
Ninguno	11	68,7	2	100
TOTAL	16	100	2	100

De los estudiantes del grupo 2, el 68,7% expresa que no tienen juegos de GameBoy; el 18,7% juegan Super Mario Bros; el 6,5% Mario Tennis, DragonBall Z. En el grupo 3 del bachillerato el 100% no tiene ningún juego. Los dos grupos el 2 y 3 expresan que en su mayoría no tienen estos juegos.

PREGUNTA N° 86				
¿Juegas con el ordenador?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	7	50
No	10	33,3	2	14,3
Sí	15	50	5	35,7
TOTAL	30	100	14	100

De los estudiantes del grupo 2, el 16,6% no contesta la pregunta; el 33,3% no juega, y el 16,6% no juega con el ordenador. En caso del grupo 3 de los estudiantes de bachillerato el 50,0% no contesta la pregunta y el 14,2% no juegan, mientras que y el 35,7% sí juegan con el ordenador.

Los dos grupos, el 2 y 3, expresan que en su mayoría sí juegan con el ordenados, esta pregunta se relaciona con algunas delas antes realizadas estableciendo que los niños y adolescentes utilizan el computador más para juegos que para hacer sus tareas.

PREGUNTA N° 87				
Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Los Sims 2 y sus hobbies	4	12,9	0	0
Los Simsmegaluxe	3	9,6	0	0
World of Warcraft	1	3,2	0	0
World of Warcraft - the Burning Crusade	2	6,4	0	0
Los Sims: cocina baña-accesorios	2	6,4	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	1	3,2	0	0
Activa tu mente	0	0	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0	1	14,3
BrainTrainer 2	0	0	1	14,3
World of Warcraft- Battle Chest	2	6,4	0	0
Ninguno	16	51,6	5	71,42
TOTAL	31	100	7	100

De los estudiantes del grupo 2, expresan el 51,6% que no tienen ningún juego de ordenador, el 12,9% juega Los Sims 2 y sus hobbies; el 9,6 juega Los Simsmegaluxe, el 6,4% World of Warcraft - theBurningCrusade, Los Sims: cocina baña-accesorios, World of Warcraft- BattleChest, el 3,2% World of Warcraft, Call of Duty: Modern Warfare. En el grupo 3 del bachillerato el 71,4% no tiene ningún juego el 14,2% Sacred 2: Fallen Angelm y BrainTrainer 2. Los dos grupos el 2 y 3 expresan que, en su mayoría, no tienen estos juegos.

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

Antes de realizar un análisis a cada una de las tablas es importante determinar que la tecnología son todos los conocimientos que permiten elaborar objetos y transformar el medio ambiente, incluidos las plantas y los animales, para satisfacer las necesidades y las aspiraciones de los seres humanos.

PREGUNTA N° 88				
De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	7	50
Menos de una hora	9	30	2	14,2
Entre una hora y dos	3	10	1	7,1
Más de dos horas	4	13,3	0	0
No lo se	7	23,3	1	7,1
Nada	4	13,3	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los datos obtenidos de la encuesta aplicada al grupo 2 de estudiantes el 30% expresa que, de lunes a viernes, es menos de una hora que utilizan para los videojuegos; el 23,3% no lo sabe, el 13,3% utiliza diariamente más de dos horas otro porcentaje similar utiliza estos juegos, el 10% no contesta y otro 10% entre una hora y dos; en el caso del grupo 3 el 50% no contesta la pregunta, 21,4% no utilizan estos juegos, el 14,2% utiliza diariamente menos de una hora, el 7,1% utiliza entre una hora y dos , otro porcentaje similar no sabe cuánto tiempo utiliza para estos juegos sino de lunes a viernes que los estudiantes deben hacer deberes.

PREGUNTA N° 89				
El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	7	50
Menos de una hora	6	20	2	14,2
Entre una hora y dos	5	16,6	1	7,1
Más de dos horas	4	13,3	0	0
No lo se	5	16,6	0	0
Nada	7	23,3	4	28,5
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo al grupo 2 de los estudiantes encuestados, el 23,3% dice que no utiliza en los sábados y domingos estos videojuegos; el 20% utiliza menos de una hora, el 16,6% expresa que no lo sabe, otro porcentaje similar dice que utiliza entre una hora y dos; el 13,3% más de dos horas y el 10% no contesta la pregunta. En el caso del grupo 3, el 50% no contesta, el 28,5% no utiliza el tiempo del fin de semana para los videojuegos, el 14,2% utiliza menos de una hora y el 7,1% entre una hora y dos.

PREGUNTA N° 90				
¿Tienes juegos pirateados?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	7	50
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	19	63,3	5	35,7
Sí, tengo alguno	5	16,6	1	7,1
Sí, casi todos los que tengo	2	6,6	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados obtenidos en el grupo 2 de estudiantes encuestados el 63,3% expresa que no tiene ningún juego pirateado, el 16,6% sí lo tiene, el 13,3% no contesta la pregunta y el 6,6% dice que casi todos los juegos son pirateados. En el caso de los estudiantes de bachillerato que corresponde al grupo 3, el 50% no contesta la pregunta, el 35,7% no tiene ningún juego pirateado, el 7,1% si tiene algunos y el otro 7,1% tiene todos pirateados. De acuerdo a estos datos la mayoría no tienen este tipo de juegos pirateados.

PREGUNTA N° 100				
¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0	0	0
1	5	16,6	2	14,2
2	9	30	5	35,7
3	8	26,6	3	21,4
Más de tres 3	7	23,3	4	28,
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados de esta interrogante del grupo 2 demuestran que el 26,6% dicen que hay más de 3 televisores en casa, el 30% dice que hay dos televisores, el 26,6% dicen que hay 3 televisores, el 23,3% expresan que hay más de 3, el 16,6% tienen 1 televisor. En el caso del grupo 3 el 35,7% dice que tienen 2 televisores, el 28,5% más de tres, el 21,4% 3 televisores y el 14,2% dice 1 televisor. Los resultados generales determinan que existen 2 y hasta 3 televisores en cada hogar.

PREGUNTA N° 118				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
Internet	14	46,6	7	50
Televisión	8	26,6	2	14,4
No lo se	6	20	5	35,7
TOTAL	30	100	14	100

De los resultados obtenidos en el grupo 2, el 46,6% de los estudiantes dicen que el internet les gusta más, el 26,6% dice la TV, el 20% dice que no sabe y el 6,6% no contesta. De acuerdo a los datos del grupo 3, el 50% gustan del internet, el 35,7% no sabe y el 14,2% gusta de la TV.

Los datos reflejan que a los niños y adolescentes les gusta el internet seguido de la TV. Con referencia a esta temática Salas (2003) expresa que los niños y adolescentes están tan interrelacionados con la tecnología, ya sea la televisión, el internet o los videojuegos electrónicos que ese hoy es su mundo y su cultura, y es importante que los padres controlemos estos espacios para que los niños no tengan que sufrir problemas después.

PREGUNTA N° 119				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
Internet	15	50	7	50
Teléfono móvil	7	23,3	4	28,5
No lo se	6	20	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 definen que el 50% de los estudiantes gustan del Internet; el 23,3% del teléfono móvil, el 20% no sabe y el 6,6% no contesta la pregunta. Con referencia a los resultados del grupo 3 vemos que el 50% gusta del Internet, el 28,5% del teléfono móvil y el 21,4% no sabe. Los resultados demuestran que tanto el grupo 2 y 3 gustan más el internet que la telefonía móvil.

PREGUNTA N° 120				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	0	0
Internet	9	30	7	50
Video juegos	10	33,3	2	14,2
No lo se	7	23,3	5	35,7
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 determinan que el 30% de los estudiantes gustan del Internet; el 33,3 del video juego, el 23,3% no sabe y el 13,3% no contesta. Con referencia a los resultados del grupo 3 vemos que el 50% gusta del Internet, el 35,7% no sabe y el 14% gusta del video juego. Los resultados demuestran que tanto el grupo 2 y 3 gustan más el internet que el videojuego.

PREGUNTA N° 121				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
Video juegos	10	33,3	0	0
Televisión	15	50	9	64,2
No lo se	4	13,3	4	28,5
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 establecen que el 50% de los estudiantes gustan de la televisión; el 33,3 del video juego, el 13,3% no sabe y el 3,3% no contesta. Con referencia a los resultados del grupo 3 vemos que el 64,2% gusta de la televisión, el 28,5% no sabe y el 7,1% no contesta.

Los resultados demuestran que tanto el grupo 2 y 3 prefieren la televisión que del videojuego.

PREGUNTA N° 122				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
1. Teléfono móvil	12	40	3	21,4
2. Televisión	14	46,6	5	35,7
No lo se	3	10	5	35,7
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 definen que el 46.6% de los estudiantes gustan de la televisión; el 40% de telefonía móvil, el 10% no sabe y el 3,3% no contesta. Con referencia a los resultados del grupo 3 vemos que el 35,7% gusta de la televisión, el 35,7% no sabe, el 21,4% le gusta la telefonía móvil y el 7,1% no contesta. Los resultados demuestran que tanto el grupo 2 y 3 gustan más de la Televisión que del teléfono móvil.

PREGUNTA N° 123				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
Teléfono móvil	7	23,3	3	21,4
Mp3/ Mp4/ iPod	13	43,3	7	50
No lo se	8	26,6	4	28,5
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 establecen que el 50% de los estudiantes gustan del Mp3/ Mp4/ ipod; el 33, del teléfono móvil, el 26,6% no sabe y el 6,6% no responde. Con referencia a los resultados del grupo 3 vemos que el 50% gusta de la Mp3/ Mp4/ ipod, el 28,5% no sabe y el 21,5% no contesta. Los resultados demuestran que tanto el grupo 2 y 3 gustan más del Mp3/ Mp4/ ipod que el teléfono móvil.

PREGUNTA N° 124				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
Teléfono móvil	11	36,6	8	57,1
Video juegos	14	46,6	1	7,1
No lo se	4	13,3	4	28,5
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 concluyen que, el 46,6% de los estudiantes gustan del video juegos, el 36,6% del teléfono móvil, el 13,3% no sabe y el 3,3% no contesta. Con referencia a los resultados del grupo 3 vemos que el 57,1% gusta del teléfono móvil, el 28,5% no sabe, el 7,1% del video juegos y el 7,1% no contesta. Los resultados demuestran que a los estudiantes del grupo 2 les gustan los videojuegos y el grupo 3 gusta del teléfono móvil.

PREGUNTA N° 125				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
Wii	4	13,3	0	0
PlayStation 3	12	40	3	21,4
No lo se	12	40	11	78,5
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 definen que, el 40% de los estudiantes gustan del PlayStation 3, el 40% no sabe, el 13,3% del Wii, y el 6,6% no contesta la pregunta. Con referencia a los resultados del grupo 3 vemos que el 78,1% no sabe el 21,4%, PlayStation 3.

Los resultados demuestran que al grupo 2 le gusta el PlayStation 3 y el grupo 3 no gusta de estos juegos.

PREGUNTA N° 126				
De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
PSP	9	30	1	7,1
Nintendo DS	4	13,3	0	0
No lo se	15	50	13	92,8
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 definen que, el 30% del PSP, el 13,3% del nintendo DS. Con referencia a los resultados del grupo 3 vemos que el 92,8% no sabe, el 7,1% gusta del PSP. Los resultados demuestran que al grupo 2 le gusta el PSP y el grupo 3 no gusta de estos juegos.

Como parte de la evolución social, tecnológica, científica se puede establecer que la tecnología influye notablemente en el progreso del mundo a nivel social y económico, genera nuevos puestos de trabajo. Hay crecimiento económico. aumento de la productividad del trabajo humano, del nivel de vida, de la población, sistematización de la información y genera una potencial disminución de la jornada laboral. pero también contribuye al deterioro de nuestro entorno. Por esta razón, los avances tecnológicos del

momento están comprometidos en seguir procesos que no atienden contra el medio ambiente y así, evitar que las incabables necesidades provoquen el deterioro de los recursos materiales y energéticos de nuestro planeta.

Pero asimismo existen perjuicios que afectan a la misma sociedad, es así que la tecnología es un avance que así como tiene aspectos positivos también los tiene negativos. Algunos de los elementos positivos esta el aumento del tiempo de entretenimiento para destinarlo a la recreación y al desarrollo de trabajos interesantes, la disminución de los esfuerzos de los trabajadores, reemplazo del hombre cuando las condiciones de trabajo son desfavorables para la salud de las personas, o son nocivas y peligrosas.

Dentro de los aspectos negativos están: La inactividad, al ser reemplazado el hombre por las máquinas y esto deriva en la recesión económica. La estratificación social. El personal se clasifica de acuerdo al grado de capacitación que tengan creando un abismo entre ricos y pobres. La mano de obra del hombre se vuelve innecesaria. La dificultad de adaptación del hombre a los avances acelerados de la tecnología. Se transforman las costumbres, modos de vida y visiones del mundo. Se genera estrés. Nace el consumismo, y éste deteriora los valores espirituales. Crece notablemente la contaminación del ambiente.

Estos perjuicios son importante anotarlos porque los adolescentes y jóvenes se encuentran inmersos en este problema y se necesita mucha constancia, concienciación a padres e hijos para limitar el abuso de la utilización del internet, ordenadores y una serie de juegos, para ello es fundamental el control de los padres hacia el tiempo que pasan los adolescentes y jóvenes en computador.

CATEGORÍA 3

5.3. Redes sociales y mediación familiar.

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

PREGUNTA N° 11				
¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
No	16	53,3	13	92,8
Si	12	40	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo con los datos obtenidos en el primer grupo, el 53,3% expresa que no tiene ningún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea; en cambio el 40% expresa que sí tiene esa ayuda; en el caso del grupo 3 el 92,2%, que es casi la totalidad de los estudiantes, expresa que no tiene ayuda de nadie.

Los resultados demuestran que el grupo 2 al ser niños de básica, sí reciben ayuda en las tareas de parte de sus padres o hermanos, pero a nivel de bachillerato esta ayuda ya no se la recibe porque ellos pueden valerse por sí mismo en este aspecto.

PREGUNTA N° 12				
¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Voy a una academia	0	0	0	0
Tengo un profesor particular	0	0	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	6	27,2	2	50
Me ayuda mi padre	5	22,7	1	25
Me ayuda mi madre	11	50	1	25
TOTAL	22	100	4	100

Los resultados demuestran que en el grupo 2 el 50% recibe ayuda de la madre, el 27,7% de los hermanos y el 22,7% del padre; en el grupo 3 el 50% recibe ayuda de sus hermanos y muy pocos de sus padres. En consecuencia a los niños de educación básica la madre y los hermanos son quienes les ayudan; en el bachillerato existe una contradicción ya que en la pregunta anterior expresan que nadie les ayuda y en esta dicen que reciben ayuda de hermanos, padre y madre.

En el caso de los niños de básica se establece que, de acuerdo a las palabras de Salas (2003), el ambiente y la ayuda de la familia, al momento de realizar las tareas escolares, son decisivos para el rendimiento escolar.

PREGUNTA N° 13				
13. ¿Cuándo haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	13	43,3	13	92,8
En la habitación de un hermano/a	2	6,6	0	0
En una sala de estudio	10	33,3	0	0
En la sala de estar	5	16,6	1	7,1
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	30	100	14	100

El 43,3% de los estudiantes del grupo 2 expresa que realiza las tareas escolares en la habitación, el 33,3% lo hace en el estudio y el 16,6% en la sala de estar. En el caso del grupo 3 casi la totalidad que, corresponde al 92,8% de estudiantes, hace sus tareas en la habitación. Estos datos reflejan que los estudiantes no tienen un lugar específico y ambiente adecuado, sin distractores, para desarrollar sus tareas escolares

Como resultados generales de la relación de las tecnologías con el entorno familiar en las preguntas N° 11, 12, 13, 18, 19 se determina que poco o nada los padres apoyan las tareas escolares, y de la poca ayuda que reciben en el caso del grupo 2 de los adolescentes, es la madre quien presta esa ayuda, y en la caso de los jóvenes son los hermanos; las tareas escolares tanto el grupo 2 como el 3 prefieren hacerlas en la propia habitación.

Los adolescentes y jóvenes pasan más tiempo en la escuela que en cualquier otro lugar. La escuela es también su centro de vida social. Las experiencias en la escuela fijan el tono de sus vidas diarias. Y ven la ayuda que los padres o hermanos quieren dar como una intromisión en sus actividades. De ahí que los adolescentes ven a los hermanos y hermanas, compañeros de clase y padres como fuerzas opositoras. A la mitad de la adolescencia ellos reconocen que hay diferentes puntos de vista y que el punto personal puede ser modificado por los propios intereses.

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

PREGUNTA N° 18				
¿Tienes ordenador en casa?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	0	0
No	7	23,3	2	14,2
Sí	19	63,3	12	85,7
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 expresan que el 63,3% de los estudiantes tienen su ordenador en casa y el 23,3% en cambio expresan que no lo tienen, en el caso del grupo 3 investigado el 85,7% tienen su ordenador y el 14,2% no lo tienen. Los resultados demuestran y corroboran las respuestas anteriores donde se establece que la mayoría de estudiantes, en casa, tienen su ordenador, con lo que se podría definir que a la escuela le hace falta tecnificarse. De acuerdo al marco teórico se menciona que las escuelas y los maestros en su mayoría no están preparados para asumir.

PREGUNTA N° 19				
¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	9	30	2	14,2
En mi habitación	6	20	6	42,8
En la habitación de un hermano/a	4	13,3	2	14,2
En la habitación de mis padres	1	3,3	1	7,1
En la sala de estar	6	20	1	7,1
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	6,6	0	0
Es portátil	2	6,6	2	14,2
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los datos obtenidos del grupo 2 el 30% no contesta, el 20% dice que está en la habitación, el 13,3% dice que en la habitación de los hermanos, el 6,6% dice que está en el cuarto de estudio o es portátil; en el caso del grupo 3 el 42,8% dice que el ordenador está en su habitación, un 14,2% no contesta, está en el cuarto de los hermanos y es portátil.

Con estos resultados vemos que muchos de los estudiantes tienen el ordenador en su habitación por lo que se entiende que no hay control en el uso de esta herramienta por parte de los padres o personas mayores.

PREGUNTA N° 20 ¿Tienes internet en tu casa?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
No	17	56,6	12	85,7
Sí	11	36,6	2	14,3
TOTAL	30	100	14	100

De los estudiantes del grupo 2, el 56,6% responde que no tiene internet en casa y el 36,6%, en cambio, responde que sí lo tienen. Pasando al grupo 3 se visualiza que el 85,7% no tiene internet en casa y tan sólo 14,2% sí tiene esta herramienta. Estos datos son importantes analizarlos ya que los niños de Ed. Básica son quienes más tienen internet en casa, cuando los estudiantes del bachillerato que más necesitan tienen en menos proporción.

PREGUNTA N° 21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No	8	33,3	1	25
No lo sé	4	16,6	1	25
Sí, tengo un filtro	1	4,1	0	0
Sí, tengo un antivirus	9	37,5	2	50
Sí, pero no sé lo que es	2	8,3	0	0
TOTAL	24	100	4	100

De acuerdo con los datos obtenidos, el 37,5% dice que sí tiene antivirus, el 33,3% de los estudiantes del grupo 2 no tienen instalado algún sistema de protección cuando navegan por internet en casa; el 14,6% dice no conocer de este aspecto y el 8,3% expresa que sí tiene pero no sabe lo que es. En el caso del grupo 3, el 50% sí tiene antivirus, el 25% no lo tiene y el otro 25% no sabe. Los resultados establecen que la mitad de los estudiantes tienen instalado algún sistema de protección cuando navegan por internet en casa.

PREGUNTA N° 22				
Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
No	6	20	2	14,2
Sí	24	80	12	85,7
TOTAL	30	100	14	100

El 80% de los estudiantes del grupo 2 expresa que sí usa el internet en casa, en cambio el 20% no lo utilizan; en el caso del grupo 3 se establece que el 85,7% sí utiliza esta herramienta tecnológica en cambio el 14,2% determina que no lo usa. Estos datos se equiparan a los encontrados en el diario el Comercio (2009) donde se establece que los niños se encuentran en el internet hasta de dos a tres horas diarias.

Definitivamente con relación a estos resultados, según Torres es error de los padres colocar este tipo de tecnología en las habitaciones de los adolescentes y de los jóvenes, ya que en ocasiones se convierten en elementos de riesgo. Y la mejor manera de prevenir situaciones de riesgo y ayudar a nuestros hijos y alumnos a utilizar estas tecnologías con seguridad es hacerlos conscientes de los beneficios y peligros de la televisión, ordenador, internet; educarlos para que sepan utilizar las tecnologías de manera responsable, proporcionarles estrategias para que puedan protegerse mientras las utilizan.

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

PREGUNTA N° 28				
¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Familia	3	9,1	2	8,6
Amigos/as	2	6,1	1	4,3
Estudios	3	9,1	1	4,3
Deporte	3	9,1	4	17,3
Lectura	3	9,1	5	21,7
Televisión	1	3,0	2	8,6
Videojuegos	0	0	2	8,6
Hablar por teléfono	0	0	2	8,6
A nada	18	54,5	4	17,3
TOTAL	33	100	23	100

De acuerdo con los resultados se establece que, en el grupo 2, el 54% dice que no le han quitado tiempo a nada, el 9% dice que le ha quitado tiempo a la familia, estudios, deporte, lectura. En el caso del grupo 3, el 21,7% dice que el internet les ha quitado tiempo a la lectura, el 17,3% al deporte y a ninguna actividad; el 8,6%, dice que el internet ha mermado el tiempo que antes dedicaba a la familia, televisión, hablar por teléfono. Los datos obtenidos están demostrando que tanto los niños como los adolescentes ha reducido el tiempo en varias actividades importantes; y así ellos digan que no les han quitado tiempo el internet para nada, ese espacio de tiempo debieron haberlo ocupado en alguna actividad en el hogar, en las tareas escolares o con sus amigos.

PREGUNTA N° 44				
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	1	3,8	1	3,8
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	2	7,6	5	19,2
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	3	11,5	3	11,5
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	3,8	4	15,3
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	3	11,5
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	2	7,6	3	11,5
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	3,8	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	3,8	2	7,6
No estoy de acuerdo con ninguna	15	57,6	5	19,2
TOTAL	26	100	26	100

Con los resultados obtenidos se establece que del grupo 2, el 57,6% expresa que no están de acuerdo con las situaciones mencionadas, el 11,5% cree que puede poner

cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet; el 7.6% en cambio cree que puede poner cualquier foto/video mía en internet y dicen que es divertido hablar con desconocidos a través de internet. En cambio con respecto al grupo 3, el 19,2 cree que puede poner cualquier foto/video mía en internet y no estoy de acuerdo con ninguna; el 15,3% dice que no hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal y el 11,5% cree que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet, no le importa agregar a desconocidos a mi Messenger. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet. Los resultados en algunos aspectos son similares y determina que los niños y jóvenes están de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones.

PREGUNTA N° 45				
¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
No	27	90	12	85,7
Sí	2	6,6	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

De los datos que tenemos a continuación, en el grupo 2 de estudiantes encuestados el 90% no discuten con sus padres por el uso de internet; en cambio el 6,6% no discute por este motivo. En el caso del grupo 3 de los estudiantes de bachillerato el 85,7% expresa que no discute con sus padres por utilizar el internet, mientras que el 7,1% expresa que si discuten y otros no contestan. Los datos de los dos grupos son similares ya que nos hay problema con los padres por utilizar el internet; con ello se demuestra las palabras de Salas (2003) quien expresa que poco o nada les interesa a los padres de familia el tiempo que pasan sus hijos en el internet o cómo lo utilicen.

PREGUNTA N° 46 ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	50	1	33,3
Por el momento del día en que me conecto	1	16,6	1	33,3
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	2	33,3	1	33,3
TOTAL	6	100	3	100

Los datos obtenidos en esta interrogante definen que en el grupo 2 de los estudiantes, el 50% dice que los motivos por lo que se molestan los padres son por el tiempo, el 33,3% expresa que los padres se molestan por lo que hacen mientras están conectado/as y el 16,6% por el momento en que se conectan. En el caso del grupo 3 de estudiantes investigados el 33,3% expresa que los padres se molestan con ellos por el tiempo que pasan conectados al internet, el 33,3 por el momento del día en el que se conectan y el 33,3% por lo que hacen mientras están conectados. Sí se interrelacionan resultados se concluye en que los padres y madres que se molestan con los estudiantes es por el tiempo, momento y actividad que hacen mientras están conectados. Es preocupante que los padres se molesten más con sus hijos sólo por el tiempo y momento en que se conectan, cuando lo más importante es saber qué ven en el internet y si se molestan debería ser por ello.

PREGUNTA N° 47				
¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	1	7,1
No	24	80	13	92,8
Sí	2	6,6	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De los resultados obtenidos se establece que del grupo 2 de estudiantes encuestados el 80% no le castigan con el uso del internet, el 13,3% no responde la pregunta y el 6,6% dice que sí le castigan por ello. En cuanto a los estudiantes del grupo 3 se determina que el 92% no les castigan por el uso del internet, y el 7,1% no contesta. Como se puede visualizar los dos grupos 2 y 3 tienen similares respuestas y con ello se determina que los padres no castigan a sus hijos por el uso del internet.

Este aspecto es preocupante porque los padres les castigan por muchas otras causas y lo que más les puede afectar a los niños y jóvenes es como castigo sea la prohibición de utilizar internet.

PREGUNTA N° 48				
¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Me preguntan qué hago	15	46,8	6	37,5
Echan un vistazo	5	15,6	3	18,7
Me ayudan, se sientan conmigo	1	3,1	0	0
Están en la misma habitación	0	0	0	0
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0
Miran mi correo electrónico	0	0	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	3,125	0	0
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	3	9,3	0	0
No hace nada	7	21,8	7	43,7
TOTAL	32	100	16	100

Los resultados de esta interrogante, en el grupo 2, define en que el 46,8% de los encuestados dicen que los padres, mientras está conectado/a a internet, les preguntan algo, el 21,8% dice que no hacen nada, el 15,6% se acercan y echan un vistazo, el 9,3% de los padres recomienda a sus hijos cómo navegar o acceder al internet. Similares respuestas tiene el grupo 3 de los jóvenes estudiantes donde el 37,55 expresa que, mientras están en el internet, los padres les preguntan algo, el 18,7% echan un vistazo y el 43,7% no hacen nada.

Se puede entender estas respuestas que a los padres no les interesa mucho lo que mire en internet su hijo y tan sólo se hace preguntas de que está mirando.

Según datos referidos en el marco teórico, los padres no controlan adecuadamente el uso del internet en casa y ello acarrea problemas en el futuro.

PREGUNTA N° 49				
Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Comprar algo	12	28,5	2	10
Chatear o usar el Messenger	1	2,3	1	5
Dar información personal	11	26,1	5	25
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	3	7,1	0	0
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	0	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	3	7,1	0	0
Ver videos o fotos	6	14,2	0	0
Colgar videos o fotos	0	0	1	5
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	2,3	2	10
Enviar correos electrónicos	1	2,3	0	0
Jugar	1	2,3	2	10
No me prohíben nada	3	7,1	7	35
TOTAL	42	100	20	100

De acuerdo a los datos obtenidos se determina que el 28,5% del grupo 2 de estudiantes responde que, según sus padres no pueden comprar algo mientras están en internet, el 26,1% da información personal, el 14,2% ver videos o fotos, el 7,1% suscribirse a algún boletín o lista de correo. En el caso de los estudiantes del tercer grupo, el 35% dice que no le prohíben nada sus padres, el 25% dice que le prohíben dar información personal y el 10% dice que le prohíben comprar algo y enviar mensajes telefónicos, y jugar.

Cotejando los resultados se establece que los mayores puntajes tiene el que no deben dar información personal, porque en los niños es peligroso que otras personas desconocidas puedan conocer la vida de las familias y en los adolescentes no les prohíben nada.

PREGUNTA N° 98				
¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Familia	3	7,8	2	14,2
Amigos/as	2	5,2	1	7,1
Estudios	4	10,5	3	21,4
Deporte	3	7,8	2	14,2
Lectura	3	7,8	2	14,2
Televisión	5	13,1	0	0
Hablar por teléfono	2	5,2	0	0
A nada	16	42,1	4	28,5
TOTAL	38	100	14	100

De acuerdo a los resultados del grupo 2, el 42,1% dice que a nada han quitado tiempo por usar los videojuegos, el 10,5% dice que los videojuegos han mermado el tiempo para sus estudios, el 13,1% expresa que ha quitado tiempo a la televisión, el 7,8% ha restado

tiempo al deporte, otro porcentaje igual a la lectura, y a la familia, el 5,2% a los amigos y al hablar por teléfono. El resultado de la encuesta al grupo 3 demuestra que los videojuegos el 28,5% no han mermado en nada el tiempo de los estudiantes; el 31,4% han restado tiempo de los estudios, el 14,2% el tiempo de la familia, el otro porcentaje igual al deporte y la lectura y el 7,1% expresa que estos videojuegos han quitado el tiempo de los amigos.

Es fundamental que como padres y maestros recordemos que pese a las infinitas posibilidades que ofrece Internet como infraestructura económica y cultural, facilita muchas de las actividades humanas y contribuye a una mejor satisfacción de nuestras necesidades y a nuestro desarrollo personal, su uso también conlleva riesgos, especialmente para los niños, los adolescentes y las personas que tienen determinados problemas, como la tendencia al aislamiento.

En el caso de los adolescentes y jóvenes, la falta de una adecuada atención por parte de los padres (que muchas veces están trabajando fuera de casa todo el día) les deja aún más vía libre para acceder sin control a la TV e Internet, si está disponible en el hogar, cuando vuelven de la escuela.

Si el ordenador familiar no dispone de filtros que limiten el acceso a las páginas inadecuadas, de forma accidental o buscando nuevos amigos y estímulos se irán encontrando allí con toda clase de contenidos, servicios y personas, no siempre fiables ni convenientes para todas las edades. Y lo que empieza por curiosidad puede acabar en una adicción ya que los niños y los adolescentes son fácilmente manejables.

Por desgracia hay muchos padres que no son conscientes de estos peligros, que ya se daban en parte con la televisión y los videojuegos y que ahora se multiplican en Internet, cada vez más omnipresente y accesible a todos en las casas, escuelas, cibercafés...

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

PREGUNTA N° 104 ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
En mi habitación	19	40,4	8	32
En la habitación de un hermano/a.	4	8,5	6	24
En la habitación de mis padres	17	36,1	7	28
En la sala de estar	4	8,5	3	12
En la cocina	3	6,3	1	4
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
TOTAL	47	100	25	100

Los resultados del grupo 2 determinan que el 40,4% suele ver la televisión en su propia habitación, el 36,1% ve la televisión en la habitación de sus padres, el 8,5% en la habitación de los hermanos y otro porcentaje igual en la sala de estar. En el caso de los jóvenes del bachillerato grupo 3, el 32% mira televisión en su habitación, el 28% donde sus padres, el 24% en la habitación de los hermanos y el 13% en la sala de estar. Los resultados confirman las respuestas anteriores donde se determina que la televisión está en la habitación de sus hijos. Con relación a este tema Moreno expresa que es un grave error de los padres colocar televisores en las habitaciones de los hijos ya que esto determina la pérdida del control de los padres sobre el tiempo que ellos ven televisión y de los programas que mira.

PREGUNTA N° 105				
¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Solo	17	23,2	12	29,2
Con mi padre	9	12,3	6	14,6
Con mi madre	15	20,5	7	17,0
Con algún hermano/a	20	27,3	7	17,0
Con otro familiar	8	10,9	4	9,7
Con un amigo/a	4	5,4	5	12,1
TOTAL	30	100	41	100

De acuerdo con los datos del grupo 2 se deduce que el 27,3% ven televisión con los hermanos, el 23,2% dicen que ven solos, el 20,5% ven con su madre, el 12,3% con el padre y el 5,4% con los amigos. En el caso del grupo 3 de estudiantes del bachillerato, el 29,2% ve sólo televisión, el 17% ve con la madre, otro 17% ve con los hermanos, el 14,6% con los padres, el 12,1% con los amigos. En resumen la mayor parte de los encuestados ve televisión solo, aspecto muy preocupante porque los padres no saben qué tipo de programas observan. Con relación a la temática, Moreno, expresa que es peligroso que los niños observen programas no aptos para ellos, aspecto que perjudica su formación moral.

PREGUNTA N° 106				
¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	6	17,6	6	17,6
Comer	11	32,3	11	32,3
Navegar por internet	0	0	0	0
Hablar por teléfono	7	20,5	7	20,5
Leer	1	2,9	1	2,9
Dormir	4	11,7	4	11,7
Charlar con mi familia	4	11,7	4	11,7
Jugar	1	2,9	1	2,9
TOTAL	34	100	34	100

Los resultados expresan que el grupo 2, en un 32,3%, come mientras ve televisión, el 20,5% habla por teléfono, el 17,6% estudia mientras mira televisión, el 11,7% ve televisión mientras charla con la familia y duerme con la televisión prendida. En el caso del grupo 3, el 32,3% está comiendo mientras ve televisión, el 20,5% habla por teléfono, el 17,6 estudia y hace tareas viendo televisión y el 11,7% duerme con la televisión y otro 11,7% charla y ve televisión.

Los datos reflejan que las personas siempre están haciendo otras actividades mientras ven televisión, y en algunos casos es problemático porque las personas más atienden al programa de televisión que las tareas, la comida, la familia u otros.

PREGUNTA N° 107				
¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
No	24	80	12	85,7
Sí	5	16,6	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

Los datos obtenidos del grupo 2 determinan que el 80% no discute con sus padres por el uso que hacen de la TV, el 16,6% sí discute con sus padres. En el caso del grupo 3, el 85,7% dice que no hay discusiones en casa por la televisión, el 7,1% no contesta y el otro 7,1% sí tiene discusiones por este motivo con sus padres.

Los resultados generales de los grupos 2 y 3 demuestran que pocos son los padres que se molestan con sus hijos porque ven la televisión. Esto quiere decir que los padres no están atentos a la realidad y al problema que sucede en casa.

PREGUNTA N° 108				
¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	7	58,3	1	25
Por el momento del día en el veo la tele.	3	25	2	50
Por los programas que veo	2	16,6	1	25
TOTAL	12	100	4	100

Los resultados obtenidos del grupo 2 demuestran que el 58.3% discuten los padres en casa por el tiempo que ven televisión sus hijos, el 25% por el momento en que ellos están mirando TV y el 16,6% por el tipo de programas que ven. En el caso del grupo 3 vemos que el 50% de los padres les discuten a los estudiantes por el momento en que están viendo televisión, el 15% no contesta la pregunta y el 25% los programas que ven.

Los datos demuestran que a los padres sólo les interesa el tiempo y el momento en que ven la televisión, mas no es importante las cosas que ven. Éste es un problema grave en la actualidad porque los hijos pasan solos en casa y ven televisión todo el tiempo y muchas veces son programas para adultos, con escenas fuertes que pueden afectar la mente de los chicos.

PREGUNTA N° 109				
¿Te castigan o premian con la tele?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	1	7,1
No	24	80	12	85,7
Si	4	13,3	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los resultados del grupo 2, el 80% de los padres no castigan a sus hijos quitándoles la TV, el 13,3% sí lo hacen, y el 6,6% no contesta la pregunta. En el caso del bachillerato que corresponde al grupo 3 vemos que el 85,7% castigan o premian a sus hijos con la televisión, el 7,1% sí castigan con la TV y el 7,1% no contesta la pregunta. Los resultados del grupo 2 y 3 son similares ya que los padres no castigan o premian a sus hijos con la tele.

PREGUNTA N° 110				
Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	1	7,1
Yo mismo	9	30	3	21,4
Mis hermanos/as	1	3,3	3	21,4
Mi padre	5	16,6	0	0
Mi madre	3	10	0	0
Entre todos, lo negociamos	8	26,6	7	50
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados del grupo 2 demuestran que el 30% dice que es el estudiante quien decide el programa, el 26,6% dice que los programas deciden ver entre todos, el 16,6% dice que el padre es que toma la decisión, el 13,3% no contesta. En el caso de los estudiantes del bachillerato que pertenecen al grupo 3, el 50% dicen que todos deciden el programa, el 21,4% que es el hijo quien decide y el otro 21,4% expresa que, quien decide son los hermanos.

De acuerdo a los resultados vemos que son en su mayoría todos quienes deciden a través de una negociación.

PREGUNTA N° 111				
¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Películas	19	23,1	13	27,1
Dibujos animados	17	20,7	6	12,5
Deportes	9	10,9	6	12,5
Series	8	9,7	3	6,25
Concursos	5	6,0	5	10,4
Documentales	4	4,8	7	14,5
Noticias	3	3,6	4	8,3
Programas del corazón	5	6,0	2	4,1
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	12	14,6	2	4,1
TOTAL	82	100	48	100

Los resultados de esta interrogante del grupo 2 expresa que el 23,1% miran películas, el 20,7% ven dibujos animados, el 14,6% reality`s, el 10,9% deportes, el 9,7% series, el 6,0% programas del corazón y concursos, entre otros con menor porcentaje. Los datos del grupo 3 definen que el 27.7% ven películas, el 14,5% documentales, el 12,5% dibujos animados y deportes, el 10.4% concursos, entre otros de menor porcentaje.

Como resultados generales es evidente que tanto adolescentes como los jóvenes tienen preferencia por ver películas.

PREGUNTA N° 112				
¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	1	7,1
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	14	46,6	11	78,5
Si hay programas que no me dejan ver	12	40	2	14,3
TOTAL	30	100	14	100

De los resultados obtenidos en el grupo 2, el 46,6% dice que sus padres les dejan ver todo, el 40%, que sí hay programas que les prohíben ver y el 13,3% no contestan. En el caso del grupo 3 el 78,5% dice que los padres no les prohíben cualquier programa de televisión, el 14,2%, que si hay algunos programas que son prohibidos en casa y el 7,1% no responde a la pregunta.

Del resultado general se observa que los padres ejercen poco control sobre los programas que ven sus hijos. De acuerdo a este tema, Moreno, expresa que los padres deben limitar no sólo las horas que sus hijos ven televisión, sino también el tipo de programas que ven.

De los resultados que hemos encontrado en esta investigación es necesario relacionar la información con otra investigación ya que según un dato de Estados Unidos, uno de cada cinco niños de cuatro años o menos, puede ver la tele en su propio cuarto. Esto nos hace deducir que la TV no debe estar en las habitaciones de los adolescentes y jóvenes. Si bien algunos padres la utilizan como un recurso fácil para que sus hijos se vayan a la cama sin rodeos, la recomendación es retirar la televisión de la habitación de los niños. Ver la tele antes de dormir está asociado, entre otras cosas, con problemas de sueño y menor rendimiento en la escuela.

Al tener acceso libre a la televisión, los padres no controlan los contenidos ni el tiempo de exposición a la pantalla. Los estudiantes no son capaces de distinguir la ficción de la realidad pudiendo verse afectados psicológicamente por escenas violentas, de terror o de sexo. Además, corren el riesgo de pasar demasiadas horas viendo la tele cuando los expertos recomiendan no superar las dos horas diarias y siempre bajo el control de los padres. Se ha encontrado que la televisión puede desarrollar hasta quince efectos negativos, incluso en la salud de los más pequeños. Entre ellos, que duplica el riesgo de asma, que eleva los niveles de glucosa de los niños con Diabetes Tipo 1. Al ser una actividad sedentaria favorece la obesidad, es solitaria y resta tiempo a otras actividades más saludables y enriquecedoras para el niño como jugar, estudiar, hacer ejercicio o compartir tiempo en familia.

CATEGORÍA 4

5.4. Redes sociales y ámbito escolar

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

PREGUNTA N° 16 ¿La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	0	0
Todas	18	60	14	100
Matemáticas	3	10	0	0
Lengua y Literatura	7	23,3	0	0
Historia/ Geografía	2	6,6	0	0
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	0	0
Otra	0	0	0	0
TOTAL	30	100	14	100

El 60% de los estudiantes encuestados del grupo 2 expresa que, en el último reporte de calificaciones, la asignatura que aprobaron fueron todas, el 23,3% dice que Lengua y Literatura en el caso del grupo 3 el 100% aprobó todas las materias. Estos resultados demuestran que los estudiantes no han tenido dificultades en su rendimiento en el presente año lectivo.

PREGUNTA N° 17				
¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
No, ninguno	25	83,3	12	85,7
Sí, algunos (menos de la mitad)	3	10	2	14,2
Sí, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Sí, todos	0	0	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los resultados, el 83,3% de los estudiantes del grupo 2 responden que ningún profesor da clases con internet en el aula; en el caso del grupo 3 el 83,7% dicen que tampoco utilizan los maestros estas herramientas y un 14,2% dicen que menos de la mitad de los docentes sí utiliza el internet para dar clase. Este bajo nivel de aplicación de herramientas computacionales en el aula para la enseñanza aprendizaje, se debe en la mayor parte a que en estas instituciones no existen computadoras en las aulas, ni ningún otro medio similar para este trabajo.

Para realizar el resumen general del conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar se hace un análisis a la pregunta N° 16, y 17 donde los estudiantes tanto del grupo 2 y 3 establecen que en todas las asignaturas no tuvieron problemas por lo que acreditaron el año para el inmediato superior. La gran mayoría de los adolescentes y jóvenes investigados expresan que ninguno de los maestros explica su clase utilizando el internet, esto es lamentable pero una realidad ya que muchos no conocen del manejo del internet; pero el mayor problema es que las instituciones no cuentan con medios y recursos suficientes para tener un computador en el aula. Esto

provoca retraso de la tecnología en el aprendizaje, de ahí que los estudiantes se encuentran mucho más avanzados en el uso de la TIC`s que los maestros.

Es importante mencionar y relacionar los resultados con el Marco Teórico donde se manifiesta que actualmente todo depende de la ciencia y la tecnología, todo está basado en la tecnología y cada día existe una mayor dependencia de ella, afectando a, prácticamente, todos los campos de nuestra sociedad, incluyendo la educación. En este ámbito, las tecnologías de la información y la comunicación TIC`s, se están desarrollando a pasos agigantados siendo una necesidad, ya que los rápidos cambios, el aumento de los conocimientos y las demandas de una educación actualizada se convierten día a día en una exigencia permanente. Pero la realidad de las aulas en el Ecuador no es la misma en el 66% de las escuelas; a nivel nacional no existe un centro de cómputo, peor aún ordenadores en las aulas y ni siquiera pensar en internet.

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

PREGUNTA N° 25				
¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
En mi casa	11	32,3	1	7,1
En el colegio	9	26,4	5	35,7
En un ciber	6	17,6	2	14,2
En un lugar público	4	11,7	3	21,4
En casa de un amigo	1	2,9	3	21,4
En casa de un familiar	3	8,8	1	7,1
TOTAL	34	100	17	100

Los datos obtenidos en la investigación del grupo 2 establecen que el 32,3% usa el internet en la casa, el 26,4% lo hace en el colegio, el 17,6% en el ciber, el 11,7% en un lugar público. En el caso del grupo 3 el 35,7% utiliza el internet en el colegio, el 21,4% en un lugar público, el 21,4% en la casa de un amigo, y el 14,1% en un ciber. Haciendo relación de los grupos 2 y 3 se puede establecer que los niños de educación básica utilizan el internet en casa y los jóvenes del bachillerato lo hacen fuera de casa.

PREGUNTA N° 26				
La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Sólo	18	56,2	12	42,8
Con amigos	8	25	8	28,5
Con hermanos	4	12,5	2	7,1
Con mi padre	0	0	1	3,5
Con mi madre	2	6,2	1	3,5
Con mi novio/a	0	0	4	14,2
Con un profesor/a	0	0	0	0
TOTAL	32	100	28	100

De acuerdo a los datos obtenidos, el 56,2% de los estudiantes del grupo 2 expresan que la mayoría de las veces que utilizan internet suelen estar solos, el 25% con amigos, el 12,5% con hermanos, y sólo el 6,2% están con la madre; en el caso del tercer grupo se puede visualizar que el 42,8% están utilizando el internet, solos, el 28,5% con amigos, el 14,2% se encuentra en el internet con la enamorada.

Los datos reflejan que, definitivamente, “los padres no controlan” a sus hijos cuando navegan en el internet, estos datos corroboran las palabras de Salas (2003) cuando

expresa “Los padres son las personas que jamás están presentes cuando los hijos se encuentran ante el peligro del Internet”.

PREGUNTA N° 27				
¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Nadie, he aprendido yo solo	13	39,3	9	50
Algún hermano/a	5	15,1	2	11,1
Mi novio/a	1	3,0	1	5,5
Algún amigo	0	0	4	22,2
Mi padre	1	3,0	1	5,5
Mi madre	1	3,0	0	0
Algún profesor/a del colegio	12	36,3	1	5,5
TOTAL	33	100	18	100

De acuerdo a los datos de esta interrogante, en el grupo 2, se establece que el 39,3% nadie le ha enseñado a manejar internet, 36,3% dicen que le ha enseñado un profesor/a del colegio, al 15,1% se ha ayudado de los hermanos. En el caso del grupo 3, el 50% de los estudiantes, no han recibido ayuda de nadie para aprender a manejar internet; 22,2% dicen que la ayuda han recibido del hermano, el 11,1% el 5,5% la ayuda ha sido de su padre, el otro 5,5% de los profesores y del enamorado/a. Los resultados expresan que una gran parte de los estudiantes han aprendido solos a manejar el internet.

PREGUNTA N° 29				
¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Para visitar páginas web	13	26,5	10	19,6
Envío de SMS	2	4,1	7	13,7
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	8	16,3	8	15,6
Para usar el correo electrónica (e-mail)	12	24,4	8	15,6
Televisión digital	1	2,0	0	0
Radio digital	1	2,0	0	0
Para usar programas	6	12,2	7	13,7
Para descargar música, películas o programas	4	8,1	8	15,6
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	1	2,0	0	0
Blogs	0	0	0	0
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	1	2,0	3	5,8
TOTAL	49	100	51	100

Los resultados obtenidos en el grupo 2 evidencian que el 26,5% de los estudiantes utilizan el internet para visitar páginas web; el 24,4% lo utilizan para el correo electrónico; el 16,3% comparten videos, fotos, presentaciones, el 8,1% descargan música, películas y programas, el 4,0% envía SMS. En el caso de los estudiantes del grupo 3, el 19,6% visitan páginas web, el 15,6% comparten videos, fotos, presentaciones, usan para el correo electrónico, descargan música, películas o programas, el 13,7% utilizan el internet para programas. Los resultados demuestran que los estudiantes más utilizan las páginas web, y esto se debe a que, generalmente, la información para tareas u otros se encuentra en este tipo de páginas.

PREGUNTA N° 30				
Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Deportes	1	2,3	5	12,1
Software e informática	3	7,1	3	7,3
Programación de televisión	2	4,7	0	0
Noticias	0	0	2	4,8
Educativos	2	4,7	8	19,5
Culturales	1	2,3	5	12,1
Juegos	17	40,4	1	2,4
Música	12	28,5	13	31,7
Humor	4	9,5	0	0
Concursos	0	0	1	2,4
Adultos	0	0	3	7,3
TOTAL	42	100	41	100

De acuerdo a los resultados, los estudiantes del grupo 2, en un 40% acostumbra a consultar juegos, el 28,5% música, el 9,5% humor, chistes u otros, el 7,1% software e informática. El caso de los estudiantes del grupo 3 es algo diferente, ya que el 31,7% utiliza para escuchar o descargarse música, el 19,5% acostumbran a usar las páginas web para aspectos educativos, el 12,1% visitan páginas de deporte, aspectos culturales y el 7,3% páginas para adultos. Con estos resultados se puede notar que el internet y las páginas web que visitan no son precisamente para aspectos educativos, al menos en el caso de los estudiantes de básica es preocupante que lo único que les interese sean los juegos y la música. Este dato se lo puede contrastar con la información anotada en el marco teórico donde se dice que los niños usan las computadoras más para jugar que para realizar tareas escolares, demostrando que sus actividades en el computador son infructuosas.

PREGUNTA N° 31				
¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	0	0	3	21,4
Con chat	15	50	6	42,8
Con Messenger	5	16,6	3	21,4
Con las dos anteriores	3	10	1	7,1
Con ninguna de las anteriores	7	23,3	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados obtenidos en la interrogante demuestran en el grupo 2 que el 50% de los estudiantes se comunican a través del internet chateando, el 23,3% no utiliza este medio para comunicarse, el 16,6% aplica para comunicarse el Messenger. Estos son similares a los jóvenes del bachillerato del grupo 3 ya que en su caso el 42,8% chatea, el 21,4% se comunica al Messenger. Los datos en los dos casos arrojan mismo resultado: la mayoría le gusta chatear.

PREGUNTA N° 32				
Mientras chateas o estás en el Messenger...				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	4	28,5
Siempre me muestro como soy	23	76,6	9	64,2
A veces finjo ser otra persona	2	6,6	1	7,1
Siempre finjo ser otra persona	1	3,3	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los resultados, el grupo 2 de estudiantes investigados, expresa en un 76,6% que se muestran tal como son mientras chatean o están en el Messenger; el 13,3% no contesta la pregunta; y el 6,6% dice que a veces finge, mostrándose alguien que no es. En el caso del grupo 3 se establece que el 64,2% se muestra tal como es cuando chatea o está en el Messenger, el 28,5% no contesta la pregunta y el 7,1%; expresa que en ocasiones finge ser otra persona.

Los datos del grupo 2 y 3 de los estudiantes son casi similares y se puede dar cuenta que los niños y jóvenes en una gran mayoría son sanos en el sentido de que muestran su personalidad tal cual son; sólo poquísimos de ellos fingen ser otras personas, aspecto que no está correcto. Este resultado se lo puede cotejar con la información desarrollada en la revista New Time de EEUU, donde establece que es difícil creer en la información que suben al internet las personas que no se conoce; porque en su mayor parte es mentira.

PREGUNTA N° 33				
Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	3	21,4
Nunca	17	56,6	7	50
A veces	8	26,6	4	28,5
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados obtenidos en la investigación en esta interrogante, en el grupo 2 determinan que el 56,6% nunca usan webcam mientras chatean o está en el Messenger, el 26,6% a veces lo hacen y el 16,6% no contestan la pregunta. En el caso del grupo 3, el 50% de los jóvenes no usan el webcam mientras se comunican por internet, el 28,5% lo hacen a veces y el 21,4% no contestan esta pregunta. Los dos grupos tienen similares

resultados y en su mayoría nunca utilizan el webcam. Aspecto importante ya que el comunicarse con cámara con familiares es muy bueno, pero si es con gente que no conocemos se puede correr muchos riesgos innecesarios. Existen tantos casos y experiencias que pasan en los noticieros de televisión todos los días que los niños y jóvenes deben tomar atención y cuidarse.

PREGUNTA N° 34				
Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Con mis amigos	20	62,5	12	66,6
Con mi familia	11	34,3	4	22,2
Con amigos virtuales	1	3,1	2	11,1
TOTAL	32	100	18	100

De acuerdo a los resultados obtenidos, en el grupo 2 de estudiantes, se determina que el 62,5% mientras chatean o están en el Messenger suelen hablar con los amigos; el 34,3% lo hace con la familia. En el caso de los estudiantes del grupo 3 el 66,6% hablan con sus amigos, el 22,2% hablan con la familia y el 11,1% lo hacen con amigos virtuales.

Los resultados de los dos grupos son realmente similares y en consecuencia la mayor parte de los estudiantes, están pendientes de los amigos cuando se comunican chateando o cuando están en el Messenger.

PREGUNTA N° 35				
¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	2	14,2
No tengo ninguno	10	33,3	5	35,7
Tengo, pero no los conozco	4	13,3	4	28,5
Tengo y he conocido alguno	11	36,6	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

El 36,6% de los estudiantes del primer grupo expresa que sí tienen amigos virtuales y sí les conocen, el 33,3% expresan que no tienen ningún amigo de ese tipo y el 16,6% no contestan la pregunta. En cuanto al grupo 3 de estudiantes encuestados el 35% de ellos responden que no tienen amigos virtuales, el 28,5% tiene pero no los conoce, el 21,4% tiene estos amigos y sí los conoce y el 14,2% no contesta la pregunta. De acuerdo a estos datos el porcentaje más alto tanto en los niños de educación básica como el de los jóvenes de bachillerato son halagadores ya que expresan que no tienen este tipo de amigos.

Con referencia a este tema en el marco teórico se menciona que, a nivel mundial, los niños y jóvenes tienen sus amigos virtuales que casi nunca los conocen; aunque este dato no concuerda con el resultado de esta investigación es importante que los niños y jóvenes se mantengan al margen de buscar amigos virtuales.

PREGUNTA N° 36				
¿Sueles usar internet para jugar en red?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
No	8	26,6	12	85,7
Sí	21	70	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los datos obtenidos en el grupo 2, se puede notar que, el 70,0% sí utilizan el internet para jugar en red; el 26,6% no lo utilizan. Este dato no es similar a los resultados del grupo 3, ya que este grupo, en su 85%, dicen que no utilizan este tipo de red y tan sólo el 7,1% si juega en red.

Estos resultados demuestran que los niños tienen mayor preferencia por los juegos que los jóvenes del bachillerato. Es importante mencionar que, a nivel mundial, son los niños y jóvenes que buscan este tipo de diversión y que muchas veces no pueden dejar de jugar, convirtiéndose en algunos casos en adicciones.

PREGUNTA N° 37				
¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
	f	%	f	%
Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)	2	5,7	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	14	40	0	0
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	0	0	0	0
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	9	25,7	1	50
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	1	2,8	0	0
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)	1	2,8	0	0
A ninguno	8	22,8	1	50
TOTAL	35	100	2	100

De acuerdo a lo resultados, del grupo 2 el 40% prefieren juegos de carreras, el 25,7% utilizan juegos de deportes, el 22,8% dicen que ninguno; este dato puede deberse a que los niños tienen más tiempo para jugar y tiene mayores inquietudes al respecto debido a su edad. En cambio, en el caso de los jóvenes estudiantes del tercer grupo, el 50% usan juegos de deporte y el otro 50 no juegan nada. Estos datos entre estos dos grupos son antagónicos y, más bien, los niños son más intensos con los juegos que los jóvenes. Esto se contrasta con datos proporcionados por las estadísticas de la Escuela Politécnica Nacional donde se menciona que los niños pasan mucho tiempo jugando en internet y es causa para que dañe la vista en un corto tiempo.

PREGUNTA N° 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)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Juego en red con mi grupo de amigos	10	38,4	1	50
Jugar en red te permite hacer amigos	2	7,6	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	14	53,8	1	50
TOTAL	26	100	2	100

Los datos obtenidos en el grupo 2 de los estudiantes investigados demuestran que el 53,8% no están de acuerdo con ninguna de las frases anteriores, con respecto a que si utiliza los juegos en red donde se puede jugar con otras personas a través del Internet; el 38,4% dice que sí juegan en red con su grupo de amigos, y el 7,6% expresa que el juego le permite tener amigos. Con relación a esta interrogante el grupo 3 de los estudiantes encuestados expresan en un 50% que sí realizan juegos en red con sus amigos y el otro 50% dicen que no está de acuerdo con ninguna de las anteriores. Relacionando los resultados del grupo 2 y 3 se establece que los niños son los que más juegan en el internet y están pendientes de los amigos para poder entablar las redes.

PREGUNTA N° 39				
¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	1	7,1
No	8	26,6	1	7,1
Sí	19	63,3	12	85,7
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los resultados obtenidos en el grupo 2, en la presente interrogante se determina que el 63,3% sí utiliza redes sociales, el 26,6% no lo utiliza y un 10% no contesta la pregunta; en el caso de los jóvenes pertenecientes al grupo 3, el resultado es similar ya que el 85,7% sí utilizan las redes sociales y el 7,1% no utilizan o no tienen redes sociales. Los resultados son análogos: tanto los niños de educación básica como los jóvenes de bachillerato gustan tener y utilizar redes sociales. Estos datos ratifican las estadísticas latinoamericanas donde el venezolano Torres G. (2008) expresa que las redes sociales han suplantado las relaciones interpersonales con la sociedad.

PREGUNTA N° 40				
¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Facebook	20	64,5	12	41,3
Orkut	0	0	0	0
Hi5	2	6,4	8	27,5
Tuenti	0	0	1	3,4
MySpace	0	0	2	6,8
WindowsLiveSpace	1	3,2	1	3,4
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	0	0	2	6,8
Otras redes sociales	8	25,8	3	10,3
TOTAL	31	100	29	100

De acuerdo con los resultados obtenidos, en el grupo 2, de los estudiantes encuestados se determina que el 64,5% la red social que utilizan es el Facebook; el 25,8% aplican otras redes sociales; en cuanto a los jóvenes estudiantes del grupo tres se puede definir

que el 41,3% utilizan el Facebook y el 27,5% utilizan el Hi5, un 6,8% el sónico y otro 6,8% MySpace. Con estos resultados que son similares en los dos grupos se establece que la red social que más se utiliza en el sector es el Facebook. Y de acuerdo a los datos obtenidos a nivel nacional según el diario La Verdad del 15 de marzo del 2010, el Facebook es la red social que más utilizan los niños y jóvenes del Ecuador.

PREGUNTA N° 41				
¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	1	7,1
No	26	86,6	11	78,6
Si	1	3,3	2	14,2
TOTAL	30	100	14	100

Los datos obtenidos en la presente interrogante del grupo 2, el 86,6% no tienen una página web o algún blog; el 10% no contestan la pregunta y apenas el 3,3% sí tienen abierta una página web. En el caso del grupo 3 de los jóvenes del bachillerato existen similares respuestas, el 78,5% no tienen abierta una página web y el 14,2 % dicen que sí tienen una página web o blog. Con estos datos se visualiza que los niños y jóvenes no tienen abierta una página web o de blog, aspecto que sería importante para desarrollar tareas escolares y comunicarse con sus compañeros.

PREGUNTA N° 42				
¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Deportes	1	7,6	0	0
Software e informática	0	0	0	0
Programación de televisión	1	7,6	0	0
Noticias	0	0	0	0
Educativos	1	7,6	0	0
Culturales	0	0	2	50
Juegos	3	23,0	0	0
Música	6	46,1	2	50
Humor	0	0	0	0
Concursos	0	0	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	1	7,6	0	0
TOTAL	13	100	4	100

En el grupo 2 de estudiantes que participaron en la investigación se determina que el 46,1% utilizan este proceso para la música, el 23,0% para juegos, el 7,9% lo utilizan para deportes, programación de televisión, educativos, y de historia personal. En el caso del grupo 3, el 50% buscan espacios culturales y el otro 50% aspectos musicales.

En los dos casos, tanto los niños de la educación básica y los adolescentes coinciden en que, el tener una página web, la utiliza para la música.

PREGUNTA N° 43				
¿Qué es lo que te parece más útil tener una web o blog propia? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Expresar mi opinión	5	23,8	0	0
Compartir información con conocidos	2	9,5	2	40
Darme a conocer y hacer amigos	10	47,6	1	20
Escribir sobre lo que me gusta	2	9,5	1	20
Me sirve de desahogo	1	4,7	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	1	4,7	1	20
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	21	100	5	100

Los resultados del grupo 2, permiten visualizar que el 47,6% dicen que lo interesante o útil de tener una página web es que uno se da a conocer y hacer amigos, el 23,8% que las páginas web ayudan a expresar la opinión de cada uno, el 9,5%, en cambio, dice que ayudan a compartir información con conocidos, y escribir sobre temas que les gusta a los estudiantes.

En el caso de los jóvenes estudiantes del tercer grupo, el 40% utilizan las páginas web para compartir información con conocidos, un 20% dicen que uno se da a conocer, otro 20%, ser útil para otros interesados en el tema.

PREGUNTA N° 50				
Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	3	10	1	7,1
Un principiante	6	20	5	35,7
Tengo un nivel medio	14	46,6	8	57,1
Mi nivel es avanzado	6	20	0	0
Soy todo un experto	1	3,3	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De los resultados obtenidos en el grupo 2, el 46,6% expresan que cuando utiliza el internet frente a otras personas se considera de un nivel medio, el 20% dice que es un principiante y otro 20% expresan que es de nivel avanzado. Cuando se visualiza los datos del grupo tres vemos que hay similares respuestas; el 57,1% determinan que es de un nivel medio, el 35,7% que es un principiante y el 7,1% no contesta.

Como resultado general se determina que tanto los niños de educación básica, como los jóvenes de bachillerato se consideran personas que, medianamente, pueden manejar internet. Es importante mencionar las palabras de Torre (2005) quien expresa que nadie está actualizado en el manejo de la informática y en uso del internet o tecnología, ya que mientras las personas están aprendiendo algo nuevo de la tecnología, los científicos están creando algo nuevo, el círculo jamás cambiará; por ello es fundamental que se investigue cada día y cada hora.

Muchas veces los adolescentes y los jóvenes no conocen el real alcance el internet y las redes sociales ya que cuando aceptan el contrato de Facebook, renuncian a cualquier poder sobre su información o contenido personal y se lo ceden a esa empresa que podrá utilizar tus datos para lo que quiera, venderlos, cederlos a otras empresas etc. Y por si no

fuera poco, aún borrando la cuenta, la empresa puede conservar una copia de todos tus datos legalmente, y sin que puedas hacer nada para impedirlo. Entonces la responsabilidad está en los estudiantes y, fundamentalmente, el control que los padres ejerzan en este problema.

5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar

PREGUNTA N° 23				
De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
Menos de una hora	16	53,3	5	35,7
Entre una y dos horas	3	10	3	21,4
Más de dos horas	2	6,6	2	14,2
Nada	7	23,3	0	0
No lo sé	1	3,3	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

De los resultados obtenidos, en el grupo 2, se establece que de lunes a viernes el 53,3% utiliza menos de 1 hora, el 23,3% no utilizan nada, y el 10% utiliza entre una a dos horas. De acuerdo al grupo 3, el 35,7% expresa que utilizan menos de una hora, el 21,4% entre una a dos horas, el 21,4% no saben y el 14,2% utilizan el internet más de dos horas.

PREGUNTA N° 24				
El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	1	3,3	1	7,1
Entre una y dos horas	10	33,3	5	35,7
Más de dos horas	1	3,3	2	14,2
Nada	13	43,3	3	21,4
No lo sé	5	16,6	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

De los resultados obtenidos en el grupo 2 se establece que el sábado o el domingo, el 23,3% no utilizan el internet, el 33,3% utilizan entre una a dos horas y el 16,6% no sabe. De acuerdo al grupo 3, el 35,7% expresa que utiliza menos de una hora, el 21,4% no sabe, el 21,4% no utiliza y el 14,2% utilizan el internet más de dos horas.

PREGUNTA N° 102				
¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
Menos de una hora	4	13,3	3	21,4
Entre una hora y dos	8	26,6	5	35,7
Más de dos horas	7	23,3	3	21,4
No lo se	9	30	3	21,4
Nada	0	0	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De los estudiantes del grupo 2, el 30% no sabe cuánto tiempo ven diariamente la televisión de lunes a viernes, el 26,6% dicen que entre una hora y dos, el 23,3% es más de dos horas, 13,3% menos de una hora y el 6,6% no contesta la pregunta. En el caso del grupo 3 el 35,7% expresan que entre una y dos horas ven televisión de lunes a viernes, el 21,4% ve menos de una hora, otro porcentaje similar más de dos horas y otro 21,4% no lo sabe. Los resultados demuestran en forma general que ven televisión entre una a dos horas diarias de lunes a viernes.

Moreno, (2008) al respecto dice que los niños pasan en la televisión más tiempo del que utilizan para hacer las tareas; y esto les quita la concentración en las tareas y en la escuela.

PREGUNTA N° 103				
¿El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
Menos de una hora	4	13,3	3	21,4
Entre una hora y dos	14	46,6	5	35,7
Más de dos horas	6	20	2	14,2
No lo sé	4	13,3	3	21,4
Nada	0	0	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

Para realizar conclusiones en cuanto al tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar se analiza las preguntas N° 23, 24, 102, 103 donde se obtiene parámetros generales de cuánto tiempo pasan los adolescentes y jóvenes frente al internet u otras herramientas tecnológicas; de ahí que: de lunes a viernes el porcentaje más alto expresa que pasa en el internet menos de una hora; sábado y domingo pasan entre una y dos horas,

En cambio, frente al televisor, pasan de una a dos horas de lunes a viernes y los sábados y domingos pasan de una a dos horas. Si tomamos las cifras a nivel mundial del tiempo que pasan los niños y jóvenes frente al ordenador o televisores es de entre 6 a 10 horas, y con relación a nuestros adolescentes y jóvenes investigados se puede establecer que pasan un tiempo prudente pero no podemos dejar que ese nivel de tiempo se aumente. Correlacionando estos datos con el marco teórico se deduce que el mirar televisión es uno de los pasatiempos más importantes y de mayor influencia en la vida de niños y adolescentes. Los niños en los Estados Unidos miran la televisión durante un promedio de tres a cuatro horas al día. Para el momento en que se gradúan de la escuela secundaria habrán pasado más tiempo mirando televisión que en el salón de clase. Mientras la televisión puede entretener, informar y acompañar a los niños, también puede influenciarlos de manera perniciosa.

El tiempo que se pasa frente al televisor y el internet es el que se le resta a actividades importantes, tales como la lectura, el trabajo escolar, el juego, la interacción con la familia y el desarrollo social. Los niños también pueden aprender cosas en la televisión que son inapropiadas o incorrectas. Muchas veces no saben diferenciar entre la fantasía presentada en la televisión y la realidad. Están bajo la influencia de miles de anuncios comerciales que ven al año, muchos de los cuales son de bebidas alcohólicas, comidas malsanas (caramelos y cereales cubiertos de azúcar), comidas de preparación rápida y juguetes. Los niños que miran demasiada televisión están en mayor riesgo de: obtener malas notas en la escuela, leer menos libros, hacer menos ejercicio, adquirir sobrepeso.

La violencia, la sexualidad, los estereotipos de raza y de género y el abuso de drogas y alcohol son temas comunes en los programas de televisión. Los jóvenes pueden asumir que lo que se ve en televisión es lo normal, es seguro y es aceptable. En consecuencia, la televisión también expone a los niños a tipos de comportamiento y actitudes que pueden ser abrumadores y difíciles de comprender.

Entonces es hora de concienciar a los adolescentes, jóvenes, maestros y padres de familia del problema que los estudiantes tienen frente a las tecnologías.

CATEGORÍA 5

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

5.5.1. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

PREGUNTA N° 51				
Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	0	0
Nada	4	13,3	0	0
Poco	8	26,6	4	28,5
Bastante	7	23,3	4	28,5
Mucho	7	23,3	6	42,8
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados obtenidos en esta pregunta en el grupo 2 determina que el 26,6% expresa que el internet es poco útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación, el 23,3% que es bastante su utilidad, el 23,3% cree que su utilidad es notable y el 13,3% determina que, definitivamente, no es útil; un 13,3% no contesta. Tomando en cuenta las respuestas del grupo 3 se obtiene otro tipo de criterios, el 42,8% expresa que es de mucha utilidad internet porque ahorra tiempo y facilita la comunicación, el 28,5% dice que es bastante útil y el otro 28,5% define que es poco útil. Las respuestas son entendibles en la medida de la utilización que se le da; los niños como, se pudo apreciar en preguntas anteriores, les interesa el internet sólo para jugar y escuchar música; pero en cambio los jóvenes del grupo dos utilizan esta herramienta más para el aspecto educativo.

En este sentido es necesario tomar en cuenta el contexto del Marco Teórico sobre el internet donde dice que abre las puertas a un mundo de conocimiento y sabiduría, pero, asimismo, tiene un abanico de peligros constantes, por ello los niños y jóvenes es necesario que sepan muy bien cómo lo utilizan, qué pueden hacer con internet y qué no pueden hacer con él; la madurez es fundamental y más aún la supervisión de los adultos.

PREGUNTA N° 52				
Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "52. Señala cuándo estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	0	0
Nada	6	20	5	35,7
Poco	12	40	5	35,7
Bastante	4	13,3	1	7,1
Mucho	3	10	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

Los datos obtenidos demuestran del grupo 2 que el 40% en el Internet puede hacer que alguien se enganche poco, el 20% dicen que no hay esa posibilidad, el 16,6% no contesta la pregunta, el 13,3% expresa que la posibilidad de que alguien se enganche es bastante y el 10% exponen que es notable esta posibilidad. Tomando en cuenta las respuestas del grupo 3 vemos que los resultados son similares y que el 35,7% dicen que la posibilidad de enganche es poca, otro 35,7% dice no hay esa posibilidad, el 21,4% expresa que es mucha esa posibilidad, mientras que es 7,1% dice que es bastante. Los dos grupos investigados definen al internet como un medio posible de engancharse.

PREGUNTA N° 53				
Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares".				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	4	13,3	0	0
Nada	10	33,3	7	50
Poco	11	36,6	5	35,7
Bastante	4	13,3	1	7,1
Mucho	1	3,3	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

En el caso de la pregunta 53, el grupo 2 expresa en un 36%, que es poca la posibilidad de que el internet me aisle de mis amigos y familiares, el 33,3% que definitivamente no hay esa posibilidad, el 13,3% dicen que es bastante el tiempo que nos alejamos de los amigos y familia al utilizar el internet, otro 13,3% no contesta. Cuando tomamos en cuenta los resultados del grupo 3 se puede definir que el 50% de ellos expresa que no existe la posibilidad de aislarse de amigos y familiares; el 35,7% dice que esta posibilidad es escasa; el 7,1% expresa que es bastante y el otro 7,1% dice que el aislamiento es mucho.

En términos de mayores porcentajes se visualiza que los dos grupos mantienen un convencimiento, de que el internet poco afecta en aislarse de los amigos y la familia. En contradicción a estos resultados Steven Smith (2008) dice que la atención a los demás, cuando una persona está navegando en internet, es apenas del 8%; es por ello que se debe tener cuidado en el uso y abuso de la tecnología, y más aún cuando se trata de los niños, porque puede el internet convertirse en un problema de atención y memoria.

De acuerdo a la www.peremarques.net/habilweb.htm, la mayor amenaza a la seguridad de los niños en Internet podría proceder de otros niños y que su propio comportamiento podría contribuir a los problemas que se encuentren.

Los menores no están igualmente expuestos en Internet, dijeron los expertos en el informe. "Los que están más expuestos, habitualmente, participan en conductas arriesgadas y tienen problemas en otras partes de sus vidas", agregó.

El documento fue elaborado por el Grupo de Trabajo Técnico de Seguridad en Internet, creado en febrero pasado por 49 fiscales generales estatales para que estudiaran lo que muchos de ellos consideraban que era el creciente problema de depredadores sexuales que se acercaban a niños a través del Internet.

"Los riesgos a los que se enfrentan los menores en Internet son complejos y de múltiples características en la mayoría de los casos no son muy diferentes a los que enfrentan fuera de Internet, y (...) a medida que crecen, los propios menores contribuyen a algunos de esos problemas", sostiene el estudio.

Con estos datos se puede determinar que los padres de familia deben estar pendientes de lo que sus hijos miran en el internet, y no dejar que ellos busquen solos la información.

5.5.2. Regulación y uso de las tecnologías

PREGUNTA N° 63				
Si me quedara dos semanas sin móvil...				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	0	0	0	0
Mi vida cambiaría a peor	1	3,3	3	21,4
No pasaría nada	24	80	11	78,5
TOTAL	30	100	14	100

El 80% de los estudiantes del grupo 2 expresa que si se quedaran dos semanas sin celular no pasaría nada, el 16,6% no contestan. Tomando en cuenta la respuesta de los jóvenes del grupo 3 responden en un 78,5% que no pasaría nada si dos semanales no tienen celular y el 21,4% dicen que la vida cambiaría a peor.

La respuesta es casi similar en los dos grupos y es importante porque al parecer tanto los niños como los jóvenes no dependen de su móvil como esencialidad de su vida.

PREGUNTA N° 64				
Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	6	20	0	0
No	21	70	11	78,5
Sí	3	10	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo con los datos, el 70% de los niños del grupo 2 dice que no discuten con sus padres por el uso del celular, el 20% no contesta y sólo un 120% dice que sí discuten. De las respuestas del grupo 3 vemos que el 78,5% no discute con sus padres el uso del móvil y el 21,4% si lo hace. Esta respuesta es idéntica en porcentajes en los dos grupos, y vemos que los padres no se hacen problema por el uso del celular de sus hijos.

PREGUNTA N° 65				
¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Por el tiempo que lo uso	6	66,6	2	40
Por el momento del día en que lo uso	1	11,1	0	0
Por el gasto que hago	2	22,2	3	60
TOTAL	9	100	5	100

De los pocos estudiantes que expresaron que los padres sí se molestan por el uso del celular vemos, en el grupo 2, que el motivo es el tiempo de uso, el 22,2% por el gasto, y el 11,1% por el momento del día en que lo utilizan. En el caso del grupo 3, el 60% de los jóvenes contestan que sus padres se molestan con ellos por el gasto del celular, y el 40% por el tiempo.

Las respuestas de los dos grupos no son similares pero de los pocos padres que se molestan con sus hijos por el uso del celular, más les molesta el tiempo que el gasto.

PREGUNTA N° 66				
¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	0	0
No	23	76,6	14	100
Sí	2	6,6	0	0
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados demuestran que, en el grupo 2 de los encuestados, el 76,6% no son castigados por el uso del celular, el 16,6% no contestan; en el caso de los jóvenes estudiantes del grupo 3 expresan, en un 100%, que no son castigados por ese motivo.

Los datos son similares ya que se visualiza que los padres no se hacen problema porque sus hijos utilicen el celular.

PREGUNTA N° 67				
¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Cuando estoy en clase	9	33,3	4	25
Cuando estoy estudiando	4	14,8	1	6,2
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	3	11,1	0	0
Cuando estoy durmiendo	3	11,1	2	12,5
No lo apago nunca	8	29,6	9	56,2
TOTAL	27	100	16	100

Los resultados demuestran que los niños encuestados del grupo 2, en un 33,3%, apagan el celular cuando están en clase, el 29,6% no lo apaga nunca, el 14,8% cuando están estudiando, el 11,1% cuando están con la familia y otro 11,1% cuando duermen. En el caso de los jóvenes ellos, en un 56,2%, dicen que nunca apagan el celular, el 15% lo apaga en clases, el 12,5% cuando están durmiendo.

PREGUNTA N° 68				
¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	6	20	0	0
Nunca	9	30	1	7,1
Algunos días	12	40	11	78,5
Casi todos los días	2	6,6	1	7,1
Todos los días	1	3,3	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

El 40% de los niños encuestados expresan que algunos días reciben llamadas o mensajes de noche cuando ya están en la cama, el 30% dicen que nunca, el 20% no contestan; en el caso de los jóvenes estudiantes del grupo 3, el 78,5% dice que, en algunos días reciben mensajes o llamadas cuando están ya acostados, el 7,1% no recibe a esa hora nunca, otro 7,1% casi todos los días los molestan a esa hora y otro porcentaje similar recibe estas llamadas todos los días. Los resultados son buenos en el sentido de que son pocas las llamadas a la hora que los niños y jóvenes descansan, ya que si fuera todo el tiempo, esto afectaría al normal descanso de las personas.

PREGUNTA N° 69				
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	7,4	2	11,1
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono móvil.	0	0	2	11,1
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	4	14,8	1	5,5
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	3	11,1	2	11,1
No estoy de acuerdo con ninguna	18	66,6	11	61,1
TOTAL	27	100	18	100

Los resultados del grupo 2 expresa, en un 66,6% que no está de acuerdo con ninguna de las frases, el 14,8% está de acuerdo con que conoce a alguna persona que está enganchando al móvil, el 11,1% dice que ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas. En el caso de los estudiantes de bachillerato pertenecientes al grupo 3, el 61,1% no están de acuerdo con ninguna de las frases, el 11,1% ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas; otro 11,1% han utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien, el 11,1 % alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono móvil. De acuerdo a los resultados se puede notar que en forma general los niños y jóvenes no han tenido mayores problemas con su celular, y pocos se han visto afectados con llamadas obscenas, u otro. Este dato no concuerda con las palabras del psicólogo italiano César

Cortes quien expresa que la telefonía móvil ha servido para perjudicar a las personas sin identificarse.

Entonces se entendería que el medio en que se desenvuelven los estudiantes todavía dentro de su media tiene un ambiente sano, aspecto que hay que cuidar.

5.5.3. Mediación familiar en relación a la tecnología

PREGUNTA N° 92				
¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Juego solo	7	18,4	5	55,5
Con mi madre	2	5,2	0	0
Con mi padre	3	7,8	0	0
Con mis hermanos/as	15	39,4	2	22,2
Con los amigos/as	11	28,9	2	22,2
TOTAL	38	100	9	100

De acuerdo a los resultados del grupo 2, el 29,4% expresa que suele jugar con sus amigos, el 28,9% juega con los amigos, el 18,4% lo hacen solos, el 7,8% con su padre y el 5,2% juegan con su madre. En el caso del grupo 3, perteneciente al bachillerato el 55,5% juegan solos, el 22,2% con los hermanos y otro 22,2% con los amigos. Estos resultados demuestran que si juega los niños lo hacen con hermanos y los jóvenes lo hacen solos. Estos datos se los puede relacionar con el Marco Teórico en el sentido de que los niños y jóvenes juegan videojuegos con compañía y mientras van creciendo prefieren hacerlo solos.

PREGUNTA N° 93				
¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	7	23,3	8	57,1
No	19	63,3	5	35,7
Sí	4	13,3	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

Los resultados obtenidos en el grupo 2 determinan que el 63,3% no discute con sus padres por el uso que hacen de los videojuegos, el 23,3% no contesta las preguntas y el 13,3% sí discuten con sus padres. En el caso de los resultados del grupo 3 el 57,1% no contesta la pregunta, el 35,7% no tienen discusiones con sus padres por los videojuegos y el 7,1% sí tiene problemas por estos juegos.

De acuerdo a los datos se visualiza que en forma general los estudiantes tanto de la educación básica como del bachillerato no tienen discusiones con sus padres por el uso de los videojuegos. Este resultado demuestra que a los papás poco o nada les interesa saber qué hacen sus hijos en el ordenador; esto concuerda con las palabras de Salas (2003) quien expresa que los videojuegos consumen el tiempo valioso de los niños y que los padres se encuentran alejados de esta realidad.

PREGUNTA N° 94				
¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Por el tiempo que paso jugando	6	75	1	25
Por el momento en el que juego	1	12,5	2	50
Por el tipo de juegos	1	12,5	1	25
TOTAL	8	100	4	100

Los resultados obtenidos en el grupo 2 de se puede determinar que el 75% discuten con los padres por el tiempo que pasan jugando, el 12,5% por el momento en que se dedican a jugar y el otro 12,5% por el tipo de juego que utilizan.

En el caso de los resultados del grupo 3 se visualiza que el 50% discuten con los padres por el momento en el que juega, el 25% por el tiempo que pasan jugando y el otro 25% por el tipo de juegos que utilizan.

De acuerdo a los datos se determina que el problema más grave para los padres es el tiempo y el momento en que juegan, más no el tipo de juegos.

PREGUNTA N° 95				
¿Te premian o te castigan con los videos juegos?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	6	20	7	50
No	23	76,6	6	42,8
Sí	1	3,3	1	7,1
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los resultados del grupo 2 se puede visualizar que los padres no les castigan con los videojuegos, el 20% no contestaron la pregunta y el 3,3% expresan que sí les castigan por los videojuegos. En el caso de los estudiantes del bachillerato que pertenecen al grupo de 3, el 50% no contesta, al 42,8% no les castigan con los videojuegos; el 7,1% sí les castigan por estos juegos. Dos datos demuestran que los padres no castigan a sus hijos por los videojuegos.

PREGUNTA N° 96				
¿Sabes tus papás de qué van los video juegos con los que juegas?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	5	16,6	8	57,1
No	3	10	2	14,2
Sí	15	50	1	7,1
No lo sé	7	23,3	3	21,4
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los datos obtenidos en el grupo 2, el 50% sí saben los padres de que ven los videojuegos con los que se recrean, el 33,3% expresan que no lo sabe, y el 16,6% no contesta. Los resultados del grupo 3 vemos que el 57,1% no contesta, el 21,4% no saben si los padres de que ven los video juegos con los que juegan, el 14,2% los padres no saben y el 7,1% los padres sí saben.

Los resultados demuestran que en el caso de los niños de la escuela básica los padres sí los saben y en el caso de los adolescentes más bien no contestan. En este caso es preocupante que los padres no sepan qué tipo de programas traen los videojuegos y que los niños y adolescentes se queden callados. Esto al final llega a influenciar en el comportamiento de los estudiantes.

PREGUNTA N° 97				
Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	8	26,6	8	57,1
Sí con todos	8	26,6	3	21,4
Con algunos sí, con otros no	10	33,3	1	7,1
No me dejarían jugar con casi ninguno	4	13,3	2	14,2
TOTAL	30	100	14	100

De los datos obtenidos en el grupo 2 se visualiza que el 33,3% de los estudiantes dicen que los padres sí llegan a conocer qué elementos tienen los videojuegos algunos no les dejarían jugar; el 26,6% sí los dejarían jugar con todos, el otro 26,6% no contestó la pregunta y el 13,3% expresan que no les dejarían jugar. En cuanto se refiere a los resultados del grupo 3, el 57,1% no contestan la pregunta, el 21,4% sí les dejarían jugar

con todo, el 14,2% expresan que los padres no le dejarían jugar, y el 7,1% dicen que sí dejarían que jueguen algunos.

En resumen son pocos los padres que no dejarían jugar a sus hijos si conocieran el contenido de los videojuegos, a los demás no les importa si seguirían jugando.

PREGUNTA N° 99				
¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	3,5	0	0
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	4	14,2	0	0
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	5	17,8	2	28,5
No estoy de acuerdo con ninguna.	18	64,2	5	71,4
TOTAL	28	100	7	100

Los resultados demuestran que el 64,2% no están de acuerdo con ninguna de las frases, el 17,8% dicen que los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real, el 14,2% dicen que los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a, el 3,5% expresa estar enganchado/a algún

juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llegan a casa, no para de jugar. En el caso del grupo 3 el 71,4% no está de acuerdo con las frases, pero el 28,5% dicen que los videojuegos le permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real. En conclusión la mayoría no está de acuerdo con las frases mencionadas.

PREGUNTA N° 102				
¿De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
No contesta	2	6,6	0	0
Menos de una hora	4	13,3	3	21,4
Entre una hora y dos	8	26,6	5	35,7
Más de dos horas	7	23,3	3	21,4
No lo se	9	30	3	21,4
Nada	0	0	0	0
TOTAL	30	100	14	100

De acuerdo a los resultados los estudiantes del grupo 2, el 30% no saben cuánto tiempo ven diariamente la televisión de lunes a viernes, el 26,6% dicen que entre una hora y dos, el 23,3% es más de dos horas, 13,3% menos de una hora y el 6,6% no contestan la pregunta. En el caso del grupo 3, el 35,7% expresa que entre una y dos horas ven televisión de lunes a viernes, el 21,4% ven menos de una hora, otro porcentaje similar más de dos horas y otro 21,4% no lo saben.

Los resultados demuestran en forma general que ven televisión entre una a dos horas diarias de lunes a viernes. Moreno (2008) al respecto dice que los niños pasan en la televisión más tiempo del que utilizan para hacer las tareas; y esto les quita la concentración en las tareas y en la escuela.

PREGUNTA N° 111				
¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Películas	19	23,1	13	27,1
Dibujos animados	17	20,7	6	12,5
Deportes	9	10,9	6	12,5
Series	8	9,7	3	6,25
Concursos	5	6,1	5	10,4
Documentales	4	4,8	7	14,5
Noticias	3	3,6	4	8,3
Programas del corazón	5	6,1	2	4,1
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	12	14,6	2	4,1
TOTAL	82	100	48	100

Los resultados de esta interrogante del grupo 2 expresan que el 23,1% mira películas, el 20,7% ven dibujos animados, el 14,6% reality's, el 10,9% deportes, el 9,7% series, el 6,0% programas del corazón y concursos, entre otros con menor porcentaje. Los datos del grupo 3 definen que el 27,7% ven películas, el 14,5% documentales, el 12,5% dibujos animados y deportes, el 10,4% concursos, entre otros de menor porcentaje.

Como resultados generales vemos que tanto los niños como los adolescentes gustan mirar películas.

PREGUNTA N° 114				
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)	
Opción	f	%	f	%
Veo más tele de la que debería	5	14,7	3	16,6
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	6	17,6	3	16,6
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	2	5,8	1	5,5
Me aburre la televisión	1	2,9	2	11,1
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	2,9	0	0
Me encanta hacer zapping	2	5,8	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	2,9	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	2,9	1	5,5
No estoy de acuerdo con ninguna.	15	44,1	8	44,4
TOTAL	34	100	18	100

Los resultados del grupo 2 demuestran que el 44,1% no están de acuerdo con ninguna de las frases expuestas en la tabla, el 17,6% dicen que le gusta ver la tele acompañado/a

que solo/a, 14,7% dicen que ve más tele de la que debería, el 5,8% expresa que alguna vez ha visto programas que los padres no los dejan ver; en igual porcentaje dice que les encanta hacer zapping, y otros tipos con porcentajes menores. En el caso del grupo 3 el 44,4% expresa que no está de acuerdo con ninguna de las frases, el 16,6% reconocen que ven televisión más tiempo del que debería, otro 16,6% gustan ver la tele acompañado/a que solo/, y otros porcentajes menores. Los resultados generales demuestran que las estudiantes no están de acuerdo con las frases expresadas.

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

Resumen del Cuestionario sobre la familia dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.

Este instrumento se aplicó a personas entre pre-adolescentes y adolescentes de 10 a 16 años, en ambos sexos, en el cantón Cotacachi; provincia de Imbabura; parroquia San Francisco, de diferentes instituciones educativas, principalmente fiscales y particular religiosa. Dentro de los aspectos familiares, la mayoría de los encuestados, manifestaron que viven con sus padres, que una familia ideal debe estar conformada por padre, madre e hijo(s).

En el campo que tiene que ver con las relaciones familiares entre sus respectivos miembros, se encontró parámetros equilibrados dentro una “normalidad”, con sus pocas excepciones debido a criterios y razonamientos “propios de la edad” pero dentro de una sensatez que oscila entre muy buena y buena. Así mismo, con respecto al tiempo libre familiar (uso de internet, practicar deportes, mirar televisión, etc.) las respuestas varían según las opciones.

En tema de estabilidad familiar, el factor preponderante fue el económico por la baja remuneración salarial y pobreza. En el ítem 6 de éste segundo bloque (lista de valores), casi todos los encuestados, priorizaron que siempre o casi siempre todos esos valores deben estar presentes en la vivencia familiar.

Las respuestas en la temática del aborto fueron casi unánimes cuando manifestaron que en casos extremos como los de violación, el aborto debe practicarse, así también otros respondieron que en ningún caso debe efectuarse.

En el último ítem, las personas encuestadas indicaron que les gustaría recibir orientación en temas sobre: relación padres e hijos, dificultades en la adolescencia mayormente y un poco en familia educación en valores.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

6.1. Conclusiones

- En los hogares casi todos los niños/as, adolescentes y jóvenes tienen una TV en sus habitaciones y una gran mayoría un computador en casa; tienen libertad de entrar al internet o mirar la TV todo el tiempo y todo tipo de programas. Para completar los padres se preocupan muy poco sobre el tiempo que pasan sus hijos en la pantalla de una TV o de un Computador, y mucho menos les preocupan que es lo que miran allí.
- De acuerdo con la investigación realizada, los niños/as, adolescentes y jóvenes dedican demasiado tiempo a mirar la TV, juegos en computadora, consolas de juegos y otros, así como les gusta estar “prendidos” del Internet, y fundamentalmente, de las redes sociales. Además se concluye que, La televisión es una influencia poderosa en la formación de conductas y comportamientos donde gran parte de las programaciones actuales son violentas por ende no existe una buena formación en los estudiantes.
- Ésta investigación arroja datos interesantes y preocupantes sobre las redes sociales y la mediación familiar, cuando la mayor o una buena parte de los estudiantes adolescentes y jóvenes tienen una cuenta en las redes sociales, y los padres, muchas veces, ni siquiera saben; no vigilan las páginas que visitan, tampoco controlan el tiempo que emplean en ésta actividades, con el riesgo al que se enfrentan sus hijos.
- Según la investigación de campo no existe una resolución familiar que defina qué, dónde, cómo y cuándo desean ver televisión o internet, los integrantes del hogar, de preferencia los hijos e hijas.

- De acuerdo a la investigación de campo, mientras más tiempo pasan los niños/as, adolescentes y jóvenes en la TV, internet y las redes sociales menor es el rendimiento académico de los más jóvenes. Ya que cuanto más tiempo pasan pendientes de la pantalla del ordenador, menos horas dedican para realizar sus tareas, estudiar sus lecciones o preparar los exámenes.
- Los niños/as, adolescentes y jóvenes aceptan que por estar en la TV, en juegos de videos, internet o redes sociales se han aislado de sus amigos, sus compañeros y familiares.
- Los estudiantes están consientes de que la TV, juegos de videos, internet o redes sociales tienen sus riesgos, pero asimismo lo consideran una oportunidad para aprender a manejar nuevas tecnologías, estar acorde con el avance de la ciencia y tecnología, así como dar funcionalidad a la inmensa información que nos ofrecen.
- Las redes sociales son tan populares que casi todos los adolescentes y jóvenes los tienen/practican, y muchos solo conversan exclusivamente a través del facebook u otro similar.

6.2. Recomendaciones

- Que en los hogares haya un solo televisor, en un espacio específico para que puedan recrearse y compartir espacios amenos, y fundamentalmente, se mejore las relaciones interpersonales y comunicacionales entre padres e hijos.
- Controlar el tiempo que los hijos pasan frente a un televisor, computadora o en el Internet y estar pendiente de los programas que miran, lo que revertirá favorablemente en la formación espiritual y moral de niños, adolescentes y jóvenes.
- Informarse, conversar y controlar a los amigos/as de nuestros hijos en las redes sociales; conocer qué tipo de información reciben o envían a estas personas; inclusive concienciar a los hijos de los peligros que tiene el facebook y otros elementos de las TIC`s.
- Establecer normas en el hogar sobre la ubicación del televisor, computador y otros equipos y los horarios para utilizar estos medios, cómo utilizarlos y para qué; Esto permitirá definir consensos con los hijos; lo importante es que todo se cumpla para que haya respeto y armonía en la familia.
- Que los niños/as, adolescentes y jóvenes tengan un tiempo prudencial para estar en las redes, TV e internet y hacerlo después de realizar sus tareas; los maestros están en la obligación de educar a los niños en la utilización de las redes sociales.
- En las escuelas y colegios se debe tener programas de prevención y control del manejo de TV, juegos de video, internet y redes sociales; para evitar que los estudiantes caigan en problemas de adicción. Estos programas no sólo deben estar enfocados a los padres, sino también a los padres y madres de familia.

- Aprovechar que los estudiantes tienen conciencia de los riesgos y proponer espacios de reflexión en las instituciones y en los hogares a través de programas de concienciación, donde se establezcan ventajas y desventajas de las redes sociales, limitando el uso en los centros educativos y en el hogar.
- Renovar en los niños, adolescentes y jóvenes la comunicación, fortaleciendo las relaciones interpersonales en vivo (cara a cara); compartir ideas, alegrías, tristezas, actividades deportivas, anécdotas, experiencias, de manera que la vida se torne e un espacio de armonía y felicidad.

7. BIBLIOGRAFÍA

1. Amaia Arribas y Octavio Islas. Niños y jóvenes mexicanos frente a internet. Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/N/N67/varia/aarribas.html#au>.
2. *C. Alonso, D. Gallego, 2003.*
3. Colom Anotoni J, Teorías e Instituciones Contemporáneas de la Educación, Barcelona España, Editorial Ariel, pág. 29.
4. Chávez Ligdano, Formación de Profesores, 1953, Quito Ecuador, Casa de la Cultura Ecuatoriana, pág. 21.
5. Duque Félix, (2000), Filosofía para el fin de los tiempos, Madrid España, Ed. Akal, pág., 89.
6. <http://www.ciespal.net/ciespal/images/docu/produccionacademica.pdf>.
7. [http://www.defensor delmenor-and.es/v_intitucional](http://www.defensor.delmenor-and.es/v_intitucional).
8. http://www.educarecuador.ec/_upload/loscuatropilaresdelaeducacion.pdf.
9. <http://www.redescepalcala.org/inspector/documentosylibros/tic/InternetSegura.pdf>.
10. La Generación Interactiva en Iberoamérica. (2000). Niños y adolescentes frente a las pantallas, Navarra España, pág. 21.

11. Molinuevo José Luis, Humanismo y Nuevas tecnologías, Madrid España, Editorial Alianza, pág. 113.
12. Navarro Joaquín, (2003), Enciclopedia Autodidacta Interactiva Océano, Barcelona España, Vol. 6.
13. Pla de Brunet Joaquín, (2002) ,10 Impactos de la Ciencia del Siglo XX, Madrid España, Fondo de Cultura Económica, pág. 15.
14. Superintendencia de Telecomunicaciones, análisis de encuesta, (2009), pág. 5
15. Viteri Telmo, Educación y pedablogía para el siglo XXI. La educación por competencias. Disponible en: <http://pedablogia.wordpress.com/2007/08/13/la-educacion-por-competencias> .
16. www.concejoeducativo.org/3tic.htm
17. www.wikipedia.org. Disponible en: http://es.wikipedia.org/wiki/DemografC3ADa_del_Ecuador.

ANEXOS

8. ANEXOS

Anexo 1: Cartas de Ingreso a las Instituciones Educativas.

Anexo N° 2**Cuestionario 1º - 4º Primaria****1. ¿A qué curso vas?**

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- GameBoy
- Ordenador

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- GameBoy
- Ninguna de las anteriores

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

- Solo
- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas
- Con los amigos y/o amigas
- Con otras personas distintas

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

- Ninguno (pasa a la pregunta 24)
- Uno
- Dos
- Tres
- Cuatro o más

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

- Mi habitación
- La habitación de un hermano/a
- El salón o cuarto de estar
- La habitación de mis padres

- En la cocina
- En un cuarto de juegos (para la videoconsola)
- Otros sitios

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

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

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

- Ordenador portátil
- Impresora
- Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)
- 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 N° 3**CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

1. Masculino
2. Femenino

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

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

5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?

1. Está desempleado

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

6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?

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

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

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

8. ¿Qué lees?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

18. ¿Tienes ordenador en casa?

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

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

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

20. ¿Tienes internet en tu casa?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber

4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)

10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

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

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

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

1. No tengo ninguno
2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)

1. Juegos de comunidad virtual (TheSims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, GuildWars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)

1. Facebook
2. Orkut
3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

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

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática

3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

46. ¿Porqué motivos? (Es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

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

1. No
2. Si

48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

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

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

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

51. Señala 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. GameBoy
8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegosolímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal 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. LostOdyssey
9. SoulCalibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Supersmashbrosbrawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brainacademy
8. Triiivial
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 Simpsom – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. GameBoy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. 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 Simsmegaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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 3
- 101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos

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

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

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

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

104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
 2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as
 3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality Shows

114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión
7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

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

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Wii
 2. PlayStation 3
 3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

Cuestionario sobre familia (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:

10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M () F ()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ()
2. Fiscomisional ()
3. Particular laico ()
4. Particular religiosa ()
5. Municipal ()

II. ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1. () Papá 2. () Mamá 3. () Papá y Mamá 4. () Solo en mi casa 5. () Con mi/s



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

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					



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



INSTITUTO LATINOAMERICANO DE LA FAMILIA

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 ()

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()
2. Relación padres e hijos ()
3. Familia y vida ()
4. Dificultades en la adolescencia ()
5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

Anexo N° 5 - Fotografías

