



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

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

***“Generaciones interactivas, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las Instituciones educativas: Escuela Particular Billingüe Liceo Panamericano, Colegio Particular Logos Academy y Colegio Particular Cayetano Tarruell, de la ciudad de Guayaquil en el año 2011”***

TRABAJO DE FIN DE CARRERA  
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL  
TÍTULO DE LICENCIADA EN  
CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
MENCIÓN:  
SUPERVISIÓN Y ADMINISTRACIÓN  
EDUCATIVA

**AUTOR:**

Olga Lorena Saltos Jaramillo

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

**DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:**

Mgs. Víctor Eduardo Chinín Campoverde

CENTRO UNIVERSITARIO DE GUAYAQUIL

2011



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

*La universidad católica de Loja*

## CERTIFICACIÓN

Mgs. VICTOR CHINININ CAMPOVERDE

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

### CERTIFICA:

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

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

Loja, diciembre del 2011



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

*La universidad católica de Loja*

## ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **OLGA LORENA SALTOS JARAMILLO**, declaro o (amos) ser autoras (o autores) del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo o (imos) expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f) \_\_\_\_\_  
C.I. 0908977960



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

*La universidad católica de Loja*

**AUTORÍA:**

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

(f) \_\_\_\_\_  
Nombre: **OLGA LORENA SALTOS JARAMILLO**  
C.I. **0908977960**

## **DEDICATORIA**

A mi esposo, por toda la ayuda y el apoyo brindado  
para la culminación de este trabajo.

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a cada una de las personas que de una u otra forma me ayudaron para realizar este trabajo; a mi familia que me brindó todo su apoyo; a mis amigos que en todo momento me animaron a no desmayar; al Máster Víctor Chinín por sus orientaciones oportunas y por sobre todo a Dios por la salud y todas las bendiciones que me ha entregado a lo largo de este tiempo.

## INDICE

Portada	i
Certificación	ii
Acta de cesión de derechos	iii
Autoría	iv
Dedicatoria	v
Agradecimiento	vi
Índice	vii
Resumen	1
Introducción	2
<b>CAPITULO I</b>	<b>4</b>
<b>MARCO TEÓRICO</b>	<b>4</b>
1.1. Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar	4
1.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa	4
1.1.2. La demanda de las TIC en la educación	7
1.2. Niños y adolescentes ante las pantallas	10
1.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años	10
1.2.2. Los riesgos que plantean las TICs	14
1.2.3. Las oportunidades que plantan las TICs	16
1.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TICs	19
1.3.1. Iniciativas en el ámbito de regulación	19
1.3.2. Iniciativas en el ámbito de la regulación familiar	21
1.3.3. Alfabetización en las TICs (Iniciativa sobre media literacy)	23
<b>CAPITULO II</b>	<b>25</b>
<b>METODOLOGIA</b>	<b>25</b>
2.1. Diseño de la investigación	25
2.2. Participantes de la investigación	25
2.3. Técnicas e instrumentos de investigación	27
2.3.1 Técnicas	27
2.3.2. Instrumentos	27
2.4. Recursos	28
2.4.1. Humanos	28
2.5. Procedimiento	29
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>30</b>
<b>INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b>	<b>30</b>
3.1. Caracterización socio demográfica	30

3.1.1 Contexto socio cultural y biológico del niño	31
3.1.2. Contexto socio cultural, familiar y biológico del adolescente y Joven	41
3.2. Redes sociales y pantallas	67
3.2.1. Redes sociales y pantallas para el grupo 1 (niños de 6 a 9 años)	67
3.2.2. Redes sociales y pantallas para el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) y para el grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años)	80
3.3. Redes sociales y mediación familiar	125
3.3.1. Redes sociales y mediación familiar para el grupo 1 (niños de 6 a 9 años)	125
3.3.2. Redes sociales y mediación familiar para el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) y para el grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años)	131
3.4. Redes sociales y ámbito escolar	150
3.5. Redes sociales riesgos y oportunidades	158
3.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar	182
<b>CAPITULO IV</b>	185
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	185
4.1. Conclusiones	185
4.1.1.Redes sociales y pantallas	185
4.1.2. Redes sociales y mediación familiar	186
4.1.3. Redes sociales y ámbito escolar	186
4.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	187
4.2. Recomendaciones	187
4.2.1.Redes sociales y pantallas	187
4.2.2. Redes sociales y mediación familiar	188
4.2.3. Redes sociales y ámbito escolar	189
4.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades	190
<b>REFERENCIAS BILIOGRÁFICAS</b>	191
<b>ANEXOS</b>	192



## RESUMEN

El presente trabajo de investigación se aboca al estudio y análisis del uso y la valoración que los niños y jóvenes hacen de las nuevas tecnologías de información y de la comunicación (TIC), representados en cuatro pantallas: ordenador (computador), como medio para acceder al internet, televisión, video juegos y teléfono móvil (celular). Debido a la gran relevancia que este tema tiene en la actualidad, en todos los campos, pero sobre todo en el ámbito educativo, se realizó un estudio a menores entre 6 y 18 años, en tres instituciones educativas de la ciudad de Guayaquil, quienes a través de un cuestionario, respondieron a interrogantes relacionadas sobre equipamiento, consumo, redes sociales, riesgos y oportunidades que plantea las TIC, mediación familiar y escolar, etc.

El análisis de los datos obtenidos con el estudio, permite determinar que nos encontramos ante una generación de niños y jóvenes altamente equipada, autónoma, interactiva, que se divierte en digital, que está inmersa en una sociedad en la que prima el consumo tecnológico y que se ha convertido en la consumidora ideal de estas tecnologías, un campo que les es muy cercano y propio ya que se familiariza con ellas casi desde que nacen.

Como se anota en las conclusiones debe existir, en primera instancia, un compromiso de padres y educadores para involucrarse, capacitarse para garantizar que las primeras experiencias con las tecnologías sean las más adecuadas para el desarrollo y la formación de los niños y jóvenes. Además, se debe crear conciencia en los niños y adolescentes acerca del uso de las pantallas. La formación y la educación al respecto es la clave para un uso adecuado y beneficioso.

## INTRODUCCIÓN

Las llamadas tecnologías de la información y de la comunicación, (TIC) han provocado un gran impacto en el ámbito social, político y económico a nivel mundial; se han convertido en una acompañante familiar de nuestras vidas a tal punto que hoy es casi imposible no sentirse afectados por ellas. Los niños y jóvenes en la actualidad conviven con las tecnologías prácticamente desde que nacen, de modo que éstas se constituyen en una parte natural y muy atractiva de su entorno. Su atractivo para este grupo de la población radica en que son medios para el entretenimiento, herramientas para la socialización y vías para la expresión individual.

La vida contemporánea origina que las familias requieran de todos estos medios ya que para los progenitores, éstos garantizan la educación y el futuro de sus hijos, por lo que hacen innumerables esfuerzos para que ellos dispongan de los dispositivos más avanzados. El sistema educativo y los maestros igualmente están preocupados porque los alumnos no estén alejados de las nuevas tecnologías, lo que promueve cada vez más la llegada de estas pantallas a las aulas. Y no podemos olvidar la presión de la sociedad y del mercado, según los cuales el no estar inmersos en la Sociedad de la Información, significa quedar relegado.

Por todo esto, la Universidad Técnica Particular de Loja, a través de la Escuela de Ciencias de la Educación, plantearon el proyecto nacional de investigación bajo la temática “Generaciones Interactivas en Ecuador”. Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas, tema que ha sido desarrollado en el presente trabajo. El objetivo general es conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación de los niños y jóvenes de este país. Y de forma específica se plantearon como objetivos el conocer el entorno familiar de los niños y jóvenes investigados; identificar las pautas de consumo relacionadas con las pantallas; y, conocer los riesgos y oportunidades que plantan las TIC e indagar los aspectos de regulación y mediación familiar y escolar.

En este trabajo investigativo, en primer lugar, se presenta una referencia teórica acerca del ámbito escolar y familiar de los grupos investigados: su entorno educativo, la demanda de las tics en la educación, las pautas de consumo de las pantallas entre los niños y jóvenes de 6 a 18 años, las oportunidades y los riesgos que plantean las nuevas tecnologías. En segundo lugar, se especifica la metodología utilizada en el trabajo de investigación. Luego, se muestra la interpretación, el análisis y la discusión de los resultados, y por último, las conclusiones y las recomendaciones.

## **CAPITULO I**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **1.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR**

##### **1.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa**

El sistema educativo ecuatoriano a lo largo de la historia ha sido objeto de varias transformaciones, en cuanto a la organización del currículo, estrategias metodológicas y la utilización correcta de las técnicas activas que promuevan el desarrollo de destrezas y habilidades de los niños y los jóvenes.

Actualmente el Ministerio de Educación es la instancia de la función ejecutiva responsable del funcionamiento del sistema educativo nacional, de la formulación y ejecución de la política cultural y de la difusión del desarrollo científico y tecnológico. Los fines de la educación en el Ecuador, de conformidad con la Ley (Ministerio de Educación del Ecuador) son, entre otros los siguientes:

- a) Desarrollar la capacidad física, intelectual, creadora y crítica del estudiante, respetando su identidad personal, para que contribuya activamente a la transformación moral, política, social, cultural y económica del país.
- b) Propiciar el cabal conocimiento de la realidad nacional, para lograr la integración social, cultural y económica del pueblo y superar el subdesarrollo en todos sus aspectos.
- c) Estimular el espíritu de investigación, la actividad creadora y responsable en el trabajo, el principio de solidaridad humana y el sentido de cooperación social.

Estos fines encuentran el sustento teórico en las diferentes versiones de la Pedagogía Crítica con predominio de las vías cognitivistas y constructivistas para desarrollar el pensamiento lógico y de esta manera incrementar el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo. Si se analiza detenidamente este accionar educativo, nos damos cuenta que se orienta a formar ciudadanos críticos, creativos, solidarios, comprometidos con el cambio social; que se sientan orgullosos de ser ecuatorianos, que valoren su identidad cultural y contribuyan positivamente en la construcción del Estado pluricultural. Se pretende conseguir ciudadanos que tengan capacidad de autogestión y de generar trabajo productivo, participando activamente en las transformaciones que el país requiere para su desarrollo social, político y económico.

Desde 1992 en el país se ha venido buscando continuidad en las políticas de Estado relacionados al sector educativo con la firma del primer Acuerdo Nacional “Educación Siglo XXI”. Sin embargo, no fue hasta el 26 de noviembre de 2006 que a través de una consulta popular, el Plan Decenal de Educación 2006-2015 (Ecuador) se convirtió en política de Estado. En este plan se precisa, entre otras directrices:

- a) Universalización de la Educación General Básica, de primero a décimo.
- b) Mejoramiento de la calidad y equidad de la educación e implementación de un Sistema Nacional de Evaluación y Rendición Social de Cuentas del sector.
- c) Revalorización de la profesión docente y mejoramiento de la formación inicial, desarrollo profesional, condiciones de trabajo y calidad de vida.

Con el cumplimiento de este Plan se garantiza que los programas educativos, sus objetivos y metas, sean construidos en el marco de la Políticas de Estado ya definidas, y que como País, se le de continuidad sin importar qué ministro de estado ejerza la cartera de Educación.

Ciertamente las políticas educativas por sí solas no modifican las inquietudes y aspiraciones que están presentes en una sociedad; si bien la educación y el aprendizaje son condiciones esenciales para lograr el mejoramiento de la calidad de vida de las personas y de las familias, para alcanzar el desarrollo de la comunidad y del país, sin embargo, es necesario que se enmarquen en un esfuerzo más amplio de transformación y de cambio profundo en el modelo económico, político y social, de otra

manera no hay posibilidad de avanzar en el terreno educativo. Es así, que sin temor a equivocarse se puede asegurar, que la única forma de lograr un aprendizaje permanente, relevante y de calidad, es haciendo de la educación una necesidad y una tarea de todos, a través de la formación, fortalecimiento y desarrollo los centros educativos como comunidades de aprendizaje.

A continuación, algunas definiciones de comunidad de aprendizaje:

- ✓ Una comunidad de aprendizaje es una comunidad humana y territorial que asume un proyecto educativo y cultural propio, enmarcado y orientado al desarrollo local integral y el desarrollo humano, para educarse a sí misma, a sus niños, a sus jóvenes y adultos gracias a un esfuerzo endógeno, cooperativo y solidario, basado en un diagnóstico no sólo de sus carencias sino, sobre todo, de sus fortalezas, para superar dichas falencias. (Torres, 2001)
- ✓ Son grupos de personas que se encuentran en un mismo entorno, ya sea virtual o presencial, y que tienen un interés común de aprendizaje; se basan en la confianza y en el reconocimiento de la diversidad y la disposición para compartir experiencias y conocimientos, buscando establecer procesos de aprendizajes a largo plazo que apuntan a la innovación, el desarrollo de capacidades, el mejoramiento de la práctica y el fortalecimiento de los vínculos entre miembros. (Díaz, 2003)
- ✓ Una comunidad de aprendizaje es un proyecto de transformación social y cultural de un centro educativo y de su entorno para conseguir una Sociedad de la Información para todas las personas, basada en el aprendizaje dialógico, mediante una educación participativa de la comunidad, que se concreta en todos sus espacios, incluida el aula (C.R.E.A.).

De acuerdo con estos conceptos, se tiene que percibir a la educación no como un sector aislado y a la transformación educativa no como un objeto en sí misma, sino en función de un proyecto de desarrollo humano. Se trata de viabilizar y fortalecer, desde el conocimiento y el aprendizaje, un nuevo modelo de país, que tenga a la educación como una fuerza productiva para el desarrollo de los ciudadanos, las comunidades y las regiones. Se debe tener una visión amplia de lo educativo: el país como una gran comunidad de aprendizaje en la cual toda la sociedad y no solo el Ministerio de Educación sea el responsable del proceso educativo; en donde exista una

acercamiento entre educación, comunicación, cultura, deporte y recreación dentro de una visión de formación y desarrollo integral de las personas, las familias y las comunidades.

### **1.1.2. La demanda de la educación en las TIC**

En los últimos años se viene analizando, discutiendo e investigando acerca de las llamadas nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, que se han convertido en un elemento esencial en los nuevos espacios de interacción de las personas. En razón de esto, es interesante conceptualizar la terminología, para poder comprender el impacto que ellas han provocado en la sociedad en la que nos desenvolvemos. Así se tiene:

- **TECNOLOGÍA** = Aplicación de los conocimientos científicos para facilitar la realización de las actividades humanas. Supone la creación de productos, instrumentos, lenguajes y métodos al servicio de las personas.
- **INFORMACIÓN** = Datos que tienen significado para determinados colectivos. La información resulta fundamental para las personas, ya que a partir del proceso cognitivo de la información que obtenemos continuamente con nuestros sentidos vamos tomando las decisiones que dan lugar a todas nuestras acciones.
- **COMUNICACIÓN** = Transmisión de mensajes entre personas. Como seres sociales las personas, además de recibir información de los demás, necesitan comunicarse para saber más de ellos, expresar sus pensamientos, sentimientos y deseos, coordinar los comportamientos de los grupos en convivencia, etc. (Pérez, 2004)

Cuando unimos estas tres palabras **TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACION Y LA COMUNICACIÓN (TIC)** se hace referencia a aquellas tecnologías que se encargan del estudio, desarrollo, implementación, almacenamiento y distribución de la información, mediante la utilización de hardware y software como medio de sistema informático.

Estas tecnologías agrupan los elementos y técnicas que permiten transmitir, procesar y difundir información de manera instantánea, en el área de informática, internet y

telecomunicaciones. Las TIC han evolucionado especialmente en los últimos años debido a su capacidad de interconexión a través de la red.

Nadie duda de que la llegada de las tecnologías de la información y la comunicación han supuesto una revolución tan importante como la que provocó la invención de la escritura o de la imprenta. Pero estos grandes descubrimientos, que marcaron la evolución de las civilizaciones, se dieron a lo largo de muchos años; la revolución actual se ha producido en un espacio de tiempo muy corto y de manera acelerada ha invadido todos los sectores de la vida social.

A criterio de José Ramón Gómez (Pérez, 2004) la base de esta revolución digital se encuentra en tres grandes áreas: la electrónica, la digitalización y las telecomunicaciones.

- La electrónica, propició en una fase preliminar, el desarrollo de las aplicaciones analógicas, siendo sus expresiones: teléfono, radio, televisión, registros magnéticos de audio, video, fax, etc.
- La digitalización, ha proporcionado un sistema más abstracto y artificial de representación de la información, ya sea en forma de texto, imagen, audio o video, que mejora los sistemas de almacenamiento, manipulación y transmisión a la vez que facilita el desarrollo de soportes lógicos.
- Las telecomunicaciones, han dado a lo anterior la capacidad de interconexión.

Por otra parte, se debe considerar que las computadoras aisladas nos ofrecen una gran cantidad de posibilidades, pero conectadas, incrementan su funcionalidad: formando redes. Los computadores no sólo sirven para procesar información almacenada en soportes físicos, sino también para acceder a información, recursos y servicios prestados por computadores remotos como sistema de difusión de la información y como medio de comunicación entre seres humanos. Todo ello ha hecho del Internet un fenómeno con el que es preciso contar en todas las esferas de la actividad humana, incluida la educación.



Dentro de esta nueva visión de la sociedad, es muy común escuchar hoy día sobre la inminente necesidad de incorporación de las TIC en el sistema educativo en general, tomando en cuenta el grado de influencia que han alcanzado en la vida cotidiana del ciudadano promedio y del uso prácticamente diario y normal que de ellas se hace. Los espacios educativos se enfrentan al desafío de utilizar nuevos códigos, nuevos equipos, nuevas tecnologías y nuevos lenguajes; en otras palabras, la educación deja de ser de tiza y pizarrón y se convierte en búsqueda, consulta, indagación e interacción para lograr un verdadero proceso de aprendizaje y de construcción del conocimiento.

La adaptación y los cambios inherentes a la incorporación de las TIC al sistema educativo traen consigo “la necesidad de cambios paralelos en actitudes y concepciones de todos los actores involucrados (profesores, estudiantes, equipos de producción, etc.), con la finalidad de mantener el ritmo de innovación y no permitir el uso inadecuado y sin sentido de estas herramientas” (Barbosa, 2003).

Los contextos educativos actuales deben apostar por la integración y el uso crítico, didáctico y pedagógico de estas nuevas tecnologías, en la cual se defina el qué, por qué y para qué de su incorporación y aprovechamiento. No basta con manejar internet, tener página web, comunicarse a través del chat o las redes sociales, o implantar programas on-line; “hay que ver a las tecnologías como medio y recurso didáctico más no como la panacea que resolverá los problemas dentro del ámbito educativo, esto nos lleva a no sobredimensionarlas y a establecer orientaciones para su uso” (Cabero, 2007).

Tomando en cuenta lo anterior, las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje.

- a) Como medio de aprendizaje, las nuevas tecnologías permiten que los alumnos se familiaricen con el computador y adquieran competencias necesarias para hacer del mismo un instrumento útil a lo largo de los estudios o en el mundo laboral.

- b) Se las considera como medio de aprendizaje, cuando es una herramienta al servicio de la educación a distancia, del auto-aprendizaje, cursos en línea a través de internet, de videoconferencias, programas de simulación o de ejercicios, etc.
- c) Como apoyo al aprendizaje, es el verdadero espacio que se debe dar a las TIC dentro de la enseñanza. Las tecnologías así entendidas, se hallan pedagógicamente integradas al proceso educativo, apoyan la formación continua y la relación pro-activa entre el profesor y el alumno.

## **1.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS**

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

Las investigaciones sobre la relación de los niños y jóvenes con los medios de comunicación y las pantallas, se remontan a los años 30 en Estados Unidos con los primeros estudios sobre los niños y la radio y el cine. Durante la década de los 50 comienzan las investigaciones acerca de un medio predominante: la televisión (Oppenheim, 1957). De hecho, el estudio de la relación del público infanto-juvenil con la televisión se extiende hasta nuestros días, ya que todavía sigue siendo el medio más popular, consumido y por ende el más estudiado.

En las últimas décadas del siglo XX aparecen nuevas tecnologías como los video juegos, el teléfono celular, el computador, el Internet. Este nuevo panorama tecnológico avanza vertiginosamente abriendo un abanico de posibilidades para múltiples agentes de la sociedad, entre ellos, los niños y jóvenes. Ellos se encuentran inmersos en la Sociedad de la Información, a la que se aproximan de modo natural y en la que participan de forma activa, aprovechando al máximo sus posibilidades de comunicación y socialización. Estos niños y jóvenes pertenecen a la llamada "Generación Interactiva" ya que están creciendo en un contexto social, cultural y educativo radicalmente distinto al de generaciones anteriores.

Se encuentran los niños y jóvenes especialmente atraídos por las pantallas que constituyen las TIC (video juegos, televisión, teléfonos celulares, internet) ya que son

medios para el entretenimiento, acercándose a ellas a edades cada vez más tempranas; es un público ávido de entretenerse, de descubrir cosas nuevas y de llenar su tiempo con actividades divertidas; de allí la especial afinidad que existe entre este grupo y las pantallas. Además, son herramientas muy útiles para la socialización y la interacción, necesidades básicas de estos menores, sobre todo en la adolescencia.

Esta cotidianidad en el uso de las tecnologías ha generado que diferentes autores y estudios, los identifican con algunos términos que es interesante conocer y que Fernando García Fernández (2009) los menciona en su obra “Nativos Interactivos. Los adolescentes y las pantallas”:

- ✓ La generación del milenio, por ser los nacidos en torno al comienzo del tercer milenio de nuestra era.
- ✓ La generación del pulgar, que ilustra el uso frenético de este dedo para accionar el teclado de los teléfonos celulares.
- ✓ La generación M, de movilidad, multimedia, multitarea, multicanal.
- ✓ La generación G, de Google, por la popularidad que ha adquirido dicho buscador de contenidos.

Resulta extremadamente interesante el hecho de que, como consecuencia del uso intensivo o apropiación de las nuevas tecnologías, los jóvenes y niños de esta generación, piensan, procesan la información y se relacionan socialmente de una manera distinta. Dado que los estudiantes de hoy en día pasan numerosas horas frente al televisor, los video juegos, las computadoras y los teléfonos celulares, “esto ha creado una generación que a diferencia de sus mayores, están acostumbrados a recibir información realmente rápido, que saben funcionar con procesos paralelos, que prefieren los gráficos antes que los textos, que trabajan mejor en redes y que gustan de la navegación rápida” (Prensky, 2001).

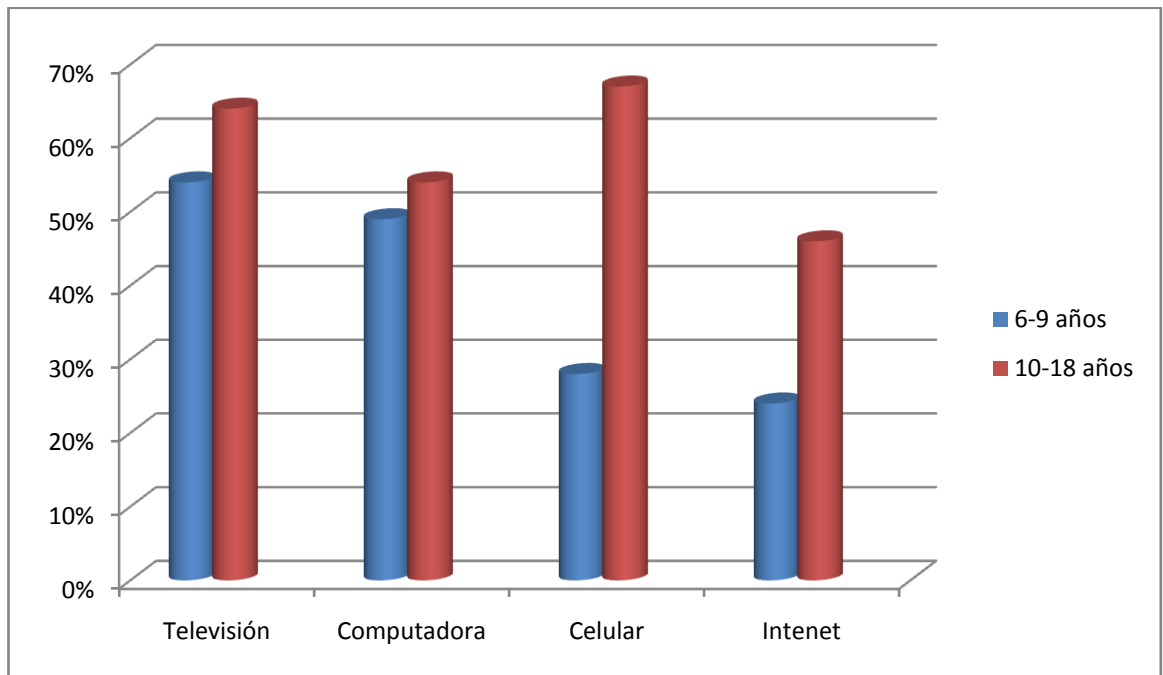
El estudio más reciente sobre el comportamiento de los niños y adolescentes de 6 a 18 años frente a las pantallas en nuestro país, es el que nos proporciona MINTEL (Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador) que con la consultoría y asesoría de Generaciones Interactivas (organización sin fines de lucro, cuya misión es promover el uso de la tecnología que haga mejores a las personas), analizó dicho comportamiento

en una muestra de 1592 alumnos de primaria (40% de la investigación) y 2408 estudiantes de secundaria (restante 60%) de centros educativos de Azuay, Imbabura, Galápagos, Guayas, Manabí, Orellana, Pichincha y Tungurahua, elegidos de manera aleatoria. El 78,3% de los centros educativos participantes son públicos y un 21,7% privados, localizados la mayoría de ellos (65%) en zonas urbanas.

Los resultados que se han podido obtener de este estudio preliminar, son los siguientes:

En cuanto a la presencia de tecnología en casa o en manos del grupo encuestado se tiene:

**Gráfico 1**  
**Presencia de tecnología en los hogares ecuatorianos**



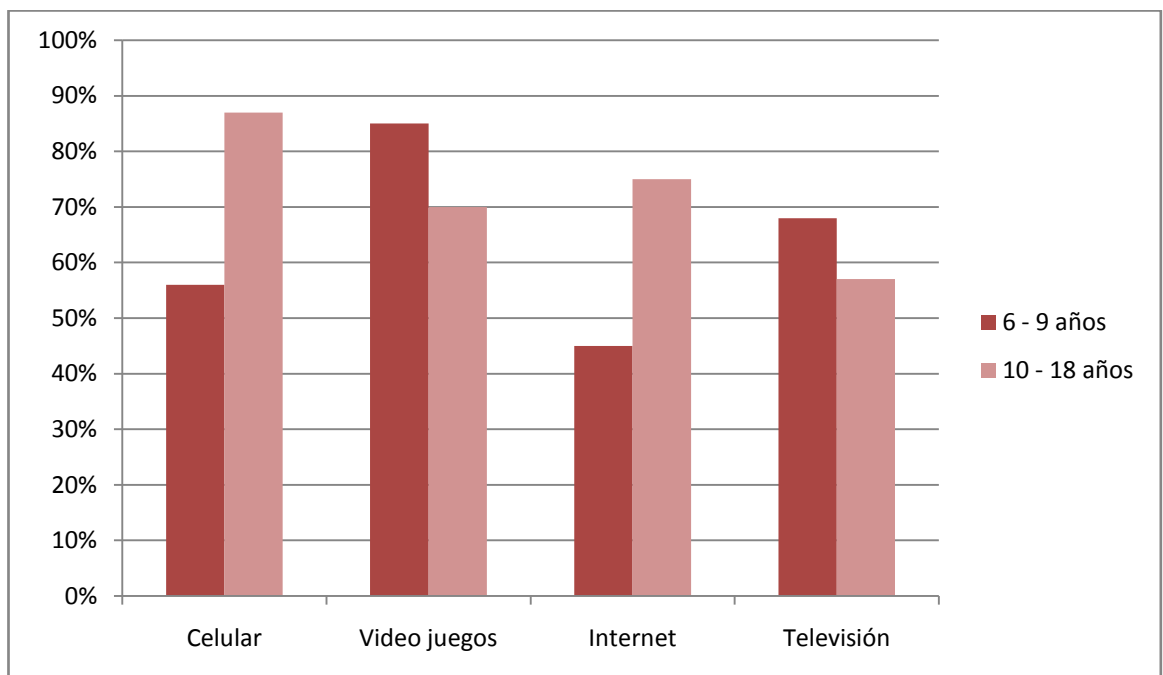
Fuente: MINTEL: Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador

De acuerdo a esta información, el teléfono celular se convierte en la pantalla de mayor acceso y manejo de los jóvenes entre 10 a 18 años. La computadora se encuentra compitiendo con el televisor en cuanto a presencia dentro de los hogares. Por otro lado, el uso del internet desde casa, es mucho mayor en el grupo de 10 a 18 años.

Todo esto nos da la pauta, que el grupo de muestra vive en hogares tecnológicamente más equipados que la media nacional (32%).

En cuanto al uso de las cuatro pantallas consideradas en el estudio, se cuenta con los siguientes datos:

**Gráfico 2**  
**Uso de las pantallas**



Fuente: MINTEL: Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador

Es importante resaltar, que los niños de 6 a 9 años se convierten en usuarios precoces de la tecnología, ya que el 56% de ellos, utiliza el celular, el 85% juego con video juegos, etc. Esto nos lleva a pensar, en la enorme influencia que tienen estas pantallas en este grupo, y por tanto, los cuidados que se deben tomar en cuenta por parte de los hogares para su correcto uso y regulación.

Con los resultados mostrados a breves rasgos por el Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador, y que pondrá a la disposición de todos en unos meses más en la página web de la entidad, el gobierno busca desarrollar políticas, planes y programas a nivel de estado, que propendan el buen uso de la tecnología por parte de este importante segmento de la población.

### 1.2.2. Los riesgos que plantean las TIC

Es innegable que las TIC abren un nuevo mundo lleno de oportunidades, de descubrimientos y que tanto los educadores como lo padres de familia, están dispuestos a hacer grandes esfuerzos porque los niños y jóvenes no queden fuera de este escenario. Pero también es evidente que esta relación constante entre menores y tecnologías trae consigo riesgos y peligros que pueden ser difíciles de localizar, en general los expertos coinciden en que los dos principales problemas con los que se enfrentan son:

- 1.- Acceso a contenidos inapropiados;
- 2.- Uso de la tecnología que expone la privacidad, la intimidad de los menores poniéndolos en contacto con extraños.

El primero de ellos, ocurre de forma sencilla y por lo general, casual, como cuando se encuentra una palabra confusa en un sitio de búsqueda. El segundo, tiene como escenario habitual el anonimato de los chats, los cuales permiten a los adultos entrar en contacto con los menores. Al respecto, la segunda fase de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información, que se celebró en Túnez en el año 2005, hizo énfasis en “el peligro que representa la creciente evidencia del avance de la pedofilia en la exploración del ciberespacio”.

La multiplicidad de estudios, así como la diversidad de enfoques y profundidad en el tratamiento del tema, permiten mencionar los siguientes riesgos como los más notables a la hora de relacionarse con las pantallas:

- ❖ Riesgos de contenido: se refiere a la exposición de contenidos violentos, con un contenido sexual explícito, racistas, terroristas, que fomenten el uso de las drogas o que promuevan conductas de riesgo como la anorexia, la bulimia o, incluso, el suicidio. También puede referirse a la recepción de mensajes engañosos o que desinforman. Esto puede ser detectado investigando los contenidos de los video juegos, la temática de las páginas web que visitan constantemente, la costumbre de ver programas destinados al público adulto, etc.

- ❖ Riesgos de contacto: Son los derivados de la comunicación interpersonal a través de las TIC (Messenger, redes sociales, salas de chat, etc.) que puedan permitir que el menor entre en contacto con desconocidos potencialmente peligrosos. Es importante indagar sobre la existencia de amigos virtuales, si los niños o jóvenes se encuentran jugando en línea con desconocidos abriendo de esta manera, la posibilidad de relacionarse con ellos, e incluso de llegar a conocerse, etc.
- ❖ Riesgos de privacidad: Se refieren a la invasión de la intimidad de una persona. Esta puede producirse mediante la petición y/o uso fraudulento de nuestros datos personales, pero también por la actuación de delincuentes informáticos, que pueden acceder y manipular el contenido de nuestro computador de forma indeseable.
- ❖ Riesgos comerciales: Están derivados de la actividad publicitaria y mercantil a la que están expuestos por usar las TIC. Pueden presentarse a la hora de realizar transacciones comerciales a través del internet o mediante publicidad engañosa. Incluso se considera todo lo relacionado con la piratería, las compras on-line, etc.
- ❖ Riesgos por uso desmedido: Se califica el uso como desmedido cuando tenga una duración excesiva, pero también cuando se produzca en momento inadecuados. En estos casos se estará produciendo un abuso que es la antesala de la adicción.
- ❖ Riesgos de cyberbullying: Se denomina así al uso de las pantallas, computador (mensajería instantánea, redes sociales o video juegos) y teléfono celular (llamadas, mensaje de texto o multimedia) para acosar a algún compañero o compañera, sometiéndole a una especie de tortura psicológica.

De todo lo expuesto anteriormente, nos damos cuenta que el riesgo está precisamente que algo tan usual y atractivo para los niños y jóvenes de esta generación, como lo son las tecnologías de la información y la comunicación, puedan afectar sus comportamientos. Si los adultos que tienen la posibilidad de discernir con base en sus conocimientos, creencias y principios, a veces no son capaces de escapar de estos riesgos, no cabe duda de que los niños y jóvenes se convierten en un blanco susceptibles de recibir mensajes cuya errónea interpretación pueda actuar negativamente en su aprendizaje y formación. De hecho, en ocasiones son los padres o responsables de los menores los que se sienten “cautivados y atrapados” por ciertos recursos, permitiendo y favoreciendo el uso de productos tecnológicos sin haber

razonado antes la conveniencia o no de su utilización, dejándose arrastrar simplemente por una tendencia de la moda.

La clave está entonces es formar en los niños y adolescentes una posición crítica frente al uso de las pantallas y sobre todo del internet. Que estén conscientes que “este recurso les permitirá acceder a la mayor herramienta para transmitir conocimiento que ha creado el ser humano, pero que también les abrirá las puertas a un mundo de violencia, racismo, xenofobia, o incluso a prácticas o elementos que, aunque no sean intrínsecamente malos, no son adecuados para su edad” (Pere Marques Graells, 2000).

### **1.2.3. La oportunidades que plantean las TICs**

La velocidad, el cambio y la transformación, se han convertido en las características de nuestra sociedad, en donde las tecnologías de la información y de la comunicación son herramientas únicas que se difunden muy rápidamente en todos los ámbitos, especialmente en los entornos laborales, pues instituciones y empresas no pueden desarrollar su actividad con eficiencia y competitividad, sin aplicarlas intensivamente. Pero otro campo que se encuentra enormemente inundado de los beneficios, oportunidades y ventajas de las TICs, es el educativo, apareciendo un nuevo paradigma de la enseñanza.

El potencial educativo de los medios y la tecnología, es tal vez, una de las oportunidades que suscita mayor interés. Prueba de ello, son las múltiples iniciativas de investigación en este campo como por ejemplo, las realizadas por el grupo EDUTEC, cuyo ámbito de actuación abarca España e Iberoamérica; EducaRed, Youth and Media, Digital Youth Research Project, que han desarrollado múltiples investigaciones centradas en distintas tecnologías y su aplicación en el ámbito educativo.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje son básicamente actos comunitarios en los que los estudiantes, orientados por los docentes, realizan diversos procesos cognitivos con la información que reciben y los conocimientos previamente adquiridos. Pues bien,



la enorme potencialidad educativa de las TIC está en que pueden apoyar estos procesos aportando con:

- Ampliación de la oferta informática.
- Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje.
- Eliminación de barreras espacio-temporales.
- Incremento de las modalidades comunicativas.
- Potenciación de los escenarios y entornos interactivos.
- Favorecer el aprendizaje independiente y el auto-aprendizaje como el colaborativo y en grupo.
- Romper los clásicos escenarios formativos.
- Facilitar una formación permanente.

No cabe la menor duda, que una de las posibilidades que ofrecen estas nuevas tecnologías, es crear entornos de aprendizaje que ponen a disposición del estudiante gran amplitud de información (sobre todo a través de internet), que además es actualizada de forma rápida. Debido a esto, se ve el progresivo aumento de páginas web, el incremento de revistas virtuales, etc.; de igual manera, su capacidad para ofrecer una presentación multimedia, donde se pueden utilizar una diversidad de símbolos, tanto de forma individual como conjunta para la elaboración de los mensajes. También se pueden observar imágenes estáticas, tridimensionales, en movimiento, sonidos, etc. es decir, que se nos ofrecen la posibilidad de mejorar los trabajos con códigos exclusivamente verbales y pasar a otros audiovisuales y multimedia.

Como nos damos cuenta, la introducción de las TICs en la educación abre muchas posibilidades, pero también plantea nuevas exigencias. Uno de los desafíos más importantes se refiere a la tarea del docente. Las nuevas exigencias a la profesión docente, demandan que sean precisamente los profesores los responsables de la alfabetización tecnológica de sus estudiantes y del dominio de una diversidad de competencias requeridas en el contexto de las demandas de la sociedad del conocimiento. Pero aquí surge la interrogante, ¿están los maestros preparados para este cambio, para afrontar el uso de estas tecnologías de manera correcta y apropiada? Se ha concluido que “los profesores y alumnos en general, emplean las

TIC para hacer más eficiente lo que tradicionalmente han venido haciendo, sobre todo para recuperar información o presentarla” (Cabero, Las necesidades de las TIC en el ámbito educativo, 2000). Pero que los usos más constructivos e innovadores vinculados con el aprendizaje complejo, la solución de problemas, la generación de conocimiento original o el trabajo colaborativo, son poco frecuentes.

Por lo anterior, entre las prioridades está la capacitación y formación de los maestros para el uso de las nuevas tecnologías y sus posibilidades para la innovación pedagógica, de manera que se sientan más cómodos con los recursos y comiencen a adaptarlos e integrarlos en su trabajo profesional. Para ello, se le debe proveer del conocimiento básico de los sistemas informáticos (hardware, software y redes), información del sistema operativo, formas de manejar el internet y las redes telemáticas para la búsqueda de información y como medio de comunicación, etc. Pero, más allá del manejo instrumental básico de las TIC, el docente requiere mejorar y enriquecer las oportunidades de aprender a enseñar significativamente a sus estudiantes con apoyo de dichas tecnologías.

Además del potencial educativo de las nuevas tecnologías en el aula, algunas investigaciones también muestran las oportunidades que presentan para el desarrollo cognitivo del niño. Así tenemos, por ejemplo que “el video juego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación ojo-mano, la capacidad de atención visual, y la creatividad, aunque, no se puede hablar de resultados concluyentes” (Vankelburg, 2005) . Hay también quienes aseguran, que si se emplean adecuadamente, pueden reportar beneficios para las relaciones sociales de los niños y adolescentes, pensando en que pantallas como la televisión y los video-juegos permiten un uso comunitario (familia, amigos, vecinos, etc.) que incluso las pueden hacer más divertidas; se puede dar el carácter sociable de los jóvenes a la hora de usar el internet, convirtiéndose en un medio para que desarrollen normas sociales mediante la interacción con otros.

Muy ligadas al potencial socializador de estas tecnologías están las oportunidades de participación que ofrecen en múltiples ámbitos: político, cívico, social, recreativo, etc. con la capacidad de acceder a información seria que les permita involucrarse activamente en dichos entornos.

Además de las oportunidades para la educación, la socialización y la participación, las tecnologías también presentan posibles beneficios para otros campos como la salud. Por ejemplo, se convierten en una herramienta única de integración y normalización de las personas con discapacidad, con las correspondientes mejoras en la calidad de vida de las personas y en el incremento de su autoestima; ofrecen a estas personas, nuevas formas de comunicación, la posibilidad de llevar una vida más autónoma, disfrutar de nuevas formas de ocio, realizar estudios a distancia, es decir, vencer las barreras que les presenta el mundo físico.

### **1.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC's**

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

La regulación es un ámbito en el que se trabaja ampliamente en la actualidad ya que muchos de los estudios e investigaciones sobre la relación de los niños y jóvenes con las nuevas tecnologías, tienen como fin principal, delimitar un marco regulatorio que los proteja de los riesgos y peligros que la utilización de éstas trae consigo.

Al hablar de regulación, ésta comprende el estudio de las medidas que se adoptan desde distintos ámbitos (gubernamental, familiar, escolar, etc.) para salvaguardar la identidad física y psicológica de los menores y adolescentes, que pueden verse vulnerada por el uso de los diversos medios.

La regulación de contenidos trata sobre los materiales que se ofrecen a los usuarios, generalmente por los medios de difusión (televisión, radio, prensa escrita), pero en la actualidad también por medio de internet y de dispositivos o teléfonos celulares. Generalmente la regulación de contenidos trata sobre imparcialidad, daños y ofensas, privacidad y pluralidad. Son las nuevas tecnologías y de modo especial el internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos, nunca antes vistos, y en consecuencia, también muchos riesgos.

A fin de formar una visión global del tema, es importante mencionar que la difusión en Europa se realiza bajo dos modalidades: difusores públicos y difusores comerciales. Todos los estados reconocen el papel que juegan los difusores públicos en la calidad de los programas y en contribuir a amplios objetivos sociales, que representan los puntos de vista de las sociedades democráticas. Los difusores públicos suelen recibir financiación pública, que la Comisión Europea estudia en detalle para que no se conviertan en ayudas de Estado; se les exige un alto grado de imparcialidad y cuotas de producción y programación en compañías independientes y de procedencia europea.

Por el contrario, la mayoría de las redes norteamericanas, no reciben subvenciones ni financiación pública, pero tampoco tienen obligaciones de difusión y su contenido suele obedecer a simples intereses comerciales. Desde 1987 los difusores pueden publicar las noticias como quieran. Esto es contrario a lo que señalan, por ejemplo, los estatutos de la BBC (British Broadcasting Corporation) que “debe hacer lo que sea preciso para que los asuntos controvertidos se traten en todos sus aspectos con la debida precisión e imparcialidad” o la regulación francesa que exige a los difusores públicos declarar cualquier colaboración con organizaciones externas, y que también les obliga a cubrir ciertas cuotas de producción en francés, para proteger la cultura y el idioma nacional.

Si bien en Europa los difusores públicos son independientes y trabajan en el mismo mercado que los difusores independientes, en China el sector de los medios es propiedad 100% del Estado y consecuentemente controla todos los contenidos. Japón tiene un modelo similar al de Europa, ya que el difusor público está financiado mediante una tasa y hay múltiples difusores comerciales que tienen ciertas limitaciones para evitar que sean controlados por intereses extranjeros. La Ley de Difusión Canadiense está centrada en proteger los contenidos, estableciendo una normativa que examina todos los contenidos por su origen y propiedad. Lo antes mencionado, nos permite conocer ejemplos de cómo se llevan a cabo las regulaciones de los medios en otras partes del mundo.

A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en el ámbito de la regulación, en los últimos años, se oyen cada vez más voces que abogan por la

necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. Hace algunas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy por el contrario nos encontramos ante un panorama distinto marcado por la globalización y el rápido desarrollo de las telecomunicaciones, lo cual ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y de otros agentes como la escuela.

Es aquí donde entran la auto-regulación y la co-rregulación. La primera, se refiere al control que los medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos deben ejercer por sí mismos. Esta práctica creció durante la década de los noventa como una forma de evitar problemas legales con los gobiernos. La co-rregulación, es un sistema que combina la regulación gubernamental y la no gubernamental de modo que se complementen de modo que se complementen de forma eficaz.

En definitiva, es evidente que la situación actual requiere de la colaboración de distintos agentes para lograr una efectiva regulación, y que la legislación es un elemento necesario, pero no suficiente por sí solo como medida de control de los medios de comunicación.

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

La familia y de modo particular los padres, desempeñan un papel decisivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Las nuevas tecnologías nos muestran escenarios distintos a los habituales, ya que en muchas ocasiones cuando se trata de tecnología los niños y los adolescentes superan a los padres en el manejo de las mismas. Con esto se presentan dificultades para los padres a la hora de mediar en el uso que sus hijos hacen de las nuevas tecnologías, lo que convierte este tema, en algo de especial interés.

Si nos remontamos muchos años atrás, nos damos cuenta que en estudios como los realizados por Himmelweit & Oppenheim en 1958 ya considera a los padres como un factor decisivo, mediante el control y el ejemplo que podían mostrar, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y jóvenes. Los autores señalaban dos aspectos

claves en la mediación del consumo de la televisión: el tiempo y el contenido. Una de sus conclusiones fue que los padres parecían demostrar mayor preocupación por la cantidad de tiempo que los chicos pasaban frente a la televisión, versus el contenido al que estaban expuestos.

Esta preocupación por asuntos relacionados por la mediación parental se extiende hasta nuestros días, ya que en la actualidad las nuevas tecnologías y las pantallas, entre ellas en especial el Internet, presenta múltiples riesgos como por ejemplo, acceso a información poco fiable y falsa, juego compulsivo, adicción a frecuentar los entornos sociales, espionaje, etc. Por lo tanto, para hacer frente a todos estos peligros, los principales mediadores pasan a ser los padres. A continuación se presentan, algunos consejos que pueden ser eficaces, al respecto:

- 1) Participar y compartir: los padres pueden enseñar a los niños las aplicaciones más útiles y divertidas. En caso de que se utilice el internet para jugar, tomar partido en la elección del juego. Jugar con ellos es una buena manera de participar en una actividad que los motiva, así como compartir emociones, aprender juntos y conocerlos mejor.
- 2) Socializar: los problemas pueden derivarse del aislamiento que produce tener la televisión, las consolas de juegos, el computador, en la habitación. Ubicarlos en un espacio común facilita la interacción con los padres, hermanos y también permite observar informalmente qué hacen cuando se conecta, a qué juegan y con quien.
- 3) Educar: por un uso de internet como fuente de información y formación. Se trata de incorporar el uso de internet de manera que la Red sea un espacio de comunicación vinculado a la reflexión y al conocimiento.
- 4) Informarse sobre los instrumentos limitadores. Hay una serie de programas que se pueden instalar en el computador para bloquear el acceso del navegador a contenidos nocivos, para limitar el tiempo de conexión o para registrar las páginas web visitadas.

- 5) Crear nuevos hábitos: la técnica consiste en romper la rutina para adaptarse a un nuevo horario. Por ejemplo, si lo primero que hace el adolescente es llegar a la casa y comprobar el correo electrónico, podemos pedirle que lo haga después de hacer sus tareas o después de merendar.
  
- 6) No instalar una web-cam en el computador, y si lo hace, controlar su uso.

Los expertos coinciden en que, por encima de la censura y la vigilancia siempre imperfecta que algunos programas informáticos ofrecen, las mejores armas para proteger a los niños en la Red son la educación y la información.

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

Los nuevos escenarios globales que presenta la sociedad de la información y el conocimiento han transformado la vida de los individuos, propiciando nuevos comportamientos, formas de relacionarse, de aprender, de vivir, condicionados en buena medida al contexto que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación.

Si antes estar alfabetizado implicaba aprender a leer y a escribir, la sociedad actual obliga a desarrollar habilidades adicionales que dependen de otros dispositivos y que conllevan a la educación continua formal e informal a lo largo de toda la vida. Este último aspecto se convierte en imprescindible y se potencia especialmente. "Mientras el mundo no ha logrado abatir el analfabetismo tradicional, en la Sociedad de la Información surge un nuevo analfabetismo, el informacional, que se origina por el desarrollo de las tecnologías de la información para el acceso, el consumo y distribución de la misma y como resultado del enorme cúmulo de información generada cada minuto en el mundo". (Ponjuán, 2002).

Encontramos entonces el término anglosajón de media literacy, y que se trata de la habilidad de una persona para acceder, analizar evaluar y producir medios impresos y electrónicos. El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías: desde un periódico en internet, pasando por la televisión y la radio.

Para que una persona sea considerada como competente en el manejo de la información debe ser capaz de comprender:

- La necesidad de información
- Los recursos disponibles
- Cómo encontrar información
- La necesidad de evaluar los resultados
- Cómo trabajar con los resultados y explotarlos.
- La ética y la responsabilidad en la utilización
- Cómo comunicar y compartir resultados
- Cómo gestionar lo que se ha encontrado (Barbosa, 2008).

El objetivo de la media literacy es, favorecer la creación de una conciencia crítica y por consiguiente, de una mayor competencia entre los usuarios de los medios de comunicación electrónicos e impresos. Dicha conciencia crítica hace al usuario de un medio o tecnología menos vulnerable ante posibles consecuencias negativas. Por eso la educación en este campo puede entenderse como una medida preventiva y de protección.



## CAPITULO II

### METODOLOGIA

#### 2.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACION

Con el propósito de responder a las preguntas de investigación planteadas y cumplir con los objetivos del estudio, es imprescindible seleccionar o desarrollar un diseño de investigación específico. Éste nos dice Tamayo y Tamayo, “es la estructura a seguir en una investigación ejerciendo el control de la misma a fin de encontrar resultados confiables y su relación con los interrogante sugeridos de la hipótesis”

A través del diseño de investigación se establecen las estrategias básicas que deben adoptarse para generar información exacta o interpretable.

El diseño de investigación del presente estudio tiene las siguientes características:

- *No experimental*: Ya que se realiza sin manipular deliberadamente las variables. Es decir, se observan los fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, para después analizarlos.
- *Transaccional (transversal)*: Porque se recolectan los datos, en un solo momento, en un tiempo único. Abarca varios grupos o subgrupos de personas.
- *Exploratoria*: Ya que se realizó con el propósito de destacar aspectos fundamentales de una problemática determinada.
- *Descriptiva*: Por medio del método del análisis, se logra caracterizar un objeto de estudio o una situación concreta señalando sus características. Puede servir de base para investigaciones que requieran un mayor nivel de profundidad.

#### 2.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN

Es importante conocer quiénes serán los participantes del presente proceso

investigativo, a fin de esclarecer desde el principio, la población, la muestra y demás actores, de modo que nos permita ubicarnos en el contexto de la investigación.

Para el estudio se consideró a niños y jóvenes comprendidos entre 6 y 18 años, quedando la población distribuida en tres grupos, de la siguiente manera:

- 1° grupo: niños de 6 a 9 años (2do a 5to año de Educación Básica)
- 2° grupo: niños de 10 a 14 años (6to a 10mo año de Educación Básica)
- 3° grupo: jóvenes de 15 a 18 años (I a III año de Bachillerato).

La muestra seleccionada estuvo conformada de la siguiente manera:

- 1 paralelo: 2do a 5to año de Educación Básica
- 1 paralelo: 6to a 10mo año de Educación Básica
- 1 paralelo: 1ero a 3er año de Bachillerato.

Estas muestras debían pertenecer a tres instituciones educativas distintas, a fin de abrir el rango de la investigación. En este caso particular, se acudió a los siguientes centros educativos, que prestaron toda su ayuda y se mostraron interesados en aportar al presente estudio: Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”, en donde se encuestaron a alumnos de 4to año de educación básica; “Logos Academy”, en el que se encuestaron a alumnos de 8avo año de educación básica, y el Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”, en donde se encuestaron a alumnos de tercer año de bachillerato.

Las tres Instituciones educativas antes mencionadas, están ubicadas en el sector urbano de la ciudad de Guayaquil, son particulares y tienen jornada de trabajo matutina. En las mismas se solicitó la autorización correspondiente mediante oficio, y una vez aceptada la petición, por parte de las autoridades, se recolectaron los datos en las clases, con la presencia del encuestador y de un profesor de la institución participante.

## 2.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Es importante tener en cuenta que cuando se llega al marco metodológico la selección de las técnicas e instrumentos juegan un papel muy importante, pues de esto depende el éxito del trabajo. A continuación, se detallan las que han sido utilizadas en el presente trabajo de investigación:

### 2.3.1. Técnicas

Ya que las técnicas constituyen los procedimientos o recursos fundamentales de recolección de información, de los que se vale el investigador para acercarse a los hechos, se ha utilizado las siguientes:

- ✓ La *encuesta personal*: Para recolectar información primaria la cual se caracteriza porque la recoge el propio investigador y se la obtiene mediante el contacto directo con el objeto de estudio; en este caso, se obtuvo lo necesario para la investigación, directamente de las muestras (grupos de estudiantes) seleccionadas de los diferentes centros educativos, de forma de poder lograr los objetivos propuestos.
- ✓ *Bibliográfica*: Para dar el marco a la investigación, y poder recabar la información secundaria, es decir, la que el investigador recoge de estudios realizados anteriormente o de documentos que de una u otra forma difunden los conocimientos propios de un área (educación, salud, ciencias exactas, etc.), se accedió a bibliotecas tradicionales y virtuales.

### 2.3.2. Instrumentos

Para registrar los datos necesarios para llevar a cabo el proceso investigativo se utilizaron como instrumentos:

- *Cuestionario #1:* Dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre generaciones interactivas.
- *Cuestionario #2:* Dirigido a niños de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre generaciones interactivas.
- *Cuestionario elaborado por el ILFAM* dirigido a niños y adolescentes de 6 a 18 años.

Estos cuestionarios fueron preparados cuidadosamente, sobre los hechos y aspectos que interesan en la investigación, de forma que sean contestados por la muestra y se pueda obtener información confiable.

Al utilizar esta forma de recolección de datos se evitó la contaminación de las respuestas, es decir, que exista influencia de una tercera persona, de que las preguntas sean leídas con anticipación por los alumnos, etc., ya que los ellos no se llevaron el cuestionario a su casa, lo cual garantiza la calidad de la información recopilada.

## **2.4. RECURSOS**

### **2.4.1. Humanos**

Los participantes en esta investigación fueron:

- Alumnos de 4to año de educación básica de la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano” (13 alumnos)
- Alumnos de 8tavo año de educación básica de Colegio “Logos Academy” (23 alumnos).

- Alumnos de 3er año de bachillerato del Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell” (22 alumnos)
- Directivos de los establecimientos educativos participantes.
- Maestros de aula e Inspectores, quienes coordinaron la visita y acompañaron a la encuestadora.
- Egresada de la Universidad Técnica Particular de Loja de la Escuela de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica (encuestadora).

### **2.5.1. Procedimiento**

El procedimiento seguido en la presente investigación fue el siguiente:

- Búsqueda y selección de los centros educativos.
- Entrevista con los directivos para presentarles la petición formal respaldada por un oficio de la Universidad Técnica Particular de Loja.
- Coordinar acciones con el Inspector General, el Tutor o por la persona designada por el plantel, para establecer el número de alumnos en cada uno de los años, de forma de tener listas las copias necesarias de los diferentes cuestionarios.
- Solicitar día y hora (la que se más conveniente para el establecimiento de acuerdo al horario de clases de los alumnos) para evitar el desorden, la pérdida de tiempo, etc.
- Aplicar personalmente el cuestionario en cada una de las instituciones. Antes de entregar los instrumentos, sensibilizar el ambiente, dándoles a conocer a los alumnos de forma breve, los objetivos de la investigación y la importancia de su aporte para la misma.
- Verificar y depurar los datos de los cuestionarios.
- Recopilar, procesar y ordenar el registro de los datos, en las tablas entregadas por la U.T.P.L, apoyándose en la Estadística Descriptiva y en las recomendaciones y observaciones formuladas por la Universidad.
- En base a la tabla de datos obtenida, proceder a realizar el análisis descriptivo de cada una de las preguntas-
- Redactar el informe final, las conclusiones y recomendaciones en relación con el objetivo general y los objetivos específicos.

## **CAPÍTULO III**

### **INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS**

La actual generación es completamente interactiva, es decir, los niños y jóvenes se comunican, aprenden, se entretienen a través de la televisión, el computador, los videojuegos y el celular, las cuatro pantallas que se utilizan para el análisis y de las cuales se desprende el objetivo del presente trabajo de investigación, que es el conocer el uso y la valoración que los niños y jóvenes hacen de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), así como su impacto en el ámbito escolar y familiar.

El análisis se lo realiza de acuerdo a cada uno de los grupos antes mencionados, y de forma comparativa entre grupos a fin de enriquecer la discusión de los resultados obtenidos y de lograr los objetivos específicos planteados.

#### **3.1.- Caracterización socio demográfica**

Es fundamental iniciar el análisis del grupo 1 (niños de 6 a 9 años) realizando una descripción general de la muestra: año en el que están cursando, edad, género, entorno familiar directo, etc. Para tal objeto se analizarán las preguntas que guarden relación con lo anteriormente planteado.

### 3.1.1 Contexto socio cultural y biológico del niño

**TABLA 1**

**P1 ¿Qué año están cursando actualmente los encuestados?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No Contesta	0	0,00
1ro de primaria	0	0,00
2do de primaria	0	0,00
3ro de primaria	13	100.0
4to de primaria	0	0,00
<b>TOTAL</b>	13	100.0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

**TABLA 2**

**P2 ¿Cuántos años tiene?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No Contesta	0	0,00
6 años o menos	0	0,00
7 años	4	30,8
8 años	9	69,2
9 años o más	0	0,00
<b>TOTAL</b>	13	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

**TABLA 3**  
**P3 ¿Cuál es su género?**

<b>Opción</b>	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No Contesta	0	0,00
Masculino	6	46,2
Femenino	7	53,8
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

El cuestionario se aplicó a 13 alumnos de 3ero de primaria (4to año de educación básica de acuerdo al sistema educativo ecuatoriano), en la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano” de la ciudad de Guayaquil ubicada en la zona urbana. De acuerdo a la información que consta en las tablas 1, 2 y 3, el grupo investigado estuvo conformado tanto por niñas (53.8%) como por niños (46.2%) y sus edades oscilan entre 7 años (30.8%) y 8 años (69.2%).

De lo expuesto se puede notar que todos los alumnos se encuentran dentro de la edad correspondiente para cursar el 4to año básico, es decir, se trata de un grupo homogéneo en el que, se puede considerar que todos los niños tienen los mismos intereses, las mismas inquietudes, etc.



TABLA 4

## P4 ¿Qué personas viven con el encuestado? Sin contarlo a él

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia*	%
No contesta	0	0,0
Padre	9	30,0
Madre	12	40,0
Un hermano o hermana	8	26,7
2 hermanos	0	0,00
3 hermanos	0	0,00
4 hermanos	0	0,00
5 hermanos	0	0,00
Mi abuelo/la	1	3,3
Otras personas	0	0,00
TOTAL	30	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

En este grupo de alumnos de 6-9 años, el entorno familiar directo está constituido en un 40% por la madre, 30% por el padre. El 26.7% de los estudiantes pertenecientes a este grupo manifestaron vivir con un hermano ó hermana y tan sólo el 3.3% vive con otro familiar en casa, en este caso con el abuelo.

Se puedes notar que la mayoría de los niños vive en un hogar en donde está presente el papá, la mamá y un hermano ó hermana, o en su defecto, con uno de sus progenitores y un hermano, es decir, se trata de familias mono parentales. En un porcentaje bajísimo, existe otro pariente en casa. En el caso de la presencia de un solo hermano, esto se debe seguramente a que el grupo está conformado por niños pequeños, lo que reduce la posibilidad de mayor número de hermanos.

TABLA 5

## P5 ¿Qué es lo que más le gustaría hacer después de cenar?

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0
Irme a mi habitación a leer, navegar solo	3	23,1
Navegar, jugar video consola, ver tele	6	46,1
Leer, estudiar, irme a dormir	3	23,1
Hablar con mi familia	1	7,7
TOTAL	13	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

Una vez conocido el ambiente familiar en el que desenvuelven los chicos, se comenzó a indagar acerca de las preferencias del grupo con respecto a lo que le gustaría hacer después de cenar. Es interesante observar que el 46.1% de los niños expresó que le gustaría navegar, jugar video consola, ver la televisión, hablar por teléfono; 23% optaron por irse a su habitación a leer, estudiar ó irse a dormir; a igual número de estudiantes (23.1%) por irse a su habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo y tan sólo el 7.7% indicaron su deseo de hablar con su familia.

Llama mucho la atención el hecho de que, a pesar de que se trata de un grupo de niños pequeños, su mayor opción es la de navegar, jugar video juegos, ver la tele ó hablar por teléfono, antes que socializar con su familia. Esto denota, que los escenarios en los que se desenvuelven actualmente las familias han cambiado muchísimo, sobre todo en la forma de interactuar entre los miembros de la misma. Además, se corrobora que las llamadas nuevas tecnologías se han convertido en un acompañante familiar de nuestras vidas y que estamos ante una generación que en sus ratos libres, le llama más la atención estas pantallas, que el hecho de reunirse en familia.

**TABLA 6**  
**P6 ¿Tiene ordenador en casa?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	0	0,00
Si	13	100,00
TOTAL	13	100,00

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

Una característica relevante del grupo encuestado en la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano” es que el 100% tiene un *ordenador (computador)* en casa. Esto se puede deber a que la encuesta se realizó en una escuela de la zona urbana de Guayaquil, en la que sus padres tienen un promedio de ingresos económicos medio-alto, y en el que se nota la preocupación porque los alumnos cuenten en su propio hogar con este tipo de tecnología.

**TABLA 7**  
**P7 ¿Dónde está el ordenador que más utiliza en la casa?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0
En mi habitación	2	15,4
Habitación de un hermano	0	0,0
Habitación de mis padres	1	7,7
En la sala de estar	1	7,7
En un cuarto de trabajo	3	23,1
Es portátil	6	46,1
TOTAL	13	100,00

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

En cuanto a la ubicación del ordenador (computador) en la casa, los datos obtenidos señalan que en esto existe flexibilidad puesto que el 46% cuenta con uno que es portátil, y que por lo tanto, la puede ubicar en cualquier lugar. El 23.1% tiene el ordenador en un cuarto de trabajo o estudio; el 15.4% en su propia habitación; el 7.7% en la habitación de sus padres; y, otro 7.7% lo tiene en la sala de estar.

Al tener cerca de la mitad del número de los niños investigados una laptop, esto les da la libertad de conectarla en cualquier lugar de la casa, incluyendo su habitación. El ordenador (computador) no se encuentra en un lugar destinado especialmente para el estudio, hecho que da lugar a reflexionar acerca de en qué medida la disposición del PC en el hogar puede facilitar ó dificultar la mediación de los padres sobre el uso que los niños hacen de esta pantalla. ¿Vale la pena sacrificar la oportunidad de mediar y controlar por la comodidad que brinda un computador portátil?

**TABLA 8**  
**P8 ¿Tiene conexión a Internet en su casa?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0
No	1	7,7
Si	12	92,3
TOTAL	13	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

Aunque la evolución de la tecnología ha separado el binomio ordenador-internet, ya que hoy en día el acceso a la Red se puede realizar a través de múltiples dispositivos (smart phones, video consolas, PDA, etc.) el ordenador (computador) sigue siendo la opción mayoritaria para acceder a *Internet*. Los datos nos muestran que los niños con edades de 6 – 9 años de la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”

en un 92.3% tienen conexión a internet en su casa y sólo el 7.7% no la tiene, lo que destaca la alta penetración de esta tecnología en los hogares de los menores.

Para muchos, los mayores problemas llegan con la conexión a Internet, una extraordinaria herramienta de información y comunicación que puede contener riesgos si los menores la utilizan sin supervisión. No hay duda de que nuestros niños están siendo bombardeados continuamente por contenidos disímiles y de muy distintas calidades. Lo interesante (o grave, dependiendo de la mirada) es que toda esta cantidad de información, de acuerdo a las respuestas entregadas, se recibe en el hogar, es decir, no tienen ni siquiera que salir de su casa.

**TABLA 9**  
**P13 ¿Utiliza algún teléfono móvil?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No tiene	1	7,6
Si, el mío	6	46,2
Sí, el de otras personas	6	46,2
<b>TOTAL</b>	13	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

El auge del *teléfono móvil (celular)* es ampliamente constatado, para nadie es desconocido que en los últimos 10 años ha sido la tecnología que más rápidamente ha alcanzado a un porcentaje significativo de la población tanto en países desarrollados como en otros en vías de desarrollo como es el caso de Ecuador.

Si bien es cierto que el interés por el móvil (celular) es generalizado, supone un especial atractivo para los menores. Desde temprana edad todos aspiran a poseer

este dispositivo que se ha convertido en un símbolo de su generación. En el grupo investigado, el 46.2% respondió que utiliza su propio teléfono celular y en igual porcentaje -46.2%- que ocupa el de otras personas. Por otra parte, un 7.6% no tiene teléfono móvil (celular).

**TABLA 10**

**P14 ¿Cómo consiguió el teléfono móvil?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No contesta	3	25,0
Pedí que me lo compraran	2	16,7
Fue un regalo	2	16,7
Me lo dieron mis padres	5	41,6
<b>TOTAL</b>	12	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Como se mencionó anteriormente, el teléfono móvil (celular) es uno de los identificadores de esta generación por lo que es importante conocer cómo obtuvieron este dispositivo. Para el 41.6% sus padres se lo dieron; el 16.7% tomó la iniciativa y pidió que se lo compraran; para otro 16.7% fue un regalo; y, un 25% no contestó. Se ve que los padres parecen especialmente preocupados porque sus hijos desde temprana edad tengan un móvil (celular), o al recibirlo de regalo, de una persona allegada, dieron el aval para que lo conservaran.

Sin duda el paradigma moderno de que “cada cosa a su edad” ha sido cambiado forzosamente por la sociedad tecnológica de nuestro tiempo, pero se debe reflexionar en que, comprar un teléfono móvil (celular) ó permitir el uso del mismo demasiado pronto es favorecer, en muchos casos, un uso inadecuado.

TABLA 11

## P21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en su casa?

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
Ninguno	0	0,0
Uno	0	0,0
Dos	3	23,1
Tres	4	30,8
Cuatro o más	6	46,1
<b>TOTAL</b>	13	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

*La televisión* es un medio de comunicación de masas que está omnipresente en la mayoría de los hogares y que se convierte en el pasatiempo favorito de mucha gente. Desde que se popularizó y existe la presencia de esta pantalla, trajo consigo una serie de cambios para la sociedad, moldeando muchas de las costumbres, por ejemplo, la forma de vestir, de actuar, de hablar, todo mediante la publicidad y los estereotipos de personas y modos de vida presentadas en su programación. Esto marca el interés por conocer la cantidad de estos aparatos en los hogares del grupo encuestado. La posesión de un número alto de televisores (4 ó o más) es la más frecuente (46.1%), seguida del hecho de que en casa del 30.8% de los alumnos se posee 3 de estos aparatos. Finalmente, en un 23.1% de los alumnos declaran que en casa se dispone de 2 televisores.

Desde que apareció y se popularizó el internet se ha venido pronosticando la desaparición de la televisión. Sin embargo, nos damos cuenta de acuerdo a lo investigado, que sigue siendo la “pantalla reina” en la mayoría de los hogares, manteniendo su hegemonía como medio de comunicación masivo y que se ha vuelto un objeto que llega a sentirse como indispensable. Podemos decir que a veces el papel que ejerce la televisión es positivo, al recibir imágenes de todas partes del mundo, reportajes de todo tipo (científicos, culturales) que de otra forma, jamás

podríamos conocer, lo que permite ampliar nuestros conocimientos del hombre y su cultura. Pero también existe una parte negativa cuando su uso provoca la falta de comunicación en el hogar, la violencia, el consumismo, y el mostrar falsas realidades.

**TABLA 12**  
**P22 ¿Dónde están?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia*	%
Mi habitación	12	30,0
La habitación de un hermano	3	7,5
El salón o cuarto de estar	5	12,5
La habitación de mis padres	10	25,0
En la cocina	3	7,5
En un cuarto de juegos	2	5,0
Otros sitios	5	12,5
<b>TOTAL</b>	40	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

El hecho de que en los hogares de los niños encuestados exista más de un televisor, específicamente 3 como norma general, multiplica los puntos de acceso. El analizar el lugar que ocupan los televisores en las casas, permite aportar en la caracterización de esta generación llamada interactiva. Es posible que los padres de los niños actuales hayan crecido con una sola pantalla en su hogar (la televisión) y normalmente con una sola tele, la cual estaba ubicada en un lugar común a la familia, en la que se podía ver dos o tres canales con notables restricciones de tiempo.

Ahora que el número de televisores se ha multiplicado, es sorprendente como ya desde pequeños el propio dormitorio se convierte en el lugar con el más alto porcentaje de ubicación de esta pantalla 30%, seguido de la habitación de los padres con un 25%; un salón o cuarto de estar con 12,5% al igual que un cuarto de juegos y



con menor porcentaje en la cocina (7.5) o en el dormitorio de un hermano (7,5%). Se dan pocos casos de ubicación de los televisores en el cuarto de juegos (5.0%).

Es de notar que, además de los lugares en donde tradicionalmente se ha ubicado el televisor en las casas, actualmente la cocina, cuartos de juegos u otros sitios se dotan también cada vez más de esta pantalla (12,5%), demostrándose el impacto que tiene en los hogares, volviéndose un objeto que llega a sentirse indispensable.

### **3.1.2. Contexto socio cultural, familiar y biológico del adolescente y del joven.**

De igual forma que con el grupo 1 (niños de 6 a 9 años en la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”) , con el grupo 2 (niños de 10 a 14 años en Colegio “Logos Academy” ) y con el grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años en el Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”), se analizaron en primer término, las características de la muestra investigada, considerando el año que están cursando, la edad, el género, la ocupación de sus padres, sus hábitos de estudios, etc., a fin de tener una visión más clara del grupo encuestado.

Es de importancia recordar que en el Colegio “Logos Academy”, en el cual se educan alumnos que se puede considerar que pertenecen a hogares con un nivel socio-económico medio-alto. En el caso del colegio Particular Cayetano Tarruell, en el cual los alumnos vienen de hogares con una situación económica diferente, tienen un nivel económico medio-bajo.

TABLA 13

## P1 ¿Qué año están cursando actualmente?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
5to. De primaria	0	0,00	0	0,00
6to. De primaria	0	0,00	0	0,00
1ro. De ESO	19	100,0	0	0,00
2do. De ESO	0	0,00	0	0,00
3ro. De ESO	0	0,00	0	0,00
4to. De ESO	0	0,00	0	0,00
1ro. Bachillerato	0	0,00	0	0,00
2do. Bach.	0	0,00	24	100.0
1ro. De formación	0	0,00	0	0,00
2do. De formación	0	0,00	0	0,00
TOTAL	19	100.0	24	100.0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Para el primer grupo (10 a 14 años) la encuesta fue aplicada a 23 alumnos de 1ro de ESO (8° año de educación básica de acuerdo al sistema educativo ecuatoriano). Luego de la depuración y chequeo de las encuestas quedaron validadas para ser registradas en las tablas 19. Para el segundo grupo, la muestra está compuesta por 24 alumnos de 2do. Bachillerato (3er año de bachillerato de acuerdo al sistema educativo ecuatoriano). Los datos están expuestos en la tabla anterior.

TABLA 14

## P2 ¿Cuántos años tienen los encuestados?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
11 años	3	15,8	0	0,00
12 años	15	78,9	0	0,00
13 años	1	5,3	0	0,00
14 años	0	0,00	0	0,00
15 años	0	0,00	0	0,00
16 años	0	0,00	11	45,8
17 años	0	0,00	13	54,2
18 años o más	0	0,00	0	0,00
TOTAL	19	100.0	24	100.0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 de 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

El primer grupo está conformado por chicos de 12 años (78.9%), de 11 años (1.8%) y de 13 años (5.3%). Se puede indicar que se trata de un grupo relativamente homogéneo ya que la edad cronológica de los alumnos es la correcta respecto al año que están cursando. En el caso del segundo grupo, el 54.2% de los alumnos tiene 17 y el 45.8% tiene 16 años al momento de realizada la encuesta. De igual manera la edad de los chicos es la correcta en relación a tercer año de bachillerato. Esta variable no se encuentra alterada, ya que la investigación se realizó en instituciones particulares, en las que generalmente, se admiten a los alumnos tomando en cuenta su edad versus el año de estudio.

**TABLA 15**  
**P3 ¿Cuál es el género?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Masculino	10	52,6	17	70,8
Femenino	9	47,4	7	29,2
TOTAL	19	100.0	24	100.0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 de 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

El grupo 2 (10 a 14 años) está conformado por el 52.3% de varones y el 47.4% de mujeres y el grupo 3 (15 a 18 años) por el 70.8% de varones y el 29.2% de mujeres. En este último, el sexo masculino es el predominante.

**TABLA 16**  
**P4 ¿Con quién viven los encuestados?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia*	%	Frecuencia*	%
Mi padre	16	30,2	18	25,0
Mi madre	17	32,1	19	26,4
Un hermano/a	6	11,3	10	13,9
2 Hermanos/as	7	13,2	6	8,3
3 Hermanos/as	1	1,9	3	4,2
4 Hermanos/as	0	0,0	1	1,4
5 Hermanos/as o más	0	0,0	0	0,0
Mi abuelo/a	4	7,5	9	12,5
Otras personas	2	3,8	6	8,3
Total	53	100,0	72	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 ( de 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Para el grupo 2 (10 a 14 años) el 32.1% los alumnos viven con su madre, en tanto que el 30.2% lo hacen con el padre en un 30%, lo cual nos da a entender que se trata de hogares en los que están presentes ambos padres. En el grupo 3 (15 a 18 años), el 26.4% viven con la mamá en el hogar, mientras que y un 25.0% con el papá. Al igual que el grupo anterior, se refleja la presencia de los dos progenitores en casa. En lo relativo al número de hermanos un 13.2% de jóvenes del grupo 2 manifiesta vivir con dos hermanos mientras que un 11.3% lo hace con un hermano. Para el otro grupo, por el contrario, el porcentaje de un solo hermano es mayor 13.9% versus 8.3% de 2 ó más hermanos. Un dato interesante es que el índice de la presencia de otros familiares presentes en la casa, en este caso, del abuelo/a es relativamente alto, 7.5% para el grupo 2 y 12.5% para el grupo 3. Por otro lado, los jóvenes de 15 a 18 años manifestaron en un 8.3% tener a otras personas viviendo con ellos, a diferencia de los jóvenes de 10 a 14 años que lo hicieron en un 3.8%.

**TABLA 17**

**P5 ¿Cuál es la profesión del padre?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Está desempleado	0	0	1	4,2
Es jubilado	0	0	2	8,3
Trabaja en el hogar	0	0	1	4,2
Desempeña un oficio	1	5,3	10	41,6
Realiza un trabajo técnico	4	21,0	1	4,2
Realiza un trabajo de grado universitario	3	15,8	2	8,3
No lo sé/otro	11	57,9	7	29,2
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 (jóvenes 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Respecto a la situación laboral del padre de los jóvenes de 10-14 años, se puede indicar que un 21,0% realiza trabajo técnico como maestro, ingeniero técnico,

bancario, y un 15,8 % efectúa trabajos de grado universitario –médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etc.-. Pero existe un alto porcentaje de los investigados que no sabe como clasificarlo a su padre dentro de las opciones ofrecidas (57.9%).

Mientras que los jóvenes entre 15 -18 años., de la otra institución educativa, declaran en un porcentaje elevado del 41,6% que sus padres que desempeñan un oficio, trabajando en una fábrica, como albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, etc. Un 29,2% no sabe en qué se desempeñan sus padres, o bien sus padres son jubilados (8.3%) o ejercen un trabajo que exige grado universitario (8,3%).

Si se observa con atención, los datos reflejan lo anotado con anterioridad en relación al nivel socio económico de los padres de los dos grupos, mientras para los chicos de 10 a 14 años los padres mayoritariamente realizan un trabajo técnico, para los de 15 a 18 años, más del 40% desempeñan un oficio. Esta diferencia tan gran grande, al menos en el caso de esta investigación, da como resultado, la diferencia en su condición socio-económica.

**TABLA 18**

**P6 ¿Cuál es la profesión de la madre?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Está desempleada	0	0	1	4,2
Es jubilada	0	0	0	0,0
Trabaja en el hogar	6	31,6	13	54,2
Desempeña un oficio	1	5,3	5	20,8
Realiza un trabajo técnico	0	0,0	3	12,5
Realiza un trabajo de nivel universitario	7	36,8	2	8,3
No lo sé/otro	5	26,3	0	0,0
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 (niños 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

La situación laboral de las madre de los jóvenes de 10-14 años indica que un 36.8% de ellas realiza trabajo grado universitario –doctora, abogado, arquitecto, ingeniero, odontóloga, etc., pero existe un alto índice 31.6 que refleja que trabajan en el hogar, 5.3% desempeña un oficio y los alumnos en un alto porcentaje -26.3%- desconocen o no saben cómo clasificarla a su madre dentro de las opciones ofrecidas.

Mientras que en jóvenes entre 15 -18 años, se puede mencionar que la mayor ocupación de la madre se da en el propio hogar con un 54.2%. Per, hay un porcentaje elevado de madres, 20.8% que desempeñan un oficio; un 12.5% realizan un trabajo técnico; y, solamente un 8.3% realiza un trabajo universitario

Puede darse cuenta que existe una gran diferencia en cuanto a la ocupación de las madres, lo que redundo en que, en conjunto con la ocupación de los padres, los hogares de los alumnos del primer grupo (10 a 14 años) está conformado por padres que tiene un nivel académico más elevado, trabajos de nivel universitario, contrastando con el segundo grupo (jóvenes de 15 a 18 años) en que sus progenitores son personas con un trabajo de oficio con un nivel académico menor.

**TABLA 19**

**P7 ¿Qué le gustaría hacer después de cenar?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Irme a mi habitación a leer, navegar solo	9	47,4	14	58,3
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	7	36,8	9	37,5
Leer, estudiar, irme a dormir	1	5,3	0	0,0
Hablar con mi familia	2	10,5	1	4,2
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 (niños 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Los datos proporcionados por los encuestados nos muestran que el 47.4% de los jóvenes del grupo 2 prefiere irse después de cenar solamente a su habitación a

navegar, leer jugar o escuchar música, y el porcentaje sube a un 58.3% al tratarse de los chicos del grupo 2 (15 a 18 años). La llamada “cultura del dormitorio” al parecer está marcadamente presente, ya que los jóvenes se sienten más atraídos por refugiarse en su mundo, para desde allí socializar a través de las distintas pantallas. Seguidamente se encuentra que un 36.8% realiza actividades como ver la televisión, navegar o jugar en compañía de la familia y de forma curiosa, los jóvenes del grupo 3 (15 a 18 años) lo hacen en mayor porcentaje 37.5. La opción hablar con la familia, es decir, interactuar, crear espacios de diálogo, muestra un 10.5% para los chicos de 10 a 14 años y tan solo un 4.2% para los mayores. Este dato interesante ya que se ve que estos últimos tienen una poquísima interacción con los miembros de su familia. Finalmente, un 5.3% de los encuestados del grupo 2 manifestó el deseo de irse a estudiar, a leer o a dormir después de cenar.

**TABLA 20**

**P8 ¿Qué acostumbra a leer?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	2	10,5	2	8,3
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	6	31,6	6	25,0
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	57,9	16	66,7
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 (niños 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Es interesante conocer si los jóvenes de interesan por dedicar algún tiempo a la lectura ya que mucho se habla de la competencia entre los libros y el mundo de las pantallas. En numerosas ocasiones escuchamos que los métodos de lectura entre los jóvenes están cambiando, están sufriendo una transformación en la que el libro impreso ha dejado de ser el soberano para convivir con una cultura multimedia



De los resultados de la tabla 20, se puede dar cuenta que las preferencias de los jóvenes 10 y 14 años son por los libros, revista o comic con un 57.9%, seguido por la lecturas obligatorias del colegio con un 31.6%. En cambio, los más grandes (jóvenes de 15 a 18 años) se interesan mayoritariamente por los libros, revista y comic con 66.7% y por las lecturas obligatorias del colegio 25.0%.

Por lo expuesto, se podría reflexionar que tal vez no es tan cierto que los chicos no leen, sino que leen otras cosas (lecturas que contengan temas de su interés, como son las revistas y los comics), en otros lugares (no los tradicionales como las bibliotecas), con otros fines (conocer sobre sus artistas preferidos, sobre los últimos video juegos, la últimas novedades en materia de tecnología, etc.) y de otra manera (utilizando un ordenador o cualquier otra pantalla). Destacando el carácter “libre” que adquiere el interés por esta actividad, al ser superior los porcentajes de otras lecturas, frente a aquellas de textos que deben leer de forma obligatoria por indicación de sus profesores.

**TABLA 21**

**P9 ¿Cuántas horas al día estudia o hace las tareas entre semana?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nada	4	21,0	1	4,2
30 minutos	3	15,8	1	4,2
Entre 30 minutos y una hora	4	21,0	4	16,7
Entre una y dos horas	5	26,3	8	33,3
Entre dos y tres horas	1	5,3	6	25,0
Más de tres horas	2	10,6	4	16,6
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 (niños 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Seguidamente se analiza el tiempo que los alumnos declaran dedicar al estudio entre semana y los fines de semana, para en lo posterior, conocer qué tiempo dedican a cada una de las pantallas y poder realizar una comparación y el análisis respectivo. Muchos educadores tienen la visión de que actualmente el estudio perdió peso social; el tiempo que el alumno promedio dedica a profundizar los temas tratados en clase o a realizar tareas en casa, es mucho menor del que padres y maestros querrían.

Para esta investigación en particular, 26.3% de los chicos del grupo 2 (10 a 14 años) dedican entre una y dos horas al estudio; el 33.3% de los alumnos del grupo 3 lo hace en igual tiempo. En un menor porcentaje están aquellos que dedican más de tres horas, 10.6% para el grupo 2 y 16.6% para el grupo 3. En general se puede dar cuenta que los mayores dedican un poco más de tiempo a sus trabajos que los más pequeños, puede ser, porque la muestra fue tomada en 8avo año de básica y en 3er año de bachillerato y éstos se encuentran en el último año de estudio, por lo que tratan de dedicar mayor tiempo a sus tareas.

**TABLA 22**

**P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
30 minutos	7	36,8	0	0,00
Entre 30 minutos y una hora	4	21,0	4	16,7
Entre una y dos horas	3	15,7	7	29,2
Entre dos y tres horas	2	10,5	5	20,9
Más de tres horas	0	0,0	7	29,2
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (niños de 10 a 14 años); Grupo 3 (niños 15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

De la observación de la tabla 22, se nota que el porcentaje de las horas de estudio dedicadas los fines de semana son diametralmente diferentes. Mientras los jóvenes

de 15 a 18 años manifiestan dedicar más de 3 horas (29.2%) ó entre 1 y 2 horas (29.2%) o entre 2 y 3 horas (20.9%), es decir, dedican mayor tiempo al estudio en los fines de semana; 36.8% de los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) tan sólo dedican 30 minutos al estudio, y 21% entre 30 minutos y 1 hora, tiempo relativamente corto.

**TABLA 23**

**P11 ¿Tiene algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	9	47,4	20	83,3
Si	10	52,6	4	16,7
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

El 53% de los alumnos del grupo 2 (10 a 14 años), esto es, la mayoría, reciben ayuda para realizar sus tareas versus un 16.7% de jóvenes del grupo 3. De otro lado, el 83.3% de los jóvenes del grupo 3 (15 a 18 años) manifiesta no tener ningún tipo de ayuda, es decir, declaran plena autonomía al momento de cumplir con sus tareas. Seguramente esto se debe que, al tratarse de jóvenes de 3er año de bachillerato, los padres no se encuentran en capacidad de poder ayudarlos con asignaturas técnicas que para ellos resultan muy complejas.

TABLA 24

## P12 ¿Qué ayuda reciben a la hora de hacer la tarea?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	2	18,2	0	0,0
Tengo un profesor particular	4	36,4	0	0,0
Me ayudan mis hermanos/as	0	0,0	2	50,0
Me ayuda mi padre	1	9,1	0	0,0
Me ayuda mi madre	4	36,4	2	50,0
TOTAL	11	100,0	4	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

El apoyo de las madres a la hora de hacer las tareas es destacado en ambos grupos, donde los estudiantes de 10 – 14 años, en el 36.4% tienen ayuda de su madre para hacer sus tareas, los estudiantes del grupo de 15 – 18 años, en un 50% reciben de su madre este tipo de ayuda. En el caso de recibir ayuda de otras personas, en los jóvenes de 10 – 14 años es proporcionada por un profesor particular (36.4%), pero en los jóvenes de 15 – 18 años es recibida de parte de sus hermanos (50.0%). Un 18.2% de los niños del grupo 2 (10-14 años) asiste a una academia y un porcentaje bajo recibe la ayuda del padre (9.1%).

De lo expuesto se puede concluir que mayoritariamente, en ambos grupos, en el caso de necesitar algún tipo de apoyo o de ayuda para la realización de las tareas enviadas por el colegio, éste lo encuentran en la propia familia.

TABLA 25

## P13 Cuando hacen la tarea en casa ¿en qué lugar la hacen habitualmente?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	7	36,9	12	50,0
En la habitación de un hermano/a	2	10,5	0	0,0
En una sala de estudio	4	21,0	4	16,7
En la sala de estar	6	31,6	8	33,3
En la cocina	0	0,0	0	0,0
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Los dos grupos fueron puntuales al elegir los sitios de preferencia para realizar sus tareas, con pequeñas variaciones en sus porcentajes. En primer lugar se define la habitación como el sitio preferido para estudiar con 36.9% en los jóvenes de 10 – 14 años y 50% en los de 15 – 18 años. El segundo lugar en preferencia es la sala de estar (31.6 y 33.3%, respectivamente), finalmente las salas de estudio dentro de los hogares (21.0% y 16.7%, respectivamente).

TABLA 26

**P16 La última vez que le entregaron las notas ¿cuáles de las siguientes asignaturas aprobó?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
Todas	17	89,5	17	70,8
Matemáticas	1	5,3	4	16,7
Lengua y Literatura	0	0,0	0	0,0
Historia/ Geografía	0	0,0	0	0,0
Idiomas	0	0,0	0	0,0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0,0	0	0,0
Otra	1	5,2	3	12,5
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

La mayoría de los niños de 10-14 años del Colegio “Logos Academy”, esto es el 89.5%, la última vez que les entregaron las calificaciones, habían aprobado todas las asignaturas con un 89.5%, mientras que los jóvenes de 15 – 18 años del Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell” sí aprobaron todas las asignaturas pero en un 70.8%. Matemática fue aprobada por el 5.3% de los alumnos del segundo grupo, y por el 16.7% de los estudiantes del tercer grupo.

TABLA 27

## P18 ¿Tienen ordenador en la casa?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,00
No	2	10,5	4	16,7
Si	17	89,5	20	83,3
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

El tener un *ordenador (computadora)* en casa sigue siendo un punto clave en la evaluación del desarrollo de la Sociedad de la Información, en la que esta pantalla se encuentra compitiendo con la televisión a nivel de penetración en los hogares.

La respuesta de ambos grupos así lo demuestra: el 89,5% de los jóvenes entre 10 – 14 años, y 83%, entre 15 – 18 años tienen computador en casa. Esto puede ser positivo o negativo de acuerdo a la mediación familiar sobre el uso correcto del mismo. Cabe indicar que existe aún un porcentaje minoritario que no posee esta herramienta en casa.

Si se analizan estos resultados, se damos cuenta que el factor socio-económico y la posesión del PC, son dos variables fuertemente relacionadas, ahora ya no lo son. Las dos muestras investigadas poseen niveles económicos muy distintos, sin embargo en ambas la posesión de un ordenador supera el 80%. Esto se debe a que el auge de la compra de los computadores por las adquisiciones realizadas por los hogares de clase media típica, en los cuales la compra de PC aumenta cada año.

TABLA 28

## P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizan en la casa?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
En mi habitación	1	5,3	8	40,0
En la habitación de un hermano/a	2	10,5	1	5,0
En la habitación de mis padres	3	15,8	0	0,0
En la sala de estar	3	15,8	6	30,0
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	3	15,8	1	5,0
Es portátil	7	36,8	4	20,0
TOTAL	19	100,0	20	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

La ubicación del computador dentro de la casa en los jóvenes de 10 – 14 años es muy variada. En primer lugar, el 36.8% las computadoras de uso portátil; en segundo lugar e igualados con un 15.8% los alumnos las ubican en la habitación de sus padres, o en la sala de estar o en el cuarto de trabajo o estudio. Existe un 10.5% que hace uso del ordenador en la habitación de un hermano(a) y un porcentaje menor, esto es, el 5.3% tiene una PC en su habitación.

Llama la atención que esta situación es totalmente diferente entre los jóvenes de 15 – 18 años, ya que un 40.0% opta por tener un ordenador (computador) en su dormitorio, siguiendo en preferencia, en un 30.0% la ubicación en la sala de estar. El 20.0% tiene un ordenador portátil, por lo que lo puede usar en muchos lugares. Los demás jóvenes encuestados, lo utilizan bien en la habitación de un hermano (5.0%) o en el cuarto de trabajo o estudio (5.0%). Disponer de una pantalla propia, personal, facilita que el uso que de ella también responda a un perfil más personal, tanto en el tiempo y en momento de uso, como en el tipo de servicios y contenidos accedidos. De allí que la ubicación del PC en el hogar puede facilitar o dificultar la mediación familiar sobre el uso.



**TABLA 29**  
**P20 ¿Tienen Internet en la casa?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,0
No	1	5,3	1	5,0
Si	18	94,7	19	95,0
TOTAL	19	100,0	20	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Poseer un ordenador en casa está por razones obvias estrictamente relacionado con disponer de una conexión a *Internet*, ya que sigue siendo el dispositivo de acceso más habitual. La red los hace sentir que están conectados con el mundo, de allí que se ha convertido en una tecnología omnipresente en la vida de los jóvenes. Esto queda demostrado cuando verificamos que en ambos grupos el 94.5% y 95.0%, respectivamente, posee Internet en su casa. Este dispositivo se ha convertido cada vez más importante para la recopilación de información y para la participación activa en una sociedad tecnológica y cambiante.

TABLA 30

## P54 ¿Tienen móvil propio?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,0
No	1	5,3	1	4,2
Sí	18	94,7	23	95,8
No, pero uso el de otras personas.	0	0,0	0	0,0
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Es importante dirigir nuestra atención hacia otra pantalla, en este caso el teléfono móvil (celular). Más allá de los dispositivos electrónicos que hay en el hogar y no necesariamente son de propiedad de los jóvenes, el teléfono móvil (celular) es una pantalla de su exclusiva propiedad, y es una de las características de esta generación. Más allá de los múltiples atractivos que tiene, el hecho de ser la pantalla de “su propiedad”, genera una suerte de aspiración especial en cuanto a su posesión.

El *teléfono celular* hizo su aparición hace aproximadamente 25 años, cuando esto sucedió los jóvenes todavía no habían nacido. Sin embargo, con la llegada del teléfono al país, ellos crecieron en un mundo en el cual la tecnología tuvo un avance rápido por lo cual su familiaridad es notoria, su apego es normal y el desarrollo de habilidades y destrezas se dio a la par que usaron el móvil. Por tal motivo su presencia en la vida de los jóvenes es evidente: vemos de acuerdo a la tabla 30, que el 94.7% de los jóvenes de 10 a 14 años y el 95.8 de los más grandes, de 15 a 18 años, tienen un móvil (celular) propio. Esto indica, que el móvil es parte importante de su vida al ser una herramienta que les permite comunicarse, pero también un aparato que funciona en forma múltiple: agenda, reloj, radio, video, fotos, entre otras funciones y, principalmente para estar conectado al mundo.

TABLA 31

## P55 ¿A qué edad tuvieron el primer teléfono móvil?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,0
A los 8 años o menos	7	38,9	0	0,0
A los 9 años	6	33,3	3	13,0
A los 10 años	2	11,1	0	0,0
A los 11 años	3	16,7	5	21,7
A los 12 años	0	0,0	7	30,4
A los 13 años	0	0,0	4	17,4
A los 14 años	0	0,0	1	4,4
A los 15 años	0	0,0	1	4,4
Con más de 15 años	0	0,0	2	8,7
TOTAL	18	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En lo que respecta a la entrada de este dispositivo a la vida de los chicos, si sumamos los porcentajes mayores, nos damos cuenta que un 72.2% lo adquirió entre los 9 y 8 años en el caso del primer grupo, y, el 52.1% del segundo grupo (15 a 18 años), lo hizo entre los 12 y 11 años. De lo indicado, se nota un acceso precoz de los menores a este tipo de pantallas. Los porcentajes anteriores solo pueden explicarse si los padres están “a favor” de que sus hijos lleven esta pantalla en el bolsillo.

TABLA 32

## P56 ¿Cómo consiguió el primer teléfono móvil?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,0
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	16,7	4	17,4
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	8	44,4	6	26,1
Me los compraron otros familiares	0	0,0	1	4,3
Me lo compré yo mismo	0	0,0	0	0,00
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	5	27,8	6	26,1
Lo heredé de otra persona	2	11,1	6	26,1
TOTAL	18	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Es indiscutible que el celular es una tecnología de la que disfrutan masivamente, como se analizó anteriormente, todos cuentan con un celular a temprana edad. Es importante por ello conocer cómo han accedido los jóvenes a él. Para el grupo 2 (10 a 14 años) al 44.4% se lo compraron sus padres a petición de ellos; para un 27.8% fue un regalo de cumpleaños o de otra ocasión especial; para un 17% se lo compraron sus padres sin que ellos lo solicitaran y tan sólo para un 11.1% lo heredó de otra persona. En el caso del grupo 3(15 a 18 años) la situación es distinta: para igual porcentaje de los jóvenes -26.1%- se lo pidieron a los padres y esos se los compraron, o fue un regalo o lo heredaron de otra persona; a un 17.4% se lo compraron los padres sin que ellos lo hayan pedido.

No es difícil imaginar las razones, al menos en el caso del primer grupo, en el que mayoritariamente los padres han acercado a los chicos al móvil: "así lo tengo más localizado" o "puede llamarme en caso de emergencia". De no ser así, un pequeño empujón por parte del hijo, esgrimiendo los mismos argumentos, lograría el mismo

efecto. De hecho, entonces, son los propios progenitores los que acercan de forma mayoritaria a los jóvenes a esta pantalla.

**TABLA 33**

**P57 ¿Qué tipo de teléfono tiene actualmente?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Comprado nuevo	12	66,7	12	52,2
De segunda mano	6	33,3	11	47,8
TOTAL	18	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Después de conocer que son los padres los mayores proveedores de esta pantalla, es interesante analizar, el tipo de celular que tienen los alumnos encuestados. Para ambos grupos, la opción que tiene mayor porcentaje es aquella que muestra que poseen un celular nuevo, 66.7% para los jóvenes de 10 a 14 años y 52.2 para los jóvenes de 15 a 18 años. En menor porcentaje manifiestan tener un celular de segunda mano (33.3%). En el caso particular de esta investigación al tratarse de jóvenes de 12 y 17 años, nos damos cuenta que se han preocupado de que se les haya comprado un móvil nuevo, tal vez para estar a la moda, adquirir status o porque una pantalla nueva contribuye a que se diferencien de sus iguales debido al modelo y la tecnología que poseen en él.

TABLA 34

## P58 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Yo mismo	1	5,6	8	34,8
Mis padres	16	88,9	14	60,9
Otros	1	5,5	1	4,3
TOTAL	18	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Hay ciertos puntos importantes que se derivan del uso frecuente que los jóvenes hacen de la telefonía celular: el gasto y las fuentes para su financiamiento, cuestiones que es importante analizarlas.

De acuerdo a los datos entregados, se nota que los jóvenes y adolescentes de los dos grupos investigados están totalmente conscientes de cómo se financia su gasto de telefonía móvil (celular). Para el grupo 2 (10 a 14 años) los padres son los que pagan en un 88.9% el gasto que genera el móvil. Para el grupo 3 (15 a 18 años) si bien siguen siendo los progenitores los que solventan este gasto, lo hacen en un porcentaje mucho menor que para el grupo anterior -60.9%- y observamos que el auto financiamiento se hace presente con un 34.8%. Es hecho se debe considerar, ya que la edad del grupo 3 fluctúa entre 17 y 18 años.

TABLA 35

## P59 ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Es de tarjeta	5	27,8	13	56,5
Es de contrato	5	27,8	4	17,4
No lo sé	8	44,4	6	26,1
TOTAL	18	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Se notamos que a menor edad hay un desconocimiento acerca del medio de pago que se tiene para el teléfono móvil (celular). Un 44.4% de los chicos del grupo 2, manifiestan que desconocen cuál es el tipo de pago que tienen para el teléfono. El 27.8% indican que lo hacen con tarjeta, y con igual porcentaje con tarjeta (prepago). Por el contrario los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años) conocen perfectamente que en una gran mayoría – 56.5%- son de tarjeta (prepago), 26.1% no están al tanto del medio de pago y un 17.4% manifiesta ser de contrato. El medio que tienen los padres de solventar el teléfono celular de los hijos, tiene que ver en buena parte, con el control que quieren ejercer sobre el uso que de esta pantalla ellos hacen. Ya que son los que pagan el consumo del dispositivo, prefieren en algunos casos, que sea de prepago, a fin de que el joven tenga una especie de auto control, al saber que su presupuesto no es ilimitado.

Claro está que como en todo, existe una buena parte de riesgo. Al ser mayoritaria la telefonía celular pre pagada, al menos en el caso de los jóvenes del grupo 3, es peligroso que personas inescrupulosas, les carguen dinero a sus teléfonos a cambio de favores o situaciones peligrosas para los jóvenes. Aquí entra la madurez y la educación que al respecto se haya trabajado con los adolescentes.

TABLA 36

## P60 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia*	%	Frecuencia*	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No lo sé	8	44,4	11	47,8
5 dólares o menos	2	11,1	6	26,1
Entre 5 a 10 dólares	1	5,6	2	8,7
Entre 10 y 20 dólares	1	5,6	3	13,0
Entre 20 y 30 dólares	2	11,1	0	0,0
Más de 30 dólares	4	22,2	1	4,4
TOTAL	18	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

En este punto, aunque los jóvenes conocen que mayoritariamente utilizan la telefónica celular pre pagada, sin embargo desconoce cuánto gastan mensualmente sus padres por este rubro. Para los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) un 44.4% no lo sabe y un 22.2% opina que es más de 30 dólares. Para el grupo 3 (15 a 18 años) 47.8% desconocen cuánto gastan sus padres y un 26.1% piensan que son 5 dólares o menos. Recordemos que en este grupo está el porcentaje más elevado de telefonía móvil (celular) que se financia con tarjetas de recarga.



**TABLA 37**  
**P100 ¿Cuántos televisores que funcione hay en tu casa?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0,0	1	4,2
1	1	5,3	2	8,3
2	6	31,6	6	25,0
3	1	5,3	5	20,8
Más de tres 3	11	57,8	10	41,7
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

La *televisión* ha pasado a ocupar un lugar privilegiado en nuestras sociedades, dinamizando o alterando procesos económicos, relaciones familiares, efectuando lecturas diferentes de la cotidianidad, etc., creando una relación con el público que no se ha llegado a interpretar en toda su dimensión y que sigue siendo motivo de múltiples estudios. Como es de suponer, a la presente investigación interesa conocer el grado de posicionamiento que esta pantalla tiene en los hogares de los jóvenes encuestados, para lo cual se los interrogó al respecto.

Coincide para los dos grupos investigados, el tener más de 3 televisores es lo más común. Esto lo ha señalado el 57.8% en el grupo 2 (jóvenes 10 a 14 años) 58% y el 41.7% en el grupo 3 (15 a 18 años). Seguido de 2 televisores en ambos casos (31.6% y 25.0%, respectivamente). Este dato permite corroborar que la televisión se ha convertido en parte “indispensable” de los hogares y que en la actualidad, no sólo se cuenta con un aparato para compartir y verla en familia, sino que la tendencia es tener un televisor en cada una de las dependencias del hogar, para de esa manera “facilitar” y dar más comodidad en el momento de verla.

**TABLA 38**  
**P101 ¿Dónde está el televisor ó televisores en tu casa?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	13	19,4	18	26,5
En la habitación de un hermano/a.	8	11,9	7	10,3
En la habitación de mis padres	19	28,4	16	23,6
En la sala de estar	12	17,9	22	32,3
En la cocina	7	10,5	3	4,4
En un cuarto de juegos	8	11,9	2	2,9
<b>TOTAL</b>	<b>67</b>	<b>100,0</b>	<b>68</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

La ubicación de los televisores, también facilita la mediación que los padres puedan ejercer sobre el uso de esta pantalla o permite conocer el acompañamiento que tienen los jóvenes al momento de utilizarla. Lo jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) en un 28.4% tienen ubicado el televisor en la habitación de los padres; el 19.4% en su propia habitación; 17.9% en la sala de estar. En los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años) los porcentajes son: el 32.3% indican que el televisor se encuentra en la sala de estar; en su habitación (26.5%) y en la habitación de los padres (23.6%). Un dato que llama la atención, con respecto a la ubicación de los televisores en los hogares: para el grupo 3, en número significativo el televisor se encuentra en una sala de estar, rompiendo el esquema de que a mayor edad, la “teoría del dormitorio” es lo más común.

### 3.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

#### 3.2.1. Redes Sociales y Pantallas para el grupo 1 (niños de 6 a 9 años)

TABLA 39

P9 Tenga o no tenga Internet ¿suele utilizarlo?

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0
No	0	0,0
Si	13	100,0
TOTAL	13	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

Como cualquier otro medio de comunicación *Internet* es una herramienta que tiene sus pros y sus contras. Por un lado, ofrece algunas claras ventajas sobre todo en el campo de la educación, ya que permite un amplio acceso a fuentes de información digital, enciclopedias, bibliotecas virtuales, etc. Pero, también pueden encontrar contenidos y materiales gráficos no aptos para niños (sexo, violencia, drogas, pornografía, etc.), por lo que se convierten en el grupo más vulnerable dentro de los usuarios de la Red.

Se puede señalar que es inevitable el acceso a la Red por parte de los niños. Entre el grupo encuestado, el 100.0% de ellos utiliza el internet, lo tenga o no lo tenga en su casa. Con lo indicado anteriormente, se corrobora el hecho de que los menores se encuentran atraídos por este mundo virtual, inmediato y fascinante gracias a su innata curiosidad y a su facilidad de adaptación a los nuevos medios, convirtiéndose en usuarios de Internet y en muchos casos, en usuarios avanzados.

TABLA 40

## P10 ¿Para qué suele utilizar internet?

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia*	%
Página visitar páginas Web	8	32,0
Para compartir videos, fotos, presentación	4	16,0
Para usar el correo (e-mail)	3	12,0
Para descargar música	3	12,0
Para chatear o usar messenger	3	12,0
Para utilizar redes sociales (facebook.....)	4	16,0
TOTAL	25	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Es importante establecer el uso que los menores hacen del internet, para qué lo suelen utilizar este tipo de tecnología. Las preferencias son variadas: el 32.0% de los niños de 6 - 9 años de la Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano", lo utiliza para acceder a la web. El 16.0% emplea el internet para compartir videos, fotos, presentaciones y un 12% para utilizar el correo electrónico, o realizar descargas de música o para chatear o usar el Messenger.

De acuerdo con estos resultados, es un hecho relevante que de forma precoz, antes de los 9 años (como es el caso de grupo analizado) los pequeños internautas hacen un uso variado de todas las herramientas que le ofrece internet: conocer a través de páginas web; comunicar y compartir por medio del uso del correo electrónico, redes sociales y chats.

**TABLA 41**  
**P15 Con el móvil ¿suele....?**

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia*	%
Hablar	4	18,2
Enviar mensajes	3	13,6
Jugar	11	50,0
Navegar en Internet	3	13,6
Otras cosas	1	4,6
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

El *teléfono móvil* (celular) ha superado con creces la funcionalidad básica con la que fue concebido y sus posibilidades siguen creciendo. El móvil (celular) no sólo sirve para comunicarse, sino también para jugar, para crear (fotografías, videos, etc.), para escuchar música, para conectarse a internet, e incluso para ver televisión en alguno de los casos. Se puede decir, sin temor a equivocarse, que los menores se caracterizan por el aprovechamiento multifuncional del celular.

Este hecho aparece avalado por los datos que arrojó la investigación: el 50.0% de los chicos utiliza el celular para jugar, el 18.2% lo utiliza para hablar, un 13.6% para enviar mensajes, en igual porcentaje para navegar (13.6%) y tan solo un 4.6% para otras cosas.

Aquí cabría una reflexión, si el 92% de los niños encuestados, manifiesta que mayoritariamente utiliza el teléfono móvil (celular) como un medio para jugar y no de comunicación con sus familiares y amigos, (sólo el 15% del porcentaje anterior también lo usa para hablar) ¿es necesario que un chico de esta edad tenga un móvil (celular)? ¿Está justificada la necesidad de que tenga esta pantalla? Si la mayor utilización que hace de él es la opción del juego, ¿no es preferible que tenga un

dispositivo especialmente creado para eso? En el mercado existen varias opciones de dispositivos igualmente interactivos, portátiles y multifuncionales, para el entretenimiento, por ejemplo el Nintendo DS, el Gameboy, etc.

Es aquí donde interviene el criterio formado del adulto, en este caso del padre o de la madre, para discernir y reflexionar sobre la conveniencia o no de otorgarle un celular al niño, muchas veces sin que él lo haya pedido, un teléfono celular. Se tiene que editar si es estrictamente necesario proporcionarlo, por cuestiones de seguridad, comunicación inmediata debido a una condición médica especial, etc., o si se lo damos, simplemente para que esté “a la moda” y a la par de la mayoría de sus iguales.

**TABLA 42**

**P17 ¿Juega con video juegos o juegos de ordenador?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
No	0	0,00
Sí	13	100,0
<b>TOTAL</b>	13	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

No se puede negar que los *videojuegos* son el pasatiempo favorito de la mayoría de los niños y niñas en la actualidad. La industria del videojuego es la que más ingreso genera de todas las relacionadas con el entretenimiento y el ocio audiovisual y encuentra en los chicos un mercado potencialmente atrayente. Así se tiene que el 100.0% de los niños encuestados manifiesta jugar habitualmente con videojuegos ó con juegos de ordenador (computadora).

Ante esto, se podría preguntarse, ¿los videojuegos tienen efectos positivos? Sí, ya que ponen en juego las habilidades y destrezas del competidor, organizan sus sentidos y favorecen a la coordinación. Propician la estimulación sensorial múltiple y audiovisual, donde el niño tiene que fijar su atención y afinar su coordinación mano-ojo, seleccionar, memorizar y ejecutar una acción integral. Otras de sus ventajas, son que mejora la capacidad en la toma de decisiones, desarrolla la tolerancia a la frustración, estimula la perseverancia para la consecución de objetivos definidos, la retención de conceptos numéricos, la identificación de objetos, colores e introduce al niño en el mundo de la computación.

Pero también existen riesgos, entre ellos, el aislamiento, la disminución de la relación con la familia, la sobre estimulación por el exceso de exposición y un bombardeo excesivo para el sistema nervioso, etc. Para evitar estos riesgos, es importante el papel que juegan los padres como mediadores, aspecto que es tratado más adelante.

**TABLA 43**  
**P18 ¿Con qué aparatos juega?**

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia*	%
PlayStation2	3	11,5
PlayStation 3	2	7,7
Xbox 360	2	7,7
Wii	5	19,3
PSP	3	11,5
Nintendo DS	4	15,4
Game Boy	2	7,7
Ordenador	5	19,2
<b>TOTAL</b>	26	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

En la tabla 43 se presenta información de con qué consola juegan los alumnos investigados, sin necesidad de tenerla en su casa, es decir, si pueden hacerlo en casa de un amigo, un familiar, un cyber, etc. Para este grupo investigado, jugar con la consola Wii (19.3%) o con el computador (19.3%) se convierte en la mejor opción, seguida del Nintendo DS con el 15.4%, el Playstation 2, con el 11.5%, al igual que el PSP (11.5%), y luego todas las demás consolas sobre las que se encuestó (Playstation 3, XBOX 360 y Game Boy).

Por tratarse de un grupo de niños de 7 y 8 años, la consola Wii es la principalmente escogida ya que posee juegos en los que están personajes como Mario Bross, Sonic, Bob Esponja, altamente populares entre ellos. De igual manera los juegos de computador representan en la actualidad una de las entradas más directas de los niños a la cultura informática y de la simulación, además que en muchos casos, son más accesibles ya que el ordenador se ha vuelto una pantalla presente en casi todos los hogares.

**TABLA 44**

**P19 ¿Y cuál de ellas tiene?**

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia*	%
PlayStation2	4	16,0
PlayStation 3	2	8,0
Xbox 360	2	8,0
Wii	5	20,0
PSP	3	12,0
Nintendo DS	5	20,0
Game Boy	2	8,0
Ninguna de las anteriores	2	8,0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas



Una vez conocido el hecho de que principalmente los niños se divierten con videojuegos y juegos de ordenador (computadora), a través de la pregunta anterior, ahora se investiga cuáles de estas consolas tiene en casa. Los resultados fueron los siguientes: el Wii sigue ocupando el 1er lugar de preferencia con el 20% junto con el Nintendo DS en igual porcentaje. Este último es un dispositivo portátil, que además en su última versión, puede acceder a juegos en tercera dimensión, con lo cual se vuelve altamente atractivo para los niños. El Playstation 2 lo tiene el 16.0% de los encuestados; PSP, el 12%; Playstation 3, XBOX 360, y Game boy, con el 8% cada uno. Con estos datos se puede sustentar lo que se mencionó anteriormente, esto es, que los videojuegos son un medio actual de entretenimiento de los niños, producto de los adelantos electrónicos y de las telecomunicaciones, que apoyado en la mercadotecnia de consumo, se han infiltrado en todos los hogares constituyéndose uno de los principales medios de esparcimiento.

**TABLA 45**

**P24 De la siguiente lista de cosas, seleccione todas aquellas que tenga en casa**

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia*	%
Ordenador portátil	9	13,1
Impresora	6	8,7
Scanner	2	2,9
Web cam	7	10,2
MP3/MP4/iPod	1	1,4
Cámara de fotos digital	3	4,4
Cámara de video digital	3	4,4
Televisión de pago	11	15,9
Equipo de música	5	7,2
Teléfono fijo	13	18,8
DVD	9	13,0
Disco duro multimedia	0	0,0
Ninguna de estas, tengo otras	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>69</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Las llamadas nuevas tecnologías se han convertido en un acompañante familiar en nuestras vidas, se caracterizan por ser digitales y por facilitar la interactividad, generan un nuevo tipo de usuario, que lejos de ser pasivo, se convierte en un protagonista de esta nueva sociedad de la información. Su enorme difusión en los hogares tienen como lógica consecuencia que los menores puedan hacer uso de ellas con mucha frecuencia y con notable autonomía. Por ello, es importante conocer el grado de equipamiento en TIC (televisión, teléfono fijo ó celular, equipamiento informático, etc.) que existe en los hogares de los niños motivo de esta encuesta.

Las respuestas dadas por los encuestados nos demuestran que en este grupo el, 18.8% tiene teléfono fijo; 15.9% tiene acceso a televisión de pago (televisión por cable), lo cual les permite acceder a un sinnúmero de canales de todo tipo y variedad y siendo el porcentaje elevado, se puede corroborar la afirmación de que la televisión sigue siendo la “pantalla reina”. Seguidamente se encuentra que un 13.1% tiene un ordenador portátil (computador) y en igual porcentaje DVD (13.0%), lo que refleja que la portátil, o el ordenador en general, rápidamente está compitiendo en popularidad con el televisor en los hogares de los menores; un 10.9% tiene Web-cam; el 8.7% impresora; el 7.2% equipo de música; 4.4% cámara de fotos y cámara de video (4.4%); el 2.9% scanner; y, el 1.4% MP3/MP4/ IPOD.

Como nos podemos dar cuenta, el grupo encuestado vive en hogares tecnológicamente equipados, y al parecer, el hecho de que haya menores, se convierte en una variable determinante en la mayor profusión de la tecnología en el ámbito doméstico.

**TABLA 46**  
**P25 ¿Cómo consigue su propio dinero?**

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia*	%
Paga semanal	3	17,6
Cuando necesito algo pido y me dan	5	29,4
En cumpleaños, fiestas, Navidad	3	17,6
Hago algún trabajo en casa	5	29,4
Hago algún trabajo fuera de casa	0	0,0
No me dan dinero	1	5,9
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

A pesar de que el rango de edad de los encuestados es de 8 y 7 años, es interesante conocer cómo consiguen éstos su propio dinero. Mayoritariamente contestaron que lo piden a sus padres cuando lo necesitan -29.4%- y también al realizar algún tipo de tarea en la casa, 29.4%; con iguales porcentajes que lo reciben de forma semanal 17.6% y que lo obtienen como regalo de cumpleaños y fechas especiales como Navidad (17.6%); y, solamente un 5.9% manifestó el hecho de que no recibe dinero.

Aunque los niños tienen acceso a su propio dinero, lo interesante es que acceden a él a través de sus padres, o como recompensa a alguna tarea realizada. Lo curioso es que un alto porcentaje reciben una paga semanal, lo que le permite al menor, utilizar este dinero de acuerdo a su criterio. Se nota que han cambiado las costumbres familiares, ya que algunas décadas atrás, la opción mayoritaria, al menos en el rango de edad del grupo encuestado, sería que no le dan dinero.

**TABLA 47**  
**P26 ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?**

<b>Opción</b>	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,00
Tengo más dinero del que necesito	4	30,8
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	46,1
Tengo menos dinero del que necesito	3	23,1
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

La mayor parte del grupo 1 (46.1%) afirmó tener el dinero suficiente para sus necesidades; de acuerdo al criterio de estos niños, su situación económica, si bien no es holgada, les permite vivir con todas las comodidades. Un 30.8% percibe que tiene más dinero de que necesita y tan sólo el 23.1% declara que tiene menos dinero del que necesita. Es interesante conocer las diferentes perspectivas que los niños tienen acerca de la situación económica de sus hogares, pues en la mayoría de los casos, como miembros activos de la familia, no son ajenos al conocimiento del nivel o status económico en el que se desenvuelven.

La televisión como se ha visto, mantiene una presencia hegemónica en el hogar de la nueva generación, pero no tiene asegurada su continuidad como pantalla principal, ya que las nuevas plataformas interactivas, están ganando terreno en la vida de este grupo, a continuación analizaremos la preferencia de las distintas pantallas con relación a la televisión, o entre sí.

TABLA 48

## P27 Si tuviera que elegir ¿con qué se quedaría?

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Internet	5	38,5
Televisión	5	38,5
No lo sé	3	23,0
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

Como podemos notar en la tabla 49, el 38.5% de los niños se inclina por la televisión, en igual porcentaje lo hace por el Internet (38.5%), notándose en esta preferencia, que la televisión está perdiendo terreno ante esta pantalla, que les da opción de ingresar en un mundo completamente nuevo, fascinante y sin límites, no sólo con relación a la información sino también en cuanto a los juegos interactivos.

TABLA 49

## P28 Si tuviera que elegir ¿con qué se quedaría?

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00
Internet	5	38,4
Teléfono móvil	4	30,8
No lo sé	4	30,8
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

Al tener que elegir entre el Internet o el teléfono móvil (celular), la situación se muestra un poco distinta, ya que la primera opción se da con un 38.4% de los alumnos del grupo 1. A esta opción le sigue un 30.8% que prefiere el celular. Un porcentaje importante de ellos, 30.81%, no saben cuál de las dos pantallas es de su preferencia.

**TABLA 50**

**P29 Si tuviera que elegir ¿con qué se quedaría?**

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0
Videojuegos	8	61,5
Televisión	1	7,7
No lo sé	4	30,8
<b>TOTAL</b>	13	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

La preferencia de la televisión con relación a los videojuegos deja un panorama completamente diferente. En este caso, un 61.5% de los niños del grupo 1, opta por elegir a los videojuegos, tan solo un 7.7% elige el televisor y un 30.8% está indeciso.

En este caso, la televisión pasa a jugar un papel secundario con una amplia diferencia y desventaja. Seguramente, porque al tratarse de un grupo de niños relativamente pequeños, los videojuegos llaman poderosamente su atención, les da mayores posibilidades de juego interactivo, ya sea con sus iguales o con sus familiares, y en fin, los alumnos encuentran mayor posibilidad de diversión.

TABLA 51

## P30 Si tuviera que elegir ¿con qué se quedaría?

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0
Teléfono móvil	3	23,1
Televisión	9	69,2
No lo sé	1	7,7
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

Comparando las preferencias entre el teléfono móvil (celular) y la televisión, un 69.2% optó por esta última y tan solo un 23.1% por el celular y un 7.7% están dudosos. Nos damos cuenta como marcadamente en esta interrogante, los niños escogen una de las dos opciones, es decir, en un 92% están seguros de cuál pantalla prefieren, lo que no ha ocurrido en las preguntas anteriores en la que un porcentaje más alto se mostraban inseguros de sus preferencias. Para este grupo de niños cuya edad está comprendida entre 6 a 9 años, el teléfono móvil (celular) no se muestra más atractivo que la televisión, seguramente, porque como ya se lo analizó anteriormente, este dispositivo lo utilizan mayoritariamente para jugar y no como medio de comunicación.

TABLA 52

## P31 Si tuviera que elegir ¿con qué se quedaría?

Opción	6 - 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe "Liceo Panamericano"	
	Frecuencia	%
Teléfono móvil	1	7,7
Videojuegos	10	76,9
No lo sé	2	15,4
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)  
Elaboración: La Autora

Al comparar los videojuegos con el teléfono móvil (celular) se nota que un 76.9% prefiere los primeros y tan sólo un 7.7% se muestra inclinado por elegir al móvil; un 15.4% se muestra indeciso entre estas dos pantallas. La preferencia de los videojuegos, sea través de videoconsolas o del ordenador, es mayoritaria, ya que es una pantalla especialmente atractiva para los niños, que acaparan su atención convirtiéndose en el primer medio de entretenimiento. A pesar de que el teléfono móvil (celular) es una de las pantallas ícono de esta generación, ante la posibilidad del juego interactivo, tridimensional y electrónico de los videojuegos, este pierde todo su encanto.

### 3.3.2. Redes Sociales y Pantallas para el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) y grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años).

**TABLA 53**

**P22 Tenga o no tenga Internet en casa, ¿suele utilizarlo?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
No	0	0,00	0	0,00
Si	19	100,0	24	100,0
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

La tecnología se usa para el beneficio de las nuevas generaciones y el *Internet* se define como una herramienta universal por muchos aspectos, además de sus múltiples y variados lugares de acceso. En el caso los jóvenes de 10 – 14 años y los de 15 – 18 años se declaran internautas o usuarios del Internet. En todas la edades encuestadas (ambos grupos) el 100.0% refleja que el uso de Internet está globalizado, sin que afecte el que tengan o conexión en sus hogares.



TABLA 54

## P23 De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente Internet?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Menos de una hora	1	5,3	0	0,0
Entre una y dos horas	10	52,6	7	29,2
Más de dos horas	8	42,1	17	70,8
Nada	0	0,0	0	0,0
No lo sé	0	0,0	0	0,0
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

El tiempo que los chicos dedican al Internet es importante analizarlo debido al alto porcentaje de acceso a la red que tenemos hoy en día. La respuesta a esta pregunta claramente indica que el 52.6% de los jóvenes de 10 – 14 años se dedican a navegar por la red entre 1 a 2 horas, y más de 2 hora, con un 42.1%.

La diferencia es sustancial con relación a los más pequeños, en cuanto al tiempo de uso del Internet, en este grupo un 70.8% de los jóvenes de 15 – 18 años navegan en la red por más de 2 horas y un 29.2% lo hace entre 1 a 2 horas. Se puede notar como la tendencia de uso se incrementa notablemente. Esto puede indicar varios factores: no solo que el tiempo es dedicado al ocio virtual sino también a tareas de investigación, lecturas determinadas, etc. Se recuerda que el grupo de jóvenes del grupo 3, pertenecen a 3er año de bachillerato, lo que de forma general, tienen mayores obligaciones estudiantiles.

TABLA 55

**P24 El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente Internet?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Entre una y dos horas	6	31,6	7	29,2
Más de dos horas	9	47,4	17	70,8
Nada	1	5,2	0	0,0
No lo sé	3	15,8	0	0,0
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Durante el fin de semana los ítems sobre el uso del internet cambian (disminuyen) frente a los datos por el uso de la red en días laborables en los jóvenes de 10 – 14 años. Esto demuestra que los menores hacen uso de esta herramienta para tareas escolares, apoyándonos en los resultados de la pregunta 14. Pero en los jóvenes de 15 – 18 años, se mantiene la tendencia de la pregunta anterior ya que los porcentajes son los mismos, de lunes a viernes que los fines de semana. Así, se tiene que el 29.2% de 1 a 2 horas y el 70.8% más de 2 horas.

Después de considerar las dos interrogantes anteriores, en cuanto al uso los días de semana y los fines de semana de Internet, se puede concluir que para los jóvenes y adolescentes, Internet es un medio que aman los alumnos, se encuentra plenamente identificados con él, consideran que es para alguien de su edad, que los mantiene actualizados y les da el control para decidir lo que ven, leen o escuchan, de allí su popularidad.

**TABLA 56**  
**P29 ¿Para qué sueles usar Internet?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	14	12,2	18	15,9
Envío de SMS	10	8,7	9	8,0
Compartir videos, fotos ,presentaciones, etc (youtube, Flickr, slideshare)	14	12,2	18	15,9
Para usar el correo electrónica (e-mail)	16	13,9	20	17,7
Televisión digital	3	2,6	1	0,9
Radio digital	2	1,8	2	1,8
Para usar programas	13	11,3	14	12,4
Para descargar música, películas o programas	13	11,3	15	13,3
Comprar o vender	4	3,5	2	1,8
Foros o listas de correo	5	4,4	2	1,8
Blogs	6	5,2	5	4,4
Fotologs	4	3,4	2	1,8
Hablar por teléfono	11	9,5	5	4,4
<b>TOTAL</b>	<b>115</b>	<b>100,0</b>	<b>113</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Los jóvenes de 10 - 14 años cuando navegan por la red, el 13.9% la utilizan como correo electrónico; el 12.2% para visitar páginas web y compartir videos o fotos (12.2%); el 11.3% para usar programas y descargar música (11.3%). En los jóvenes de 15 – 18 años, el internet es usado para casi las mismas actividades que lo usan los menores, pero con incremento en sus porcentajes: 17.7% para usar correo electrónico; 15.9% para visitar páginas web y compartir videos, fotos (15.9%); 13.3% para descargar música, películas, programas; y, el 12.4% para usar programas.

Entre los adultos prevalece de forma mayoritaria la utilización de Internet para buscar información y los servicios de mensajería. En el caso de los jóvenes, el objetivo de

búsqueda de información queda en segundo plano, pierde importancia a favor del interés que ellos manifiestan para utilizar el correo electrónico, compartir videos, música, etc. Se puede destacar que el Internet es parte constitutiva de sus formas de relación, de vincularse simbólicamente a otros espacios que generan interacción e intercambio con otros jóvenes.

**TABLA 57**

**P30 Cuando visitas páginas web ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia *	%	Frecuencia*	%
Deportes	7	9,7	10	11,4
Software e informática	2	2,8	15	17,0
Programación de televisión	8	11,1	2	2,3
Noticias	4	5,6	4	4,5
Educativos	5	6,9	8	9,1
Culturales	4	5,6	5	5,7
Juegos	14	19,4	10	11,4
Música	18	25,0	22	25,0
Humor	7	9,7	9	10,2
Concursos	3	4,2	2	2,3
Adultos	0	0,0	1	1,1
<b>TOTAL</b>	<b>72</b>	<b>100,0</b>	<b>88</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Como se ha , mencionado, los jóvenes internautas realizan un uso variado y global de las múltiples posibilidades que ofrece Internet, entre estas encontramos las páginas web con diversos contenidos y variados temas. Un 25.0% de los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) acostumbran consultar páginas web que tengan que ver con música; 19.4% visitan páginas de juegos y 11.1% relacionadas con programas de televisión. Coinciden con los jóvenes del grupo 3 (15 a 18 años) quienes en un 25% prefieren las

páginas con contenidos de música; 17.0% páginas relacionadas a software e informática; 11.4% páginas deportivas y juegos (11.4%); y en un 10.2% páginas de humor.

De lo expuesto puede darse cuenta que las páginas que tengan contenidos educativos son muy poco visitadas por los jóvenes y aquellas que muestran información de todo lo que les llama la atención y los identifica, como es la música, el intercambio de fotos, videos, los deportes y la tecnología, son muy populares.

**TABLA 58**

**P31 ¿Se suelen comunicar por alguno de estos medios a través de Internet?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Con chat	1	5,3	1	4,2
Con Messenger	11	57,9	6	25,0
Con las dos anteriores	7	36,8	16	66,6
Con ninguna de las anteriores	0	0,0	1	4,2
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

A penas unos años atrás la manera de contactarse de los adolescentes, privados de la posibilidad de un encuentro material, era el teléfono. Participar de los chats y el Messenger (MSN) cumple hoy la función de darles a los jóvenes la posibilidad de mantenerse en contacto permanente con sus pares. Lo expuesto queda corroborado con las respuestas entregadas ante esta interrogante, donde se puede determinar que el 57.9% de los jóvenes entre 10 a 14 años se comunican a través del Messenger y un 36.8 a través del chat y del Messenger. El porcentaje aumenta notablemente en los mayores (15 a 18 años) los que se comunican tanto por el chat como por el Messenger en un 66.6%.

Como se ha expresado anteriormente la red hace sentir que se está conectado con el mundo y el hecho de que en tan alto porcentaje los jóvenes utilicen este medio de comunicación, es indicativo del deseo innato del ser humano de buscar una conexión con los demás.

**TABLA 59**

**P36 ¿Suelen usar Internet para jugar en red?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
No	1	5,3	15	62,5
Sí	18	94,7	9	37,5
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Los jóvenes están a la vanguardia del futuro de los juegos, la otrora poderosa consola de juegos individuales está siendo, en algunos casos, reemplazada por Internet como la plataforma lúdica más popular, uno de los mayores atractivos para la Generación Interactiva, ya que involucra el componente lúdico y la interacción.

Por un lado el 94.7% de los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) reconoce jugar en red; sin embargo en el grupo 3 (15 a 18 años) ésta no es la opción más popular. A diferencia de los más chicos el 62.5% de los jóvenes del grupo 3 no utiliza Internet para jugar en red.

TABLA 60

## P37 ¿A qué tipo de juegos en red han jugado últimamente?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	4	9,3	4	18,2
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	8	18,6	4	18,2
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	10	23,3	6	27,3
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	8	18,6	4	18,2
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	7	16,3	1	4,5
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0,0	0	0,0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	4	9,3	3	13,6
A ninguno	2	4,6	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100,0</b>	<b>22</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Con el paso de los juegos hacia la red, este tipo de ocio representa una parte considerable de la actividad online de los jóvenes. Las preferencias sobre el tipo de juego no varían mucho entre un grupo y otro. Para el grupo 2 (10 a 14 años) el 23.3% de ellos prefiere los juegos de estrategias y batallas; 18.6% juegos de deporte como FIFA o juegos de carreras como Need for speed 918.6%); y un 16.3% juegos de mesa. Para el grupo 3 (15 a 18 años) el orden de los juegos más populares es la misma, pero con otros porcentajes: al 27.3% le gustan más los juegos de estrategia; a 18.3% juegos de comunidad virtual o Juegos de Deporte (FIFA 2008, etc.) y a un 13.6% juegos de rol como Galaxy.

TABLA 61

**P38 Si utilizas juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Juego en red con mi grupo de amigos	13	52,0	6	50,0
Jugar en red te permite hacer amigos	7	28,0	4	33,3
No estoy de acuerdo con ninguna	5	20,0	2	16,7
TOTAL	25	100,0	12	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Para los jugadores en red el principal motivo de uso es la posibilidad de generar espacios y tiempos lúdicos con su propio grupo de amigos y no tanto el poder contactar con otras amistades. Esto se lo corrobora con las respuestas entregadas por los encuestados: en los dos grupos más del 50% de los jóvenes juega en red con su grupo de amigos.

TABLA 62

**P39 ¿Utilizas redes sociales?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,00
No	0	0,00	2	8,3
Si	19	100,0	22	91,7
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora



Las redes sociales son comunidades virtuales, es decir, plataformas de Internet que agrupan a personas que se relacionan entre sí y comparten información e intereses comunes. Internet generó nuevas maneras de relacionarse, nuevas formas de sociabilidad.

Para comunicarse los jóvenes de esta generación pueden hablar por teléfono de línea, celular, enviar un mensaje de texto, mandar un e-mail, chatear, bloggear, y encontrarse en una red social. Inmersos en este mundo tecnológico, es comprensible que la vida social de los adolescentes pase por la pantallas. Los resultados lo demuestran: el 100% de los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) afirma utilizar redes sociales y el 91.7% del grupo 3 (15 a 18 años) de igual manera.

**TABLA 63**

**P40 ¿Pueden indicarnos qué redes sociales sueles visitar?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia*	%	Frecuencia*	%
Facebook	18	36,7	22	47,8
Orkut	0	0,0	1	2,2
Hi5	7	14,3	7	15,2
Tuenti	3	6,1	1	2,2
MySpace	4	8,2	3	6,5
WindowsLiveSpace	5	10,2	4	8,7
LinkedIn	0	0,0	0	0,0
Sonico	1	2,0	6	13,1
Otras redes sociales	11	22,5	2	4,3
TOTAL	49	100,0	46	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Existen redes de todo tipo. Las hay artísticas, profesionales, musicales, de universidades, etc. Hay redes para cada tema. Sin embargo, las redes más populares en los últimos años no responden a un tema específico. Son redes cuyo objetivo es el de re encontrarse con viejos amigos o conocer gente nueva, es decir, redes sociales. Las más populares para los chicos del grupo 2 (10 a 14 años) es Facebook con 36.7%; 22.5% de otras redes sociales; y, 14.3% Hi5. Para los del grupo 3 (15 a 18 años), el 47.8% de los alumnos la red social que más visitan es el facebook; Hi5 15.2%; y, Sonico con 13.1%

La identidad de los adolescentes no puede entenderse sin sus amigos y sin ellos tan poco es fácil comprender los usos que hacen de los medios y las tecnologías. No es para nada extraño entonces, que estas redes sociales sean altamente populares entre los jóvenes. Esta forma novedosa de compartir intereses y mantener relaciones ha sido rápidamente adoptada por esta Generación Interactiva.

**TABLA 64**  
**P44 ¿Estar de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia*	%	Frecuencia*	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	9	30,0	7	19,4
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	1	3,3	8	22,3
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	6,7	4	11,1
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	3,3	0	0,0
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	1	3,3	3	8,3
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	1	3,3	5	13,9
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	3	10,0	0	0,0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	2	6,7	0	0,0
No estoy de acuerdo con ninguna	10	33,4	9	25,0
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100,0</b>	<b>36</b>	<b>100,00</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Al exponerle a los jóvenes las frases anteriores, se puede dar cuenta que el mayor porcentaje lo tiene la opción que indica que no está de acuerdo con ninguna de las frases expresadas en la interrogante. En el caso del grupo 2 (10 a 14 años) con un 33.4% y en el grupo 3 (15 a 18 años) con un 25%.

TABLA 65

## P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de Internet?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,00
No	10	52,6	16	66,7
Si	9	47,4	8	33,3
TOTAL	19	100,0	24	100,00

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Como era de esperarse, un porcentaje alto de jóvenes expresó que tiene discusiones con sus padres por el uso del Internet. Es así que el 52.6% de los chicos de 10 a 14 años y 66.7% de los chicos de 15 a 18 años, manifestó el hecho de tener conflictos con sus progenitores. Tal vez sucede porque nos encontramos ante una generación de jóvenes que se siente cada vez más independientes, un valor dado sin duda, por las nuevas tecnologías digitales. Al encontrar límites impuestos por sus padres, de inmediato se presentan roces entre estas dos generaciones completamente diferentes.

TABLA 66

## P46 ¿Por qué motivos?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	8	57,1	6	75,0
Por el momento del día en que me conecto	2	14,3	0	0,0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	4	28,6	2	25,0
TOTAL	14	100,0	8	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En ocasiones el uso de la Red puede tener las consecuencias descritas en la interrogante anterior: discusiones y conflictos entre los jóvenes y sus progenitores y la causa más frecuente suele ser por el tiempo que pasan conectados a Internet. Así se refleja en lo manifestado por los entrevistados: 57.1% de los chicos de 10 a 14 años y 75.0% de los jóvenes de 15 a 18 años. En menor porcentaje, con 28.6% y 25.0% respectivamente, para cada grupo, manifiestan que los motivos de discusión son por todo aquellos que hacen mientras está conectado.

**TABLA 67**  
**P47 ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	11	57,9	21	87,5
Si	8	42,1	3	12,5
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

A la luz de los resultados, es fácil darse cuenta que, a pesar de surgir conflictos, roces y discusiones entre los jóvenes y sus padres principalmente por el tiempo que pasa conectado, sin embargo, esto no significa que sean premiados o castigados por otro tipo de acciones con el Internet.

TABLA 68

## P61 El móvil te sirve principalmente ¿para?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Hablar	15	9,6	20	11,7
Enviar mensajes	18	11,5	20	11,7
Chatear	13	8,2	10	5,8
Navegar por Internet	9	5,6	9	5,3
Jugar	10	6,3	13	7,6
Como reloj o como despertador	14	8,9	17	9,9
Ver fotos y /o vídeos	9	5,6	12	7,0
Hacer fotos	10	6,3	11	6,5
Grabar vídeos	11	7,0	11	6,5
Como agenda	13	8,2	12	7,0
Como calculadora	13	8,2	12	7,0
Escuchar música o la radio	12	7,6	18	10,5
Ver la televisión	2	1,3	1	0,6
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	9	5,7	5	2,9
<b>TOTAL</b>	<b>158</b>	<b>100,0</b>	<b>171</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Ya se ha expuesto anteriormente que el móvil (celular) es una de las pantallas de la que los jóvenes disfrutan plenamente. En pocos años el móvil ha dejado de ser sólo el medio para que los padres puedan localizar a sus hijos. Con los mensajes de texto y su “oralidad escrita” el celular se convirtió no solamente en una forma de comunicación entre pares, sino también en una pantalla multifuncional de la cual los jóvenes disfrutan plenamente.

Así para el 11.5% de los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) el enviar mensajes a través del celular es la opción más popular; seguida por el 9.6% que usa el celular para hablar; el 8.9% de estos alumnos lo utiliza como despertador; para chatear (8.2%), como agenda (8.2%) y como calculadora (8.2%). Para los chicos del grupo 3 (15 a 18 años), las opciones más populares de uso son las de hablar (11.7%) y enviar mensajes (11.7%) y para escuchar música con un 10.5%. Las demás funciones del móvil, son menos elegidas por los alumnos, en ambos grupos. Con esto queda corroborado que el móvil es valorado por los chicos porque brinda la ilusión de no perderse nada, dado que la disponibilidad inmediata es un elemento central para sostener el rol como miembro activo de un grupo de pertenencia, su posesión y la forma en que es utilizado son un símbolo de inclusión dentro del mismo.

**TABLA 69**

**P70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	0	0,0	9	37,5
Si	19	100,0	15	62,5
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

La aparición de los *video juegos* como forma de entretenimiento de jóvenes y adolescentes ha suscitado una gran polémica, y sobre todo, preocupación acerca de las posibles consecuencias negativas que pudieran tenerse sobre el desarrollo y la conducta de aquellos que lo utilizan con regularidad. No se puede negar que se han convertido en otro exponente claro de esta Generación Interactiva. De allí la importancia de analizar el uso que de esta pantalla hacen los jóvenes.

Los video juegos se han consolidado como una opción de entretenimiento para los menores. Así lo confirman los resultados mostrados en la tabla 69. El 100.0% de los chicos del grupo 2 (10 a 14 años) indican que juegan con ellos de forma habitual. En el caso del grupo 3 (15 a 18 años), el 62.5% responde de forma positiva y un 37.5% señalan que no juegan con video juegos, o al menos, no lo hacen de forma habitual. Se ve entonces, que la penetración es mayor en los más jóvenes.

**TABLA 70**

**P71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
PlayStation 2	8	11,8	7	26,9
PlayStation 3	9	13,2	3	11,5
XBox 360	6	8,8	0	0,0
Wii	15	22,1	1	3,8
PSP	7	10,3	6	23,1
Nintendo DS	10	14,7	2	7,7
Game Boy	12	17,6	2	7,7
No tengo ninguna	1	1,5	5	19,3
TOTAL	68	100,0	26	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Que la industria de los video juegos es gigante no es ninguna novedad. Esta industria en los últimos años ha generado más dinero que la del cine. Algunas de las empresas más importantes del sector son: Nintendo, Sega, Activision, Microfosft Games, etc. Es interesante conocer con qué tipo de consola cuentan los grupos entrevistados, de forma de analizar su introducción en los hogares. En el grupo 2(10 a 14 años), el 22.1% posee Wii; el 17.6%, Game Boy; el 14.7%, Nintendo DS; el 13.3%, Playstation 3; y el 11.8% Playstation 2. En el grupo 3 (15 a 18 años), el 26.9% tiene Playstation 2; el 23.1% PSP; y, y el 19.3% no tienen ninguna de las consolas que están en la lista.



En todo caso, se conoce que con la generalización del uso de los ordenadores (computadores) personales, en la dos últimas décadas del siglo XX, comienza un esfuerzo por captar clientes para los nuevos juegos y productos derivados de los videojuegos lo cual hacen que en esta carrera, los nuevos productos sean cada vez más fantásticos, de mayor calidad gráfica y sonora, con enorme realismo y una gran interactividad, de allí porque son la diversión preferida de los jóvenes.

El mercado de los video juegos está en constante evolución; prácticamente cada mes aparecen novedades, cada vez más sofisticadas y que ofrecen mayores posibilidades al jugador.

A continuación, se presentan las tablas que muestran la opción de juego con cada una de las pantallas, y cuáles son los juegos preferidos en el caso de que los jóvenes jueguen con las pantallas.

**TABLA 71**  
**P 72 ¿juegas con Playstation 2?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia*	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	12	63,2	4	26,7
Si	7	36,8	11	73,3
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

La preferencia de los grupos es marcada por este tipo de pantalla. Vemos que para los adolescentes de 15 a 18 años el Playstation es una plataforma muy popular, pues el 73.3% la prefieren, a diferencia de los menores que afirman en un 63.2% que no juegan con esta video consola.

TABLA 72

## P 73 Playstation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia*	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	3	9,7	5	13,5
Fifa 08	4	12,9	3	8,1
Need of speed: Pro Street	3	9,7	5	13,5
Pro Evolution Soccer 2009	3	9,7	4	10,8
Fifa 09	3	9,7	4	10,8
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	3	9,7	6	16,3
God of War II Platinum	5	16,1	4	10,8
Los Simpson: el videojuego	5	16,1	3	8,1
Singstar: canciones Disney	2	6,4	0	0,0
Ninguno	0	0,0	3	8,1
TOTAL	31	100,0	37	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Para el grupo 2 (10 a 14 años) los juegos más populares son God of War II Platinum (16.1%) y Los Simpson (16.1%), y para el grupo 3 (15 a 18 años), los que más juegan son Grand Theft Auto (16.3%), Pro Evolution Soccer 2008 (13.5%) y Need speed: Pro Street (13.5%).

**TABLA 73**  
**P74 ¿Juegas con Playstation 3?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	10	52,6	10	66,7
Si	9	47,4	5	33,3
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

En el caso de esta video consola, ambos grupos de chicos coinciden en afirmar que no juegan con ella de forma mayoritaria (52.6% y 66.7%, respectivamente).

**TABLA 74**  
**P75 Playstation 3 ¿Tienes algunos de estos juegos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Pro Evolution Soccer 2009	3	7,1	2	11,1
Call of Duty: Modern Warfare	8	19,1	4	22,2
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	2,4	0	0,0
FIFA 09	4	9,5	1	5,6
Assasins Creed	7	16,7	1	5,6
Grand turismo 5 prologue	3	7,1	2	11,1
Prince of Persia	3	7,1	2	11,1
Metal gear solid 4: guns of the patriots	4	9,6	2	11,1
Pro Evolution Soccer 2008	2	4,8	1	5,5
Grand Theft Auto IV	3	7,1	2	11,1
Fifa 08	4	9,5	1	5,6
Ninguno	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>100,0</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Para el porcentaje minoritario que juega con el Playstation 3 los juegos de mayor preferencia son: para el 19.1%, del grupo 2 (10 a 14 años) Call of Duty: Modern Warfare; para el 16.7%.el Assasins Creed. Respecto al grupo 3 (15 a 18 años), para el 22.2%, el Call of Duty:Modern warfare; cuatro juegos con un porcentaje de 11.1%: Pro Evolution Soccer 09, Grand Turismo 5, Prince of Persia, Metal Gear Solid 4 y Grand Theft auto IV. La particularidad en este caso, es que para los dos grupos el juego bélico, en el que hay que disparar a soldados y defenderse en una guerra, es el más popular y el más votado.

**TABLA 75**  
**P 76 ¿Juegas con Xbox 360?**

<b>Opción</b>	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,00	0	0,0
No	12	63,2	14	93,3
Si	7	36,8	1	6,7
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Al igual que en la video consola anterior, el XBOX 360 no cuenta con popularidad dentro de las preferencias de los jóvenes de los dos grupos. Para el grupo 2 (10 a 14 años), el 63.2% contesta que no juega con XBOX, lo que aún es más notorio en el grupo 3 (15 a 18 años), que no lo hace el 93.3% de los alumnos.

**TABLA 76**  
**P77. XBOX 360 ¿Tienes algunos de estos juegos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Grand Theft Auto IV	3	9,4	1	20,0
Gears of war classics	3	9,4	1	20,0
Halo 3	4	12,5	1	20,0
Pro Evolution Soccer 2009	3	9,4	0	0,0
FIFA 08	4	12,5	0	0,0
Call of duty: modern warfare	4	12,5	1	20,0
Assasin's creed	3	9,4	0	0,0
Lost Odyssey	3	9,4	0	0,0
Soul Calibur IV	2	6,2	0	0,0
Ninja Gaiden II	2	6,1	1	20,0
Ninguno	1	3,1	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>	<b>5</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Para los alumnos que juegan con esta pantalla (XBOX 360), los juegos que principalmente se poseen son los siguientes: grupo de 10 a 14 años, Halo 3 (12.5%), FIFA 08 (12.5%), y Call of futy: modern warfar (12.5%). En el grupo de 15 a 18 años, de la misma forma, se cuenta con: Grand Theft Auto IV (20.0%), Gears of war classic (20.0%), Halo3 (20.0%), Call of Duty:modern wrafar (20.0%), y Ninja Gaiden II (20.0%). Existe una alta posesión de juegos de violencia, guerra, estrategia en la batalla, etc., en ambos grupos, lo cual debe ser motivo de observación por parte de los padres de familia a fin de que puedan tener una mediación adecuada en el uso y habitualidad con la que estos video juegos son consumidos por sus hijos.

**TABLA 77**  
**P78 ¿Juegas con Nintendo Wii?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,0
No	4	21,0	12	80,0
Si	15	79,0	3	20,0
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
 Elaboración: La Autora

Es interesante darse cuenta que esta video consola cuenta con alta popularidad dentro del grupo de jóvenes más pequeños, como es el caso del grupo 2 (10 a 14 años), los cuales afirman jugar con ella en un 79.0%. Sucede exactamente lo contrario con el grupo 3 (15 a 18 años), los cuales afirman no jugar con esta video consola en un 80.0%. Este es un dispositivo en el cual son muy populares los juegos de estrategia, de personajes populares como Bob Esponja, Mario Bross y muchos otros, al igual que los juegos de los principales deportes.

**TABLA 78**  
**P79 Nintendo Wii ¿Tienes algunos de estos juegos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Wii Paly	8	12,7	0	0,0
Mario Kart	13	20,6	1	14,3
Wii Fit	5	7,9	0	0,0
Super Mario galaxy	7	11,1	2	28,6
Super smash bros brawl	9	14,3	3	42,8
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	7	11,1	0	0,0
Big Brain academy	3	4,8	0	0,0
Triivial	0	0,0	0	0,0
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	1,6	0	0,0
Mario Party 8	10	15,9	1	14,3
Ninguno	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>63</b>	<b>100,0</b>	<b>7</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Como se expresó en el análisis de la tabla 77, los juegos del Nintendo Wii más populares son los de Mario Bros, hecho que se corrobora con la posesión de los juegos de los grupo 2 y 3. Los jóvenes manifiestan en un 20.6% tener Mario Kart, Super Smash Bros (14.3%) y Mario Party 8 (15.9%). Para el caso del grupo 3, el 42.8%, el Super Smash Bros Brawl y el 28.6%, Super Mario Galaxi.



**TABLA 79**  
**P80 ¿Juegas con PSP?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	12	63,2	10	66,7
Si	7	36,8	5	33,3
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En los grupos investigados, el PSP no es una pantalla con la que jueguen habitualmente. Para el grupo 2 (10 a 14 años), en un 63.2% afirman no jugar con el PSP, y en caso del grupo 3 (15 a 18 años), no lo hace el 66.7%. Ésta es una de las video consolas que son portátiles, pero a pesar de tener esta particularidad, no es ampliamente aceptada por los jóvenes encuestados. Debido a esto, no se consideró necesario, enfatizar sobre los porcentajes de juegos que de esta máquina, tienen en posesión los chicos.

**TABLA 80**  
**P 82 ¿Juegas con Nintendo DS?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	8	42,1	13	86,7
Si	11	57,9	2	13,3
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

El Nintendo DS es un juego totalmente portátil, versátil y funcional que tiene gran acogida entre los más pequeños. La tabla 80 muestra que el 57.9% de los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) juegan con esta pantalla. A diferencia con los chicos del grupo 3 (15 a 18 años) que mayoritariamente (86.7%) dicen que no juegan con esta video consola. Al igual que el Nintendo Wii posee juegos clasificados para toda edad, y con los personajes animados que son populares entre los chicos, además, la última versión permite ver juegos en tres dimensiones, lo cual la vuelve más atractiva.

**TABLA 81**

**P 83. Nintendo DS ¿Tienes algunos de estos juegos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia*	%	Frecuencia*	%
New Super Mario Bros	7	24,1	2	33,3
Cocina conmigo	2	6,9	0	0,0
Magia en acción	0	0,0	0	0,0
42 juegos de siempre	1	3,4	0	0,0
Brain Training del Dr. Kawashima	1	3,4	0	0,0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	4	13,8	0	0,0
Mario Kart DS	6	20,7	2	33,3
Más Brain Training	1	3,5	1	16,7
Guitar Hero: On Tour	5	17,2	1	16,7
Imagina ser mamá	1	3,5	0	0,0
Ninguno	1	3,5	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100,0</b>	<b>6</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Los juegos que mayoritariamente poseen los jóvenes son los protagonizados por Mario Bros, personaje exclusivo de esta marca. Así 24.1% de los jóvenes entre 10 a 14 años, tienen el juego Super Mario Bros, y un 20.7% tiene Mario Kart DS. De igual manera en el grupo 3 (15 a 18 años) los jóvenes posee los mismo juegos, pero con diferentes porcentajes 33.3%, para cada uno.

**TABLA 82**  
**P84 ¿Juegas con Game Boy?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	6	31,6	12	80,0
Si	13	68,4	3	20,0
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
 Elaboración: La Autora

El Game Boy es un juego que se puede considerar antiguo. Hace algunos años fue el preferido de los chicos porque se presentó como la primer alternativa portátil para este grupo de adeptos a los video juegos. Sin embargo, hoy por hoy, se la considera como una máquina “vieja” para la cual, inclusive, ya no se fabrican juegos. En todo caso, de acuerdo a la pregunta realizada a los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años), el 68.4% juega todavía con el Game Boy. Todo lo contrario ocurre con el grupo 3 (15 a 18 años) en el cual el 80.0% no juega con esta máquina.

**TABLA 83**  
**P 85 Game Boy ¿Tienes algunos de estos juegos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Super Mario Bros	10	24,3	3	33,4
Boktai: The Sun Is Your Hand	1	2,4	0	0,0
PoKémon Yellow	5	12,2	2	22,2
Final Fantasy Tactics Advance	2	4,9	0	0,0
Legend of Zelda: DX	4	9,9	0	0,0
Mario Tennis	7	17,1	1	11,1
Dragon Ball Z	4	9,8	1	11,1
Asterix y Obelix	1	2,4	0	0,0
Los Sims toman la calle	3	7,3	0	0,0
Pokémon Esmeralda	3	7,3	2	22,2
Ninguno	1	2,4	0	0,0
TOTAL	41	100,0	9	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Los juegos que tienen los grupos 2 y 3 y que muestran mayor porcentaje son: Super Mario Bros (24.3% y 33.4%, respectivamente) y Pokemon Yellow (12.3% y 22.2%, respectivamente). Como se expresó anteriormente, se trata de una máquina antigua cuyos juegos ya están descontinuados.

TABLA 84

## P 86 ¿Juegas con el ordenador?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	4	21,0	2	13,3
Si	15	79,0	13	86,7
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Los juegos de ordenador (computador) se han ido convirtiendo progresivamente en una distracción de utilización frecuente. Con la generalización del uso de los ordenadores (computadores) personales, aparecen empresas dedicadas a liderar el emergente y prometedor mercado de los video juegos. Como se ve en la tabla 84, tanto el grupo 2 (10 a 14 años) como el grupo 3 (15 a 18 años) afirman en una gran mayoría, 79.0% y 86.7% respectivamente, juegan con el ordenador (computador).

**TABLA 85**  
**P87 Ordenador ¿Tienes algunos de estos juegos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Los Sims 2 y sus hobbies	2	6,1	1	4,8
Los Sims megaluxe	2	6,1	0	0,0
World of Warcraft	4	12,1	4	19,1
World of Warcraft - the Burning Crusade	5	15,1	1	4,8
Los Sims: cocina baña-accesorios	2	6,1	1	4,8
Call of Duty: Modern Warfare	4	12,1	3	14,3
Activa tu mente	1	3,0	1	4,8
Sacred 2: Fallen Angel	0	0,0	0	0,0
Brain Trainer 2	0	0,0	1	4,8
World of Warcraft- Battle Chest	5	15,2	4	19,1
Ninguno	8	24,2	5	23,8
TOTAL	33	100,0	21	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

A pesar de que los dos grupos afirmaron jugar con juegos del ordenador (computador) cuando se interrogó acerca de cuáles son las opciones de juegos, la respuesta más frecuente fue que no tenían ninguno de los juegos mencionados 24.2%, en el segundo grupo, y 23.8%, en el tercer grupo). En segundo lugar están para el grupo 2 (10 a 14 años) World of Warcraft - the Burning Crusade con 15.1% en sus dos versiones, y, para el grupo 3 (15 a 18 años) el mismo juego en sus dos versiones con 19.1%.

Además de la posesión de las video consolas y de los juegos preferidos por los adolescentes para cada una de ellas, es de gran interés conocer el tiempo que le dedican a esta pantalla. Para ello se ha elaborado dos preguntas: la primera relacionada a conocer el tiempo de juego de lunes a viernes y la segunda, los fines de semana.

TABLA 86

**P88 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Menos de una hora	5	26,3	4	26,7
Entre una hora y dos	5	26,3	1	6,7
Más de dos horas	5	26,4	5	33,3
No lo se	2	10,5	4	26,7
Nada	2	10,5	1	6,7
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Jugar con videojuegos, como ya se ha expresado anteriormente, constituye una actividad de ocio preferente entre los niños y adolescentes. Se sabe que están ampliamente discutidos en la literatura los efectos perniciosos derivados del uso excesivo. El empleo incontrolado de estos juegos puede suponer un desorden grave en la vida de chicos que lo utilizan. El tiempo dedicado a las pantallas demuestra su protagonismo en la vida de los jóvenes. Dado esto, se consideró en la presente investigación conocer acerca del tiempo que se emplean en estos tipos de juegos.

La tabla 86 muestra que en los chicos del grupo 2 (10 a 14 años) el tiempo que más frecuentemente dedican a los videojuegos, de lunes a viernes, son: más de 2 horas (26.4%), menos de 1 hora (26.3%), entre 1 y 2 horas (26.3%). En el grupo 3 (15 a 18 años), los jóvenes dedican más de dos horas al juego (33.3%) y menos de una hora (26.7%); existiendo un margen amplio entre una opción y otra.

Para los grupos de esa investigación, en promedio, los más pequeños son los que dedican mayor cantidad de tiempo, de lunes a viernes, a los videojuegos.

TABLA 87

**P89 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contestan	0	0,0	0	0,0
Menos de una hora	4	21,1	3	20,0
Entre una hora y dos	5	26,3	3	20,0
Más de dos horas	4	21,1	6	40,0
No lo se	4	21,1	2	13,3
Nada	2	10,5	1	6,7
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

La mayor disponibilidad de tiempo, en los fines de semana, provoca para el grupo 3 (15 a 18 años) que 40.0% dedique más de dos horas a los videojuegos, en tanto que el 20.0% le dedican a esto menos de 1 hora; entre 1 y 2 horas (20.0%). Por el contrario, para el grupo 2 (10 a 14 años) el tiempo de dedicado a los video es principalmente de 1 a 2 horas (26.3%). Se puede observar, que los más grandes, aprovechando el fin de semana, admiten una dedicación superior a las dos horas, dato interesante para futuros análisis.

Se va a revisar ahora el tiempo dedicado a la televisión, la llamada “pantalla reina”, ya que los menores y los jóvenes se definen como una audiencia de especial importancia en el caso de la televisión. Así lo demuestra su acceso casi universal a la pequeña pantalla.



TABLA 88

**P102. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves televisión diariamente en casa?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Menos de una hora	2	10,5	3	12,5
Entre una hora y dos	4	21,0	7	29,2
Más de dos horas	12	63,2	13	54,2
No lo se	0	0,0	1	4,2
Nada	1	5,3	0	0,0
TOTAL	19	100,00	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Si se observamos detenidamente la tabla 88, se puede notar que en ambos grupos, las opciones que se encuentran en el centro de la tabla son aquellas que tienen los más altos porcentajes. Para el grupo 2 (10 a 14 años), los chicos muestran una tendencia del 63,2% viendo la televisión diariamente por más de 2 horas, en tanto que el 21,0%, lo hace por 1 y 2 horas. Para el grupo 3 (15 a 18 años), los jóvenes afirman en un 54,2% dedicarse a la televisión más de 2 horas diarias y un 29,2% de 1 a 2 horas diarias. La tendencia en ambos grupos es sumamente alta. Esto llama la atención, ya que en muchas ocasiones, se ha pensado que la televisión está siendo desplazada por las otras pantallas (video juegos, teléfono móvil, computados, internet, etc.) como protagonistas del entretenimiento familiar y juvenil, más, a la luz de los resultados encontrados, se podría decir que sigue siendo el medio preferido por los jóvenes y adolescentes para distraerlos, informarlos, acercarlos al mundo exterior, etc.

Tal vez en esto reside el mayor peligro potencial de la televisión, en su calidad de poderoso medio, capaz de llegar a mucha gente en muchos lugares, empleando códigos y técnicas que le permite acceder a la emotividad de los receptores.

TABLA 89

**P103. El sábado el domingo ¿Cuánto tiempo ves la televisión diariamente en casa?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Menos de una hora	0	0,0	3	12,5
Entre una hora y dos	4	21,1	1	4,2
Más de dos horas	12	63,2	17	70,8
No lo sé	0	0,0	3	12,5
Nada	3	15,7	0	0,0
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En ambos grupos investigados, se mantiene la tendencia de ver la televisión por más de dos 2 diariamente, en este caso, los fines de semana. Para el grupo 2 (10 a 14 años) la principal opción de preferencia, los sábados y domingos, para el 63.2% es de más de 2 horas. Para el grupo 3 (15 a 18 años), la principal es también de más de 2 horas (70.8%).

Al enfocarnos en los tiempos que los jóvenes dedican a la televisión diariamente, tanto de lunes a viernes como los fines de semana, se puede corroborar una vez más que la televisión se ha convertido en un medio doméstico que forma parte de la cultura hogareña y que sirve para estructurar el día, marcar horas y actividades escolares y familiares y también otorga espacios de experiencias comunes que pueden llegar a facilitar la comunicación.

Se ha mencionado en algunas ocasiones que hablar de la presente generación, es hablar de una generación que creció rodeada de múltiples pantallas, quienes a

diferencia de sus padres, se encontraron con un mundo en el que, el televisor, el ordenador (computador) el Internet, la consola, son parte de un universo tecnológico cotidiano para ellos. Este uso cotidiano de estas tecnologías, se muestra sobre preferencias muy marcadas sobre las diversas pantallas.

En la presente investigación se ha ahondado sobre este tema, a través de una serie de preguntas, mostrando las diversas pantallas, a fin de que los grupos puedan responder anotando cuál de ellas les gustaría más.

**TABLA 90**

**P115 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	15	9,2	12	6,3
Impresora	14	8,6	17	8,9
Scanner	13	8,0	18	9,4
Webcam	12	7,4	14	7,2
USB o disco duro externo	9	5,5	14	7,2
Mp3/ Mp4/iPod	14	8,6	10	5,2
Cámara de fotos digital	12	7,4	16	8,3
Cámara de video digital	9	5,5	7	3,6
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	13	8,0	8	4,2
Equipo de música	13	8,0	22	11,5
Teléfono fijo	15	9,2	23	12,0
DVD	16	9,8	23	12,0
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	8	4,9	8	4,2
Ninguna de estas tengo otras.	0	0,0	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>163</b>	<b>100,0</b>	<b>192</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Los hogares en que viven los jóvenes son lo más equipados de tecnología, no sólo por la demanda explícita que hacen los chicos con respecto a estos bienes y su

equipamiento, sino por las expectativas educativas que los padres depositan en la tecnología como un apoyo a la escolaridad y al futuro de sus hijos. Es interesante observar, en qué medida un mayor equipamiento tecnológico en los hogares, influye en el comportamiento de los jóvenes, o repercute en un uso más intenso de todas las aplicaciones. En la tabla 90 se encuentra que en el grupo 2 (10 a 14 años) y en el grupo 3 (adolescentes 15 a 18 años) hay porcentajes similares en todos los dispositivos, es decir, que todos ellos tienen presencia en los hogares en mayor o menor grado.

**TABLA 91**  
**P116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	6	17,1	8	20,0
Cuando necesito algo pido y me dan	9	25,7	18	45,0
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	11	31,5	7	17,5
Hago algún trabajo en casa.	3	8,6	3	7,5
Hago algún trabajo fuera de casa	2	5,7	4	10,0
No me dan dinero	4	11,4	0	0,0
TOTAL	35	100,0	40	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Tanto los jóvenes del grupo 2 como del grupo 3 coinciden en afirmar que cuando necesitan dinero se lo piden a sus padres. Así lo hacen el 25.7% y el 45.0%, respectivamente. La siguiente opción es que reciben dinero en los cumpleaños, fiestas de Navidad (31.5% y 17.5%, respectivamente). Por último, también algunos alumnos investigados declara la opción de una paga semanal (17.1% y 20.0%, respectivamente).

TABLA 92

## P117 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Tengo más dinero del que necesito	4	21,0	0	0,0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	12	63,2	15	62,5
Tengo menos dinero del que necesito	3	15,8	9	37,5
TOTAL	19	100,0	24	100,00

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Al tratarse de chicos más grandes, es interesante conocer qué piensan acerca de la realidad económica que viven en sus hogares, o por lo menos, de qué manera la perciben ellos. Los jóvenes encuestados nos manifiestan que en un 63.2% y 62.5%, tienen suficiente dinero para sus necesidades.

TABLA 93

P118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación,  
¿qué te gustaría más?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Internet	12	63,2	16	66,7
Televisión	4	21,0	6	25,0
No lo se	3	15,8	2	8,3
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Ampliamente podemos notar que los grupo 2 y 3 prefieren el Internet sobre la televisión. Para el primer grupo, chicos de 10 a 14 años, lo hacen en un 63.2% y para el grupo de los mayores, de 15 a 18 años, con un 66.7%. Se puede decir que la aparición de las redes sociales, los juegos en línea, la múltiple información que entrega el Internet, ha permitido que éste desplace a la televisión dentro de las preferencias de los jóvenes.

**TABLA 94**

**P 119 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación,  
¿qué te gustaría más?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Internet	11	57,9	15	62,5
Teléfono móvil	7	36,8	7	29,2
No lo se	1	5,3	2	8,3
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

El Internet sigue siendo el preferido, esta vez frente al teléfono móvil (celular). Para el grupo 2 (10 a 14 años), el 57.9% lo prefieren y en el grupo 3 (15 a 18 años), el 62.5% lo prefieren al internet.

Desde la aparición de la navegación y la comunicación a través del Internet, se ve que se ha convertido en el favorito de todos. A través de esta base tecnológica, los jóvenes pueden también contactarse con sus pares, hacer nuevos amigos, reencontrarse con los antiguos. Todo el aspecto social que el Internet ofrece y pone a su disposición, lo

hacen el preferido, aún al teléfono móvil (celular), una de las pantallas identificadoras de su generación.

**TABLA 95**

**P 120 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación,  
¿qué te gustaría más?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Internet	8	42,1	14	58,3
Video juegos	9	47,4	9	37,5
No lo se	2	10,5	1	4,2
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Se encuentra en esta opción un comportamiento diferente en los grupos investigados. Mientras el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) prefieren los video juegos al Internet con un 47.4%, los jóvenes del grupo 3 (15 a 18 años) siguen mostrando una preferencia marcada por el Internet, aún sobre los video juegos, con un 58.3%.

Aquí están confrontados dos aspectos interesantes: el amplio universo de información y relación social que representa el internet y el ocio digital, representado por los videojuegos. Se ve que la edad ha influido en la elección de la pantalla que les gusta más, quedando evidente que a medida que aumenta el uso de las redes sociales, Internet gana terreno como pantalla preferida frente a los videojuegos.

Se pasa a analizar la preferencia de las pantallas pero sin considerar el Internet. En primer lugar, se va a considerar las opiniones de los jóvenes con respecto a la

televisión y su relación de preferencia con algunas de las pantallas. Se recuerda que la televisión es la pantalla que hizo su aparición temprana en la vida de las personas, aún antes que la generación actual. Pero, a pesar de tratarse de una pantalla “vieja”, también ha ido evolucionando y manteniendo en algunos casos, su protagonismo.

**TABLA 96**

**P 121 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación,  
¿qué te gustaría más?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Video juegos	9	47,4	9	37,5
Televisión	8	42,1	13	54,2
No lo se	2	10,5	2	8,3
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Nuevamente se encuentra una diferencia entre los grupos encuestados con referencia a los video juegos y la televisión. Para los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) los video juegos son los que más les gustan con un 47.4%. En cambio, para los del grupo 3 (15 a 18 años), la televisión es la preferida ( 54.2%, con 20 puntos sobre los video juegos. La edad vuelve a marcar la diferencia. Los mayores son más televisivos que los más pequeños, quienes al parecer encuentran más atractivos a los juegos de video, ya que tienen un formato atractivo e impactante y que permite competir contra ellos mismo y contra los demás. Esto se puede deber también que, cuando se analizó la posesión de las diferentes consolas por parte de los grupos encuestados, el mayor porcentaje de posesión en cada una de ellas, la tenía el grupo 2 (10 a 14 años).



TABLA 97

**P 122 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación,  
¿qué te gustaría más?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
1. Teléfono móvil	7	36,8	13	54,2
2. Televisión	11	57,9	10	41,6
No lo se	1	5,3	1	4,2
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

El 57.9% de los chicos del grupo 2 (10 a 14 años) ampliamente prefieren la televisión al teléfono móvil (celular). Los porcentajes de preferencia se invierten cuando se pasa al grupo 3 (15 a 18 años), en que al 54.2% de los jóvenes les gusta más el teléfono móvil (celular) que la televisión. Puede darse cuenta de que las preferencias cambian dependiendo de la combinación de pantallas que presenten. Se debe recordar que anteriormente el grupo de los más grandes se había mostrado ampliamente partidario del Internet antes que del teléfono móvil (celular), sin embargo, cuando se los pone frente a una pantalla distinta, esto se modifica.

Se puede entender que para la mayoría de los adolescentes, el teléfono móvil (celular) es símbolo de independencia y un medio efectivo de socializar y de interactuar con sus pares, de allí, que ante las opciones mostradas, tenga un mayor protagonismo. De todas formas, es interesante poder realizar estos análisis desde diferentes perspectivas, para estar en capacidad de entender los gustos y preferencias de los jóvenes hacia las diferentes tecnologías.

Se tiene claro que el teléfono móvil (celular) ha formado parte de la vida de estos jóvenes desde siempre, por lo que su apropiación y el grado de familiaridad con este dispositivo, difiere sustancialmente de lo que ocurre con los adultos.

**TABLA 98**  
**P 123 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación,**  
**¿qué te gustaría más?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Teléfono móvil	7	36,9	15	62,5
Mp3/ Mp4/ iPod	10	52,6	8	33,3
No lo se	2	10,5	1	4,2
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
 Elaboración: La Autora

Frente al binomio “teléfono móvil (celular) – Mp3/Mp4/Ipod” los grupos vuelven a responder de manera diferente; el grupo 2 (10 a 14 años) muestra una inclinación mayor hacia los dispositivos de sonido y video como los Mp3, Mp4 y los Ipod (52.6%); el grupo 3 (15 a 18 años) continúan con una preferencia marcada del 62,5% de los alumnos por el teléfono móvil (celular), casi el doble de la preferencia que declaran tener por los dispositivos comparados.

Se puede decir que el éxito del teléfono móvil (celular) entre los jóvenes se debe fundamentalmente que este segmento ha dejado de percibirlo como un medio de comunicación complementario, como lo fue en sus inicios, para pasar a ocupar el lugar de dispositivo personal, que además de sus múltiples usos les proporciona un sentido de independencia especial.

TABLA 99

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

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Teléfono móvil	12	63,2	13	54,2
Video juegos	7	36,8	9	37,5
No lo se	0	0,0	2	8,3
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Al consultar la preferencia entre el teléfono móvil (celular) y los videojuegos, se puede dar cuenta como el panorama cambia notablemente. Ante esta alternativa, los dos grupos coinciden en preferir ampliamente el teléfono móvil (celular). El grupo 2 que corresponde a jóvenes entre 10 y 14 años, en un 63.2% lo hace. Por otra parte, en el grupo 3 (jóvenes entre 15 a 18 años), el 54.2% prefiere el teléfono celular. Aquí la edad no influye en la preferencia de este grupo de consumidores, que se muestran inclinados definitivamente por el teléfono celular.

Por último, se va a asociar dos tipos de consolas de videojuegos para tratar de conocer cuáles son las preferencias de los grupos encuestados. En primer lugar se comparan dos video consolas que no son portátiles y luego con aquellas que lo son.

TABLA 100

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

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Wii	10	52,6	3	12,5
PlayStation 3	9	47,4	14	58,3
No lo se	0	0,0	7	29,2
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En análisis anteriores se expuso el hecho de que la consola de video Wii tiene juegos diseñados para los más pequeños, con personajes como Mario Bros, Sonic, Kirby, etc, que básicamente son juegos de estrategias, magia, aventuras y completamente interactivos. De allí que el grupo 2 (10 a 14 años) prefiera el Wii en un 52.6% de los casos. Por el contrario, el PlayStation 3, posee juegos de aventuras, de guerras, y en general dedicadas a un público mayor, lo cual se muestra en la preferencia que expresa el grupo 3 (15 a 18 años) con un 58.3%.

**TABLA 101**  
**P 126 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación,**  
**¿qué te gustaría más?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
PSP	7	36,8	14	58,3
Nintendo DS.	7	36,8	3	12,5
No lo se	5	26,4	7	29,2
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
 Elaboración: La Autora

Estas consolas son totalmente portátiles y muy interactivas. Para el grupo 2 (10 a 14 años) no existe una preferencia entre las dos, pues ambas tienen el mismo porcentaje de aceptación 36.8%, mientras que para el grupo 3 (15 a 18 años), el PSP es el preferido con un 58.3%.

### 3.3. REDES SOCIALES Y MEDIACION FAMILIAR

La llegada de los medios interactivos ha establecido nuevos escenarios en el acompañamiento de los menores y los adolescentes frente a las pantallas. Uno de los cambios más radicales lo constituye la personalización del uso de las pantallas como una experiencia única y personal. Se presentan tablas que tengan relación con este tema, en primer lugar para el grupo 1 (niños de 6 a 9 años) y luego para el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) y para el grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años).

#### 3.3.1 Redes sociales y mediación familiar para el grupo 1 (niños de 6 a 9 años)

TABLA 102

## P11 ¿En qué lugar suele usar Internet (para navegar, chat, e-mail)?

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia*	%
En casa	12	50,0
En el colegio	0	0,0
En un ciber café	3	12,5
En un lugar público	1	4,2
En casa de un amigo	1	4,2
En casa de un familiar	7	29,1
<b>TOTAL</b>	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

En cuanto al lugar en donde usan internet los niños, éstos lo hacen desde diversos lugares siendo el propio hogar el sitio más habitual para navegar (50.0%). Al mismo tiempo el 29.1% de los investigados de la Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano” respondieron que también lo hacen desde la casa de un familiar, seguido por un ciber café -12.5%-. En menor porcentaje utilizan el internet desde un lugar público (4.2%) o desde la casa de un amigo (4.2%).

A la luz de los resultados, la potencial tarea educadora de los niños con referencia al uso del internet, podrá ejercerse en la mayor parte de los casos en el hogar, al ser el sitio más habitual para navegar. En este caso particular, es de notar que no tienen acceso a internet, desde su escuela, algo que llama la atención, ya que la institución educativa en la que estudia este grupo de alumnos encuestados, cuenta con una sala de computación y con los recursos necesarios para ofrecer este tipo de tecnologías a sus alumnos.

TABLA 103

**P12. La mayoría de las veces que utiliza Internet, ¿suele estar.....?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia*	%
Solo	7	41,1
Con amigos/as	1	5,9
Con hermanos/as	0	0,0
Con mi padre	2	11,8
Con mi madre	0	0,0
Con otros familiares	6	35,3
Con un profesor/a	1	5,9
<b>TOTAL</b>	17	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Seguidamente se analiza con quién están los menores al momento de utilizar el internet, ya que la llegada de los medios interactivos ha cambiado el escenario clásico de la familia reunida en torno a la radio ó al televisor, pasando a otra dimensión, donde las pantallas son personales y su consumo, es individual. Prueba de ello es el resultado expresado por los niños encuestados, en los que el 41.1% indica que navega solo; 35.3% de los alumnos lo hacen en compañía de un familiar; el 11.8% lo hace en compañía de su padre y en igual porcentaje, en compañía de un amigo (5.9%) o de un profesor (5.9%).

Es preocupante que la opción “navego solo” sea la más alta, seguida de aquella que lo hace con otros familiares, mostrando una ausencia de compañía de los padres y por lo tanto del control y la mediación respectiva. Este aspecto es interesante de analizar, ya que se trata de niños de 8 y 7 años, niños pequeños que de forma autónoma se mueven dentro de este nuevo mundo y que nos hace cuestionarnos sobre la paradoja de ¿cómo es posible una mediación familiar sin estar los progenitores presentes en el momento del acceso?

TABLA 104

## P16 ¿Con quiénes suele comunicarse?

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia*	%
Con mi madre	9	31,0
Con mi padre	8	27,6
Con mis hermanos	4	13,8
Con otros familiares	4	13,8
Con los amigos/as	4	13,8
<b>TOTAL</b>	29	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

El teléfono móvil (celular) es digital, es personal y multifuncional y el tenerlo o poder utilizarlo, implica un crecimiento en la posibilidad de comunicarse con otras personas, ya sean familiares o amigos. Los resultados globales para el grupo estudiado es que, de forma mayoritaria los niños se comunican con su madre (31.0%), padre (27.6%), hermanos (13.8%), familiares (13.8%) y con amigos (13.8%).

Al observar la tabla 104r, se ve que entre los pequeños, a pesar de mantener un uso preferentemente familiar en los relativo a los interlocutores principales, se observa cierta tendencia hacia la comunicación social con niños de su edad, reafirmando que, las nuevas pantallas y en este punto específico, el teléfono celular, facilitan la interactividad dentro de un marco dinámico, abren un espacio para la socialización, hecho que es aprovechado de forma cada vez más natural por los niños de esta edad.



**TABLA 105**  
**P20. ¿Con quién suele jugar?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia	%
Solo	8	33,4
Con mi madre	1	4,2
Con mi padre	6	25,0
Con mis hermanos	5	20,8
Con los amigos	2	8,3
Con otras personas distintas	2	8,3
<b>TOTAL</b>	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Diversos estudios aconsejan el consumo en grupo (familia, compañeros, entre amigos, etc.) de los productos de ocio audiovisual o videoconsolas. Particularmente, en las etapas del desarrollo infantil, se considera necesaria la implicación de los adultos (padres, educadores) en los juegos de los menores. De ahí el interés en preguntar con quién suelen estar al momento de jugar. El 33.4% de los alumnos del grupo 1, manifestó que juega solo; el 25.0% lo hacen con el papá; el 20.8% con sus hermanos; jugar con los amigos (8.3%) o con otra persona (8.3%) es una opción minoritaria.

Si sumamos los porcentajes en los cuales el niño manifiesta estar acompañado de su padre, madre, y hermanos, nos permite decir que entre los niños de 8 y 7 años que corresponde al rango investigado, jugar con videojuegos supone mayoritariamente una experiencia familiar que se combina en con momentos de juego en solitario y, en menor medida con momentos compartidos con iguales. Tal vez porque se trata de chicos pequeños, ya que más adelante se verá cómo este porcentaje es completamente diferente. El sexo no determina ninguna diferencia que valga la pena recalcar, ya que niños y niñas juegan por igual.

**TABLA 106**  
**P23 Cuando ve la tele, ¿suele estar con....?**

Opción	6 – 9 años Unidad Educativa Particular Bilingüe “Liceo Panamericano”	
	Frecuencia*	%
Solo	11	34,3
Mi padre	6	18,8
Mi madre	5	15,6
Algún hermano/a	7	21,9
Otro familiar	2	6,3
Un amigo/a	1	3,1
Otras personas	0	0,0
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo #1 (niños de 6 a 9 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

El ver la televisión ha pasado de ser un evento social durante el cual, familias enteras veían el mismo programa en la misma televisión, a que los miembros de la familias vean programas diferentes en varios televisores y en distintas habitaciones. Los menores de identifican como una audiencia especial, en el caso de la televisión, porque a más de sus antiguos “atractivos”, el aumento de la competencia ha hecho que las empresas se centren en canales especializados (animados, deportes, películas, variedades, etc.) los que muchas veces encuentran en los más pequeños a fieles seguidores y al tener disponible un televisor en su habitación, este se convierte en el lugar de mayor preferencia para esta actividad. El 34.3% del grupo responde estar solo a la hora de ver televisión, 21.9% en compañía de un hermano, 18.8% con el papá, 15.6% con la mamá, 6.3% con otro familiar, y tan solo un 3.1% con un amigo u otras personas.

Al ser una interrogante que tiene posibilidades de respuesta múltiple, da opción a pensar que, si bien los chicos la mayoría del tiempo ven la televisión sin ninguna compañía, también disfrutan de esta actividad con un familiar (papá, mamá, hermano) ya que estas opciones también tiene porcentajes bastante elevados. Hay que recordar la importancia de estar al tanto de los programas que los niños están viendo, para

ofrecer la debida orientación y explicación, en caso de ser necesario, de allí la importancia de conocer esta variable.

### 3.3.2. Redes sociales y mediación familiar para el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) y el grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años)

Se pasa a analizar qué sucede con los otros grupos que han formado parte de esta investigación, el uso que hacen de las diversas pantallas, el acompañamiento en el momento del uso y acceso a cada una de ellas, etc., iniciándolo con una mirada a la Red.

**TABLA 107**

#### **P25. ¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
En mi casa	19	30,2	23	41,8
En el colegio	12	19,0	0	0,0
En un ciber	4	6,4	10	18,2
En un lugar público	3	4,8	1	1,8
En casa de un amigo	11	17,4	11	20,0
En casa de un familiar	14	22,2	10	18,2
TOTAL	63	100,0	55	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

De acuerdo a los datos entregados por los encuestados, éstos muestran un multiacceso a la Red desde diversos lugares, utilizando por lo general, el Internet en sus propios hogares. Así, el 30.2% de los alumnos del grupo 2 (10 a 14 años) navega

desde su propia casa; un 22.2% lo hace desde la casa de un familiar; y. un 19.0% en el colegio. Dentro del grupo 3 (15 a 18 años), el 41.8% accede a la Red desde su casa; 20.0% desde la casa de un amigo; el 18.2% desde un cyber o la casa de un familiar (18.2).

Como se puede ver, el internet se ha convertido en una actividad mayoritariamente doméstica, sin despreciar otros lugares de naturaleza muy distinta, como puede ser el centro educativo, la casa de familiares o lugares públicos de acceso. En definitiva, el hogar se define como un sitio de especial trascendencia educativa, por lo que supone la existencia de una mediación efectiva entre los jóvenes y su acceso a la Internet. Esta potencial tarea educadora puede ejercerse en casi la mitad de los encuestados al ser el hogar el sitio más habitual para navegar.

**TABLA 108**

**P26 La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia*	%	Frecuencia*	%
Sólo	17	28,8	23	52,3
Con amigos	14	23,7	7	15,9
Con hermanos	7	11,9	5	11,4
Con mi padre	8	13,6	0	0,0
Con mi madre	8	13,6	6	13,6
Con mi novio/a	1	1,7	1	2,3
Con un profesor/a	4	6,7	2	4,5
TOTAL	59	100,0	44	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

La llegada de los medios interactivos ha sido capaz de romper las reglas en cuanto a disfrutar de las diferentes pantallas de manera colectiva. Esto lo puede notar tan solo examinando las respuestas entregadas por los grupos 2 y 3. Para el grupo 2 (10 a 14

años), el 28.8% navegan solos; 23.7% navegan con amigos. Para el grupo 3 (jóvenes de 15 a 18 años), se nota que esta experiencia es mayoritariamente individual y con un porcentaje mucho más elevado que para el grupo anterior: 52.3% navega solo; el 15.9% corresponde a la opción de navegar junto con amigos. Se ve como la experiencia de utilizar la Internet de forma individual es rápidamente adoptada por esta generación, quien concibe a la Red como un medio y un soporte para desplegar su relación social con el mundo y con sus iguales. Al parecer este “navegar solo” es una muestra de autonomía, más no de aislamiento, al ser compatible con situaciones de uso compartido en la Red, tema que preocupa enormemente a padres y educadores y que lo ven como uno de los peligros potenciales de llevar a cabo esta actividad de forma solitaria.

Luego de conocer sobre el acompañamiento a la hora de acceder a la Red, se continúa analizando qué actividades han desplazado para poder dedicar ese tiempo al uso del Internet. Se puede decir que cuando los adolescentes encuentran una actividad que la encuentren interesante, que les llama poderosamente la atención, ponen mucho empeño en aprenderla y cuando la alcanzan, se dedican a ella con gran intensidad. En este contexto entra el Internet a sus vidas, con infinitas posibilidades interactivas nunca antes vistas. Y cabe preguntarse, ¿qué actividades han desplazado por el internet? ¿qué o quiénes sufren las consecuencias de esta novedad?

TABLA 109

## P28. ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas Internet?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Familia	5	11,4	1	2,1
Amigos/as	4	9,1	2	4,2
Estudios	8	18,2	8	16,7
Deporte	1	2,3	7	14,6
Lectura	9	20,4	9	18,7
Televisión	5	11,4	5	10,4
Videojuegos	6	13,6	5	10,4
Hablar por teléfono	3	6,8	2	4,2
A nada	3	6,8	9	18,7
TOTAL	44	100,0	48	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Si reconocen que algunas de las actividades cotidianas han sido afectadas por el tiempo que ahora le dedican lo alumnos investigados al Internet. En el grupo 2 (chicos de 10 a 14 años) un 20.4% manifiesta que el internet le ha quitado tiempo a la lectura; para un 18.2% a los estudios; en un 13.6% a jugar con video juegos; y, en un 11.4% a la familia y a ver televisión (1.4%). Para el grupo 3 los porcentajes son muy distintos: Un 18.7% opina que el internet le ha quitado tiempo a la lectura y en igual porcentaje siente que no le ha quitado tiempo a nada desde que utiliza internet (18.7%). Un 16.7% opina que ha restado tiempo a sus estudios y en un 14.6% opina que lo ha hecho con el deporte. S debe mencionar que las actividades de lectura y las actividades educativas son las más perjudicadas en este desplazamiento causado por Internet. Éste compite con varias actividades de distinta naturaleza, incluso el grupo de los más pequeños reconocen que les restar tiempo a la familia. En todo caso, es interesante que los chicos reflexionen al respecto, para que desde su perspectiva, impongan límites razonables a esta actividad.

Como se ha indicado los jóvenes internautas hace un uso variado y global de las múltiples posibilidades que ofrece Internet, pero la comunicación y la relación social aparece como fin principal. El medio idóneo lo constituye el Messenger, que como se vio anteriormente, se muestra como la actividad más popular en la Red. Esta es una comunicación en tiempo real con personas o grupos de personas. La tecnología pone en sus manos un medio relativamente sencillo de mantener una conversación continua con los amigos y conocidos.

**TABLA 110**

**P32. Mientras chateas o estás en el Messenger....**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Siempre me muestro como soy	18	94,7	23	100,0
A veces finjo ser otra persona	1	5,3	0	0,0
Siempre finjo ser otra persona	0	0,0	0	0,0
TOTAL	19	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Conforme aumenta la edad, los adolescentes adoptan una postura de mayor sinceridad en sus comunicaciones. Es de relevancia anotar que, en el caso de la presente investigación, los jóvenes que conforman los dos grupos afirman con porcentajes notablemente altos que siempre se muestran como son; en el grupo 2 con un 94.7% y para los adolescente del grupo 3 con un 100.0%. Se sabe que los jóvenes actuales se relacionan de una manera diferente, pues bien, el Messenger y el chat son unos de los medios que se lo permiten y en el que interactúan con total sinceridad con respecto a su persona.

TABLA 111

**P34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Con mis amigos	19	57,6	22	62,9
Con mi familia	12	36,4	12	34,3
Con amigos virtuales	2	6,0	1	2,8
TOTAL	33	100,0	35	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Con los datos mostrados en la tabla 111, queda corroborado el hecho de que los jóvenes utilizan esta tecnología, del Messenger, como medio de socializar principalmente con amigos ya existentes y también con su familia. Para el grupo 2, el 57.6% chatea o utiliza el Messenger con sus amigos y en un 36.4% lo hace con su familia. Para el grupo 3, aunque los porcentajes aumentan, siguen siendo en el mismo orden; así 62.9% declara chatear con sus amigos y 34.3% lo utiliza como de medio de comunicación con su familia. Esto también ayuda a entender y a darse cuenta que su comunicación la realizan básicamente con personas de su círculo más directo. Los amigos virtuales poseen un bajísimo porcentaje de aceptación entre los grupos.

Es importante ahora pasar a otra pantalla, en el mismo orden que en casos anteriores, esto es, al teléfono móvil.



TABLA 112

## P62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Con mi padre	10	20,0	9	13,4
Con mi madre	10	20,0	13	19,4
Con mis hermanos/as	5	10,0	7	10,5
Con mis familiares	10	20,0	8	11,9
Con mis amigos/as	12	24,0	20	29,9
Con mi novio/a	3	6,0	10	14,9
TOTAL	50	100,0	67	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Poseer o utilizar un teléfono móvil (celular) multiplica las posibilidades de establecer comunicación con personas cercanas, ya sean amigos o familiares. En el caso de la presente investigación, el 24.0% de los jóvenes del grupo 2, suelen comunicarse con sus amigos, y luego con su padre (20.0%), madre (20.0%) y familiares (20.0%). En el grupo 3, el 29.9% de los jóvenes se comunican con sus amigos; el 19.4% lo hace con su mamá y un 13.4% con su papá.

Podemos decir entonces que la pequeña pantalla es un medio de contacto con los padres y con los amigos, produciéndose una diferencia con relación a los encuestados del grupo 1 (6 a 9 años) quienes ponen en primer lugar la comunicación con sus progenitores. Se produce una transición hacia lo social, en el caso de estos dos grupos, es decir los interlocutores de los teléfonos móviles (celulares) cambian a medida que crecen los menores, adquieren nuevos gustos, nuevas prioridades y mayor autonomía, pasan de una comunicación netamente familiar a una comunicación evidentemente social

El celular ha alcanzado en muy poco tiempo la condición de un bien de “primera necesidad”. Así, lo demuestra el alto grado de penetración de esta pantalla, pero al mismo tiempo que ha revolucionado el campo de la comunicación, también ha creado nuevos frentes dentro de cada uno de los hogares. En este sentido, se ha interrogado a los jóvenes sobre tres aspectos especialmente: la existencia de discusiones y conflictos familiares derivados del uso del celular, el motivo de los mismos y si este dispositivo se convierte en medio para premiar ó castigar a los adolescentes.

**TABLA 113**

**P64 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	10	55,6	17	73,9
Si	8	44,4	6	26,1
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>	<b>23</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Los resultados nos muestran que es casi nulo el hecho de que existan conflictos por el uso del teléfono móvil (celular). Los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) responden en un 55.6% que no y los mayores, reunidos en el grupo 3 (15 a 18 años) lo hacen en un porcentaje aún más contundente, del 73.9%. Esto lleva a pensar que existe una mediación previa y aceptada por ambas partes, en cuanto al uso que los chicos deben hacer de esta pantalla, al menos en el caso de la presente investigación.

**TABLA 114**  
**P65. ¿Por qué motivos?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que lo uso	4	36,4	5	50,0
Por el momento del día en que lo uso	3	27,3	4	40,0
Por el gasto que hago	4	36,3	1	10,0
TOTAL	11	100,0	10	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En caso de que exista un conflicto (o conflictos) familiar entorno al teléfono móvil, esto obedece a varios motivos. En el caso de grupo 2 (10 a 14 años), un 36.4% manifiestan que éstos se producen por el tiempo de uso y por el gasto que hacen (36.4%), lo cual suena lógico ya que son los padres los que solventan el gasto que genera el móvil. Para el grupo 3 (15 a 18 años), por el contrario, el 50.0% tiene problemas por la cantidad de tiempo que utilizan el móvil y un 40.0% por el momento del día en que lo utilizan.

**TABLA 115**  
**P66 ¿Te castigan o te premian con el uso de móvil?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	10	58,8	21	91,3
Si	7	41,2	2	8,7
TOTAL	17	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En toda organización familiar se encuentra un sistema de premios y recompensas. Los padres utilizan en muchas ocasiones aquellas cosas o aficiones de los jóvenes sobre las cuales puede “negociar” y obtener un determinado comportamiento. En este sentido y a pesar de que el teléfono móvil (celular) es un dispositivo que los jóvenes consideran como indispensable en sus vidas, éste no escapa de convertirse en moneda de cambio. El 58.8 de los integrantes del grupo 2 (10 a 14 años) exponen que no los premian o castigan con este dispositivo. El 91.3% de los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años) nos entregan la misma respuesta.

Ahora se puede pasar a analizar otra pantalla, esta vez los videojuegos. De la misma manera en como trabajamos con el teléfono móvil, proseguimos a analizar las tablas que nos entreguen datos interesantes en cuanto a la compañía en el momento del uso y de los conflictos que pueden crearse por el mismo.

**TABLA 116**

**P92 ¿Con quién sueles jugar?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	14	29,8	11	47,8
Con mi madre	3	6,4	0	0,0
Con mi padre	5	10,6	1	4,4
Con mis hermanos/as	11	23,4	4	17,4
Con los amigos/as	14	29,8	7	30,4
TOTAL	47	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Sabemos que los videojuegos son un medio actual que acapara la atención de chicos y adultos y se constituyen en una actividad de ocio preferente. Al igual que el resto de

las pantallas, una cuestión muy relevante en el caso de los videojuegos es su dimensión como experiencia social, es decir, en qué medida éstos le permiten relacionarse y mantenerse en contacto con los demás. Para el grupo 2 (10 a 14 años) el 29.8% juegan solos; también un 29.8% juegan con amigos; el 23.4% juegan en compañía de los hermanos y un 10.6% lo hace en compañía de su papá. Si se observa detenidamente, se puede decir que los más pequeños viven la experiencia de los video juegos en compañía de sus hermanos, su padre y los amigos. Para el grupo 3 la experiencia de juego es algo distinta, ellos manifiestan en un 47.8% jugar solos, 30.4% con amigo y un 17.4% con hermanos.

**TABLA 117**

**P93 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los video juegos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	11	57,9	12	80,0
Si	8	42,1	3	20,0
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Los jóvenes encuestados manifestaron que no existen conflictos entre ellos y sus progenitores por el uso que hacen de los videojuegos, al menos en la presente investigación. Esto se evidencia en los porcentajes mostrados en la tabla 117: para el grupo 2 (10 a 14 años), el 57.9% indica que no discute con sus padres por el uso de los videojuegos. Para el grupo 3, sobre este asunto, se da un contundente 80.0%

TABLA 118

## P94 ¿Por qué motivos?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	6	46,2	1	33,3
Por el momento en el que juego	4	30,8	2	66,7
Por el tipo de juegos	3	23,0	0	0,0
TOTAL	13	100,0	3	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Un 46.2% de los chicos que manifiestan tener en algunas ocasiones roces y conflictos con sus padres indican que esto se da por el tiempo que pasan jugando y en un 30.8% por el momento en el que juegan. Los porcentajes se invierten en el grupo 3 (15 a 18 años), pues para el 66.7% el mayor motivo de conflictos es el momento que dedican al juego, para el 33.3% por el tiempo que pasan dedicados a los juegos. Se ve que a pesar de que este entretenimiento digital es altamente popular entre los jóvenes, no genera mayores problemas dentro del hogar.

TABLA 119

## P95 ¿Te premian o te castigan con los video juegos?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,00	0	0,0
No	7	36,8	14	93,3
Si	12	63,2	1	6,7
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Con respecto a que si se premia o castiga a los alumnos por el uso de los videojuegos, existe un comportamiento distinto en ambos grupos. Mientras que en el grupo 2 (10 a 14 años) el 63.2% de sus integrantes han sido castigados o premiados con los video juegos; en el grupo 3 (15 a 18 años) la situación es completamente diferente, pus el 93.3% afirman no haber sido castigados o premiados con los video juegos. La edad de los integrantes marca este comportamiento distinto de los padres, quienes tratan de utilizar esta pantalla para lograr obtener un comportamiento determinado por parte de sus hijos.

El grado de interés que suscitan los videojuegos entre los jóvenes provoca, sin duda que otras actividades cotidianas se vean relegadas por el tiempo que se les dedica. El trabajo realizado trata de investigar sobre este tema y ahonda en situaciones de desplazamiento como la familia, el estudio, los amigos, la lectura, etc.

**TABLA 120**

**P 98. ¿A qué le has quitado tiempo por usar los video juegos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Familia	3	6,6	1	3,5
Amigos/as	3	6,6	3	10,3
Estudios	7	15,6	4	13,8
Deporte	3	6,6	6	20,7
Lectura	8	17,8	4	13,8
Televisión	7	15,6	5	17,2
Hablar por teléfono	7	15,6	2	6,9
A nada	7	15,6	4	13,8
TOTAL	45	100,0	29	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Las actividades desplazadas por el uso de los videojuegos son muy diversas y variadas. En el caso puntual del grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años), al 17.8% su utilización les ha quitado tiempo para la lectura; y también les ha sido afectado el tiempo dedicado a actividades como las siguientes: los estudios (15.6%), la televisión (15.6%), hablar por teléfono (15.6%) y por último algunos opinan que los videojuegos no le han restado tiempo a nada (15.6%). El grupo 3, por el contrario, muestra porcentajes diversos en todas las actividades: el 20.7% de este grupo piensa que le ha quitado tiempo para el deporte; al 17.2% se les ha disminuido el tiempo para ver la televisión; de igual manera se les ha reducido el tiempo para dedicarlo a los estudios (13.8%), a la lectura (13.8%), pero existen aquellos que piensan que no le están quitando tiempo a ninguna actividad (13.8%).

En todo caso más allá de los porcentajes, estos jóvenes son conscientes de que el uso de videojuegos le ha restado tiempo a algunas actividades importantes, lo que hace pensar que, a pesar de tener un alto grado de familiaridad con la misma, se dan cuenta de que si ésta no estuviera en sus vidas, de forma cotidiana podrían dedicar ese espacio de tiempo a alguna otra actividad que les genere beneficios como los estudios, la lectura, incluyendo el socializar con su propia familia.

Seguidamente, se pasa a otra pantalla, esta vez la televisión. De igual manera se interrogó sobre los aspectos que son relevantes para analizar su grado de presencia en la vida de los adolescentes.

Los jóvenes son una audiencia de especial importancia en el caso de la televisión, pues así lo demuestra su acceso casi universal a esta pantalla que se encuentra omnipresente en todos los hogares. En la actualidad la oferta televisiva se encuentra ampliada por la ofrecida por los canales de cable que entregan opciones con diversos contenidos y más diversificada. Este aspecto encaja perfectamente con las características de los jóvenes actuales a los que les gusta consumir diversos contenidos.



TABLA 121

## P104. Cuando ves la tele ¿sueles hacerlo...?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	4	10,8	15	39,4
En la habitación de un hermano/a.	12	32,5	2	5,3
En la habitación de mis padres	2	5,4	1	2,6
En la sala de estar	11	29,7	18	47,4
En la cocina	5	13,5	2	5,3
En un cuarto de juegos	3	8,1	0	0,0
TOTAL	37	100,0	38	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Se debe recordar que al tratarse de las otras pantallas como los videojuegos, el celular o el Internet, todos estos dispositivos tienen la característica de ser totalmente portátiles. Frente a esto, la televisión se define por ser la más “hogareña”, pues el domicilio familiar es el lugar desde donde los jóvenes acceden a los contenidos televisivos. Se sabe por los resultados antes mostrados que existen varios televisores en los hogares de los jóvenes encuestados, este hecho marca una pauta interesante. Para el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) el lugar donde el 32.5% de ellos ven televisión es en su habitación; el 29.7% lo hacen en la sala de estar y el 13.5% en la cocina. En el grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años) 47.4% mira la televisión en la sala de estar y 39.4% lo hace en su habitación. En este caso, los menores tienen como lugar favorito para ver la tele su propia habitación, dato curioso ya que por lo general, a medida que avanzan en edad, el consumo de las pantallas se vuelve totalmente individual. Aquí ocurrió lo contrario.

TABLA 122

## P105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Solo	13	27,7	19	27,6
Con mi padre	6	12,8	11	15,9
Con mi madre	7	14,9	14	20,3
Con algún hermano/a	9	19,2	13	18,8
Con otro familiar	5	10,6	8	11,6
Con un amigo/a	7	14,9	4	5,8
TOTAL	47	100,0	69	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

De acuerdo a lo datos entregados en cuanto al acompañamiento al momento de ver la televisión, se corrobora lo expresado anteriormente, ya que a medida que los chicos crecen, el ver la televisión tiende a convertirse en una actividad individual. Así lo indican las respuestas entregadas por los encuestados. En el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) en un 27.6% miran solos la televisión; el 19.2%, con un hermano; el 14.9%, con la madre; el 14.9% con un amigo.. A pesar de que la opción “sólo” es la mayor, si sumamos el resto de los porcentajes, nos damos cuenta que sigue siendo una actividad que disfrutan los alumnos investigados en compañía. En el grupo 3 (15 a 18 años) el 27.6% ven la tele solos, el 20.3% con la mamá, 18.8% con un hermano, 15.9% con el papá.

La disposición de varios televisores en distintos lugares de la casa, da opción para que de igual forma accedan a ella desde estos puntos. A diferencia de antaño, en el que existía un solo televisor, y la experiencia de forma casi obligatoria, debía ser compartida en familia.

Cuando se analizaron las otras pantallas se notó la fuerte relación de los menores con todo lo que suponga participación activa del usuario, sobre todo en cuanto a la realización de varias acciones a la vez. La televisión no pierde fuerza frente a las demás pantallas y, a pesar de ser un medio unidireccional, sigue captando el tiempo de los chicos acostumbrados a las multitareas. Al parecer para los menores, ver la televisión no es una tarea excluyen con la realización de otras actividades.

**TABLA 123**

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

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	6	10,3	8	13,8
Comer	13	22,4	19	32,8
Navegar por internet	8	13,8	9	15,5
Hablar por teléfono	9	15,6	6	10,3
Leer	6	10,3	1	1,7
Dormir	7	12,1	5	8,6
Charlar con mi familia	3	5,2	8	13,8
Jugar	6	10,3	2	3,5
TOTAL	58	100,0	58	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Para los chicos del grupo 2 (10 a 14 años) la televisión en 22.4% de ellos, es un acompañamiento principal durante las comidas; el 15.6% mientras ve la televisión, habla por teléfono, el 13.8%, navega por internet; el 12.1%, duerme; el 10.3% estudia o hace la tarea del colegio, lee (10.3%) o juega (10.3%). Para el grupo 3 (15 a 18 años), 32.8%, come mientras ve televisión; el 15.5% navega por internet; 13.8%, estudia o hace la tarea del colegio, o charla con la familia (13.8%). En definitiva, la

televisión actúa como un acompañante en casi todas las tareas que realizan los jóvenes.

**TABLA 124**

**P107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la televisión?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	11	57,9	21	87,5
Si	8	42,1	3	12,5
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

El uso o el tiempo que los chicos dedican a la televisión no es de ninguna manera motivo de discusión o de problemas en el seno familiar. De forma más notable para el grupo 3 (15 a 18 años), quienes en un 87.5% respondieron de forma negativa. Para el grupo de los más pequeños, a pesar de que un 57.9% manifestó no tener inconvenientes, el porcentaje que afirma que sí los tiene no es nada despreciable (42.1%). Al parecer, de acuerdo a los resultados mostrados en la tabla 124, lo chicos del grupo 2 son los que mayores discrepancias o discusiones tienen con sus padres por causa de la televisión.

Como en el caso de pantallas anteriores (celular, computador, video juegos, etc.) al parecer la existencia de cierto grado de mediación familiar y de “acuerdos” previos entre los miembros de la familia, ayudan a la ausencia de grandes conflictos a causa de la televisión.

**TABLA 125**  
**P108 ¿Por qué motivos?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	6	50,0	3	75,0
Por el momento del día en el veo la tele.	5	41,7	1	25,0
Por los programas que veo	1	8,3	0	0,0
TOTAL	12	100,0	4	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En el caso del grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) para el 50.0% el motivo principal de la discusión con los padres por el uso de la televisión, es por el tiempo que ellos dedican a ver la televisión; el 41.7% señala que las discusiones se producen por el momento del día en el que se dedican a ver la tele. En el caso del grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años), de igual manera, el tiempo dedicado a esta pantalla es el motivo más común de discusiones, pues así lo corroboran el 75.0% de los alumnos encuestados; y, un 25.0% de estos alumnos discuten con sus padres por el tiempo de dicado a la televisión. Se nota que prácticamente no existen inconvenientes, conflictos o discusiones por el tipo de programas que los jóvenes están consumiendo.

**TABLA 126**  
**P109. ¿Te castigan o te premian con la tele?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	11	57,9	23	95,8
Si	8	42,1	1	4,2
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Evidentemente la televisión no es motivo de canje, de premio o castigo por el comportamiento de los jóvenes involucrados en la investigación. Los padres de estos chicos al parecer no utilizan el tiempo dedicado a la televisión para negociar con sus hijos, al menos en el caso del grupo 3 (adolescente de 15 a 18 años), donde el 95.8% responde de forma negativa a esta interrogante. Para los más pequeños el panorama cambia un poco; si bien para la mayoría 57.9% sus padres no toman a la televisión como un medio para premiarlos o castigarlos por algo, para un significativo porcentaje de estos jóvenes (42.1%) si es así. Seguramente al tratarse de chicos más pequeños, sus progenitores han impuesto ciertas condiciones y reglas que tienen que ver directamente con permitirles o no ver la televisión.

#### **3.4. REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR**

Las tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) han adquirido gran relevancia, principalmente a partir del amplio uso de la red Internet, siendo el educativo unos de los más importantes campos de acción. Tienen como base la información y han hecho que el usuario pase de tener el papel de receptor pasivo de un mensaje, a tener un papel activo, donde él decide la secuencia de la información y establece el ritmo, cantidad, calidad y profundización de la información que desea. Obviamente todo esto ha sido adoptado rápidamente por la actual generación que está completamente familiarizada y al tanto de todos estos beneficios.

Los centros educativos son, o pueden ser, un referente en el aprendizaje de uso óptimo de las pantallas que conlleve un aprovechamiento de oportunidades y una minimización de los riesgos. Es decir, los avances mostrados por estas tecnologías, tienen que ser aprovechados en la educación no sólo en lo que se refiere a la pura instrucción de los jóvenes, si no, sobre todo, para la existencia de una mediación educativa en su faceta como internautas. Al respecto, en primer lugar se ve si utilizan las TIC para sus tareas escolares, en qué herramientas se apoyan más y si tienen profesores que la utilicen.

TABLA 127

## P14 ¿Te ayudas del ordenador o Internet para realizar los deberes?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No contesta	3	15,8	3	12,5
Si	16	84,2	21	87,5
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Las respuestas entregadas por los jóvenes encuestados ayudan a confirmar el hecho antes descrito, acerca del apoyo que buscan en la tecnología para realizar sus actividades, en este caso, escolares. Un 84.2% de los integrantes del grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) afirma que se ayuda del ordenador o del internet a la hora de hacer sus deberes. El 87.5% de los miembros del grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años) indica que lo mismo, esto es que sí se ayuda del ordenador o del internet a la hora de hacer sus deberes.

A continuación, se analiza qué herramienta les brinda a los estudiantes, mayor soporte, mayor apoyo al momento de hacer sus tareas escolares.

TABLA 128

## P15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Internet: Buscadores y páginas web	16	40,0	21	53,9
CD interactivo	1	2,5	3	7,7
Enciclopedias digitales	10	25,0	2	5,1
Word, Power Point, Excel, etcétera.	13	32,5	13	33,3
TOTAL	40	100,0	39	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Los recursos más utilizados a la hora de realizar las tareas escolares son Internet (buscadores y páginas web). Para el grupo 2 (10 a 14 años), en un 40.0%, acuden al Internet (Buscadores y páginas web); un 32.5% utiliza programa tales como Word, Power point, Excel, etc., y un 25.0% accede a enciclopedias digitales. En el caso del grupo 3, los mayores porcentajes se muestran solo para el Internet – 53.9% - y para los procesadores de texto (33.3%). Se concluye que las TIC, y dentro de ellas, el computador y la Internet ponen el mundo de la información al alcance de las manos de los estudiantes y le proporcionan un aprendizaje sin fronteras.

El rol de los docentes, como usuarios de Internet, se convierte en testimonio del valor educativo que aporta esta tecnología y sobre el buen uso que de ella se puede hacer. Una de las condiciones para que se de esa mediación a través del ejemplo, será que los propios jóvenes reconozcan en sus maestros la condición de internautas.



TABLA 129

## P17 ¿Tienes algún profesor que usa Internet para explicar su materia?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No, ninguno	2	10,5	13	54,2
Si, algunos (menos de la mitad)	5	26,3	10	41,6
Si, casi todos (más de la mitad)	6	31,6	1	4,2
Sí, todos	6	31,6	0	0,0
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

En el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) el 31.6% opinan que todos o más de la mitad de sus maestros utiliza Internet para explicar sus clases; que todos sus maestros utiliza Internet para impartir sus clases; y, el 26.3% cree que lo hacen menos de la mitad del número de sus profesores. Para el grupo 3, sin embargo, los datos son relevantes: el 54.2% opina que ninguno de sus maestros utiliza internet para explicar sus clases y el 41.6% piensa que menos de la mitad lo hace. En el caso de este último grupo, la influencia educativa de los docentes como utilitarios del internet, es todavía limitado. Se sabe que la integración de la tecnología como herramienta docente tiene indudables beneficios para los centros educativos, pero el uso de ésta por parte de los maestros aún no está generalizada.

Muy ligado al aspecto anterior, está la cuestión sobre cómo o de quién han aprendido el manejo de la Red. En términos generales, la generación actual se muestra como autónoma por el uso mayoritariamente solitario que hace de Internet y lógicamente también como autodidacta en el aprendizaje de la misma.

TABLA 130

## P27 ¿Quién te ha enseñado a manejar Internet?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	12	40,0	22	75,8
Algún hermano/a	5	16,7	1	3,5
Mi novio/a	0	0,0	0	0,0
Algún amigo	1	3,3	1	3,5
Mi padre	4	13,3	1	3,5
Mi madre	2	6,7	1	3,4
Algún profesor/a del colegio	6	20,0	3	10,3
TOTAL	30	100,0	29	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Las respuestas que entregan los encuestados son determinantes: la gran mayoría ha aprendido solo a manejar Internet. Así, en el caso del grupo 2, el 40.0% de los chicos declara que nadie le enseñó a moverse en la red, que aprendió sólo; el 20.0% indican que internet les enseñó algún profesor; y, un 16.7% que éste le enseñó un hermano/a. Los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años) son totalmente autodidactas, pues así lo declaran el 75.8% declaran que ninguna persona les ayudó a manejar Internet y tan sólo a un 10.3% le enseñó un maestro.

Se conoce que la generación interactiva se muestra como usuaria de los múltiples beneficios que ofrece la Red, pero también Internet presenta la posibilidad de contribuir al medio, de pasar de espectador a emisor de contenidos propios. Esto es explorado por los menores internautas quienes en algunos casos se ven atraídos por la idea de crear sus propias páginas o blogs.

**TABLA 131**  
**P41 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	12	63,2	15	62,5
Si	7	36,8	9	37,5
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
 Elaboración: La Autora

El 63.2% de los estudiantes del grupo 2 (jóvenes 10 a 14 años) no han realizado páginas web o blogs. Los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años) el 62.5% tampoco han realizado páginas web o blogs. Sin embargo, hay un porcentaje importante (36.8% y 37.5%, respectivamente) para ambos grupos que respondieron que si han realizado un aporte a la red ya sea creando una página web o un blog. Se nota que la edad no tiene mayor incidencia en este aspecto, pues ambos grupos se comportan de la misma manera.

Ahora respecto al porcentaje que expresó que si había realizado una página web ó un blog, es importante determinar con qué tipo de contenido lo hicieron. Los resultados se muestran en la tabla 132.

**TABLA 132**  
**P42. ¿Con qué contenido?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Deportes	2	15,4	1	5,6
Software e informática	0	0,0	3	16,6
Programación de televisión	1	7,7	0	0,0
Noticias	0	0,0	3	16,6
Educativos	1	7,7	2	11,1
Culturales	0	0,0	3	16,6
Juegos	1	7,7	1	5,6
Música	4	30,8	3	16,7
Humor	1	7,7	1	5,6
Concursos	0	0,0	0	0,0
Adultos	0	0,0	0	0,0
Historia personal	3	23,0	1	5,6
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100,0</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Si bien en la interrogante anterior no existía una incidencia marcada con respecto a la edad, en esta pregunta vemos que sí. De acuerdo a las respuestas del grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años), el 30.8% manifiestan haber creado estos espacios con contenidos de música; 23.0% hacen referencia a una historia personal; y, 15.4% a deportes. Para el grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años), los contenidos son completamente distintos: el 16.7%, ha creado estos espacios con contenidos de música; el 16.6% crean espacios con noticias; los demás lo hacen con: la educación (11.1%), los juegos (5.6%), humor (5.6%) o historias personales (5.6%).

Por lo general, el contenido de las creaciones interactivas suele guardar relación con la preferencia en el momento de utilizar Internet. Así en lo que se refiere a música, deporte, software e informática se anotan como los predilectos. Llama la atención el

hecho de que los más pequeños hayan expresado que han creado una página o un blog en la que hablan de su historia personal. Dato relevante que debe ser tomado en cuenta a la hora de la mediación familiar en relación con lo que los jóvenes allí exponen.

El último punto es investigar cuáles son los motivos por los que este grupo de jóvenes piensa que es interesante, qué tiene alguna utilidad el poseer una página web o blog; aquello que los impulsa a dar el salto de usuarios a creadores de contenidos.

**TABLA 133**

**P43 ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una Web o blog propia?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia *	%	Frecuencia *	%
Expresar mi opinión	6	30,0	6	35,3
Compartir información con conocidos	2	10,0	3	17,7
Darme a conocer y hacer amigos	3	15,0	1	5,9
Escribir sobre lo que me gusta	4	20,0	2	11,8
Me sirve de desahogo	2	10,0	2	11,7
Ser útil para otros interesados en el tema	1	5,0	2	11,7
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	2	10,0	1	5,9
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100,0</b>	<b>17</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Para ambos grupos es aspecto más relevante y por el cual es útil mantener una página o un blog propio en la red, es el hecho de que al 30.0% de los chicos del grupo 2 les permite expresar su opinión, al igual que al 35.3% de los adolescentes del grupo 3. Ello confirma lo que en algunos tópicos anteriores se ha indicado: el hecho de que la generación actual encuentra en la Red, además de una fuente de información que

los acerca a un mundo inexplorado por ellos, una forma de expresarse, de mostrar su opinión libremente sobre ciertos aspectos que ellos consideran interesantes.

### **3.5. REDES SOCIALES, RIESGO Y OPORTUNIDADES**

Las TIC, Internet, el teléfono móvil, etc., forman parte de nuestras vidas y lo van a ser con mayor intensidad en el futuro. Desde esta mirada, ofrecen muchas e interesantes oportunidades para los niños y adolescentes, pero también entrañan riesgos. El teléfono móvil e Internet son canales de comunicación y expresión que contribuyen cada día más a las relaciones sociales, al entretenimiento y al aprendizaje de niños y jóvenes. Pero es necesario, como en otros ámbitos de la vida, enseñar a los menores todo el potencial que les proporcionan, restringir los contenidos inadecuados para su edad y avisarles de los riesgos de los que deben protegerse.

En las siguientes tablas se analizan los riesgos y las oportunidades que presentan las distintas pantallas (internet, teléfono móvil, videojuegos, etc.) y cuál es la mediación familiar que existe con respecto al uso de éstas.

Al referirse a los *ordenadores (computador)* y *al internet*, si hay un grupo sobre el que haya pocas dudas acerca de su afinidad con la tecnología que estos ofrecen, no es otro que el de los jóvenes. Mientras los adultos utilizan internet para buscar información, los jóvenes lo hacen para comunicarse y socializar; pasan más tiempo conectados, tienen acceso desde diferentes lugares, participan de una variedad de servicios en línea y por su puesto se adapta con mayor facilidad a los cambios tecnológicos de la Red. Todas estas características les brindan muchas oportunidades, pero también traen problemas. De allí la importancia de analizar aquellos aspectos que se considera muestran de qué forma los jóvenes encuestados están protegidos e informados de los riesgos a los que se exponen cuando ingresan a ese mundo amplio y maravilloso del internet; qué tan conscientes están de las oportunidades, y cómo lo miran desde su propia perspectiva.

**TABLA 134**  
**P21 Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No	0	0,0	0	0,0
No lo sé	0	0,0	0	0,0
Sí, tengo un filtro	1	5,0	1	5,3
Sí, tengo un antivirus	17	85,0	17	89,4
Sí, pero no sé lo que es	2	10,0	1	5,3
TOTAL	20	100,0	19	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Un número muy elevado de jóvenes tienen conocimiento de que tiene instalado un sistema de protección cuando navega en internet. En el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) el 85.0% tiene un antivirus y en el grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años) 89.4% manifiesta tener instalado este tipo de protección. Puede darse cuenta que el sistema de protección se refiere tan sólo al riesgo de que el ordenador (computador) pueda ser afectado o dañado por algún virus más, no acerca de una protección con respecto a los contenidos, a las páginas a las que pueden ingresar, a los blogs en lo que pueden participar. Se ve que en este sentido tan sólo un 5% en ambos grupos tiene un instalado un filtro que les permite a los padres controlar las páginas a las que el joven puede acceder. Se debe reflexionar acerca de este punto, ya que los padres, muchas veces por desconocimiento, no ejercen de manera efectiva una mediación y un control que son necesarios para que los chicos "naveguen" de forma segura en la RED.

TABLA 135

**P33 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Usas web cam?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nunca	5	26,3	6	26,1
A veces	14	73,7	17	73,9
Siempre	0	0,0	0	0,0
TOTAL	19	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

La evolución de los usos de la Red hacia aplicaciones más sociales ha puesto de manifiesto que los usuarios estén deseando de poder utilizar la tecnología para sus propias necesidades. Esta autoexpresión y la comunicación con otros con fines sociales es lo que sustenta y hace populares a los blogs, video blogs y sobre todo a las redes sociales. Uno de los dispositivos que nos acercan más con aquellos que nos estamos comunicando es la web cam. De acuerdo a los resultados mostrados en la tabla 135, alrededor del 75% de los jóvenes de ambos grupos han utilizado una web cam mientras chatean o están en el Messenger. En este caso la edad no es un factor determinante, ya que los porcentajes de uso son casi similares.

Se ha apuntado que en la mayor parte de los casos el objetivo al utilizar los sistemas de comunicación instantánea es mantener vínculos sociales preexistentes, es decir, el grupo de amigos. Sin embargo, es cierto que la posibilidad de contactar con desconocidos es algo que les llama potencialmente la atención y genera curiosidad en los internautas adolescentes, abriendo la posibilidad de conocer gente interesante, de hacer nuevos amigos, pero también de exponerse a riesgos innecesarios. Veamos los datos que nos entregaron los jóvenes encuestados con referencia a este tema:



TABLA 136

## P35 ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No tengo ninguno	6	31,6	10	43,5
Tengo, pero no los conozco	8	42,1	6	26,1
Tengo y he conocido alguno	5	26,3	7	30,4
TOTAL	19	100,00	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

La amistad interactiva también se puede considerar como un rasgo de la generación actual; dato curioso es el que se muestra en la tabla 36, ya que los más pequeños, el grupo 2 que abarca a jóvenes de 10 a 14 años, declaran en un 42.1% tener amigos virtuales, pero que no los conocen; el 31.6% señalan que no tiene ningún amigo y un 26.3% que lo ha conocido. Versus las respuestas que nos entregan los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años) que en un alto número, 43.5%, no tienen ningún amigo virtual; el 26.1% lo tiene y que en algún momento lo conoció en persona; y, un 26.1% que declara que, a pesar de tener algún amigo en la Red, no lo conoce. En términos generales se ve que los chicos están dispuestos a hacer amigos a través de las redes sociales, pero no están tan interesados en conocerlos.

Veamos ahora el grado de mediación que existe por parte de los progenitores con respecto a Internet. En primer lugar, sí existe una navegación conjunta con los menores de forma que sea percibido como parte de una educación en el uso de estas tecnologías y de mostrar interés por las actividades que ellos desarrollan en la Red. En segundo lugar, sí existe algún grado de restricción parental con respecto a ciertos tópicos como: dar información personal, hacer compras on-line, descargar archivos, chatear, ver películas, etc. Todo esto no puede dar una idea más clara de en qué medida los progenitores están ejerciendo control y estableciendo reglas claras con sus hijos con respecto al uso de Internet.

TABLA 137

## P48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado a internet?

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	13	29,6	12	30,0
Echan un vistazo	10	22,7	14	35,0
Me ayudan, se sientan conmigo	2	4,6	1	2,5
Están en la misma habitación	2	4,5	3	7,5
Comprueban después por dónde he navegado	2	4,5	0	0,0
Miran mi correo electrónico	3	6,8	0	0,0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	5	11,4	3	7,5
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	5	11,4	1	2,5
No hace nada	2	4,5	6	15,0
TOTAL	44	100,0	40	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Respecto a los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años), el 29.6% indican que mientras están conectados al internet, sus padres les preguntan sobre qué es lo que están haciendo; a un 22.7% sus padres les echan un vistazo de lo que realizan; un 11.4% hacen cosas conjuntamente con sus padres: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.; y, a otro 11.4% les recomiendan sitios para navegar o cómo acceder a Internet. En el caso de los más grandes, adolescentes de 15 a 18 años que conforman el grupo 3: al 35.0% los padres echan un vistazo; al 30.0% los padres les preguntan sobre lo que están haciendo; y para un 15.0% no les dicen nada. De acuerdo a esta investigación, los padres aparentemente son simples espectadores de cómo se mueven sus hijos en la Red existiendo muy poco o ningún acompañamiento o sugerencia acerca de contenidos, páginas o temas que puedan ser de interés y sobre

los cuales puedan entablar un nexo que les permita ejercer una verdadera mediación sobre la actuación de los chicos en el Internet.

**TABLA 138**

**P49. Cuando navegas por internet según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	12	23,1	11	20,4
Chatear o usar el Messenger	2	3,9	5	9,3
Dar información personal	15	28,9	15	27,8
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	6	11,5	4	7,4
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	1	1,9	2	3,7
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	5	9,6	1	1,8
Ver vídeos o fotos	1	1,9	2	3,7
Colgar videos o fotos	4	7,7	1	1,8
Enviar mensajes a teléfonos móviles	4	7,7	4	7,4
Enviar correos electrónicos	0	0,0	1	1,9
Jugar	1	1,9	2	3,7
No me prohíben nada	1	1,9	6	11,1
<b>TOTAL</b>	<b>52</b>	<b>100,0</b>	<b>54</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Es interesante, después de haber analizado la tabla anterior, determinar si existe algún tipo de restricción que los padres impongan a sus hijos, acerca de Internet. Nuevamente hay aspectos que son coincidentes entre los dos grupos estudiados. A un 28.9% de los menores del grupo 2, sus padres les prohíben dar información personal, ; un 23.1% comprar algo a través de página on-line; y, a un 11.5 suscribirse a un boletín o página de correo. Para los adolescentes del grupo 3, a un 27.8% les prohíben dar

información personal; al 20.4% no les permiten hacer compras on-line; y, a un 11.1% no les prohíben nada. Al parecer lo que más les preocupa a los progenitores es el hecho de que sus hijos puedan entregar a desconocidos información personal y que realicen compras en línea, antes que aspectos ligados directamente con los contenidos que a los que ellos pudieran acceder a través de la Red y que pudieran ser peligrosos.

Seguidamente se interroga a los jóvenes sobre la percepción que tienen sobre su conocimiento de la tecnología. En este sentido los menores se han definido como principiantes, usuarios de nivel medio, nivel avanzado y como expertos.

**TABLA 139**

**P50. Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Un principiante	2	10,5	1	4,2
Tengo un nivel medio	9	47,4	12	50,0
Mi nivel es avanzado	5	26,3	6	25,0
Soy todo un experto	3	15,8	5	20,8
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

En esta pregunta la edad marca ciertas diferencias. Los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años), manifiestan en un 47.4% sentir que tienen un nivel medio de conocimientos; el 26.3% dice tener un nivel avanzado; y, el 15.8% se percibe como todo un experto. Los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años), en un 50.0% sienten que tienen un nivel medio; 25.0% se describe como un internautas avanzados y 20.8% como expertos. Se ve que a mayor edad, mayor conocimiento del manejo del Internet, al menos es la

percepción personal que cada uno de los jóvenes entrevistados tiene con respecto a sus habilidades en el área tecnológica.

A medida que la Internet, con su interacción y sus actividades en línea, se ha vuelto omnipresente en la vida de los adolescentes, cada vez mayor número de chicos reconoce en ésta una herramienta útil para sus actividades, no solamente sociales, sino también en el ámbito del estudio.

**TABLA 140**

**P51. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nada	1	5,2	0	0,0
Poco	4	21,1	4	16,6
Bastante	5	26,3	10	41,7
Mucho	9	47,4	10	41,7
TOTAL	19	100,0	24	100,00

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

En el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) 47.4% de los chicos opina que internet presenta muchas ventajas; 26.3% cree que internet tiene bastantes ventajas; y un 21.1% opina que son muy pocas su ventajas. En el caso del grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años), 41.7% opinan que internet les permite ahorrar tiempo y que les facilita la comunicación; otro 41.7% creen les permite ahorrar bastante tiempo; y un 16.6% opinan que internet es de muy poca utilidad.

TABLA 141

**P52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,00
Nada	6	31,6	7	29,2
Poco	5	26,3	8	33,3
Bastante	5	26,3	5	20,8
Mucho	3	15,8	4	16,7
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Está claro que el uso de esta tecnología puede provocar algunos problemas o fomentar determinadas conductas de riesgo que pueden poner en peligro a los jóvenes. Los menores al parecer están conscientes de estos riesgos, aunque no en un mismo grado. En el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) con referencia al peligro que representa Internet y que puede hacer que una persona se “enganche”, el 31.6% piensan que no existe esa posibilidad; el 26.3% opina que es poco probable que este “enganche” se dé; otro 26.3%, opina que es bastante probable que el “enganche” suceda. Los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años), al ser más grandes, tienen un grado más de conciencia de los peligros y riesgos de abusar de el uso de esta tecnología. Así, 33.3% piensa que internet puede enganchar a una persona pero en poco grado; el 20.8% piensa que es bastante probable el “enganche” y 16.7% cree que es muy seguro la ocurrencia del “enganche” a los alumnos investigados. Si se suman los porcentajes que ven la existencia de un riesgo, aunque sea en menor escala, se puede afirmar que tanto los menores como los que tienen más edad, reconocen algún peligro en internet.

TABLA 142

**P53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos”**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nada	8	42,1	7	29,1
Poco	5	26,3	9	37,5
Bastante	4	21,1	4	16,7
Mucho	2	10,5	4	16,7
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Otro de los riesgos más comentados y que está presente si existe un alto grado de utilización de internet, es el aislamiento que puede producir. Se preguntó en el caso de los amigos y las respuestas fueron las siguientes: 42.1% de los jóvenes del grupo 2 opinaron que esta situación no sucede en nada; el 26.3% piensa que internet puede provocar un aislamiento de sus amigos pero en menor grado; y, el 21.1% consideran que sí se puede correr ese riesgo. Los adolescentes del grupo 3, creen en un 37.5% que el estar pegado a la red puede provocar una separación de sus amigos en un menor grado y el 29.1% piensan que no.

Se pasa ahora a otra pantalla, *el teléfono móvil (celular)*. En la actualidad, cada vez más jóvenes tienen un móvil propio y es una de sus pantallas preferidas. Es que la telefonía móvil se adecua perfectamente a la movilidad que caracteriza al adolescente. Le permite sentirse cerca, disponible y estar al tanto de lo que hacen los demás. Brinda la ilusión de no perderse nada, dado que la disponibilidad inmediata es un elemento central para sostener el rol como miembro activo del grupo de pertenencia. Es por ello que se preguntó respecto a qué les pasaría a los estudiantes investigados si estuvieran algunas semanas sin el teléfono móvil.

**TABLA 143**  
**P63 Si me quedara dos semanas sin móvil...**

<b>Opción</b>	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0,0	0	0,0
Mi vida cambiaría a mejor	2	11,1	1	4,4
Mi vida cambiaría a peor	5	27,8	5	21,7
No pasaría nada	11	61,1	17	73,9
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100,0</b>	<b>23</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Aparentemente los jóvenes encuestados coinciden al indicar que no les pasaría absolutamente nada si estuvieran dos semanas sin el teléfono móvil (celular), al menos eso opinaron el 61.1% de los chicos del grupo 2 y 73.9% de los adolescentes del grupo 3. Pero hay un promedio de 25.0% de jóvenes de los dos grupos que piensan que su vida cambiaría para peor. A pesar de su popularidad entre los menores, éstos no sienten que habría una gran variación en su vida si no lo tuvieran por un período de tiempo.



TABLA 144

## P67 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Cuando estoy en clase	12	37,5	6	23,1
Cuando estoy estudiando	6	18,8	3	11,5
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	4	12,5	0	0,0
Cuando estoy durmiendo	7	21,9	3	11,5
No lo apago nunca	3	9,3	14	53,9
TOTAL	32	100,0	26	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

El grado de penetración del teléfono móvil (celular) entre la generación interactiva, su uso intensivo entre diversos interlocutores y el aprovechamiento de todas sus funciones provoca que sea una pantalla difícil de apagar. Se interrogó a los jóvenes acerca de en qué momento apagan el celular. Para los chicos del grupo 2 (10 a 14 años) el 37.5% lo apaga cuando está en clases; el 21.9% lo apaga al celular cuando está durmiendo; y, 18.8% cuando están estudiando. Para los adolescentes del grupo 3 las cosas son distintas: el 53.9% de ellos manifiestan que no lo apagan nunca; el 23.1% indican que lo hacen cuando están en clase; y, el 11.5% cuando están estudiando.

Como se esperaba los mayores mantienen su móvil (celular) prendido en todo momento. Esta situación preocupa principalmente a los educadores quienes se ven invadidos en sus clases por “ring tones”, los jóvenes se envían mensajes de texto en clase, bromean con los tonos, etc., es decir, en ocasiones, se puede crear un ambiente de distracción. Esto lleva a pensar ¿qué pueden hacer los profesores para tratar de incorporar esta tecnología en sus clases de forma de que puedan darles una

mano, en vez de entorpecer su trabajo? Es otro de los desafíos a los cuales se enfrenta el sistema educativo actual.

Después de conocer que los jóvenes en su mayoría apagan su teléfono móvil en muy pocas ocasiones y algunos de ellos no lo hacen nunca, veamos sin el algún momento esto se traduce en recibir llamadas molestas en horas inoportunas. Para conocerlo se les preguntó a los dos grupos encuestados si recibían mensajes o llamadas cuando ya estaban durmiendo.

**TABLA 145**

**P68 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuándo ya estás en la cama?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Nunca	10	55,5	3	13,0
Algunos días	5	27,8	18	78,2
Casi todos los días	2	11,1	1	4,4
Todos los días	1	5,6	1	4,4
TOTAL	18	100,0	23	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Como podemos ver en la tabla 145 se resumen sus respuestas. El 5.5% de los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) no reciben nunca una llamada cuando ya están durmiendo; 27.8% la reciben algunos días; y, un 11.1% casi todos los días. En el grupo 3, adolescentes de 15 a 18 años, la situación cambia, pues el 78.2% de ellos afirma tener llamadas tarde en la noche y un 13.0% no las recibe nunca. No es de

asombrarse, ya que recordemos que estos adolescentes expresaron en su mayoría, no apagar el celular en ningún momento.

**TABLA 146**

**P69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	9,5	2	8,6
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0,0	1	4,4
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	4	19,1	1	4,4
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	4,8	1	4,4
No estoy de acuerdo con ninguna	14	66,6	18	78,2
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100,0</b>	<b>23</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

El hecho de que un adolescente disponga de un teléfono móvil (celular) propio supone poner en sus manos una herramienta que puede encerrar muchos riesgos. Por un lado, puede existir la posibilidad de que los jóvenes se vean expuestos a la conducta inapropiada de otras personas, por ejemplo el ciberbullying. Por otro, que la facilidad y la comodidad que ofrece pueda originar cierta dependencia excesiva. En el caso específico de nuestra investigación, tanto los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) y los del grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años), no están de acuerdo con ninguna de las frases que se expusieron (66.6% y 78.2%, respectivamente) y tratan de investigar acerca de riesgos pasivos y activos que se producen por el uso del teléfono móvil (celular).

Se analicemos otra pantalla: *las video consolas y los videojuegos*. Ya se ha visto con anterioridad otros temas relacionados con los video juegos y su impacto en las relaciones familiares. En este caso, se va a centrar la atención en un asunto puntual: el acceso a juegos piratas.

**TABLA 147**

**P90 ¿Tienes juegos pirateados?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	11	57,9	4	26,7
Sí, tengo alguno	7	36,8	9	60,0
Si, casi todos los que tengo	1	5,3	2	13,3
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>	<b>15</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Se ve que los grupos se comportan de diferente manera. Los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años), en su mayoría, esto es, en el 57.9%, no tienen juegos pirateados; y, el 36.8% mencionan que tienen alguno. En cambio los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años), en un 60.0% afirman tener juegos que no son originales y 26.7% que no tienen ninguno. En el caso de esta investigación los mayores admiten tener juegos piratas, a pesar que por la edad, tienen mayor conocimiento de que se trata de un delito. Manejan su propio dinero y los juegos piratas son muy accesibles no así los originales que tienen un costo diametralmente más alto.

**TABLA 148**  
**P91 ¿Cómo los consigues?**

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	1	8,3	6	33,3
Los grabo de un amigo	1	8,3	4	22,2
Los compro en una tienda o en la calle	10	83,4	8	44,5
TOTAL	12	100,0	18	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

En el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) expresan en un 83.4% que los juegos piratas los compran en una tienda o en la calle, mientras que el 8.3% los descargan de internet o los graban de un amigo (8.3%). El 44.5% de los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años) manifiestan que consiguen los juegos piratas en la calle; el 33.3% de ellos lo descargan de internet; y, el 22.2 % los graban de algún amigo.

La percepción colectiva sobre los video juegos está muy marcada por dos visiones distintas: la creencia en sus beneficios (propician el aprendizaje tecnológico, favorecen el desarrollo de capacidades, etc.) y la convicción de su peligrosidad (generan violencia, crean adicción, etc.). Es evidente que esto preocupa enormemente a los progenitores, quienes en muchos casos, se fijan más en la cantidad de horas que los chicos pasan jugando y descuidan un poco el contenido en sí de los juegos.

Se puede decir que el primer temor, es que se llegue a un empleo incontrolado de estos juegos que suponga más adelante un desorden en la vida de los adolescentes.

Pero, se puede decir que tan importante es lo uno como lo otro; no sólo hay que tomar en cuenta la cantidad de tiempo que le dedican a los video juegos, sino también de qué se tratan estos juegos, ya que en muchísimas ocasiones escuchamos que juegos violentos pueden generar conductas violentas y peligrosas.

**TABLA 149**

**P96 ¿Sabes tus padres de lo que van en los video juego con los que juegas?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
No	2	10,5	3	20,0
Si	11	57,9	11	73,3
No lo sé	6	31,6	1	6,7
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

De acuerdo la tabla 149, los padres de los chicos del grupo 2 (10 a 14 años) en un 57.9% conocen de qué se tratan los juegos que tienen sus hijos y un 31.6% no están seguros. Para el grupo 3, el 73.3% de los padres tienen conocimiento sobre el juego de sus hijos y 20.0% no lo saben. En todo caso, los padres en un porcentaje alto están al tanto de los video juegos de sus hijos, lo que es importante para poder ejercer una mediación efectiva en este tema.

TABLA 150

**P97 Si tus padres supieran de que van los video juegos con los que juegan ¿Te dejarían jugar con ellos?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Si con todos	12	63,2	11	73,3
Con algunos sí, con otros no	5	26,3	3	20,0
No me dejarían jugar con casi ninguno	2	10,5	1	6,7
TOTAL	19	100,0	15	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)  
Elaboración: La Autora

Otro aspecto interesante de conocer es el hecho de que, si los padres supieran el contenido de los juegos, tendrían problemas en permitirles a sus hijos jugarlos. Los chicos del grupo 2 respondieron de forma afirmativa; es decir, para el 62.3% si sus padres estuvieran enterados del contenido de los juegos les permitirían jugar con todos ellos. Los adolescentes del grupo 3 opinan lo mismo en un 73.3% de los casos, estando seguros que sus padres no tendrían problema en dejarlos jugar con los video juegos que tienen.

TABLA 151

## P99 ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?

Opción	10-14 años Colegio “Logos Academy”		15-18 años Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	4	20,0	3	15,7
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	4	20,0	3	15,7
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	15,0	6	31,8
No estoy de acuerdo con ninguna.	9	45,0	7	36,8
TOTAL	20	100,0	19	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Los videojuegos exigen una capacidad de concentración de sus usuarios que, en algunos casos, puede hacerles perder el sentido de la realidad que los rodea. Esto los convierte en una herramienta de entretenimiento muy poderosa, aunque también pone de manifiesto algunos riesgos que pueden suponer un uso desmedido. En el grupo 2, un 20.0% reconoce que los videojuegos lo pueden volver un poco violento y en el grupo 3, un 15.7% indican lo mismo. El riesgo de “enganche” a los videojuegos es también un riesgo real; así, el 20.0% de los jóvenes del grupo 2, así lo piensan y también 15.7% de los adolescente del grupo 3. Por último, uno de los grandes atractivos de los videojuegos, es la posibilidad que ofrecen de recrear el mundo que nos rodea, desafiar las leyes de la física y hacer cosas que no se pueden hacer en la vida real; el 15.0% de los jóvenes del grupo 2 están de acuerdo con esta afirmación y el 31.8% del grupo 3 de igual manera. También se tienen jóvenes que no están de acuerdo con ninguna de las situaciones o afirmaciones anteriores (45.0 y 36.8%, respectivamente).



Una vez analizados los riesgos de un consumo excesivo del internet, el teléfono móvil y el video juegos, es preciso analizar una pantalla no menos importante en la vida de todos: *la televisión*. Esta pantalla forma parte de la rutina familiar y desde su aparición se convirtió en un pasatiempo favorito y de mayor influencia en la vida de los jóvenes. Es por este hábito de ver la tele todos los días, que se ha despertado una gran preocupación sobre el tiempo y la calidad de los contenidos que están siendo asimilados por los chicos. Sobre este punto, los menores tienen un papel importante a la hora de decidir qué programas ver. Al parecer la misma autonomía que muestran en el uso de las nuevas tecnologías la asumen con la televisión.

**TABLA 152**

**P110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Yo mismo	5	26,3	7	29,2
Mis hermanos/as	1	5,3	2	8,3
Mi padre	4	21,0	2	8,3
Mi madre	1	5,3	2	8,3
Entre todos, lo negociamos	8	42,1	11	45,9
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100,0</b>	<b>24</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Para el grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años), 42.1% exponen que negocian entre todos; y, la segunda opción con 26.3% es la que expresa que el mismo alumno escoge lo que se ve. Los del grupo 3 (adolescentes de 15 a 18 años), el 45.9% expresan que entre todos eligen lo que van a ver y en segundo lugar, el 29.2% mencionan que ellos mismo lo deciden. A pesar de que muchos cuentan con televisores en sus habitaciones o que ellos mismo eligen los programas, los datos muestran que la televisión sigue siendo una pantalla que se ve en familia.

A continuación se desea conocer cuáles son los programas o los contenidos más populares entre los jóvenes. Se sabe que el tipo de programación televisiva que están consumiendo es uno de los principales motivos de estudio y de preocupación de todos. Se interrogó a los grupos en estudio, y se les presentó diferentes opciones para que ellos puedan manifestar cuáles son sus preferencias, para luego analizar si existe algún tipo de restricción o mediación por parte de los padres.

**TABLA 153**

**P111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	16	24,2	23	22,5
Dibujos animados	8	12,1	19	18,6
Deportes	7	10,6	12	11,8
Series	12	18,2	17	16,7
Concursos	3	4,6	5	4,9
Documentales	9	13,6	9	8,8
Noticias	3	4,6	6	5,9
Programas del corazón	3	4,6	6	5,9
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	5	7,5	5	4,9
TOTAL	66	100,0	102	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Los grupos 2 y 3 expresaron con un porcentaje casi igual 24.2% y 22.5% respectivamente, que prefieren las películas; en segundo lugar las series (18.2% y 16.7%, respectivamente) y los dibujos animados (12.1% y 18.6%, respectivamente). Los porcentajes más bajos fueron dados para las noticias, documentales, concursos, etc.

Sería ingenuo considerar al medio televisivo como responsable de conductas o de los productos que genera, o lo que es lo mismo, pensar que la televisión es mala en sí misma, ignorando las enormes posibilidades que un medio tan complejo ofrece para la comunicación, educación y socialización de los jóvenes. En todo caso, como en todo lo referente a las pantallas, todos los extremos y excesos son malos. Lo importante es la mediación y el diálogo que debe existir al interior de los hogares para que, lejos de convertirse en una pantalla que aisle a los chicos, sea un punto de encuentro y de reunión familiar, como lo era antes.

**TABLA 154**

**P112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0,0	0	0,0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	8	42,1	19	79,2
Si hay programas que no me dejan ver	11	57,9	5	20,8
TOTAL	19	100,0	24	100,0

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

Vemos que en el caso del grupo 2 (jóvenes de 10 a 14 años) los padres ejercen esa mediación que se mencionó anteriormente. Así, el 57.9% de los chicos afirman que si hay programas que los padres no les dejan ver. En cambio, los adolescentes del grupo 3 (15 a 18 años) expresaron que en un 79.2% que lo padres los dejan ver todos los programas, sin ningún tipo de restricción.

Los formatos televisivos se conciben en función de la audiencia a la que van dirigidos y sólo en función de la cuota de pantalla que consigan se mantienen en la parrilla de la televisión o son eliminados. Las cadenas persiguen la rentabilidad económica, los

programas sólo se mantienen vivos si son capaces de captar audiencia. Lógicamente, los pocos programas existentes dirigidos para jóvenes se rigen por esta misma dinámica, por lo que es de suponer que la producción de programas críticos y dirigidos a una juventud culta es lo que menos le conviene a la televisión, si su objetivo final es convertirlos en perfectos consumidores.

De allí que es importante que los padres ejerzan una visión crítica de los programas que ven los jóvenes y hasta cierto punto, restrinjan su consumo. Se interrogó a los jóvenes al respecto.

**TABLA 155**  
**P113 ¿De qué tipo?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	5	38,4	2	25,0
Dibujos animados	1	7,7	1	12,5
Deportes	0	0,0	1	12,5
Series	1	7,7	1	12,5
Concursos	0	0,0	0	0,0
Documentales	0	0,0	0	0,0
Noticias	1	7,7	0	0,0
Programas del corazón	4	30,8	1	12,5
Reality Shows	1	7,7	2	25,0
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100,0</b>	<b>8</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

De acuerdo a la tabla 155, las principales restricciones las hacen los padres a las películas. Esto sucede en un 38.4% para el grupo 2, y en un 25.0% para los adolescentes del grupo 3. Seguidamente, imponen restricciones a programas del corazón (30.8%, en el grupo 1, y 12.5% en el grupo 2), y reality shows (7.7% y 25%, respectivamente).

Por último se quiere conocer el qué opinan los jóvenes acerca del consumo en general de la televisión, al igual que se lo ha hecho con las pantallas antes revisadas. Se les presentaron algunas frases, y en la siguiente tabla se encuentran resumidas y mostradas en porcentajes sus respuestas.

**TABLA 156**  
**P114 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?**

Opción	10-14 años Colegio "Logos Academy"		15-18 años Colegio Mixto Particular "Cayetano Tarruell"	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	2	6,8	5	13,2
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	7	24,1	5	13,2
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	4	13,8	5	13,2
Me aburre la televisión	2	6,8	5	13,1
Elijo el programa antes de encender la televisión	1	3,4	2	5,3
Me encanta hacer zapping	2	6,8	1	2,6
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	3,4	1	2,6
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0,0	0	0,0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	0	0,0	7	18,4
No estoy de acuerdo con ninguna.	10	34,9	7	18,4
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100,0</b>	<b>38</b>	<b>100,0</b>

Fuente: Encuesta Grupo 2 (10 a 14 años); Grupo 3 (15 a 18 años)

Elaboración: La Autora

\*Total de respuestas dadas

Los jóvenes del grupo 2 (10 a 14 años) en un 34.9% no están de acuerdo con ninguna de las frases puestas a consideración; el 24.1 % expresa que le gusta ver la tele en compañía de otra personas; y, el 13.9% expresó que en alguna ocasión vieron un programa que los padres les prohibieron. Por el contrario en el grupo 3 (adolescentes

de 15 a 18 años) los porcentajes son variados, y no hay una frase que muestra un valor mayoritario. En todo caso el 18.4% expresaron que lo primero que hace al llegar a su casa es encender la televisión.

### **3.6. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (ILFAM)**

Sin duda el conocimiento científico y tecnológico evoluciona a un ritmo cada vez más veloz, impactándonos todos los días, infiriendo que mañana será cada vez peor. La sociedad actual está atravesando por una profunda crisis caracterizada por: problemáticas sociales complejas, predominio de la cultura mediática de la comunicación, carencia de modelos identificatorios, crisis de valores de la modernidad, etc. La familia no es un sistema aislado en lo social sino que se incluye como subsistema, cuya principal función es la de intermediar entre la cultura y el individuo. Ante este panorama, se comprende que igualmente la familia también ha sufrido cambios y transformaciones en su estructura, en su ambiente en general, aspectos importantes de considerar ya que se trata del núcleo principal de nuestra sociedad.

La familia siempre ha sido y es, el principal pilar de la sociedad. Es el lugar donde los miembros nacen, aprenden, se educan y desarrollan. Debe ser refugio, orgullo y alegría de todos sus miembros. Cuando la familia tiene problemas, alegrías o tristezas internas, éstos repercuten en todos los familiares, sufriendolos o disfrutándolos, debido a su total interrelación. La familia es mucho más que una unidad legal, social o económica. Es una comunidad de amor y solidaridad, para transmitir e instalar en las mentes las virtudes y valores humanos, culturales, éticos, sociales, espirituales y religiosos, así como los principios de convivencia, tanto internos como externos que tan esenciales son para el desarrollo de sus miembros y de la sociedad. La educación y conocimientos que se adquieren en la familia, perduran para siempre.

Es por este aspecto, que el Instituto Latinoamericano de la Familia (ILFAM) con sede en la Universidad Técnica Particular de Loja, se ha preocupado de conocer cuál es la opinión de los jóvenes ecuatorianos al respecto de tan interesante tema. Elaboraron un cuestionario de preguntas en donde se toparon temas importantes que permitan tener una visión global de la formación, entorno y ambiente familiar.

El cuestionario fue aplicado a alumnos de tercer año de bachillerato cuyas edades oscilan entre 16 y 17 años. Después de la información acerca del Instituto de la Familia y del aval que a éste le da la Universidad de Loja, se expuso el tema, cuál era el objetivo de la investigación, la relevancia de la familia en la sociedad, y el por qué es interesante conocer lo que ellos opinan acerca del ambiente que hay en las diferentes familias.

Los jóvenes se mostraron interesados en responder al cuestionario con absoluta sinceridad, sabiendo que sus respuestas y opiniones son muy válidas y aportan para entender la dinámica actual de las familias en el Ecuador.

Al finalizar la actividad, se dio espacio a los jóvenes para que pudieran expresar sus ideas y nos llamó mucho la atención el interés y la predisposición que mostraron para ahondar más en la problemática que viven muchas familias actualmente. En primer lugar, reconocieron la importancia de la familia y de todos los valores que el ser humano aprende dentro de ella. Pero también de los problemas que muchas veces debe afrontar. Uno de los aspectos sobre los que se trató fue el hecho de que los padres (tanto papá como mamá) tengan que trabajar, en muchos casos todo el día para que se pueda mantener la estabilidad económica de la familia; que por este hecho, las relaciones familiares se vuelven más distantes, ya que se ven pocas horas al finalizar el día, cuando ya todos los miembros están cansados y apenas les queda tiempo de dialogar, o de intercambiar las experiencias del día. Otro aspecto abordado fueron las relaciones entre los miembros de la familia, y se sintió que los jóvenes extrañaban esa convivencia íntima con sus padres, en una mayor cantidad de tiempo, ya sea en paseos familiares o en el día a día. Con respecto al aborto, otro tema

tratado en el cuestionario y del cual quisieron exponer su opinión, fueron radicales en expresar que no se debe aplicar en ningún caso; que en este sentido no se debe ser “relativo” ya que para ellos, desde todo punto de vista, se trata de un homicidio.

A pesar de que la entrevista para el desarrollo del cuestionario debía tratarse de una actividad que no llevaría mucho tiempo, debido al interés mostrado por los jóvenes y a la apertura que nos dieron los profesores y directivos del Colegio Mixto Particular “Cayetano Tarruell”, donde se realizó la encuesta, ésta se convirtió en una oportunidad de intercambio de opiniones acerca de este importante y trascendental tema.



## **CAPITULO IV**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **4.1. CONCLUSIONES**

##### **4.1.1. Redes sociales y pantallas**

Respecto a las redes sociales y las pantallas, se presentan las siguientes conclusiones:

- a) Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) impactan en todos los ámbitos de la vida humana por las características que aportan a la sociedad del conocimiento y, por todas las posibilidades que brindan al desarrollo de nuevas formas de organizarse, comunicarse, educar, enseñar, y con ello, la transformación y evolución de la misma sociedad.
- b) Los niños y los jóvenes se acercan a las pantallas (televisión, video juegos, teléfonos celulares, Internet) y participan de ellas de forma activa, natural, ya que se encuentran inmersos en la Sociedad de la Información, las consideran atractivas y poderosamente llamativas ya que les permiten elaborar nuevas formas de interacción, socialización, diversión, estudio e investigación
- c) Los jóvenes son mucho más susceptibles de utilizar las nuevas tecnologías, ya que es una manera rápida y divertida de compartir sus gustos, experiencias, juegos y de compartir con sus pares, de allí que los hogares se encuentren equipados de estas pantallas. No solo por la exigencia de los menores, sino por la aspiración de sus progenitores de que éstos estén a la vanguardia de la tecnología.

#### **4.1.2. Redes sociales y mediación familiar**

En lo que respecta a las redes sociales y a la mediación familiar, se concluye que:

- a) No se puede negar que los cambios tecnológicos juegan un papel decisivo en el ámbito social, y por ende la familia no queda ajena a estas innovaciones. La mayoría de los padres tienen una sensación de desconocimiento e incertidumbre sobre su conocimiento acerca de las nuevas tecnologías, sienten que sus hijos saben mucho más, pero a pesar de ello, imponen medidas que ayudan a normar el uso que los jóvenes hacen de estas pantallas.
- b) A lo largo del estudio de cada una de las pantallas, se ha podido determinar, que los padres de familia se encuentran preocupados por ejercer una mediación efectiva que permita proteger a sus hijos de los peligros de un uso desmedido y sin control de cualquiera de ellas. Lo hacen a través de ciertas reglas y restricciones que ellos consideran importantes para normar sobre todo el tiempo de uso y los contenidos.

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

De las redes sociales y el ámbito escolar, se puede concluir lo siguiente:

- a) Las TIC tienen un alto potencial educativo, que debería favorecer un cambio del modelo pedagógico y de evaluación, pero ese potencial está ahora mismo desaprovechado, tanto por los jóvenes, que utilizan la tecnología para usos personales y sociales, como por los educadores, que pese a esforzarse por tener un buen conocimiento, a menudo ven cómo sus alumnos tienen un dominio mucho mayor de la tecnología.
- b) Urge revisar los objetivos educativos actuales y los métodos de enseñanza para adaptarlos a las nuevas tecnologías, y sacar de ellas un provecho mucho mayor, tanto por parte de los alumnos como de los profesores. Pero esta adaptación debe

hacerse con la perspectiva de favorecer los aprendizajes y facilitar los medios que sustenten el desarrollo de los conocimientos

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

Respecto de las redes sociales, de los riesgos y de las oportunidades, a continuación se presentan las respectivas conclusiones:

- a) Las redes sociales, el internet, el teléfono móvil, entre otras TICs, otorgan múltiples oportunidades y beneficios. Por ejemplo: favorecen las relaciones sociales, el aprendizaje cooperativo, el desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento, y el desarrollo de las capacidades de creatividad, comunicación y razonamiento.
- b) Uno de los principales motivos de preocupación, tanto para los educadores como para la familia, respecto a las relaciones que mantienen los niños y los adolescentes con las TIC (internet, computador, video juegos, redes sociales, chats, blogs, etc.), es la posibilidad de que aparezcan comportamientos adictivos que puedan transformar el desarrollo personal y social en los chicos.

#### **4.2. Recomendaciones**

Luego de finalizada la presente investigación, se ponen en consideración, las siguientes recomendaciones, que de ser acogidas, pueden contribuir de alguna manera, al desarrollo educativo local y nacional.

##### **4.2.1. Redes sociales y pantallas**

- a) Que siempre se recuerde que la mejor enseñanza es la que se da con el ejemplo.

Por lo tanto los padres y maestros deben estar debidamente informados y capacitados para el uso de las nuevas tecnologías.

- b) Que asistan los padres de familia ir a un curso que permita tener un conocimiento básico del manejo de internet, del ordenador, del teléfono móvil, es decir, capacitarse, ponerse al día, para poder hacer un uso común de la tecnología disponible.
- c) Que se desarrollen por parte de los organismos competentes, campañas de concientización sobre el uso responsable y seguro de las nuevas tecnologías, las mismas que deben ser organizadas a nivel gubernamental. Esto dada la afinidad que los niños y adolescentes tienen con las pantallas, y que, de acuerdo a la investigación realizada, al parecer son conscientes de los riesgos que un uso inadecuado de éstas acarrea,

#### **4.2.2. Redes sociales y mediación familiar**

- a) Que los padres de familia establezcan normas de uso de las tecnologías en casa, poniendo límites del tiempo para la dedicación de los chicos a las actividades específicas, teniendo control y restringiendo los contenidos, etc.
- b) Que las reglas de uso que se proponen en casa deben ser socializadas en la familia, tomadas en conjunto, para que de esta manera sean aceptadas por todos (tiempo de ver la tv, momento de apagar el celular, servicios usados de internet).
- c) Que para el caso de Internet, se considere a la participación y al compartir, como claves del éxito personal y educativo.
- d) Que los padres enseñen a los adolescentes las aplicaciones que son más útiles, interesantes y divertidas.
- e) Que en el caso de que se utilice internet para jugar, los padres tomen partido en la elección del juego. Jugar con ellos es una buena manera de involucrarse en una

actividad que los motiva, así compartir emociones, aprender juntos y conocerlos mejor.

- f) Que al igual como se hace con otras actividades, como viajar o hacer deporte, se comparta internet con los hijos como una buena excusa para escuchar y transmitirles su punto de vista.
- g) Que frente a los problemas pueden derivarse del aislamiento que produce tener la televisión, la video consola, el ordenador (computador) en la habitación de los niños y adolescentes, se ubique éstos en un espacio común para la familia, facilitándose la interacción con los padres y hermanos y también observando informalmente qué programas de televisión ven, qué hacen cuando se conectan, a qué juegan y con quién.

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

- a) Para que el sistema educativo, profesores, en general -todos ellos *inmigrantes digitales*-, puedan utilizar las nuevas tecnologías como fuente de información y de formación, es necesario equipar a los centros educativos, y dar formación y capacitación continua a los maestros de forma que puedan cambiar sistemas y formas de trabajo individual y colectivos muy arraigados para conseguir integrar las tecnologías en las aulas.
- b) El actuar de los docentes debe ser explorado desde una perspectiva facilitadora y mediadora entre la información y la formación, de tal manera que se pueda guiar la instrucción por medio de los avances tecnológicos y de comunicación masivamente sociales, con ellos el contexto explicativo deja ser exclusivo del profesor, para expandirse a otros medios que la pedagogía debe aprender a integrar para cumplir con sus objetivos
- c) Es necesario innovar los procesos metodológicos de enseñanza y preparar profesionales capaces de desempeñarse en esta nueva modalidad educativa,

invirtiendo no sólo en los recursos tecnológicos, sino en las herramientas necesarias para que los docentes sean capaces de utilizarlas con fines de educación sistemáticos y contextualizados

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

- a) Que se utilicen las nuevas tecnologías para atraer a los jóvenes hacia nuevos aprendizajes, de forma dinámica e interactiva, por ejemplo, fomentando la lectura, ya que al parecer, ellos prefieren leer en línea o en versión electrónica muchos de los materiales obligatorios incluidos en los programas de educación.
- b) Que se abran espacios de diálogo continuo, en los que prime el respeto, para indagar qué pasa en el entorno familiar, social y escolar de los niños y de los jóvenes con respecto al uso de las tecnologías, sus ventajas, pero también de los peligros que encierran.
- c) Que los padres de familia y los educadores, conozcan qué opinan sus hijos al respecto de las pantallas, mostrando una actitud comprensiva y de respeto respecto a sus gustos y necesidades, sin ridiculizarlos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

C.R.E.A. (s.f.). *www.creaub.com*. Recuperado el 2011, de <http://creaub.info>

Cabero, J. (2000). *Las necesidades de las TIC en el ambito educativo*. Madrid: Pearson-Prentice-Hall.

Cabero, J. (2007). *Nuevas Teconologías aplicadas a la Educación*. Madrid: Mc Graw Hill/ Interamericana de España.

Diaz, M. &. (2003). *Comunidades de aprendizaje*. Mexico.

Ecuador, M. d. (s.f.). *Plan Decenal de Educación*. Recuperado el 15 de agosto de 2010, de [www.educacion.gov.ec](http://www.educacion.gov.ec)

García, F. (2009). *Nativos Interactivos: Los adolescentes y las pantallas*. Navarra: Graficas Alzate.

*Ministerio de Educación del Ecuador*. (s.f.). Recuperado el 6 de agosto de 2010, de [www.educacion.gov.ec](http://www.educacion.gov.ec)

*Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador*. (s.f.). Recuperado el 20 de agosto de 2011, de [www.mintel.gov.ec](http://www.mintel.gov.ec)

Oppenheim, H. &. (1957). *Television and child:an empirical study of the effect o television on the child*. Oxford: Oxfod University Press.

*Pere Marques Graells*. (2000). Recuperado el julio de 2011, de <http://peremarques.pangea.org>

Pérez, J. R. (2004). *La educación y las Tics*. Madrid: Pearson.

Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants*. Lincon: NBC University Presss.

Torres, R. M. (2001). *Comunidad de aprendizaje*. Buenos Aires.

Vankelburg, M. V. (2005). *Introducción al Network*. John Wile & Sons.

# **ANEXOS**



## **ANEXO 1**

### **CARTA DE INGRESO A INSTITUCIONES EDUCATIVAS**



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



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Olga Lorena Salto Jaramilla, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

*María Elvira Aguirre Burneo*

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**





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



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "**La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país**", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Olga Lorena Salas J., egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARIA ELVIRA AGUIRRE BURNEO

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



[Firma]  
18 mayo, 2011.-

Bibiana J. de Pinos  
Bibiana J. de Pinos  
TUTORA



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



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)  
**Rector – Director de Instituciones Educativas**  
En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Olga Lorena Salto Jaramilla, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARÍA ELOIRA AGUIRRE DE BURNEO

Mg. María Eloira Aguirre Burneo.

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**



Buo  
19/5/11

**ANEXO 2**

**CUESTIONARIOS APLICADOS AL GRUPO 1  
(NIÑOS DE 6 A 9 AÑOS)**

## 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

- Game Boy
- Ordenador

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión

No lo sé

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

Teléfono móvil

Televisión

No lo sé

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

Teléfono móvil

Videojuegos

No lo sé

**ANEXO 3**

**CUESTIONARIO APLICADO AL  
GRUPO 2 (JÓVENES DE 10 A 14 AÑOS) Y AL  
GRUPO 3 (ADOLESCENTES DE 15 A 18 AÑOS)**

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

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

**2. ¿Cuántos años tienes?**

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

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

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

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

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

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

1. Está desempleada
2. Es jubilada

3. Trabaja en el hogar
  4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
  5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
  6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
  7. No lo sé/otro
- 7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
  2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
  3. Leer, estudiar, irme a dormir
  4. Hablar con mi familia
- 8. ¿Qué lees?**
1. Nada
  2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
  3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
- 9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
1. Nada
  2. 30 minutos
  3. Entre 30 minutos y una hora
  4. Entre una y dos horas
  5. Entre dos y tres horas
  6. Más de tres horas
- 11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
1. No (pasa a la pregunta 13)
  2. Si
- 12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
1. Voy a una academia
  2. Tengo un profesor particular
  3. Me ayudan mis hermanos/as
  4. Me ayuda mi padre
  5. Me ayuda mi madre
- 13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
1. En mi habitación
  2. En la habitación de un hermano/a
  3. En una sala de estudio
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
- 14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**
1. No (pasa a la pregunta 16)



2. Si

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

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

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

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

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

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

**18. ¿Tienes ordenador en casa?**

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

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

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

**20. ¿Tienes internet en tu casa?**

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

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

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

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

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

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

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

- 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**
1. Entre una y dos horas
  2. Más de dos horas
  3. Nada
  4. No lo sé
- 25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)**
1. En mi casa
  2. En el colegio
  3. En un ciber
  4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
  5. En casa de un amigo
  6. En casa de un familiar
- 26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**
1. Sólo
  2. Con amigos
  3. Con hermanos
  4. Con mi padre
  5. Con mi madre
  6. Con mi novio/a
  7. Con un profesor/a
- 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**
1. Nadie, he aprendido yo solo
  2. Algún hermano/a
  3. Mi novio/a
  4. Algún amigo
  5. Mi padre
  6. Mi madre
  7. Algún profesor/a del colegio
- 28. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**
1. Familia
  2. Amigos/as
  3. Estudios
  4. Deporte
  5. Lectura
  6. Televisión
  7. Videojuegos
  8. Hablar por teléfono
  9. A nada
- 29. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**
1. Para visitar páginas web
  2. Envío de SMS
  3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
  4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
  5. Televisión digital
  6. Radio digital
  7. Para usar programas (Word, Excel)

8. Para descargar música, películas o programas
  9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
  10. Foros o listas de correo
  11. Blogs
  12. Fotologs
  13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)
- 30. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? (Es posible más de una respuesta)**
1. Deportes
  2. Software e informática
  3. Programación de televisión
  4. Noticias
  5. Educativos
  6. Culturales
  7. Juegos
  8. Música
  9. Humor
  10. Concursos
  11. Adultos
- 31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**
1. Con chat
  2. Con Messenger
  3. Con las dos anteriores
  4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)
- 32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**
1. Siempre me muestro como soy
  2. A veces finjo ser otra persona
  3. Siempre finjo ser otra persona
- 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**
1. Nunca
  2. A veces
  3. Siempre
- 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**
1. Con mis amigos
  2. Con mi familia
  3. Con amigos virtuales
- 35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**
1. No tengo ninguno
  2. Tengo, pero no los conozco
  3. Tengo y he conocido alguno
- 36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**
1. No (pase a la pregunta 39)
  2. Si
- 37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**
1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
  2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)

3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
  4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
  5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
  6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
  7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
  8. A ninguno
- 38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las 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 más de una respuesta)**

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

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

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

**46. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

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

**47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**

1. No
2. Si

**48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomiendan sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

**49. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.**

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar

12. No me prohíben nada
- 50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)**
1. Un principiante
  2. Tengo un nivel medio
  3. Mi nivel es avanzado
  4. Soy todo un experto
- 51. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**
1. Nada
  2. Poco
  3. Bastante
  4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
  2. Sí
  3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**
1. A los 8 años o menos
  2. A los 9 años
  3. A los 10 años
  4. A los 11 años
  5. A los 12 años
  6. A los 13 años
  7. A los 14 años
  8. A los 15 años
  9. Con más de 15 años
- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
  2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
  3. Me los compraron otros familiares
  4. Me lo compré yo mismo
  5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
  6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
1. Comprado nuevo
  2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
1. Yo mismo

2. Mis padres
3. Otros

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

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

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

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

**61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

**62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

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

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

**65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

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

1. No
2. Sí

**67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

**68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

**69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

**71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)
2. Sí

**73. Playstation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

1. No (pasa a la pregunta 76)



1. Si

**75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

**76. ¿Juegas con la Xbox 3600?**

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

**77. Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

**79. Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

**80. ¿Juegas con la PSP?**

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

**81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

**82. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

**83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

**85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. Pokémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

**87. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft

4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

**88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

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

**89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

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

**90. ¿Tienes juegos pirateados?**

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

**91. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)**

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

**94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta)?**

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

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

1. No
2. Si

**96. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

**98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

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

**99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

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

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

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

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

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

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

**104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación

2. En la habitación de un hermano/a.
  3. En la habitación de mis padres
  4. En la sala de estar
  5. En la cocina
  6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿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

**ANEXO 4**

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A NIÑOS Y ADOLESCENTES  
ELABORADO POR EL ILFAM (INSTITUTO LATINOAMERICANO  
DE LA FAMILIA)**



**Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.  
Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.**

**INSTRUCCIONES:**

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

**I. ASPECTOS GENERALES:**

1.1 Edad:  
II. 10 – 12 años ( ) b. 13 – 15 años ( ) c. 16- 18 años ( )

1.2 Sexo: M ( ) F ( )

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal ( )

**2 ASPECTOS FAMILIARES**

2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ( )
2. Padre, madre e hijo. ( )
3. Padre e hijo. ( )
4. Madre e hijo. ( )
5. Otro especifique:\_\_\_\_\_

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores:  
5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

#### 2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

#### 2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
<b>A. Factor económico:</b>					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
<b>B. Factor social:</b>					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
1. Violencia familiar: (física )					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					

4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

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

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )
  - a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían
    - 1.1 \_\_\_\_\_
    - 1.2 \_\_\_\_\_
2. En ningún caso se debe aplicar ( )

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