



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

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

***“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR, EN NIÑOS Y  
JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS, REALIZADO EN LAS  
INSTITUCIONES: “JULIO VERNE”, “TOMÁS MORO”, “EL HUERTO”,  
DE LA CIUDAD DE QUITO, PROVINCIA DE PICHINCHA, EN EL AÑO  
2011”***

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

AUTORA:

Andrea del Carmen Celi Herrera

MENCIÓN:

EDUCACIÓN INFANTIL

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

Mgs. María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Lic. Diego Fernando Rubio Rivadeneira

CENTRO UNIVERSITARIO CARCELÉN - QUITO

2012



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

---

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

## **CERTIFICACIÓN**

**Lic. Diego Fernando Rubio Rivadeneira**  
**TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**  
**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L**

### **CERTIFICA:**

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

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

Loja, diciembre del 2011



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

---

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

## **ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS**

Yo, Andrea del Carmen Celi herrera, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

(f)

\_\_\_\_\_

C.I. 1103590608



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

---

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

## **AUTORÍA:**

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

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

Andrea del Carmen Celi Herrera

C.I. 1103590608



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

---

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

## **DEDICATORIA:**

Dedico el presente trabajo, a mi amada hija Paula Valentina, puestas en ella las esperanzas de un futuro brillante; a mi esposo, compañero; y a mis padres autores de mi vida, y de una moral sólida, que inculcaron con cariño desde mi niñez.

Mi fe y mi espíritu, enarbolados en este pequeño trabajo, se lo debo a todos ellos. Beso sus frentes, humilde y respetuosamente, como homenaje de gratitud, amor y afecto.

Andrea del Carmen Celi Herrera



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

---

*La universidad católica de Loja*

**MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA**

## **AGRADECIMIENTO:**

Cumplo con el deber de expresar mi más profundo y sincero agradecimiento a mi tutor de tesis Lic. Diego Fernando Rubio Rivadeneira, por su acertada dirección y revisión de la misma.

Andrea del Carmen Celi Herrera



## ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice.....	vii
1. Resumen.....	1
2. Introducción.....	3
3. Marco Teórico.....	7
3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar.....	7
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	20
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	23
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	25
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	26
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC's.....	28
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC's.....	28
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC's.....	30
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	30
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	32
3.3.3. Alfabetización en las TIC's (iniciativa sobre media literacy).....	36
4. Metodología.....	40
4.1. Diseño de la investigación.....	40
4.2. Participantes de la investigación.....	40
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	40
4.3.1. Técnicas.....	40

4.3.2. Instrumentos.....	41
4.4. Recursos.....	41
4.4.1. Humanos.....	41
4.4.2. Institucionales.....	41
4.4.3. Materiales.....	42
4.4.4. Económicos.....	42
4.5. Procedimiento.....	42
5. Interpretación, análisis y discusión de los resultados.....	44
5.1. Caracterización sociodemográfica.....	44
5.2. Redes sociales y pantallas.....	64
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	98
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	118
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	129
5.6. Generación interactiva en Ecuador e Iberoamérica.....	141
5.7. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM)....	142
6. Conclusiones y Recomendaciones.....	145
6.1. Conclusiones.....	145
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	145
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	145
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	145
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	146
6.2. Recomendaciones.....	146
6.2.1. Redes sociales y pantallas.....	147
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.....	147
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	147
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	147
7. Referencias Bibliográficas.....	149
8. Anexos.....	151
8.1. Fotos instituciones educativas.....	151
8.2. Carta de autorización Unidad Educativa “Tomás Moro”.....	152
8.3. Carta de autorización Unidad Educativa “El Huerto”.....	153
8.4. Carta de autorización Unidad Educativa “Julio Verne”.....	154
8.5. Cuestionario 1 – niños de 6 a 9 años.....	155
8.6. Cuestionario 2 – niños de 10 a 18 años.....	156
8.7. Cuestionario ILFAM.....	157

## 1. RESUMEN

El Programa Nacional de Investigación: Generaciones Interactivas en Ecuador, “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”, propuesto por la Escuela de Ciencias de la Educación de la Modalidad Abierta y a Distancia de la Universidad Técnica Particular de Loja “La universidad católica de Loja”, a los egresados de las diversas menciones a efecto de realizar, de manera personalizada, el trabajo de campo que les acredite su derecho a obtener su respectiva graduación y titulación profesional.

La investigación de campo que sustenta el presente informe fue realizada en tres ámbitos educativos: en niños de 6 a 9 años del séptimo año de básica. En niños y adolescentes de 10 a 14 años, del séptimo año de básica. Y en adolescentes y jóvenes de 15 a 18 años, estudiantes entre el primero y tercer año de bachillerato todos ellos de centros educativos urbanos de la ciudad de Quito. Dos instrumentos de recolección de datos (encuestas) fueron utilizadas: el primero, con un total de 31 preguntas se aplicó a los niños del cuarto de básica. El segundo, con 126 preguntas, fue aplicado, tanto a los niños de séptimo de básica, como a adolescentes y jóvenes de tercer año de bachillerato.

Básicamente, las preguntas de las encuestas, hacían referencia a la disponibilidad en los hogares de los encuestados de tecnología informática y comunicacional, básicamente: televisión, internet, celular y videojuegos. De conformidad con la información recopilada y los análisis de rigor metodológico efectuados, se deja en claro que dicha tecnología, prácticamente, está presente en todos los hogares existiendo, en muchos de ellos, mayor disponibilidad de aparatos, básicamente, televisores y celulares, en número acorde con los usuarios. Ello significa que se hace uso personalizado de los mismos, lo que le da al usuario la posibilidad cierta de independencia y autonomía en el ámbito familiar.

La investigación deja en claro el hecho de que, al interior de los hogares de los niños, adolescentes y jóvenes investigados, la relación familiar, a nivel de interacción, interrelación y comunicación fluye poco, existiendo más bien la tendencia hacia el individualismo y la incomunicación. Lo dicho da lugar a la

formulación de varias hipótesis, entre ellas: a) *la tarea orientadora de los padres para que los hijos hagan uso equilibrado y ponderado de las TIC es una necesidad sentida e impostergable.* b) *Los perfiles profesionales de los nuevos docentes que requiere el país exigen la competencia del maestro para el óptimo y versátil manejo de las TIC en su actividad docente en el aula, toda vez que niños, adolescentes y jóvenes la poseen y utilizan a diario.*

El informe analítico final de la investigación deja en claro el cumplimiento del objetivo tanto institucional, como individual de la misma: “conocer, con detalle, el uso y la valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años, así como su impacto en el ámbito escolar y familiar.

## 2. INTRODUCCIÓN

La propuesta del proyecto nacional de investigación bajo la temática “GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR. Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas” a los egresados de las diversas menciones en Ciencias de la Educación de la Modalidad de Estudios a Distancia de la Universidad Técnica Particular de Loja, como tema para satisfacer el requisito de pregrado de su respectiva tesis, creó una gran expectativa en el alumnado, toda vez que, a más de ser un tema de actualidad en el ámbito de la didáctica y de la pedagogía, hace referencia expresa a la ineludible y urgente competencia que el magisterio nacional debe adquirir en lo concerniente a la implementación manejo competitivo y oportuno de las Tecnologías de la Información y la Comunicación – TIC- en el proceso enseñanza-aprendizaje a desarrollarse en el aula, como estrategia de garantía de mejoramiento de los aprendizajes y desarrollo de competencias en el alumno.

Es indispensable hacer referencia al hecho histórico del desarrollo científico de la tecnología, el mismo que data de aproximadamente 60 años a la fecha. Así, a mediados de la década del 1950 entró en uso del gran público el computador electrónico, mientras que el computador personal lo fue con posterioridad a 1975. En la década de los noventa entraron al mercado el internet y la web. Como bien lo destacan los expertos, esta revolución, en el mundo de los medios de comunicación de masas ha sido objeto de un gran impulso publicitario sustentado por la reducción de los costos en los servicios de manejo, custodia y transmisión de la información. No son pocas las décadas en las que se ha venido discutiendo y analizando la incidencia de las tecnologías informáticas y comunicacionales, no sólo en la dinamización y universalización de la noticia producida por los acontecimientos mundiales, sino en la formación y desarrollo mismos de la personalidad del niño y del adolescente y, de manera específica, en los diversos niveles del quehacer educativo. Hoy en día existe un tangible y significativo movimiento científico, cultural y político abanderado de la implementación de la amplia y sofisticada tecnología informática en el hecho educativo, con el propósito de mejorar la educación e integrarlo al niño, joven y adolescente al mundo dinámico, controversial y competitivo de la producción y del desarrollo.

Por lo dicho, reiteramos, la puntualización del referido proyecto para la investigación de campo con miras a consolidar la tesis de grado de los egresados del sistema de estudios a distancia de la UTPL es adecuada y pertinente.

En el caso de la UTPL, concretamente en la Modalidad de Estudios a Distancia, la implementación tecnológica de punta en los procesos de enseñanza-aprendizaje es innegable y los resultados realmente exitosos y de invaluable beneficio para el mejoramiento de la educación universitaria nacional.

Frente a lo dicho, la pertinencia académica, educativa y cultural del proyecto nacional de investigación: "Generaciones interactivas en Ecuador. Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas" es incuestionable y digno de todo apoyo y garantía. Recuérdese: el desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación han planteado, a nivel mundial, una profunda reformulación a todas y cada una de las tareas que deben realizar, en su quehacer diario, todos los seres humanos. Per se, el universitario que se especializa en el área educativa, por responsabilidad ética profesional, está obligado a capacitarse para el uso adecuado, oportuno y competitivo de las TIC en su tarea docente.

La investigación encaminó sus propósitos, por una parte, a vincularlo al egresado de las diversas menciones de ciencias de la educación del Sistema de Estudios a Distancia de la UTPL con la realidad que vive la niñez, adolescencia y juventud ecuatorianas al contacto con las TIC y la incidencia que esta tecnología tiene en su crecimiento y formación personal. Por otra, concienciarlo en la ineludible responsabilidad que, como profesional de la educación, tiene en el adecuado y oportuno uso y manejo de esta tecnología en su trabajo en el aula y en todas las instancias del proceso enseñanza-aprendizaje, a efectos de lograr el mejoramiento de la educación nacional de manera acorde con el desarrollo nacional.

En lo que concierne al hecho mismo del proceso investigativo de campo, en lo que a mí caso corresponde, como es lógico suponer, existieron factores a favor y factores en contra. Entre estos últimos, considerados también como limitaciones, destacan: a) la rigidez del cronograma institucional lo que limitó

significativamente el tiempo requerido para el trabajo de campo y, de manera especial, para la tabulación y análisis de la información recopilada. b) la demora en la asignación del tutor o asesor de tesis, lo que incidió en la construcción del marco teórico de la investigación. c) Los errores en los programas de de ingreso y tabulación de datos.

La investigación de campo, en razón de que se trataba de la misma investigación a nivel nacional, se concretó a la aplicación de de los tres tipos de encuestas diseñadas por la Universidad, para la respectiva obtención de datos. Así, la encuesta uno fue aplicada a niños de Cuarto Año de Básica de entre 6 y 9 años. La encuesta dos, a niños y púberes del séptimo año de básica, de edades entre 10 y 14 años. La encuesta tres, a adolescentes del tercer año de bachillerato con edades entre de entre 15 y 18 años. En esta actividad, dada la etapa de culminación del año académico en la ciudad de Quito, lugar donde se recogieron los datos constantes en este trabajo, ocasionó algunas dificultades a causa de las actividades de evaluación que se llevaban a cabo. No obstante ello, la aplicación de encuestas se llevó a efecto en su totalidad.

En general, las diversas actividades involucradas en el proceso investigativo de campo tuvieron un cabal cumplimiento, siendo fundamental en ello, los recursos didácticos facilitados por la Universidad. Me refiero a: el manual de proceso de investigación y el entorno virtual de aprendizaje.

Concluida la investigación de campo y el respectivo análisis de la información recopilada, estimo que el objetivo institucional buscado a través de la ejecución del proyecto, a nivel nacional, ha sido logrado en nivel y grado significativo. Con los resultados obtenidos, la UTPL cuenta con una valiosa información respecto del uso y valoración de las nuevas tecnologías entre niños y adolescentes ecuatorianos de entre 6 a 18 años, así como de su impacto en el ámbito social y familiar del país.

Considero de significativo valor el hecho de que los nuevos profesionales de la educación que egresamos del Sistema de Estudios a Distancia de la UTPL, la Universidad Católica de Loja, hemos logrado la suficiente toma de conciencia respecto de la necesidad sentida, impostergable y urgente de diseñar y llevar a cabo los acontecimientos didácticos y metodológicos del proceso enseñanza

aprendizaje, sobre la base de la versatilidad y eficiencia de las nuevas tecnologías informáticas y comunicacionales proporcionadas al mercado por el avance científico y tecnológico.

Indudablemente, ello será un factor decisivo en el mejoramiento y transformación de la educación nacional que enfrenta la responsabilidad histórica de cimentar y proyectar el desarrollo nacional. Con recursos humanos capacitados científica y tecnológicamente, a la vez que con niveles aceptables de cultura social, económica y política, el Ecuador acredita posibilidades ciertas de progreso.

### **3. MARCO TEÓRICO**

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

El tema de investigación, Generaciones interactivas en Ecuador. “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas” propuesto por la Escuela de Ciencias de la Educación de la Modalidad Abierta y de la Universidad Técnica Particular de Loja y el Programa Nacional de Investigación a los egresados del sistema de estudios a Abierta y a Distancia, como problema social a la investigación de campo que les permitirá obtener la licenciatura respectiva, reviste una importancia de innegable trascendencia, no sólo para el trabajo profesional de los graduados, sino, y de modo muy peculiar, para el sistema educativo nacional y el desarrollo mismo del País, al contar con recursos docentes de elevado nivel académico, compromiso ético-cívico con la sociedad y desarrollo del país y, lo que es más importante, el conocimiento del ámbito laboral desde su realidad.

Ya para el año 2001, Ecuador había dejado de ser un país rural. De conformidad con datos censales, mencionados por Vásquez y Saltos en su libro Ecuador y su Realidad (2004-2005), Fundación José Peralta, a mediados del siglo XX (1950), en Ecuador, la población rural representaba el 72%. Para el 2001 fue del 38%. A la fecha, la población urbana era del orden de los siete millones y medio, mientras que la rural, era de cuatro millones setecientos mil. Para el 2005, dos de cada tres ecuatorianos vivirán en la ciudad.

Sin lugar a dudas, la movilidad poblacional del campo a la ciudad da origen a problemas sociales de mucha gravedad. Crecerá la desocupación, se agudizará la escasez de vivienda, desmejorará la alimentación, se incrementará el analfabetismo y el problema del trabajo infantil. Según los analistas, el aumento acelerado de la población urbana se debe al propio crecimiento vegetativo, pero también al proceso de migración campesina, debido a la crisis en el campo por falta de tierras y de oportunidades de empleo; los destinos son Quito y Guayaquil, pero se dieron otros porcentualmente superiores como Nueva Loja, Macas, Santo Domingo de los Colorados. Las mismas fuentes especifican que el crecimiento de la población urbana es dos veces mayor que el crecimiento de la

población rural, indicando una gran transferencia de población (migración) entre dos áreas geográficas, que implica el crecimiento acelerado de las ciudades, con los problemas que ello conlleva: hacinamiento, falta de servicios públicos, desempleo. Concretando el comentario al fenómeno del analfabetismo, tenemos que la tasa más alta se registra entre los mayores de 65 años de edad y la más baja en la población menor a 24 años.

La población económicamente activa del Ecuador de inicios del siglo XXI fue de 4'585.575. De ésta, el 62% corresponde a la urbana y el 38%, a la rural. La tasa de desempleo, en el 2004 es del 11.53% y la del subempleo, el 44%.

De acuerdo con el censo de población y vivienda realizado en el año 2010, en el Ecuador somos 14'483.499 habitantes. Estos datos fueron entregados al país a través del INEC, el 31 de agosto de 2011. ([inec.gob.ec/estadísticas](http://inec.gob.ec/estadísticas))

Por ser de incidencia directa en la estructura social, es preciso referirse a la situación de la mujer en la sociedad ecuatoriana. Según el Fondo de Desarrollo de las Naciones Unidas para la Mujer –UNIFEM- “las mujeres quieren un mundo en que la satisfacción de las necesidades básicas se conviertan en derechos básicos y donde se eliminen la pobreza y todas las formas de violencia; donde el trabajo no remunerado de las mujeres para alimentar, cuidar y tejer las trama social que sostiene a la comunidad, se valore y sea compartido de manera igualitaria por los hombres; donde cada persona tenga la oportunidad de desarrollar su pleno potencial y su plena creatividad; donde el progreso de las mujeres se reconozca como el progreso de todos los seres humanos”

La mujer representa el 30% de la población económicamente activa del Ecuador. Su presencia en el trabajo es cada vez mayor, pero en las actividades económicas menos remuneradas o cumpliendo las mismas funciones de los hombres, pero con menor remuneración. La presencia de la mujer en el trabajo remunerado responde a la creciente necesidad de llevar ingresos adicionales al hogar, provocado por el deterioro creciente del nivel de ingresos reales de la población ecuatoriana. La incorporación de la mujer al mercado del trabajo se debe también a la ampliación de la educación formal que aumentan sus expectativas de trabajo. En una sociedad como la ecuatoriana, a la mujer se la

considera como parte de la población económicamente activa sólo a aquellas en que con su fuerza de trabajo producen bienes económicos o un ingreso visible como salario o renta, en tanto que el trabajo doméstico no se considera trabajo en el sentido económico. Cabe destacar que en el transcurso de los últimos cuatro años, las cosas, en Ecuador, están teniendo cambios significativos en este aspecto.

Dada la naturaleza del presente trabajo de investigación, es muy importante hacer referencia expresa y sostenida al trabajo infantil en Ecuador. Según la UNICEF, el trabajo infantil se da en todas partes del mundo. El trabajo infantil en sí mismo no es negativo, es la naturaleza del trabajo que realizan los niños lo que lo que determina si su actividad laboral tiene efectos adversos o no.

El trabajo infantil que realmente es cuestionado es aquel que se considera peligroso para el bienestar de los niños. Según UNICEF (1997) el trabajo infantil reviste características de explotación si cumple con una o más de las siguientes condiciones: trabajo a tiempo completo a una edad muy temprana; horario laboral prolongado; trabajos que producen tensiones indebidas de carácter físico, social o psicológico; trabajo y vida en la calle en malas condiciones; remuneración inadecuada; demasiada responsabilidad; trabajos que obstaculizan el acceso a la educación; trabajos que socaban la dignidad y autoestima de los niños tales como la esclavitud o el trabajo servil y la explotación sexual; trabajos que perjudican el pleno desarrollo social y psicológico.

Según el Código de la Niñez y Adolescencia, aprobado en Ecuador el 3 de de enero de 2003, se establece una serie de medidas de protección en las prácticas laborales de niños/as y adolescentes. Así, tienen derecho a que el Estado, la sociedad y la familia les protejan contra la explotación laboral y económica y cualquier forma de esclavitud, servidumbre, trabajo forzoso o nocivo para su salud, su desarrollo físico, mental, espiritual, moral o social, o que pueda entorpecer el ejercicio de su derecho a la educación.

Se fija en 15 años la edad mínima para todo tipo de trabajo, incluido el servicio doméstico; se exceptúa los trabajos formativos realizados como prácticas

ancestrales formativas, siempre que reúnan las siguientes condiciones: 1) *que respeten el desarrollo físico y psicológico del adolescente, en el sentido de asignárseles solamente tareas acordes con sus capacidades y etapa evolutiva;* 2) *que contribuyan a la formación y desarrollo de las destrezas y habilidades del adolescente;* 3) *que transmitan valores y normas culturales en armonía con el desarrollo del adolescente;* y, 4) *que se desarrollen en el ámbito y beneficio de la comunidad a la que pertenece el adolescente o su familia.* En el mismo ámbito legislativo, se consideran trabajos prohibidos: 1) *las minas, basurales, camales, canteras e industrias extractivas de cualquier clase.* 2) *En actividades que implican la manipulación de sustancias explosivas, psicotrópicas, tóxicas, peligrosas o nocivas para su vida, su desarrollo físico o mental y su salud.* 3) *En prostíbulos o zonas de tolerancia, lugares de juegos de azar, expendio de bebidas alcohólicas y otros que puedan ser inconvenientes para el desarrollo moral o social del adolescente.* 4) *En actividades que requiere el empleo de maquinaria peligrosa o que lo exponen a ruidos que exceden los límites legales de tolerancia.* 5) *En una actividad que pueda agravar la discapacidad tratándose de adolescentes que la tengan.* 6) *En las demás actividades prohibidas en otros cuerpos legales, incluidos los instrumentos internacionales ratificados por el Ecuador.* 7) *En hogares cuyos miembros tengan antecedentes como autores de abusos o maltrato.*

A pesar de legislación tan elocuente y concreta, en Ecuador, la realidad es diferente, según una encuesta realizada a nivel nacional por Defensa de Niños Internacional, de los 800 mil trabajadores infantiles que aproximadamente hay en el país, el 43% labora en las calles, el 14% es lustrabotas, un 6% vende periódicos, el 9% está empleado en locales, un 3% se ocupa en talleres, otro 3% en mecánicas y un 5% trabaja en el servicio doméstico.

Queda establecido que los problemas que afectan a la niñez son: delincuencia, abuso sexual, tráfico de droga, maltrato y prostitución. Los niños menores de 10 años que trabajan en las áreas urbanas, asisten a la escuela en un 70%, a los 14 años asiste apenas el 14%.

Pesa enormemente la crisis económica y la desocupación e insuficiencia de ingresos familiares. Con aproximadamente el 80% de hogares ecuatorianos

situados por debajo de la línea de la pobreza, obliga a que cada familia busque nuevos ingresos económicos, una forma de hacerlo es incorporando más trabajadores en el hogar, en este caso los niños. El 86% de niños trabajadores proviene de hogares desorganizados. La mano de obra infantil es funcional al sistema, ya que es mano de obra barata.

Otra situación que afecta a los niños es el problema de la migración, más de la mitad de los emigrantes de la última década (52%) dejaron a sus hijos en el país; la proporción es aún mayor entre quienes emigraron a partir de 1999 (60%). Igual proporción de hombres y de mujeres emigrantes viajaron dejando a uno o más hijos en el país.

El Ecuador enfrenta procesos migratorios muy fuertes, tanto internos como externos. La principal causa para la migración es la económica. La población se mueve siguiendo al capital, es decir a aquellas zonas más desarrolladas ya sea a nivel regional, nacional o internacional. Con respecto a los movimientos internos, la migración de las mujeres es importante, de hecho, ellas cambian su residencia habitual con más frecuencia que los hombres y más mujeres que hombres abandonan el campo hacia la ciudad. La migración de las mujeres ayuda a comprender el hecho de que los hombres son más numerosos en el campo. La población migrante también es esencialmente joven, más de la mitad son menores de 20 años y de éstos casi el 36% son menores de 18 años.

Ecuador está catalogado como país de emigrantes, esta es considerable. Dos son los destinos fundamentales, tradicionalmente: EE.UU y los últimos años Europa, en especial España e Italia. Durante el año 2001 salieron 526.067 ecuatorianos (297.775 hombres y 264.292 mujeres), de los cuales 536.552 declararon salir por motivos de turismo; si bien resulta difícil verificar de este monto cuántos realmente son emigrantes, es posible suponer que la gran mayoría se queda en forma ilegal. Si bien la migración es un fenómeno que abarca ya a todas las regiones del país, la gran mayoría son de la región del austro: Azuay, Cañar y Loja, donde seis de diez habitantes tienen familiares viviendo en el exterior.

El emigrante no sólo termina siendo una fuente de ingreso para “intermediarios” de una cadena económica, sino que se convierten en los sostenedores de una economía en crisis y en el caso del Ecuador ayudan a sostener el proceso de dolarización. Las remesas enviadas por ecuatorianos en los últimos años han superado en promedio los 1.500 millones de dólares anuales.

Según Vásquez y Saltos, en Ecuador y su Realidad, Fundación José Peralta (2004-2005), Ecuador es un país no sólo de emigrantes, sino de inmigrantes. El país es receptor de población inmigrante sobre todo colombianos y peruanos, las razones de uno y otro caso son diferentes. En el caso de la población colombiana, las razones están dadas por el largo conflicto armado que vive ese país, en donde están involucrados varios actores: las Fuerzas Armadas colombianas, la guerrilla, en especial las FARC, los paramilitares y hoy la injerencia directa en el conflicto de los militares norteamericanos, a más de otros sectores como los narcotraficantes, la delincuencia común y el sicariato. La población colombiana se ha asentado en Sucumbíos, Imbabura, Carchi y Esmeraldas.

Otro elemento constitutivo esencial de la sociedad ecuatoriana es la cuestión étnica. En su ámbito existe un significativo número de población indígena. Se trata de la gran presencia social y política que ha logrado tener, especialmente en las dos últimas décadas. El movimiento indígena, luego de este proceso de presencia social ha planteado un proyecto político destinado a su reconocimiento como nacionalidades y pueblos y la demanda de la creación de un Ecuador pluricultural y una sociedad intercultural. Ello se exige así por tratarse de un conglomerado humano plurinacional y pluricultural. De manera paralela a esta situación étnica precolombina hay que señalar y considerar en toda su importancia y magnitud a la población negra que se halla distribuida por todo el país aunque en un número reducido.

Tomando como referencia la misma fuente bibliográfica (Ecuador, su realidad 2004-2005 de Lola Vásquez y Napoleón Saltos, Fundación “José Peralta”, Quito, Ecuador), en lo referente a educación se manifiesta: “En la actualidad se reconoce la importancia de la educación para promover el bienestar y reducir las desigualdades sociales”. En el caso de Ecuador desde 1960 se han hecho

intentos por expandir la cobertura educativa especialmente en el área de la educación pública.

La educación es importante porque impacta en todos los ámbitos de la vida, en la productividad laboral, en la participación y la ciudadanía y en general en el mejoramiento de la calidad de vida.

Sin embargo, su acceso no ha sido igual para todos, depende en muchos casos de la capacidad económica y de las oportunidades individuales. Los sectores que mayores posibilidades de educarse han tenido son los urbanos, no así la población rural, en especial indígena. La educación no es sólo un derecho humano y una responsabilidad social sino una condición básica para cualquier proceso de desarrollo.

La educación debe contribuir al crecimiento integral del ser humano. En este sentido, una de las primeras características que debería tener la educación ecuatoriana es recoger, mantener y respetar la diversidad cultural; sin embargo, las políticas educativas de los distintos gobiernos no han tomado en cuenta esta realidad y han impuesto un sistema escolar uniforme, rígido, desconociendo las particularidades que cada grupo humano tiene. Entonces el aparato educativo pretende crear solo una forma, un concepto de vida y de valores.

A los niños y jóvenes la educación no les plantea alternativas, el Estado escoge por ellos y lo hace con patrones culturales que procura comportamientos competitivos individualistas y de élite, y olvida prácticas como la solidaridad, lo colectivo, el respeto a la diversidad. La educación ecuatoriana atraviesa una seria crisis que se manifiesta en la falta de infraestructura, maestros mal remunerados, falta de presupuesto que incide en paralizaciones permanentes. Pero el problema principal es sobre todo, la calidad.

En una investigación realizada por estudiantes de la Universidad Católica de Quito, sobre la calidad de la educación, dentro de una muestra de 80 colegios de Quito, apenas el 14% de establecimientos públicos y privados alcanzaron un porcentaje superior al 50% en las pruebas de ingreso a la Universidad Católica, mientras el 30% no consiguió superar ni el 20%.

La calidad de la educación no puede estar al margen de lo que sucede con el país. En una sociedad en crisis económica, política, social, la educación es solamente un reflejo de ella. Por lo tanto, tiene mucho que ver con las condiciones de vida, de trabajo, de seguridad, de pobreza que afecta a la mayoría de los hogares ecuatorianos.

La crisis educativa también se evidencia en el alto índice de deserción. Igualmente, los índices de repitencia son alarmantes. Es grave también la limitada capacidad de permanencia en el sistema escolar. El resultado es que sólo uno de cada diez niños menores de seis años tiene acceso a educación preescolar y cuidado diario. Uno de cada tres niños no llega a completar seis años de educación básica y uno de cada cinco abandonan la escuela en el cuarto grado y cerca del 40% no concluye la escuela. Casi la mitad de los jóvenes están fuera de los colegios, tendencia que es más marcada en el campo, pues apenas uno de cada cinco jóvenes tenía acceso al colegio en zonas rurales.

El Informe Social del Ecuador publicado por el Instituto Latinoamericano de Investigaciones Sociales –ILDIS- señala: “En los últimos 25 años podría aplicarse la pobreza semiestructural de América Latina por la insuficiente educación que recibieron los jóvenes que ingresaron al mercado de trabajo... Hay una fuerte correlación entre el grado de educación y el nivel de desarrollo de un país; el aumento del ingreso tiende a ser mayor ante mejoramientos del nivel de educación... La región tiene 2.5 años de retraso educativo respecto de la media mundial que se encuentra en 6.5 años. Alcanza apenas los niveles educativos que los “Tigres Asiáticos” tenían en 1970”.

Actualmente (2011), el 69% de la matrícula está atendida por la educación Particular, ya sea laica o religiosa, el 4% de la educación fisco misional y al 0.5% por la municipal. Los últimos gobiernos han venido planteando una nueva reforma. A lo largo de la historia se han ensayado 18 propuestas de reformas curriculares. Como constante de las últimas cabe destacar: la universalización de la educación pre-escolar, escolaridad mínima de 10 años, formación de estudiantes capaces de comprender para transformar, incremento de partidas docentes, preparación del docente, flexibilidad en el contenido y la metodología.

El actual gobierno (2011), liderado por el denominado proyecto de la “revolución ciudadana” se ha puesto un énfasis notable en la reforma educativa buscando constituir la en el instrumento idóneo para la preparación y capacitación científico-técnica del recurso humano que necesita la sociedad ecuatoriana para avanzar en su desarrollo y progreso. Se trabaja en un proyecto de inclusión social que busca equiparar para toda la población las posibilidades ciertas de una educación de calidad, dispensada con calidez. Se insiste mucho en la capacitación docente como estrategia importante y decisiva en el mejoramiento del sistema educativo nacional. La política de jubilación del recurso docente llegado a los setenta años tiene como objetivo integrar a las filas del magisterio al recurso humano joven debido a que su esquema mental está más comprometido con las nuevas condiciones y exigencias sociales, a la vez que acorde con los avances tecnológicos informatizados, instrumentos didácticos que deben ser asumidos con responsabilidad y eficiencia en el proceso enseñanza-aprendizaje en la búsqueda del mejoramiento educativo definitivo, tanto de la calidad como en la calidez de la educación. La capacitación del docente a las nuevas exigencias sociales de la sociedad globalizada en la que estamos.

La sofisticada, dinámica y diversificada tecnología informática, que caracteriza y sostiene las estructuras de las relaciones políticas, culturales, económicas y de producción de la sociedad globalizada en la que se desarrollará la humanidad del siglo XXI demanda y exige de los centros superiores de formación profesional, no sólo la implementación de los procesos curriculares con tecnologías avanzadas, con el propósito de lograr mejores aprendizajes y el desarrollo de desempeños y competencias de los nuevos profesionales, sino la práctica investigativa de campo que, a más de ser un requisito legal y académico de pregrado, se constituya, a su vez, en el instrumento técnico-científico apropiado direccionado al conocimiento de la realidad local, regional y nacional, por parte del futuro profesional.

No obstante lo dicho y “aunque las tecnologías han adquirido una fuerte presencia en nuestros centros educativos la realidad es que se sigue utilizando de forma reducida y, cuando se usa, se hacen las mismas cosas que se hacían con las técnicas más tradicionales”. Lo citado por Marín V. y otros (2010) Las TIC y el desarrollo de las competencias básicas, justifica, en su real dimensión,

lo que constituye el objeto de la presente investigación: Generaciones interactivas en Ecuador “estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”. Al concretar el marco teórico a cuya luz conceptual se llevará a cabo la investigación de campo en mención, requerimos de la teoría científica pertinente a la tecnología de informática y comunicación (TIC). De esta manera, el análisis de los datos de campo recopilados a nivel nacional, será preciso, académico y lo suficientemente objetivo, de forma que sea un aporte significativo al mejoramiento del sistema educativo nacional, al momento, involucrado en un controversial, pero histórico, proceso de cambio y reestructuración.

Es tesis sustentable aquello de que, desde algunos años, el acelerado desarrollo de las TIC's han hecho posible y accesible al ser humano nuevas formas de aprendizaje. Philippe Marton (1996), La Concepción Pedagógica de los Sistemas de Aprendizaje Multimedia Interactivo, acota: “aunque las estructuras del mundo de la educación son aun resistentes y conservadoras, están a punto de agitarse, y un nuevo paradigma, un nuevo modelo explota el potencial, los recursos y las posibilidades de las nuevas tecnologías (NTIC) de suerte que el campo de la tecnología educativa cobra mayor relieve día con día”

Adentrándonos en el tema central de este marco teórico, puntualizamos, siguiendo al mismo autor, que la celeridad con que se han desarrollado las tecnologías de la información y de la comunicación marcaron los finales del siglo XX y connotarán, a través de la explotación masiva de su potencial, el devenir y desarrollo del siglo XXI, el primero del Tercer Milenio. El desarrollo de estas tecnologías se basa sobre tres conceptos: *miniaturización*, *potencia e instantaneidad*, combinados con la fibra óptica, que transporta la información gracias a la numerización, la cual permite la compilación de todos los datos. De esta manera, considera Minsky, 1988, han sido franqueadas las barreras tiempo y espacio, y de la explicación del potencial de las TIC aparecen nuevas posibilidades de aprender para el ser humano en cualquier tiempo y en cualquier lugar. Se ha demostrado, desde entonces que son reales las nuevas posibilidades para aprender, entre ellas, el aprendizaje multimediatizado interactivo. En el transcurso de las últimas tres décadas del siglo XX, y lo que va del siglo XXI, cada vez han surgido nuevas posibilidades ciertas para desarrollar sistemas que permitan un aprendizaje enriquecido por los diversos mensajes

audio-escrito-visuales, los cuales pueden ser controlados por el estudiante, permitiendo así un diálogo y un intercambio entre el sistema y el estudiante, esto es, una interacción más flexible y dinámica.

Con lo dicho y según Marton, queda claro que los sistemas de aprendizaje multimedia interactivos transforman actualmente, de manera positiva, el campo del aprendizaje. El futuro de la educación dependerá, por tanto, de la investigación y el desarrollo de estos medios, de suerte que el estudiante pueda establecer un nuevo tipo de relaciones con el saber, donde los conocimientos y las formas de proceder sean objeto de cuestionamiento, investigación y deducción, y donde el maestro retome su función de formador. Al respecto, estamos convencidos de que la simple adopción de nuevos medios educacionales en la enseñanza no ayudará a elevar su calidad mientras el contenido y el método de la enseñanza no varíen. Dada la naturaleza de la temática propuesta para la investigación en marcha, en el presente marco teórico se exige la objetiva caracterización socio demográfica ecuatoriana, específicamente del ámbito escolar y familiar.

Concretando una reflexión objetiva referida a lo que ha sido y continúa siendo la educación ecuatoriana al margen de la adecuada implementación y apoyo tecnológicos, con propiedad debemos señalar que se caracterizó por la estrategia metodológica memorista tras la búsqueda y consecución, por parte del estudiante, de objetivos centrados en la adquisición de conocimientos teóricos y verbalistas que debían ser evaluados en la misma dirección y propósito. Es a lo que Paulo Freire denominó "Educación bancaria". En su ámbito, el estudiante de cualquier nivel en el sistema educativo nacional, estaba convocado y conminado al dictado y a la clase magistral por parte del docente y sometido a consumir conocimientos sin la respectiva asimilación y comprensión crítica de los mismos. El asunto se centraba y aún continúa centrándose en el aprendizaje teórico memorístico y con escasa o ninguna vinculación con la vida y la problemática social, económica y cultural de la realidad del entorno social en el que vive, desarrolla su existencia y aspira a desarrollarse como persona. Ello significa que la educación ecuatoriana tradicional, al no implementar la adecuada metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje, realmente no capacitaba al estudiante para, a través de la adquisición del conocimiento, llegar a la solución práctica de

problemas reales de su vida y entorno social. En consecuencia, la participación de la juventud en la solución de los problemas del desarrollo nacional era de baja incidencia, toda vez que la educación básica y media o de bachillerato estaba enfocada no al mundo laboral y de emprendimiento directo, sino al academicismo universitario que, dicho sea de paso tenía y continúa teniendo poco acceso estudiantil. En definitiva, La educación tradicional, cuyos medios didácticos y cuyos procesos de enseñanza han estado divorciados de los sistemas de aprendizaje multimedia interactivos, han arrojado resultados nada halagadores para el desarrollo social y el mejoramiento de las condiciones de vida de la población. Queda claro, entonces, que el futuro de la educación ecuatoriana depende, por tanto, de la implementación de los sistemas de aprendizaje multimedia interactivos en los procesos de enseñanza-aprendizaje, de suerte que el estudiante pueda establecer un nuevo tipo de relación con el saber, donde los conocimientos y las formas de proceder sean objeto de cuestionamiento, investigación y deducción, y donde el maestro retome su función de formador. Como puede notarse, de por medio está la necesidad imperiosa de involucrase en la concepción pedagógica que fundamente los nuevos sistemas tecnológicos de aprendizaje, tan indispensables para reorientar la tarea de la educación.

El desfase, a nivel de resultados, de la educación verbalista y memorística con la problemática real de la sociedad ecuatoriana, concretamente con el ámbito ocupacional y laboral obedecía y sigue obedeciendo, según lo puntualizan estudiosos de la neurociencia y defensores de la implementación de las TIC en el proceso educativo, a problemas puntuales y frecuentes que, en general, enfrenta la enseñanza de las ciencias básicas y los procesos básicos de aprendizaje. Por ejemplo: “escaso material de apoyo didáctico actualizado. Necesidad de editar material gráfico-audiovisual. Falta de laboratorios adecuados disponibles. Costo de equipo, materiales y sustancias. Contenidos curriculares amplios y excesivos. Falta de profesores y de programas de formación docente. Poco tiempo curricular para los programas de enseñanza. Dificultades del estudiante para aprender a su propio paso y para revisar todos los temas del programa. Entre las posibles causas de los problemas mencionados se acota: cambios en los planes de estudio. Cambios en la secuencia de las unidades temáticas. Déficit en la formación de maestros.

Incremento de la cantidad de información disponible. Alto costo de los equipos, materiales y sustancias para prácticas de laboratorio. Falta de laboratorios adecuados disponibles. Dificultad para implantar programas de prácticas de laboratorio. El material gráfico de libros y artículos no siempre corresponde a los objetivos de los programas de estudio...Al proponer alternativas de solución, se dice: Es evidente que por los problemas y causas mencionados se requiere de un programa amplio y robusto, con soluciones de orden curricular, pedagógicas y administrativas.

Analizando la realidad del fenómeno de la educación ecuatoriana actual a luz de estos nuevos conceptos científico de la didáctica y de la pedagógicos, debemos puntualizar que hay mucho por hacer, tanto a nivel de educación laica o estatal como particular o privada. En uno y otro ámbito, la ausencia de las TIC en los procesos de aprendizaje es una debilidad que exige y demanda el diseño e implementación tecnológica de los procesos, siendo imprescindible e inobjetable la capacitación y actualización del recurso humano docente. Vale recalcar que el problema es también del nivel educativo superior o universitario, a todo nivel.

¿Qué decir de la educación ecuatoriana actual en el ámbito campesino o rural? La realidad que vivimos no soporta el más elemental nivel de crítica, en razón de que la aplicación de las TIC en el proceso enseñanza-aprendizaje simplemente es nula, mejor dicho inexistente. Si algún esfuerzo se ha hecho o está haciendo en la práctica, los resultados aún son intangibles. La educación rural ecuatoriana sigue inmersa y sumida en la tradición pedagógica más recalcitrante, al extremo que aún perduran y en número significativo, escuelas unidocentes, a lo que se suma, una infraestructura incipiente por destartalada y obsoleta. La carencia de docentes capacitados en el manejo de las TIC, es una necesidad sentida que hay que satisfacer, toda vez que los significativos programas de electrificación rural que sí existen, de alguna manera dan la oportunidad cierta de implementar e instalar tecnologías informáticas de punta que apoyen y mejoren los aprendizajes de niños, adolescentes y jóvenes del sector rural, a la vez que implementar diseños de mallas curriculares afines con las actividades productivas agropecuarias, que son la base del sustento de las economías campesinas y que, además, evitarán la desaconsejada y equivocada movilidad de la juventud rural al sector urbano en búsqueda de mejorar las condiciones de

vida y de acceso al empleo. No cabe duda, la implementación tecnológica de la educación rural, le dará al habitante del agro herramientas inmejorables para el buen vivir, a base de integrarlo con conocimiento y capacidad técnica suficientes al mundo de la producción agrícola y ganadera, básicamente, necesaria e indispensable para abastecer y sustentar la supervivencia y buen vivir de la población urbana. Reiterando lo dicho acotamos: el futuro de la educación, a todo nivel, dependerá de la implementación y desarrollo de los sistemas de aprendizaje sustentados en las TIC.

### **3.1.1. ENTORNO EDUCATIVO, LA COMUNIDAD EDUCATIVA**

El sistema educativo ecuatoriano, sin mayores ni significativas reformas legales, reglamentarias y curriculares, se ha venido dando en un sobreviviente tradicionalismo anclado sobre la base estratégica del memorismo, calificado por Paulo Freire como “sistema bancario”, a causa de la pasividad y marginación del estudiante de procesos reales de criticidad, investigación, construcción del conocimiento e involucramiento en la solución de problemas comunitarios, etc.

De ello se infiere el hecho de la poca incidencia de la educación popular en la solución de la problemática de subdesarrollo que afecta a la gran mayoría de la sociedad ecuatoriana, con mayor incidencia en los sectores sociales marginales, tanto urbanos como rurales.

En Ecuador, varios han sido los proyectos educativos que han intentado ser políticas de estado en procura de transformar a la educación de la niñez y juventud en un instrumento transformador de la realidad nacional, sumida en la dependencia económica externa, en la desigual e injusta distribución de la riqueza, en la confiscación de oportunidades reales de desarrollo a los sectores populares que constituyen la mayoría, etc. Entre ellas: Más, en muchos aspectos, las reformas educativas han sido imperfectas y discontinuadas adaptaciones de experiencias extranjeras, motivo por el cual escasos y aislados ha sido la consecución y consolidación de resultados esperados. Paralelamente a ello, es de destacar las insuficientes y coyunturales campañas de alfabetización y educación de adultos. Por documentar algo de lo dicho, mencionamos la reforma educativa de 1964, la misma que imprimió una serie de

cambios sustanciales positivos, específicamente, en el nivel medio. Así: la incorporación de la Asociación de Clase, las Opciones Prácticas, la Orientación Educativa y Vocacional y, estructuralmente, la constitución de los ciclos: básico y diversificado. En el nivel primario se legisló y reglamentó la unificación de la escuela rural y la urbana en seis grados de tres ciclos, de dos años cada uno, lo que significó un avance frente a la anterior situación, pero que lamentablemente no se profundizó con medidas y mecanismos técnico-administrativos para elevar el rendimiento cualitativo de los estudiantes. Por ejemplo, no se proporcionó los talleres, laboratorios y materiales didácticos requeridos para, por ejemplo, el adecuado desarrollo de las manualidades, cuyo propósito tenía que con el desarrollo de competencias que le permitan al estudiantado, integrarse al mundo del trabajo como estrategia de mejoramiento de las condiciones de vida. Con posterioridad, en el denominado Plan Quinquenal de Desarrollo de la Educación propuesto por el presidente Jaime Roldós (1979), e implementados por el presidente Hurtado, se determinaron aspectos principales y lineamientos generales para la reorientación de la educación nacional. En su ámbito se buscaba: promoción de las manifestaciones propias de la cultura nacional, aceleración del proceso de erradicación del analfabetismo, mejoramiento de la cobertura en cantidad y calidad que permita el acceso a todos los que tienen derecho a la enseñanza general básica, implementación de la educación primaria y secundaria sobre una base técnica, impulsar el desarrollo académico de la educación superior, desarrollar la política científica y tecnológica que afirme la independencia nacional, interrelacionar la educación con el desarrollo económico y social nacional, regional y local, integrar a las comunidades en los programas educativos aplicando el sistema de nuclearización, formación y perfeccionamiento permanente de toda la población, con la finalidad de que la educación responda a las necesidades y exigencias cambiantes de la sociedad, regular la carrera docente incorporando nuevos compromisos y estímulos, integrar los niveles del sistema educativo, de manera que haya perfecta articulación, coherencia y continuidad, procurando que cada nivel sea consecuencia del anterior y base del siguiente, en un contexto cognoscitivo, vocacional, laboral y profesional. Ministerio de Educación y Cultura, Seminario Nacional (1980), Bases preliminares reestructuración del sistema ecuatoriano de educación.

Una caracterización histórica objetiva de la educación ecuatoriana, realizada en la década de los 80 determina: “nuestra educación sigue siendo memorista, verbalista y teorizante, poseedora de un divorcio entre las aspiraciones del año 64 y la realidad misma; aunque muchos planteamientos de la reforma del 64, a nivel teórico, son válidos lamentablemente no se los implementó de manera adecuada, por ejemplo, con laboratorios y talleres, cayendo de nuevo en la misma y antigua educación memorista y teorizante”. Ministerio de Educación y Cultura, Seminario Nacional (1980), Bases preliminares reestructuración del sistema ecuatoriano de educación.

Testimonios y denuncias de esta índole han sido y siguen siendo proverbiales en nuestra sociedad. No obstante ello, es histórico en la educación nacional ecuatoriana el rompimiento entre propósitos buscados y logros alcanzados en el hecho educativo. De por medio está la carencia notoria y sistemática de una adecuada e indispensable implementación tecnológica del proceso enseñanza-aprendizaje. El acelerado avance científico sobre la base de la persistente e incontenible generación y producción del conocimiento científico convierte a la necesidad de integrar a los procesos de enseñanza-aprendizaje las avanzadas tecnologías informáticas y comunicacionales, en sentida, esto es ineludible, impostergable, urgente. Escasos años atrás, se decía por parte de expertos en planificación y didáctica educativas, que, “para lograr aprendizajes significativos en el estudiantado inmerso en un medio ambiente de experimentación y exploración, era necesario utilizar la computadora y demás dispositivos tecnológicos como facilitadores no sólo del acceso a la información, sino también a su administración, gestión, control y exploración; como medios que permiten el diálogo pedagógico con el estudiante, de la manera más natural posible, y la comunicación educativa con otras personas a distancia; que permiten la identificación y corrección inmediata de errores, la solución de problemas de diferentes niveles, la construcción de conceptos y conocimientos, y la formación del razonamiento lógico...” Ruiz Velasco Enrique (1996), Ciencia y Tecnología a través de la robótica cognoscitiva.

### 3.1.2. LA DEMANDA DE LA EDUCACIÓN EN LAS TIC

La presencia y empleo de los insumos tecnológicos, especialmente de las denominadas TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) en la metodología de los procesos educativos, a más de imperativo categórico de toda oferta educativa seria y comprometida con el desarrollo sustentado de la nueva sociedad, en los tiempos actuales, es la única estrategia acorde con la nueva visión y misión educativas, centradas en el desarrollo, en el alumno, de capacidades y competencias que le permitan, en cuanto persona idéntica a sí misma y dueña de su destino, solucionar sus problemas existenciales en dinámica, proyectiva, competente y cálida interacción con sus semejantes. Durante las últimas cuatro décadas del siglo veinte, el cine, la televisión, la radio y los medios escritos, eran los caminos informáticos más avanzados para implementar y llevar a cabo los procesos de enseñanza-aprendizaje. Más, gracias al acelerado desarrollo tecnológico, los últimos diez años se han incrementado, entre otros, videojuegos, computadora, celular, internet, etc. Ello hizo suponer que, el mejoramiento de los procesos educativos, en el transcurso de los últimos años, debió haberse dado paralelo y al mismo ritmo con los avances de las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación), lo cual no ha sucedido.

En el terreno de los hechos y respecto de lo dicho, estudios recientes dan cuenta de que “Infortunadamente no se ha cumplido una de las predicciones de la especulación inicial, a saber que la revolución de las TIC permitiría a los países en desarrollo mejorar sus sistemas educativos a pasos agigantados, hasta alcanzar a los de los países ricos. Por el contrario, lo que se observa en años recientes es un aumento en la brecha entre la típica escuela latinoamericana y la típica escuela de muchos países de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos). Con optimismo se argumenta: “Eso no tiene necesariamente que ser así: los gobiernos de América Latina tienen ahora la gran oportunidad de transformar sus sistemas educativos; de mejorar la calidad de sus escuelas; de reducir la inequidad en las oportunidades que se ofrecen a los jóvenes de los diferentes estratos socioeconómicos de sus países; y de preparar a su población para los retos que entraña la economía

globalizada, muy competitiva, de la sociedad del conocimiento característica del siglo XXI”

En el mundo globalizado de finales del siglo XX e inicios del XXI, “el conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética, denominada Tecnologías de la Información y la comunicación”(6) no sólo constituyen el instrumento esencial y vertebrador de dicha globalización, sino que el uso apropiado y oportuno de su versatilidad es la necesidad sentida e impostergable de mayor importancia que debe atender y satisfacer toda sociedad contemporánea, sin excepción alguna, al extremo de que si no lo logra, enfrenta una grave situación de analfabetismo electrónico y comunicacional de graves e impredecibles consecuencias para el fomento, consolidación y garantía del buen vivir de sus integrantes. La razón: no tener “la comprensión de cómo se construyen los mensajes que contienen, para qué propósitos, usando cuáles herramientas; se trata de aprender a examinar cómo diferentes individuos interpretan los mensajes de manera diferente, cómo se pueden incluir o excluir ciertos valores y puntos de vista, cómo los medios pueden influir en creencias o comportamientos; se trata no sólo de aprender a recibir los mensajes críticamente, sino de aprender a producirlos y a emitirlos.” De ahí la urgencia que tienen todos los estados de, a través de la educación, desarrollar en la población de las nuevas generaciones la competencia que ha dado en llamársela “alfabetismo en medios”. Según los expertos en educación, “tanto la CMI como el alfabetismo en medios, demanda una lectura y una escritura diferentes a las tradicionales: son multimediales (con sonido e imagen), son hipertextuales (con enlaces que permiten navegar entre varios textos), son interactivas, contienen íconos e información gráfica; implican, en fin, un nuevo alfabetismo”. (8) Nos estamos refiriendo a lo que se conoce como “Experticia”, concepto que designa el conjunto de destrezas y competencias que cada persona debe adquirir para ser versátil en el mundo de relaciones facilitado y sustentado por el avance tecnológico. Está claro que la experticia tiene que ver con las competencias, en primer lugar frente al hardware y al software; en segundo lugar, con los contenidos de la información y las comunicaciones; y, en

tercera instancia, la competencia que permita el enlace de las dos primeras con capacidades intelectuales de orden superior.

A decir de los expertos, lo primero tiene que ver con el conocimiento fundamental de las TIC's y la habilidad de la persona en el uso de las diversas herramientas. Al hablar de "conceptos fundamentales" hacen referencia a las bases sobre las que se construyen las TIC's. Destacan entre algunos de ellos: el computador, las redes, los sistemas de información, la representación digital o binaria de la información, los modelos, el pensamiento algorítmico y la programación. Algo estimado como fundamental es el hecho de la evolución y cada vez más sofisticado progreso tecnológico de las TIC's. Indudablemente, ello impone la necesaria y permanente capacitación y actualización de los usuarios, llamados a la mejor comprensión posible del conocimiento científico, lo que les permitirá estar preparados para las innovaciones y adaptarse a nuevas oportunidades.

Estas, entre otras razones constituyen el reto ineludible de todos los gobiernos de incorporar en sus sistemas escolares la incorporación masiva de las TIC's, a efecto de conseguir logros realmente significativos en el mejoramiento de los ambientes educativos, en cuanto requisito indispensable para mejorar la educación y, de esa manera, enfrentar el futuro con mayor acierto y capacidad para la competitividad.

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

Es abundante y controversial la literatura científica, jurídica y tecnológica referida a los efectos que producen en niños y adolescentes las "pantallas", concepto que globaliza las tecnologías audiovisuales en su gama diversa. Háblese, por ejemplo, de: cine, televisión, computador, celular, juegos electrónicos, etc. La referida controversia se centra, no sólo en las implicaciones ético-morales de los mensajes difundidos a través de la imagen, sino también en los riesgos de la "dependencia" que crea el demasiada e incontrolado contacto con las "pantallas", medio o instrumento informático a través del cual el usuario tiene acceso a lenguajes gráficos, musicales y auditivos que le transmiten mensajes que le son afectos por una u otra razón. Se habla entonces de una especie de

domesticación y/o manipulación del niño, adolescente y joven, por parte de la tecnología informática tan avanzada en los últimos tiempos. De manera paralela a esta problemática, sin duda alguna, se da la teoría del incalculable beneficio de los “mass media” (medios de comunicación de masas) en el lenguaje tradicional anterior al avance tecnológico de las TIC en los recientes años, al mejoramiento de las condiciones de vida de la sociedad. Luego de esta breve consideración, a continuación recopilamos resultados puntuales de investigaciones especializadas al respecto.

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

Bajo el título “Las nuevas tecnologías entran a la escuela”, Fernando Avendaño, en su libro “La cultura escrita ya no es lo que era” (Homosapiens Ediciones, Mendoza, Argentina, 2000) establece: “Tanto la tecnofobia como la sumisión irreflexiva a las tecnologías de la comunicación y la información han generado las creencias de que o bien la escuela debe rivalizar con la influencia perniciosa de las mismas, o bien, por el contrario, la clase debe audiovisualizarse definitivamente. Ni una cosa ni la otra. Conviene analizar serena y reflexivamente qué papel debe jugar la escuela en relación con estos nuevos soportes. La escuela ya no está en condiciones de imponer respuestas. Por el contrario debe contribuir a la comprensión y apropiación instrumental de la realidad para que los sujetos la transformen y se transformen. “...La modificación de los escenarios laborales y la transformación sustantiva producida en el desarrollo de las capacidades intelectuales y en el acceso a la información, productos de la creciente tecnologización, demandan fundamentalmente competencias para la comprensión y la comunicación oral y escrita y una gran capacidad para las tareas compartidas. El acceso a estos bienes y servicios aún está fuertemente estratificado; pero no debe olvidarse que el ritmo vertiginoso de las transformaciones tecnológicas posibilita también un abaratamiento vertiginoso y un acceso cada vez más masivo a estos recursos informativos y comunicativos...” Es muy importante rescatar el criterio de que la escuela no puede, en aras de incorporar estas formas culturales, soslayar el fortalecimiento

del espíritu crítico. Es necesario encontrar el modo de potenciar el aprendizaje mediante los nuevos dispositivos, pero sin olvidar el patrimonio cultural acumulado. Ese es el reto que debe enfrentar la escuela, dice Avendaño. Para sustentar su punto de vista cita a Hopenhayn y Ottone: “La educación tiene que compatibilizar nuevas destrezas con un patrimonio acumulado en formación crítica. La euforia mediática no puede arrasar con la memoria pedagógica, y más bien debemos encontrar las formas de potenciar el aprendizaje con los nuevos dispositivos, sin que ello aniquile el arsenal crítico y el sentido más profundo del aprender”. Hoy más que nunca se requiere espíritu crítico frente a la razón instrumental (en tanto razón que anula otras racionalidades); capacidad para discernir selectivamente entre las ventajas de las tecnologías y transmisión de mensajes y el riesgo de reducir el espíritu a la lógica de la mera transmisión; sospecha frente a la sobredosis de estímulos mediáticos cuando se convierten en pura secuencia; asertividad personal para no desdibujarse en la seducción de tantas texturas que circulan por la superficie sin textura del monitor”

“La clave está, continúa Avendaño, en comprender que se trata de una transformación en el plano educativo y no en el reemplazo de unas técnicas por otras. La auténtica innovación que debe producirse en las aulas no radica específicamente en la mera introducción de la revolución tecnológica, sino en el esfuerzo por formar en el manejo y reflexión crítica de sus posibilidades comunicativas: pero no quedarse sólo con la “amplitud” sino fomentar la “profundidad”, por lo que ninguna tecnología de la información y la comunicación, mucho menos la palabra impresa, será descartada. Frente a estos asuntos, el lugar del maestro adquiere nuevos significados. Puede concebirse como un mediador, un regulador que acerque, combine y favorezca interacciones concretas con cuatro dimensiones: sintáctica, en relación con las representaciones simbólicas que movilizan y sus modos de estructurarlas. Semántica, en relación con los contenidos que comunican y la secuenciación de los mismos. Pragmática, en relación con las estrategias concretas que se ponen en juego para apropiarse de sus contenidos. Organizativa, en relación con el contexto en el que las nuevas tecnologías se concretan”.

### 3.2.2. LOS RIESGOS QUE PLANTEAN LAS TIC'S

Los riesgos que plantean al usuario: niño, adolescente, joven y adulto las Tecnologías de la Información y la Comunicación -TIC- son reales, siendo el de mayor preocupación la creación del hábito de la dependencia. Esto es de graves consecuencias en el caso del niño, del adolescente y del joven, toda vez que el uso excesivo del televisor, el computador, los videojuegos y el celular, al parecer, no sería nada beneficioso para el organismo, debido a los niveles de radiación. Asimismo, es de cuidado el efecto de aislamiento que de hecho generan en la persona adicta, creando posibilidades ciertas de soledad, angustia, frustración y destrucción de la natural e indispensable relación de alteridad para el crecimiento y sostenibilidad del factum de la personalidad humana. Consecuencia de ello es, por una parte, el alejamiento del usuario de otros tipos de deporte y de distracción física y mentalmente sanos; y, por otra, la disminución de la calidad y cantidad de relaciones con sus semejantes. Dicho de otra manera, se mengua la socialización.

### 3.2.3. LAS OPORTUNIDADES QUE PLANTEAN LAS TIC'S

Las oportunidades que plantean las TIC's a sus usuarios, básicamente a niños, adolescentes y jóvenes, tienen que ver con los beneficios que les ocasionan y que son muchos y en niveles diferentes de la existencia. En lo referente a los videojuegos, por ejemplo, Iván Amado, en su artículo ¿Los videojuegos ayudan o perjudican a los niños? (Clinicasa –revista de orientación en salud y médico-científica, año 3, agosto 2011, No.15), especifica que, entre los beneficios se registra la estimulación de habilidades cognitivas, y en función del tipo de videojuego que escojamos se puede estimular: “a) **realización de ejercicios físicos**, ya que algunas plataformas están comenzando a incorporar el propio cuerpo humano del jugador como mando del juego, lo que le obligará a moverse para lograr los objetivos marcados, no como los juegos de siempre donde se debía controlar al personaje principal con un mando analógico y sentados en el sillón, sin movimiento alguno, por parte del jugador. b) **Razonamiento lógico**, por ejemplo, el videojuego “Lego Battles” donde deberemos combinar construcción y combates. El objetivo es construir nuestras propias bases y equipos de combate, siempre con las simpáticas características de los bloques

Lego. c) **Orientación espacial**, por ejemplo, “Sonic Colours”. En este videojuego, el diabólico Dr. Eggman ha secuestrado a una raza alienígena y está usando su colorida energía para dar vida a un terrible plan. Pero gracias a Sonic ayudaremos a los alienígenas en su camino a la salvación. d) **Coordinación visomotora y destreza grafomotriz**, esta última pudiendo desarrollarse gracias a determinadas videoconsolas que añaden elementos extra, como punteros, con el que los niños deberán realizar las acciones de sus videojuegos favoritos a fin de pasar el nivel, teniendo que realizar la pinza digital de forma adecuada y un trazo con un cierto nivel de exigencia. e) **Resolución de conflictos y toma de decisiones, por ejemplo**, “Animal Crossing Wild World”, donde tendremos que adentrar en un mundo virtual en el que podremos decorar nuestra casa, ir de pesca, o simplemente, pasar el rato charlando con tus salvajes vecinos. f), **Capacidad de atención**, ya que cualquier videojuego, siempre en dosis razonables, puede favorecer el desarrollo de la capacidad de concentración ante determinados estímulos que se le presenten al pequeño en otros contextos”. Esta ejemplificación nos demuestra que, si bien la polémica sobre los videojuegos tiene razón de ser, un adecuado e inteligente manejo de las TIC’s, por parte de niños, adolescentes y jóvenes, es beneficioso y digno de tenerse muy en cuenta, por parte de padres de familia y docentes, básicamente.

Además las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y deben ser consideradas en dos aspectos: en su conocimiento y su uso.

En el caso de los portales educativos, hoy en día son considerados como una de las herramientas fundamentales para el docente, ya que de manera rápida y precisa permiten obtener una inmensa fuente de información sobre cualquier tema, no solo académico, sino también en otros aspectos como: experimentos, juegos, canciones, novedades, recursos didácticos y mucho más. A continuación cito algunas direcciones de portales educativos de gran interés y ayuda:

[www.icarito.cl](http://www.icarito.cl), sitio chileno, posee información sobre lenguaje y comunicación, matemática, estudio de la naturaleza, historia y geografía universal, astronomía, etc. Aquí los docentes pueden encontrar además actividades y juegos que pueden utilizar en el aula.

[www.surlink.com.ar/egb/](http://www.surlink.com.ar/egb/), este portal es de gran ayuda para el nivel primario, presenta a los docentes recursos educativos de gran interés, como foros de discusión, talleres, accesos a bibliotecas, contenidos curriculares, etc.

[www.educacontic.es/](http://www.educacontic.es/), esta página se especializa en herramientas y recursos tecnológicos, informáticos y comunicacionales par el sector educativo. Podemos encontrar juegos didácticos e interactivos, videos, programas, cursos online. Etc.

[www.educarecuador.ec/](http://www.educarecuador.ec/), este portal nació por iniciativa del Ministerio de Educación, con el fin de promover el mejoramiento de la calidad en la educación del país, la optimización del proceso enseñanza-aprendizaje, consolidación del sistema educativo ecuatoriano y la inserción de la familia en la educación. El docente encontrará sitios educativos, imágenes y mapas, videos, juegos, aulas de apoyo, entre otros.

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

En este aspecto es de fundamental importancia hacer referencia a la situación en la que queda la individualidad personal del niño y del adolescente, en lo que concierne a su dignidad y a la vigencia y precautela de sus derechos, frente a la proliferación de la cada vez más sofisticada tecnología informática, instrumento comunicacional a través del cual el mercado se ve bombardeado por infinidad de productos de tendencia y propósito no precisamente educativos sino, por lo contrario, resquebrajadores de las buenas costumbres, sanas tradiciones e identidad cultural. Ello le crea al estado, en cuanto entidad jurídica responsable del bienestar de la población, la necesidad ineludible de precautelar, resguardar y garantizar la vigencia plena de los derechos ciudadanos. De ello deviene la exigencia de legislar, como único camino para lograrlo. A continuación especificamos el comentario o ámbitos concretos, entre ellos:

#### **3.3.1. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA REGULACIÓN**

El gran avance tecnológico de la sociedad del siglo XXI ha hecho posible que se hable, con objetividad, de la "sociedad de la información" entre cuyos más

notables aspectos, se mencionan los siguientes: omnipresencia de los “mass media” y de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Sobreabundancia de información a nuestro alcance. Continuos avances científicos y tecnológicos en todos los campos del saber. El fin de la era industrial. Libertad de movimiento. Nuevos entornos laborales. Indudablemente, estamos en una nueva sociedad. Algunos aspectos socioculturales la caracterizan. Entre ellos: continuos avances científicos, redes de distribución de información de ámbito mundial. Omnipresencia de los medios de comunicación de masas e internet. Nuevos patrones para las relaciones sociales. Mayor información del estado sobre los ciudadanos. Integración cultural. Aceptación del imperativo tecnológico. Formación de mega ciudades. Baja natalidad. Nuevos modelos de agrupación familiar. Mejor presencia de la mujer en el mundo laboral. Necesidad de “saber aprender” y de una formación permanente. Relativismo ideológico. Disminución de la religiosidad. Grandes avances en medicina. Crecientes desigualdades en el desarrollo de los países. Globalización económica y movilidad. Medios de transporte rápidos y seguros. Continuos cambios en las actividades económicas. Tendencia a las organizaciones en red. Uso de las nuevas tecnologías en casi todas las actividades humanas. Incremento de las actividades que se hacen a distancia. Valor creciente de la información y el conocimiento. Crecimiento del sector servicios en la economía. Consolidación del Neoliberalismo económico. Profundos cambios en el mundo laboral. Aumentan el paro y los fenómenos de exclusión. Creciente emigración desde los países más pobres a los más ricos. Toma de conciencia de los problemas medioambientales. Consolidación del “estado del bienestar”. Paz entre las grandes potencias, pero múltiples conflictos locales. Se multiplican los focos terroristas. Debilitación de los estados. Consolidación de la democracia. Tendencia al agrupamiento de los países.

Según el criterio del tratadista Manuel Castells, destaca como principales características de la sociedad actual: la revolución tecnológica, Profunda reorganización del sistema socio-económico. Cambios en el mundo laboral, cambios sociales. Ante este panorama universal y globalizado, se convierte en exigencia ineludible e impostergable, la necesidad de regular el uso correcto de de las TIC en el caso de menores de edad. La hipótesis verificada respecto de que el uso indiscriminado e incontrolado de las TIC por parte de niños y

adolescentes es susceptible de crear en ellos adicciones y dependencia nocivas para el normal desarrollo y desempeño de su personalidad y elección de su futuro. Al mismo tiempo es imperiosa la regulación jurídica y reglamentaria del uso y empleo, con fines y propósitos didácticos, de la amplia, sofisticada y versátil tecnología informática en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Frente a ello, múltiples son las iniciativas para lograrlo y muchas y muy interesantes han sido ya puestas en vigencia por la legislación de diversos países, entre ellos Ecuador. Por ejemplificar algo mencionamos: La Ley de Educación y su respectivo reglamento. El Código de la Niñez y Adolescencia. La Ley de los Derechos Sexuales y Reproductivos del Niño y del Adolescente, etc. Como es de notar, asunto de tanta importancia para el desarrollo nacional y el bienestar de la población a través del mejoramiento de las condiciones de vida, no puede ni debe quedar al margen de la legislación nacional, son que, por el contrario, debe tener prioridad uno, especialmente en el ámbito importantísimo de la educación ciudadana. Para una mejor comprensión del asunto, tomamos la siguiente información comparada respecto de los grandes cambios que se han dado y continúan dándose en la sociedad globalizada de hoy en día en los esquemas conceptuales y pragmáticos de la Era Industrial y de la llamada Era de la Información.

<b>ERA INDUSTRIAL</b>	<b>ERA DE LA INFORMACIÓN</b>
Estandarización	Personalización
Organización burocrática	Organización basada en equipos
Control centralizado	Autonomía con responsabilidad
Relaciones competitivas	Relaciones cooperativas
Toma de decisiones autocráticas	Toma de decisiones compartida
Acatamiento, conformidad	Iniciativa, diversidad
Comunicación unidireccional	Trabajo en red
Director como rey	Cliente como rey
No siempre de fácil acceso	Múltiples medios, de fácil acceso

### **3.3.2. INICIATIVAS EN EL ÁMBITO DE LA MEDIACIÓN FAMILIAR**

En el decir de la tradición cultural, “la razón no pide fuerza”. Aplicando esta máxima popular, por la claridad y comprensión que permite del asunto tratado,

decimos que, al tratarse del individuo humano, de su educación y construcción como la persona que es, el entorno familiar debe estar siempre presto y dispuesto a la mayor participación posible en la determinación de políticas educativas y pedagógicas. No se puede educar al ser humano desvinculado del mundo hogareño por ser éste el primero y más importante espacio existencial en el que el ser humano inicia la vivencia de las relaciones interpersonales, fundamentales para su realización personal y social. La vida de un ser humano sin dimensión de alteridad, no merece la pena ser vivida.

En el sistema educativo ecuatoriano, hoy más que antes, se ha empezado a tomar muy en cuenta la presencia, acompañamiento y poder de decisión de los padres de familia en los procesos educativos de sus hijos. Se habla y realiza actividades a través de varias instancias de inclusión y participación. Por ejemplo: Comités de aula o curso, Comités de ciclos o niveles, Comités Centrales, Comisiones Académicas y de Disciplina, etc.

La familia es la responsable primera de la educación de los hijos. Corresponsable con ella es el centro educativo. Es por ello que éste debe, con necesidad lógica, contar con la sostenida ayuda y el permanente apoyo del ámbito familiar. La legislación educativa y sus respectivos reglamentos reconocen e instauran los espacios respectivos para que la presencia de los padres y representantes de alumnos sea un hecho tangible con resultados capaces de evaluarse, medirse, fortalecerse o rectificarse. En la historia de cada ser humano, es indispensable el concurso de su respectivo entorno familiar. En razón de ello, toda legislación, reiteramos, lo reconoce y hace factible.

En este sentido de la nueva perspectiva en la que se direcciona la educación a causa del invalorable y aún no debidamente evaluado aporte de la tecnología para el mejoramiento de la educación a partir del empleo, implementación y uso de las avanzadas tecnologías informáticas con las que cuenta la sociedad actual, en los procesos didácticos y pedagógicos, la presencia y participación de la llamada “mediación familiar” es incuestionable, indubitable e ineludible. Hay que asimilar el hecho histórico de que “la realidad de los sistemas educativos está cambiando a pasos agigantados”. En el decir de María A. Procel, Editorial Don Bosco-Librerías LNS- en su análisis “Lo esencial, lo novedoso y lo próximo de

las NTIC en el aula”, con la afirmación anterior no se busca hacer referencia a la evolución lógica que experimentan técnicas o corrientes pedagógicas, sino a la estructura y conceptos fundamentales de lo que se ha dado en llamar educación. En la actualidad, los estudiantes llegan a la escuela con una visión del mundo caracterizada por la informática, las telecomunicaciones y la internet y con la certeza de que pueden acceder a cualquier información de forma sencilla e inmediata, por lo que resulta complicado –por no decir imposible- para un docente mantener el esquema tradicional de enseñanza-aprendizaje. En este sentido, poco a poco se han ido incluyendo en el aula recursos de tipo multimedia (videos, cedés interactivos, software, entre otros), pero se sigue luchando, por ejemplo, contra otros como las conversaciones en línea, los teléfonos móviles, las comunidades virtuales y los dispositivos portátiles. Sin embargo ha llegado el momento de que maestras y maestros no solamente accedan a nuevas tecnologías aplicadas a la información (MTIC) para que puedan incorporarlas a su trabajo diario, sino que abran sus mentes hacia un pensamiento digital, es decir, multidireccional, multimedia y multipropósito” (Didáctica, revista trimestral de la Asociación Ecuatoriana de Editores de Libros de Texto, Mayo 2010 N.7)

Si es ésta la realidad social, cultural, costumbrista y de modo de vida de la nueva sociedad, Los padres de familia deben, con urgencia, convencimiento y decisión, involucrarse en la vida de sus hijos al interior del hogar, en la tarea ineludible de crear, cultivar y desarrollar hábitos y competencias personales en el uso adecuado, esto es disciplinado y racional, de las NTIC, en cuanto son y constituyen herramientas fundamentales de acceso a la información, al conocimiento y a todo aquello que su calidad de estudiantes les exige y demanda la nueva e irreversible realidad de los sistemas educativos.

El disciplinarlo, sobre la base de una adecuada concienciación, al niño y al adolescente en el uso y manejo adecuado, oportuno y eficiente de las TIC es parte fundamental, esencial de la responsabilidad ética y moral de los padres de familia. El propósito debe encaminarse a conseguir el uso, el empleo racional de la tecnología como instrumento de trabajo, no es facilitar y crear una dependencia viciosa, enfermiza y perjudicial de la misma, para la madurez personal. No es la hora ni el momento de prohibirles gratuitamente y de manera

timorata a los hijos el contacto con la nueva tecnología informática, uso y empleo de los servicios informáticos que oferta, sino de enseñar a saber aprovechar su uso, sin abuso ni perjuicio del tiempo a ello destinado. Es, entonces, asunto de culturización a partir del desarrollo y toma de conciencia de la utilidad de la tecnología informática en el desarrollo de la personalidad y en la consecución del saber científico en todos y cada uno de sus ámbitos.

Queda claro entonces que, en el seno de la vida hogareña y bajo la responsabilidad de padres y/o personas mayores con buen criterio, se debe trabajar con el niño y el adolescente en, primero crearle la necesidad de emplear y utilizar la tecnología informática, toda vez que no debe ser víctima de un analfabetismo informático. Segundo, cultivar en él la suficiente madurez y grado de responsabilidad en el uso de los productos culturales ofrecidos a través de los referidos medios tecnológicos.

Procel estima que lo esencial del asunto es formar parte de la red virtual. Para completar el punto de vista de la comentarista citamos: “Esto quiere decir, desenvolverse con naturalidad dentro de las innumerables posibilidades que ofrece la red. Un estudio realizado en los Estados Unidos en 2008 demostró que casi el 40% de las personas prefiere leer noticias en portales web, mientras que un porcentaje similar de jóvenes opta por internet, en lugar de mirar televisión. La situación en nuestro país no debe estar demasiado alejada de esos datos y, las cifras irán en aumento. Resulta esencial entonces que maestras y maestros sean usuarios de redes sociales como facebook o Skype, estén registrados en sitios en línea (bibliotecas, periódicos, etc,) y naveguen con facilidad en distintos soportes web 2.0 (mailing, chat, servicios on-line, descargas virtuales) Hagan uso, por ejemplo de Youtube o Myspace para representar videos en el aula. En esta misma línea, las aulas virtuales se han convertido en una alternativa de educación esencial...El éxito de esta herramienta educativa virtual ha sido tan grande que su uso se ha extendido incluso a establecimientos de nivel medio, donde se utilizan los recursos web para actualizar contenidos, enviar, monitorear, dirigir y retroalimentar evaluaciones, entre otras aplicaciones...”

### **3.3.3. ALFABETIZACIÓN EN LAS TIC'S (INICIATIVA SOBRE MEDIA LITERACY)**

La Revista Perfiles Educativos –Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones y Servicios Educativos, del trimestre abril-junio de 1996, dando cuenta del III Encuentro de Comunicación Educativa, realizada en abril de 1994 sobre el tema “Investigación y desarrollo de las nuevas tecnologías en la educación”, manifiesta: “en los diferentes trabajos, productos de la investigación y desarrollo de materiales computarizados, encontramos diversas aportaciones teóricas, metodológicas y prácticas que servirán de base seguramente a estudiosos e interesados en el campo. Los autores abordan diferentes temas relacionados con las formas de construcción y representación del conocimiento científico y técnico, y el procesamiento digital de imágenes y de datos, donde destaca la importancia de la computadora como herramienta fundamental para descubrir, almacenar, sistematizar y analizar información. Con base en el conocimiento de las teorías pedagógicas, de la psicología y las ciencias de la comunicación, se da cuenta de la creación de modelos y meta modelos de cognición y aprendizaje para la utilización de la computadora en la creación de ambientes de aprendizaje y prototipos para la formación científica y tecnológica. De manera específica, los autores nos muestran las potencialidades de esta tecnología en los campos de la medicina para aplicaciones diagnósticas, percepción, exploración, análisis e interpretación de la información. En el campo de la matemática se destaca la posibilidad de elaborar algoritmos, la extracción de propiedades, enseñanza del álgebra, cálculo, ecuaciones y análisis de diversas dimensiones. Asimismo, algunos trabajos señalan la importancia de la evaluación de contenidos y procesos involucrados en el comportamiento de aprendizaje, las trayectorias y situaciones que propician la organización conceptual, el descubrimiento, la formulación de hipótesis y el asombro para avanzar en diferentes niveles de asimilación del conocimiento. El conjunto de estos trabajos pretende no solo mostrar algunos ejemplos en cuanto a propuestas didácticas y líneas de investigación que se desarrollan en relación con el uso de la computadora en la educación, sino invitar a nuestros lectores a una reflexión sobre la transformación de los procesos y las prácticas de investigación, enseñanza y aprendizaje que generan las nuevas tecnologías”.

Tomando como referencia la misma fuente anterior, en el estudio sobre paradigmas en solución de problemas matemáticos y uso de la computadora, presentado por M.A. Murray-Lasso, se sostiene la tesis de que “el aprendizaje de los conceptos e ideas poderosas, así como de las diversas maneras en que puede uno auxiliarse de la computadora para resolver acertijos y otros problemas, es más sencillo cuando se intenta como parte del proceso de solución de un problema interesante para el alumno, que cuando se aprenden dichos temas en forma aislada. Por eso apoyamos la idea de **aprender un lenguaje de programación**, o el uso de un paquete, como parte del proceso de resolución de una colección de problemas interesantes, en los cuales el lenguaje o el paquete sea especialmente aplicable, en lugar de aprender “en seco” las instrucciones del lenguaje o paquete. Lo mismo aseguramos de los conceptos e ideas poderosas. Nos oponemos al aprendizaje de conceptos a través de la memorización de definiciones. Preferimos que el propio estudiante intente la definición de un concepto después de haberlo visto interactuar con otros conceptos previamente aprendidos en el proceso de solución de un problema. De esta manera, el propio estudiante se dará cuenta de la dificultad de dar una definición exacta de un concepto y de la utilidad de ampliar su entendimiento por medio de ejemplos donde interviene el concepto... También es parte de nuestra tesis que el resolver problemas con auxilio de la computadora ayuda al estudiante a aprender el tema del problema y no solo la herramienta computacional para resolverlo. Esto se debe a que, para introducirlo a la computadora y resolver con éxito y con cierto grado de generalidad, el estudiante debe presentarlo con igual generalidad y enseñarle a la máquina (programándola) a resolver el problema, o por lo menos prepararlo adecuadamente para ser resuelto por programas previamente escritos. Esto proporciona al estudiante un nivel adicional de abstracción y por lo tanto, de oportunidades de entendimiento del conocimiento asociado al problema. Solamente los estudiantes con conocimientos profundos sobre un tema serán capaces de completar el proceso descrito con éxito”.

De los casos analizados se desprende que la alfabetización en las TIC's, hoy en día, es una necesidad sentida e insustituible en la formación y capacitación profesional del docente, toda vez que es parte fundamental de su quehacer cotidiano en el aula, generar material educativo de apoyo a la enseñanza en

forma sistemática y con rigurosa evaluación. Es parte de la competencia profesional de un docente evaluar los productos comerciales que se apoyan o se instrumentan mediante equipo de cómputo, previo a su adopción indiscriminada y determinar los beneficios reales de su adquisición. Asimismo es de su competencia, difundir los beneficios de los programas de enseñanza por computadora, toda vez que ello permitirá modificar actitudes de rechazo de docentes y alumnos e involucrarse en procesos sostenidos de capacitación.

Cabe destacar que, maestros y alumnos pueden emplear fácilmente los programas con los actuales ambientes de desarrollo disponibles, ya que se cuenta con herramientas de autoría que no requieren conocimientos de programación especializados.

Julio Cabero Almenara, catedrático de la Universidad de Sevilla, en el prólogo al libro "Las TIC y el desarrollo de las competencias Básicas –una propuesta para educación primaria- de Verónica Marín y otros, Eduforma, ediciones de la U, conocimiento a su alcance, Bogotá, 2010, sostiene: "En los tiempos que corren, las tecnologías de la información (TIC) están acercándose y alcanzando a todos los sectores sociales, económicos, culturales, políticos y educativos. Tal es su influencia en la denominada Sociedad del Conocimiento que es posiblemente uno de los elementos que más ha influido, por un lado, para que el fenómeno de la globalización se extienda a la velocidad de lo que lo ha hecho en las dos últimas décadas, y por otro, para extender la pandemia de la crisis económica por todo el planeta. Ese poder invasor que tienen las TIC hacen que nos encontremos y nos enfrentemos a nuevas realidades. Alessandro Baricco, periodista del diario "La República", ha organizado recientemente los escritos en un libro denominado Los bárbaros. Ensayos sobre la mutación y en uno de ellos nos dice: "Podría ser, soy consciente de ello, el normal duelo entre generaciones, los viejos que se resisten a la invasión de los más jóvenes, el poder constituido que defiende sus posiciones acusando de bárbaros a las fuerzas emergentes, y todas esas cosas que siempre ha ocurrido y que ya hemos visto mil veces. Pero esta vez parece distinto. Es tan profundo este duelo, que parece distinto. Por regla general, se lucha para controlar los puntos estratégicos del mapa. Pero aquí de una forma más radical, parece que los agresores están haciendo algo mucho más profundo: están cambiando el mapa.

Tal vez ya lo han cambiado. Y yo añadiría: y posiblemente el problema es que algunos no se han dado cuenta.

No se han dado cuenta de que las cosas han cambiado, han cambiado hacia direcciones donde posiblemente no hubiésemos pensado en los años ochenta. Se han transformado las maneras en que las instituciones encargadas de la formación de sus niños y adolescentes llevan a cabo esta misión, han cambiado las formas en las cuales las personas nos relacionamos, han surgido nuevos modos y estrategias de comunicación. Incluso algunos autores comienzan a apuntar que nos encontramos en una nueva era; así, Pink, en su reciente obra denominada Una nueva mente, nos llama la atención que “frente a la era de la información estamos entrando en una nueva era que él denomina Conceptual, producto de estar pasando de una economía y una sociedad basadas en las capacidades lógicas, lineales, computacionales propias de la Era de la Información a una economía y a una sociedad basadas en capacidades como la creatividad, la empatía o la visión global. Era que nos llevará a potenciar nuevas características en los alumnos, como son el diseño, la narración, la sinfonía, la empatía, el juego y el sentido...No hemos aprendido que el verdadero poder que tienen las TIC aplicadas a los procesos de enseñanza-aprendizaje es el de crear una nueva escenografía de comunicación, donde los estudiantes interaccionan con ellas, con formas específicas de organización y estructuración de los contenidos, y con metodologías y estrategias concretas que, movilizadas por el profesor, pueden llegar a la adquisición de la información y a la construcción del conocimiento...”

## **4. METODOLOGÍA**

La realización de este trabajo, me ha requerido de tiempo, esfuerzo y dedicación, pero el poder brindar un pequeño aporte en este tema tan interesante como lo es: las TIC en la educación, es algo que me llena de mucha satisfacción y que compensa cualquier cosa.

### **4.1. DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**

La metodología utilizada para esta investigación, fue la descriptiva, ya que una vez recogida la información, se procedió al análisis de los resultados, así como a la toma de conclusiones y recomendaciones, acorde con los objetivos planteados para la investigación.

Se creyó conveniente utilizar esta metodología, por cuanto se está analizando el tiempo, el uso y las actitudes, que los niños, adolescentes y jóvenes tienen hacia las distintas tecnologías.

Luego de realizado el análisis, se prosiguió con las demás etapas de la investigación.

### **4.2. PARTICIPANTES DE LA INVESTIGACIÓN**

Los siguientes fueron los grupos definidos para la investigación:

PRIMER GRUPO: niños de 6 a 9 años; SEGUNDO GRUPO: 10 a 14 años; TERCER GRUPO: jóvenes de 15 a 18 años; Investigadores y docentes UTPL.

### **4.3. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN**

#### **4.3.1. TÉCNICAS**

Las técnicas utilizadas en la realización de esta investigación, fueron: la entrevista, la encuesta y la observación. Cada una de ellas aportó de manera significativa al desarrollo de la investigación y fueron aplicadas de la siguiente

manera: La entrevista fue realizada a las directoras de cada unidad educativa; la encuesta al aplicar los cuestionarios; y la observación durante el desarrollo de la encuesta.

#### **4.3.2. INSTRUMENTOS**

Como bien sabemos, los instrumentos son aquellas herramientas que utilizamos para aplicar la técnica, en este caso fue el cuestionario. Para esta investigación los cuestionarios utilizados fueron dos: el primero de 31 preguntas, dirigido a niños de 6 a 9 años; y el segundo de 126 preguntas, dirigido a adolescentes y jóvenes de 10 a 18 años. Los dos cuestionarios aplicados, contenían preguntas cerradas, en la que los encuestados debían encerrar las opciones de acuerdo a su realidad.

#### **4.4. RECURSOS**

Así como toda investigación conlleva el uso de técnicas e instrumentos, de igual manera requiere de varios recursos, como son: humanos, institucionales, materiales y económicos.

##### **4.4.1. HUMANOS**

El recurso humano hace referencia a todas las personas que participaron en la investigación, en este caso tenemos, los docentes de la UTPL, rectores o directores de las unidades educativas, niños, adolescentes, jóvenes encuestados, y obviamente el investigador.

##### **4.4.2. INSTITUCIONALES**

Además de la UTPL, quien nos hizo parte de esta investigación, las instituciones participantes fueron. Unidad Educativa: “Tomás Moro”, Unidad Educativa “El Huerto” y Unidad Educativa “Julio Verne”, las tres pertenecientes al cantón Quito, provincia de Pichincha.

#### **4.4.3.MATERIALES**

Los recursos materiales necesarios para esta investigación fueron: cuestionarios, hojas de papel bond, libros, revistas, periódicos, computadora, impresora, entre otros.

#### **4.4.4.ECONÓMICOS**

Aquí se hace referencia al dinero utilizado en la realización de la investigación, como son: copias, cartuchos, anillados, resmas de papel, transporte, entre otros.

#### **4.5. PROCEDIMIENTO**

El primer paso, fue la selección de las unidades educativas en las que se realizaría las encuestas. Luego se realizó la entrevista con las directoras de las distintas instituciones y se acordó la fecha y la hora para el desarrollo de las encuestas. Cabe recalcar que para la entrevista se presentó los cuestionarios correspondientes, los mismos que fueron revisados por cada directora.

En el caso de las tres instituciones educativas, fueron las directoras quienes, designaron el grupo que debía ser encuestado, de acuerdo a sus necesidades.

Una vez en el aula, cada profesor encargado del grupo, procedió a la presentación de mi persona y pidió su colaboración, luego expliqué de lo que se trataba la encuesta y la seriedad que debía tener la misma. La encuesta fue analizada pregunta por pregunta para evitar errores, pero a pesar de ello hubo quienes los cometieron, al momento de marcar las respuestas. La encuesta fue realizada en un tiempo más o menos de una hora y veinte minutos. Mientras duró la encuesta, varios de los encuestados comentaban sus preguntas y hacían a la vez críticas de ciertas preguntas, lo que resultó enriquecedor para mí, porque gracias a ello pude desarrollar de mejor manera el análisis de los datos.

Una vez concluidas las encuestas y ya con todos los datos en la mano, se procedió al ingreso y tabulación de datos, en el programa otorgado por la universidad.

Ya con los datos ingresados, se procedió a la recopilación de información, ya sea en libros, revistas tecnológicas, revistas de educación o internet, para la buena elaboración del marco teórico, así como del análisis e interpretación de los datos, en los que podemos observar al gran porcentaje de niños, jóvenes y adolescentes, que tienen acceso a éstas tecnologías, como son: la televisión, el teléfono móvil, videojuegos e internet.

## **5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS**

Para el análisis de los datos, me referiré al grupo 1 (6-9 años), grupo 2 (10 – 14 años) y grupo 3 (15 – 18 años)

El primer cuestionario a analizar es el correspondiente al grupo 1, la investigación fue realizada a los alumnos de Cuarto de Básica, (12 niñ@s) de la “Unidad Educativa Tomás Moro”. El segundo cuestionario corresponde al grupo 2, investigación que fue realizada a los alumnos de Séptimo de Básica (7 niñas) del Colegio “El Huerto”. El tercer cuestionario corresponde al grupo 3, investigación que fue realizada a los alumnos de Tercero de Bachillerato (30 alumn@s) de la “Unidad Educativa Julio Verne”, Cabe indicar que las tres instituciones son de la ciudad de Quito, y que los estudiantes que en ellas se educan pertenecen a la clase social media-alta.

### **5.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA**

#### **5.1.1. PRIMER GRUPO**

Al enfocarnos en el aspecto sociodemográfico, pienso que es importante hablar acerca de la familia, ya que esta es la base de toda sociedad, en ella nos formamos, aprendemos normas, valores morales como: la verdad, el respeto, la disciplina; así como también buenas costumbres, pautas de conducta, que nos permiten enfrentarnos al mundo que nos rodea de manera madura, protagónica y autónoma. Independientemente del tipo que se trate, cumple ciertas características básicas que le son propias. Se preocupa de la reproducción, cuidado físico, bienestar y desarrollo psicológico y social de cada uno de sus miembros. Está fundada en el amor, que es el sentimiento más noble que podemos tener los seres humanos y que es lo que nos mueve a construir día tras día una comunidad renovada, en la que todos tenemos igual dignidad e importancia.

**PREGUNTAS:****2: ¿QUÉ EDAD TIENES?****TABLA 2**

<b>P2</b> <b>¿Cuántos años tienes?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	3	25
9 años o más	9	75
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

**3: SEXO****TABLA 3**

<b>P3</b> <b>Sexo</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Masculino	5	42
Femenino	7	58
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

En este caso tenemos que el 58% son niñas y el 42% son varones. El 75% tiene la edad de 9 años y el 25% 8 años.

**PREGUNTA 4: ¿QUÉ PERSONAS VIVEN CONTIGO, SIN CONTARTE A TI MISMO?**

**TABLA 4**

<b>P4</b>		
<b>¿Qué personas viven contigo, sin contarte a ti mismo?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Padre	10	27
Madre	12	32
Un hermano/na	10	27
2 hermanos/nas	0	0
3 hermanos/nas	0	0
4 hermanos/nas	0	0
5 hermanos/nas	0	0
Mi abuelo/la	5	14
Otras personas	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

El 58% de los encuestados forman parte de una familia nuclear (integrada por padre, madre y/o hermanos), lo cual es importante para el buen desarrollo y desempeño, tanto emocional como académico de los niños; el 9% pertenece a una familia extensa, formada por padre, madre y/o hermanos y parientes; tan solo un 4% son parte de una familia monoparental, en donde predomina como cabeza de hogar la madre.

**PREGUNTAS:**

**6: ¿TIENES ORDENADOR EN CASA?**

**TABLA 6**

<b>P6</b>		
<b>¿Tienes ordenador en casa?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
No	0	0
Si	12	100
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

## 7: ¿DÓNDE ESTÁ EL ORDENADOR QUE MÁS USAS EN CASA?

TABLA 7

<b>P7</b> <b>¿Dónde está el ordenador que más utilizas en casa?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
En mi habitación	0	0
Habitación de un hermano	1	8
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	2	17
En un cuarto de trabajo	5	42
Es portátil	4	33
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

## 8: ¿HAY CONEXIÓN A INTERNET EN TU CASA?

TABLA 8

<b>P8</b> <b>¿Hay conexión a internet en tu casa?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
No	0	0
Si	12	100
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

El 100% de los encuestados tiene conexión a internet y por ende un ordenador en su casa, en donde el ordenador en un 42% se sitúa en un cuarto de estudio, debido a que la casa o el departamento fueron diseñados para que lo tenga, lo que es bueno porque permite mayor tranquilidad para realizar actividades

académicas, de investigación en internet, de conversaciones a través de chat, etc. El 33% es portátil, ya sea porque no disponen de espacio para una PC, o porque les resulta más conveniente transportarla de un lugar a otro y así realizar sus actividades cuando lo deseen y en donde lo deseen.

**PREGUNTA 5: ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTARÍA HACER HOY DESPUÉS DE CENAR?**

**TABLA 5**

P5 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
OPCIÓN	FRECUENCIA	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	3	25
Navegar	5	41
Leer, estudiar	2	17
Hablar con mi familia	2	17
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

La actividad predominante después de cenar en un 41% es navegar por internet; el 34% dedica su tiempo a leer, estudiar y/o hablar con su familia; el 25% restante, realiza actividades dentro de su habitación. Considero que la realización de estas actividades, tiene mucho que ver con la organización familiar, si el 41% utiliza su tiempo para navegar por internet después de cenar, se puede deber a que sus padres llegan a casa a altas horas de la noche, ya sea por trabajo, por compromisos, por estudios, etc., lo que se presta para que los niños, quienes muchas veces quedan al cuidado de terceras personas, puedan hacer con su tiempo lo que ellos desean, sin que nadie los controle; el 34% que considera leer, estudiar y/o conversar con su familia, actúa con mayor responsabilidad y apego familiar, están demostrando que es importante pasar tiempo en familia y cumplir con las responsabilidades académicas.

**PREGUNTA 11: ¿EN QUÉ LUGAR SUELES USAR INTERNET?**

**TABLA 11**

<b>P11</b>		
<b>¿En qué lugar sueles usar internet?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
En casa	12	35
En el colegio	11	32
En un ciber café	0	0
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	2	6
En casa de un familiar	9	27
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

Se establece que los lugares en donde se usa mayormente el internet son: la casa con 35%; el colegio con el 32%; la casa de un familiar con el 27% y con el mínimo porcentaje de 6% la casa de un amigo. Como podemos darnos cuenta los lugares que no son concurridos por nuestros encuestados para el uso de internet son un ciber café y lugares públicos, esto se debe a que en casa todos poseen un ordenador y servicio de internet, y cuando se encuentran en otros lugares como el colegio, la casa de un amigo, o de un familiar, también poseen el servicio y pueden hacer uso de él, por lo tanto no necesitan acudir a ninguno de los dos lugares mencionados anteriormente.

**PREGUNTA 12: ¿LA MAYORÍA DE LAS VECES QUE USAS INTERNET, SUELES ESTAR CON...?**

Al hacer uso del internet los encuestados en un 29% suelen estar solos; el 28% con hermanos y/o familiares; el 19% con amigos y/o la madre; el 17% con un profesor; y tan solo un 7% hace uso del internet en compañía de su padre. Estos porcentajes pueden darse porque los niños pasan solos en casa, o porque los gustos, preferencias e intereses pueden estar acorde o no, con las personas con las que navegan.

TABLA 12

<b>P12</b>		
<b>¿La mayoría de las veces que usas internet, sueles estar con...?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Solo	12	29
Con amigos/as	4	9
Con hermanos/nas	6	14
Con mi padre	3	7
Con mi madre	4	10
Con otros familiares	6	14
Con un profesor/ra	7	17
<b>TOTAL</b>	<b>42</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

### PREGUNTAS:

#### 13: ¿UTILIZAS ALGÚN TELÉFONO MÓVIL?

TABLA 13

<b>P13</b>		
<b>¿Utilizas algún teléfono móvil?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
No	1	8
Si, el mío	7	59
Si, el de otras personas	4	33
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

El 58% de los encuestados posee un teléfono móvil propio, el 33% hace uso del móvil de otras personas; y tan solo el 9% no dispone del equipo.

## 14: ¿CÓMO CONSEGUISTE EL TELÉFONO MÓVIL?

TABLA 14

P14		
¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
OPCIÓN	FRECUENCIA	%
No contesta	3	25
Pedí que me lo compraran	0	0
Fue un regalo	3	25
Me lo dieron mis padres	6	50
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

El 50% de quienes poseen móvil propio, fue dado por sus padres; el 25% fue un obsequio; un 25% no responde a la pregunta porque los teléfonos que usan son de terceras personas. En el caso de nuestros encuestados es alto el porcentaje de quienes tienen acceso a un teléfono móvil y propio, es algo obvio, pues pertenecen a una clase social media alta, en la que a muchos padres les interesa que sus hijos tengan equipos tecnológicos actuales y a la vez estén comunicados por cualquier eventualidad; quienes no tienen móvil propio, pero tienen acceso al de otras personas, puede deberse a que para sus padres, los niños aún no están preparados para asumir la responsabilidad de usar y cuidar un móvil.

### 5.1.1. SEGUNDO Y TERCER GRUPO

Con respecto al grupo 2, debo indicar que el 100% de las encuestadas son mujeres, se trata de un colegio femenino. El grupo 3 corresponde a un colegio mixto.

#### PREGUNTAS:

**2: ¿CUÁNTOS AÑOS TIENES?**

**4: SIN CONTARTE A TI MISMO ¿CUÁNTAS PERSONAS VIVEN CONTIGO?**

TABLA 2

<b>P2</b> <b>¿Cuántos años tienes?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
11 años	6	75	0	0
12 años	2	25	0	0
13 años	0	0	0	0
14 años	0	0	0	0
15 años	0	0	0	0
16 años	0	0	1	3
17 años	0	0	18	60
18 años o más	0	0	11	37
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

TABLA 4

<b>P4</b> <b>Sin contarte a ti mismo ¿cuántas personas viven contigo?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Mi padre	6	25	17	20
Mi madre	8	33	30	36
Un hermano/a	4	17	18	21
2 hermanos/as	3	13	8	10
3 hermanos/as	0	0	0	0
4 hermanos/as	0	0	0	0
5 hermanos/as	0	0	0	0
Mi abuelo/a	2	8	6	7
Otras personas	1	4	5	6
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>	<b>84</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En este caso el 75% de las encuestadas tiene 11 años y un 25% 12 años. En el grupo 3, el 60% tiene 17 años; el 37% 18 años y un 3% 16 años. Las encuestadas del grupo 2, son niñas que culminan su etapa escolar; mientras que los del grupo 3, son jóvenes que culminan su etapa colegial.

En el grupo 2 el 63% de los encuestados pertenecen a una familia nuclear, conformada por padre, madre e hijos; el 13% pertenecen a familias extensas (padre, madre, hijos, abuelos, etc.); el 12% pertenecen a familias monoparentales (madre e hijo); un 12% pertenecen a familias reconstituidas, (madre, hijos y terceras personas), predominando en este caso como cabeza de hogar la madre. En el caso del grupo 3, el 57% pertenece o forma parte de una familia nuclear; el 43% restante se divide de la siguiente manera: el 23% forma parte de una familia monoparental; y un 20% forma parte de familias reconstituidas, en ambos casos la madre figura como cabeza de hogar.

Es fundamental analizar que en ambos grupos existe un gran porcentaje de familias nucleares, esto es algo positivo, tanto para las niñas, que se encuentran en una etapa de cambios físicos y emocionales, como para los jóvenes, que de igual manera culminan una etapa en su vida y pasan a formar parte de otra en la que la seriedad y responsabilidad dependen de cada uno, y en donde el apoyo de sus familias es importante para dar esos pasos importantes en la vida. De la estabilidad emocional que una familia puede transmitir a sus integrantes, depende mucho el éxito o fracaso que éstos puedan llegar a tener en su vida. Esto no significa que las personas que no viven en familias nucleares, sean o lleguen a ser personas fracasadas o sin éxito, todo depende de la motivación, que reciban tanto de parte del padre, como de la madre y del empeño y superación que cada uno ponga en su vida, en las cosas que hace.

#### **PREGUNTAS:**

**6: ¿CUÁL ES LA PROFESIÓN DE TU PADRE?**

**7: ¿CUÁL ES LA PROFESIÓN DE TU MADRE?**

TABLA 6

<b>P6</b>				
<b>¿Cuál es la profesión de tu padre?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	3
Está desempleado	0	0	0	0
Es jubilado	0	0	1	3
Trabaja en el hogar	0	0	0	0
Desempeña un oficio (instructor, fábrica, carpintero, mozo, mecánico, etc)	1	12	3	10
Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etc)	1	12	9	30
Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etc.)	3	38	12	40
No lo sé/otro	3	38	4	14
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 –14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 – 18 años)

TABLA 7

<b>P7</b>				
<b>¿Cuál es la profesión de tu madre?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Está desempleado	0	0	0	0
Es jubilado	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	1	12	6	20
Desempeña un oficio (instructor, carpintero, mozo, mecánico, etc)	2	25	1	3
Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etc)	2	25	8	27
Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etc.)	2	25	13	43
No lo sé/otro	1	13	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 –14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 – 18 años)

La pregunta 6, hace referencia a la profesión de los padres, en el grupo 2 el 38% indican que sus padres realizan un trabajo de grado universitario, de igual manera el 38% indica que no saben la actividad de su padre, o que realiza otra actividad diferente a las mencionadas; y un 24% responde que sus padres realizan trabajos técnicos y/o desempeña un oficio. En el grupo 3 los resultados son los siguientes: el 40% realiza un trabajo de grado universitario; el 30% un trabajo técnico; el 14% no lo sabe, o realiza actividades no mencionadas en las opciones; el 10% desempeña un oficio; y un 6% es jubilado y/o no contesta. Como vemos en ambos casos un alto grado de padres de familia tiene preparación universitaria y desempeña trabajos que les permiten recibir buenos ingresos económicos, lo que de una u otra forma les permite tener a sus hijos en colegios costosos.

Las encuestadas del grupo 2 respondieron de la siguiente manera en la pregunta 7 que corresponde a la profesión de sus madres: el 75% desempeña un oficio, realiza un trabajo técnico y/o un trabajo de grado universitario; el 13% no lo sabe, o realiza una actividad diferente a las mencionadas; y solo un 12% trabaja en el hogar. En el grupo 3, a diferencia del grupo 2, los porcentajes son los siguientes: el 43% de las madres desempeña un trabajo de grado universitario; el 27% realiza un trabajo técnico, un respetable 20% se dedica al hogar; el 27% no lo sabe, o la actividad es diferente a las mencionadas; y solo un 3% realiza un oficio.

Es claro darnos cuenta de que hoy en día la mujer desempeña diversos roles, es madre, ama de casa, profesional, pero todo ello depende de que tan abierta sea su mente o la de su pareja, porque a pesar de que nos encontramos en pleno siglo XXI, aún hay mujeres que piensan que su rol principal es el de ser madre y esposa, dedicando su vida de lleno al cuidado de los suyos; así mismo hay hombres que piensan que la mujer debe dedicarse a las cosas del hogar y que el que tiene que trabajar y mantener el hogar es él. En la actualidad existen muchas mujeres con estudios universitarios, profesionales que se han desempeñado en diversos cargos o trabajos, pero que al formar una familia, prefieren dejar de lado su profesión para dedicarla a su familia, así también hay madres solteras, divorciadas, que deben desempeñar el rol de madre y

profesional, como digo todo depende de la forma que cada persona tiene de ver la vida.

**PREGUNTAS:**

**54: ¿TIENES MÓVIL PROPIO?**

**TABLA 54**

<b>P54</b>				
<b>¿Tienes móvil propio?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No	0	0	6	21
Si	8	100	23	79
No, pero uso el de otras personas	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

**55: ¿A QUÉ EDAD TUVISTE TU PRIMER TELÉFONO MÓVIL?**

**TABLA 55**

<b>P55</b>				
<b>¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	6	20
A los 8 años o menos	4	50	1	3
A los 9 años	0	0	2	7
A los 10 años	1	12	5	17
A los 11 años	3	38	4	14
A los 12 años	0	0	4	13
A los 13 años	0	0	1	3
A los 14 años	0	0	6	20
A los 15 años	0	0	0	0
Con más de 15 años	0	0	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 56: ¿CÓMO CONSEGUISTE TU PRIMER TELÉFONO MÓVIL?

TABLA 56

<b>P56</b>				
<b>¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	6	20
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	37	8	27
Me lo compraron mis padres porque se los pedí	1	13	8	27
Me lo compraron otros familiares	0	0	2	7
Me lo compré yo mismo	1	13	1	3
Fue un regalo de cumpleaños, navidad, comunión...	2	25	2	6
Lo heredé de otra persona	1	12	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 57: ¿QUÉ TIPO DE TELÉFONO TIENES ACTUALMENTE?

TABLA 57

<b>P57</b>				
<b>¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	6	20
Comprado nuevo	7	87	17	57
De segunda mano	1	13	7	23
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 58: ¿QUIÉN PAGA HABITUALMENTE EL GASTO DEL MÓVIL?

TABLA 58

<b>P58</b>				
<b>¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	6	20
Yo mismo	0	0	7	23
Mis padres	8	100	17	57
Otros	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 60: ¿SABES CUÁNTO GASTAS MENSUALMENTE EN EL TELÉFONO MÓVIL?

TABLA 60

<b>P60</b>				
<b>¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	6	20
No lo sé	4	50	3	10
5 dólares o menos	3	37	0	0
Entre 5 a 10 dólares	0	0	6	20
Entre 10 a 20 dólares	1	13	6	20
Entre 20 y 30 dólares	0	0	5	17
Más de 30 dólares	0	0	4	13
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El 100% de encuestadas del grupo 2 posee móvil propio, cosa que no ocurre con el grupo 3, en el que el 79% lo posee, mientras que el 21% indica no tenerlo. La edad promedio a la que tuvieron su primer móvil las encuestadas del grupo 2 es de 8 años o menos con un porcentaje del 50%, seguido de los 11 años con un porcentaje del 38% y con el 12% a los 10 años. En el grupo 3 el 20% tuvo su primer celular a la edad de 14 años; el 17% a los 10 años; el 14% a los 11 años; el 13% a los 12 años; el 7% a los 9 años; y el 9% dividido en: 3% a los 8 años o menos, 3% a los 13 años y 3% a los 15 años. Como podemos observar en la tabla, la diferencia en los porcentajes entre un grupo y otro es notable, en el caso del grupo 3, los encuestados obtuvieron sus celulares a distintas edades, mientras que el grupo 2 predomina la edad de 8 años o menos. Esta diferencia podría darse porque cuando los encuestados del grupo 3 tuvieron la edad de los encuestados del grupo 2, la tecnología no estaba al alcance de todos, los móviles eran algo costosos y las forma de pago no eran tan cómodas como en la actualidad. Hoy en día encontramos en el mercado celulares de todas las marcas, tamaños, modelos y precios, de igual manera, los pagos son más cómodos.

En el caso de cómo consiguieron su primer móvil, las encuestadas del grupo 2, lo hicieron de la siguiente manera: el 37% se lo compraron sus padres sin pedirlo; el 26% se lo compraron sus padres por petición y/o se lo compraron ellas mismo; el 25% fue un regalo; y un 12% lo heredaron de otra persona. El teléfono que actualmente tienen en un 80% es nuevo y el 20% restante es de segunda mano. El 100% de su consumo telefónico es cubierto por sus padres. El 50% desconoce el valor de su consumo mensual, el 37% consume 5 dólares o menos; y un 13% consume un valor entre 10 y 15 dólares mensuales. En el grupo 3, los porcentajes son los siguientes: el 54% se lo compraron sus padres sin pedirlo y/o porque se los pidieron; el 7% fue comprado por otros familiares; el 6% lo heredó de otra persona; y un mínimo 3% se lo compraron ellos mismo. El 57% posee equipo móvil nuevo y el 23% es de segunda mano. El consumo telefónico es cubierto por sus padres en un 57%; tan sólo un 23% es cubierto por ellos mismo; el 20% no responde, porque obviamente indicaron no tener el equipo. El 40% indica que consume entre 5 y 20 dólares mensuales; el 17% entre 20 y 30 dólares mensuales; un 13% más de 30 dólares mensuales; y tan sólo un 10% desconoce lo que consume. Es claro observar que son los padres

quienes en su gran mayoría satisfacen las necesidades de comunicación de sus hijos, es lógico que lo hagan, pues sus hijos están en una etapa de estudio, aunque también podemos observar en el caso del grupo 3, que hay un pequeño porcentaje que se encarga de cubrir los costos de consumo.

**PREGUNTA 101: ¿DÓNDE ESTÁ EL TELEVISOR O TELEVISORES EN TU CASA?**

**TABLA 101**

<b>P101</b>				
<b>¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	6	24	22	23
En la habitación de un hermano/a	4	16	15	16
En la habitación de mis padres	8	32	25	27
En la sala de estar	4	16	17	18
En la cocina	2	8	15	16
En un cuarto de juegos	1	4	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>25</b>	<b>100</b>	<b>94</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Con respecto a la ubicación de los televisores existentes en sus casas, los encuestados respondieron de la siguiente manera: en el grupo 2, el 32% de los televisores se encuentran en la habitación de los padres; otro 32% se encuentran en la habitación de un hermano/a y/o en la sala de estar; un considerable 24%, es decir 6 de las 8 encuestadas, tienen televisor en su habitación; un 8% en la cocina y un pequeño 4% en el cuarto de juegos. En el grupo 3, el 32% de los televisores se encuentra en la habitación de un hermano/a y/o en la cocina; el 27% en la habitación de los padres, el 23%, es decir 22 de los 30 encuestados tienen televisor en su habitación; y un 18% en la sala de estar. Como podemos observar, en ambos grupos de encuestados, existe un alto porcentaje de posesión de televisores en sus habitaciones, es algo

habitual hoy en día, que cada habitante de la casa quiera tener la comodidad de ver televisión en su dormitorio, o de observar el programa de su preferencia. Hoy en día, es muy común que en los hogares existan televisores en más de una de las dependencias de la casa, esto debido a la comodidad de observar televisión desde el lugar de la casa que se encuentre, sin tener que recurrir a otra habitación, por ejemplo a la hora del almuerzo o de la cena, en lugar de perderse las noticias, la novela, o el programa preferido, las personas prefieren tener un televisor en la cocina y así hacer las dos cosas a la vez.

**PREGUNTA 115: DE LA SIGUIENTE LISTA DE COSAS SELECCIONA TODAS AQUELLAS QUE TENGAS EN CASA.**

**TABLA 115**

<b>P115</b>				
<b>De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	6	10	24	7
Impresora	5	8	29	9
Scanner	4	7	24	7
Webcam	5	8	27	8
USB o disco duro externo	6	10	28	8
Mp3/Mp4/iPod	4	7	29	9
Cámara de fotos digital	5	8	27	8
Cámara de video digital	3	5	17	5
Televisión de pago (digital, cable)	1	2	27	8
Equipo de música	7	11	30	9
Teléfono fijo	6	10	29	9
DVD	7	11	29	9
Disco duro multimedia	2	3	13	4
Ninguna de estas tengo otras	0	0	1	0
<b>TOTAL</b>	<b>61</b>	<b>100</b>	<b>334</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En la pregunta 115, vamos a analizar el porcentaje de aparatos tecnológicos que los encuestados poseen en sus hogares. En el grupo 2 tenemos que el 30% posee ordenador portátil, teléfono fijo y/o USB o disco duro externo; 24% indican tener impresora, webcam y/o cámara de fotos digital; 22% posee equipo de música y/o DVD; 14% Mp3/Mp4/iPod y/o scanner; 5% cámara de video digital; 3% disco duro multimedia, y un pequeño 2% televisión por cable o digital. En el grupo 3, el 45% posee impresora, Mp3/Mp4/iPod, equipo de música, teléfono fijo, y/o DVD; 32% webcam, USB o disco duro externo, cámara de fotos digital y/o televisión por cable o digital; 14% ordenador portátil y/o scanner; y un 5% cámara de video digital.

### PREGUNTAS:

#### 116: ¿CÓMO CONSIGUES TU PROPIO DINERO?

TABLA 116

P116 ¿Cómo consigues tu propio dinero?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	2	11	11	20
Cuando necesito algo pido y me dan	2	11	18	33
En tu cumpleaños, fiestas	5	28	16	29
Hago algún trabajo en casa	4	22	1	2
Hago algún trabajo fuera de casa	3	17	9	16
No me dan dinero	2	11	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El 72% del grupo 2, recibe dinero dentro del hogar, es decir a través de una mensualidad que les otorgan sus padres, por trabajos realizados en casa, y/o en su cumpleaños o navidad; el 17% por realizar trabajos fuera de casa, como por ejemplo la realización de deberes a compañeras; y un 11% indica no recibir

dinero. En el grupo 3, el 80% recibe dinero dentro del hogar, como lo había mencionado anteriormente por una mensualidad, trabajos realizados en casa, y/o cumpleaños o navidad; el 16% realizando actividades fuera de casa, considerando la edad de los encuestados de este grupo, que ya están aptos para realizar algún tipo de trabajo y recibir su remuneración. A diferencia del grupo 2, en el grupo 3 todos obtienen dinero de alguna manera.

### 117: ¿CON CUÁLES DE ESTAS FRASES ESTAS DE ACUERDO?

TABLA 117

<b>P117</b>				
<b>¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0	1	3
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	7	87	21	70
Tengo menos dinero del que necesito	1	13	8	27
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El grupo 2, con un porcentaje del 87%, indica tener el dinero suficiente para sus necesidades, mientras el 13% posee menos dinero del que necesita. En el grupo 3, el 70% dice tener el dinero suficiente para sus necesidades; el 3% indica tener más dinero del que necesita; y un 28% posee menos dinero del que necesita. Si bien son sus padres los que en mayor porcentaje cubren con sus necesidades económicas, en el caso del grupo 3, que por la edad ya tienen otro tipo de gustos, necesidades y compromisos, requieren de mayor presupuesto económico para suplirlos, es por eso que tratan de realizar actividades fuera de casa para tener mayores ingresos.

## 5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS

### 5.2.1. PRIMER GRUPO

PREGUNTAS: 9 Y 10

9: TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES USARLO?

TABLA 9

<b>P9</b>		
<b>Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
No	0	0
Si	12	100
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

10: ¿PARA QUÉ SUELES USAR INTERNET?

TABLA 10

<b>P10</b>		
<b>¿Para qué sueles usar internet?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Para visitar mi página Web	11	42
Para compartir videos, fotos, presentaciones	1	4
Para usar su correo electrónico	3	12
Para descargar música	4	15
Para chatear o usar el Messenger	3	12
Para utilizar redes sociales (Facebook, etc.)	4	15
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

El 100% de los encuestados tiene total acceso a internet, independiente o no de que tengan internet en casa.

En lo que respecta a su uso el 42% lo utiliza para visitar diferentes páginas web de su interés, relacionadas con educación, música, noticias, juegos, etc.; el 30% de ellos lo dedica a las redes sociales (Facebook, Twitter, etc) y/o descargas de distinta índole; el 24% lo utiliza para chatear y/o envío-recepción de correos electrónicos; y tan solo el 4% lo utiliza para ver vídeos en línea.

### PREGUNTA 19: ¿QUÉ APARATOS TIENES?

TABLA 19

<b>P19</b>		
<b>¿Qué aparatos tienes?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Play Station 2	4	19
Play Station 3	0	0
Xbox 360	2	9
Wii	10	45
PSP	1	4
Nintendo DS	4	19
Game Boy	0	0
Ninguna de las anteriores	1	4
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

En lo que respecta a videojuegos el 45% de los encuestados posee Wii; el 38% tiene Play Station 2 y/o Nintendo DS; el 9% Xbox 360; tan solo un 4% dispone de un PSP; y un 4% no dispone de ninguno de los equipos mencionados.

### PREGUNTA 22: ¿EN DÓNDE ESTÁN LOS TELEVISORES?

En cuanto a la ubicación de los televisores disponibles en casa, el 31% se encuentra en la habitación de los padres, el 18% en la habitación del encuestado; el 15% en la cocina; y el 36% restante se encuentra en otros sitios (habitación hermano, cuarto de estar y/o cuarto de juegos).

TABLA 22

<b>P22</b> <b>¿En dónde están los televisores?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Mi habitación	7	18
La habitación de un hermano/a	5	13
El salón o cuarto de estar	4	10
La habitación de mis padres	12	31
En la cocina	6	15
En un cuarto de juegos	2	5
Otros sitios	3	8
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

Como podemos observar en la tabla, existen televisores en varias dependencias de la casa; el porcentaje de televisores en las habitaciones de los encuestados es alto, cosa que no debería suceder si consideramos que son niños y que no tienen el criterio necesario como para saber qué programas elegir y que están acorde con su edad.

#### **PREGUNTA 25: ¿CÓMO CONSIGUES TU PROPIO DINERO?**

TABLA 25

<b>P25</b> <b>¿Cómo consigues tu propio dinero?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Paga semanal	2	9
Cuando necesito algo pido y me dan	7	32
En cumpleaños, fiestas, navidad o días especiales	6	27
Hago algún trabajo en casa	4	18
Hago algún trabajo fuera de casa	1	5
No me dan dinero	2	9
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

Los encuestados consiguen su propio dinero de la siguiente manera: el 32% cuando necesitan algo piden y les dan; el 27% por regalo (navidad, cumpleaños, días especiales); el 18% por haber ejecutado algún trabajo en casa; el 15% por paga semanal asignada y/o por ejecutar algún trabajo fuera de casa; y tan solo el 9% de los encuestados no recibe dinero.

**PREGUNTA 26: ¿CON CUÁLES DE ÉSTAS FRASES ESTÁS DE ACUERDO?**

**TABLA 26**

<b>P26</b>		
<b>¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Tengo más dinero del que necesito	1	8
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	9	75
Tengo menos dinero del que necesito	2	17
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

Considerando que los encuestados son niños y que no necesitan manejar dinero, pues sus necesidades las suplen sus padres o tutores, vemos que todos ellos lo manejan. El 75% establece que lo que tiene es suficiente para sus necesidades; el 17% tiene menos dinero del que necesita; y un 8% concluye que tiene más dinero del que necesita.

**PREGUNTAS: 27, 28, 29, 30, 31**

En cuanto a la preferencia por equipos y/o aparatos, se concluyó que:

**27: SI TUVIERAS QUE ELEGIR ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?**

📺 **Internet-Televisión:** 42% televisión; 33% internet; y el 25% no sabe. En este caso la preferencia es por la televisión, esto puede ser por la gran variedad de programas infantiles y juveniles, que hoy día existen en la televisión por cable, y que pueden resultar más llamativos.

TABLA 27

P27		
Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?		
OPCIÓN	FRECUENCIA	%
Internet	4	33
Televisión	5	42
No lo sé	3	25
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

### PREGUNTA 28: SI TUVIERAS QUE ELEGIR ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?

TABLA 28

P28		
Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?		
OPCIÓN	FRECUENCIA	%
Internet	4	33
Teléfono móvil	5	42
No lo sé	3	25
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

- ✚ **Internet-Teléfono móvil:** 42% teléfono móvil; 33% internet; y el 25% no sabe. En este punto tenemos una mayor demanda de teléfono móvil sobre el internet, eso puede deberse a que con el teléfono móvil también pueden tener acceso a internet, si este es un equipo de última tecnología, y pueden estar comunicados desde donde se encuentren, ya sea con sus familiares o con amigos, cosa que no ocurre con el servicio de internet a través de la computadora, porque no pueden llevarla a todo lado, ni navegar mientras caminan.

**PREGUNTA 29: SI TUVIERAS QUE ELEGIR ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?**

**TABLA 29**

<b>P29</b>		
<b>Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Videojuegos	4	33
Televisión	5	42
No lo sé	3	25
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

✚ **Videojuegos-Televisión:** 58% videojuegos; 25% no sabe; y el 17% televisión. Si bien la televisión les ofrece variados y llamativos programas, los videojuegos les permiten mayor distracción, como es el caso del Wii, que prácticamente se juega en tiempo real, el niño interactúa directamente con el jugador del equipo.

**PREGUNTA 30: SI TUVIERAS QUE ELEGIR ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?**

**TABLA 30**

<b>P30</b>		
<b>Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Teléfono móvil	4	33
Televisión	5	42
No lo sé	3	25
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

✚ **Teléfono móvil-Televisión:** 67% teléfono móvil; 25% no sabe; y el 8% televisión. En este caso podemos observar que existe una preferencia grande por el teléfono móvil, esto se puede deber, como lo expliqué anteriormente a

que es un equipo fácil de transportar y que proporciona distintos servicios y distracciones.

### PREGUNTA 31: SI TUVIERAS QUE ELEGIR ¿CON QUÉ TE QUEDARÍAS?

TABLA 31

P31 Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?		
OPCIÓN	FRECUENCIA	%
Teléfono móvil	4	33
Videojuegos	5	42
No lo sé	3	25
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

✚ **Teléfono móvil-Videojuegos:** 50% videojuegos, 33% no sabe; y el 17% teléfono móvil. Los encuestados en este caso prefieren el uso de videojuegos, esto se debe a que la tecnología de estos aparatos le presentan al niño una variedad de juegos, que prácticamente lo transportan al jugador a ese mundo, y pueden jugar entre varios amigos a la vez, lo que les puede resultar más divertido, que jugar solos en un teléfono móvil, o hablar con sus amigos a través de él.

#### 5.2.2.SEGUNDO Y TERCER GRUPO

Para este punto serán analizadas las preguntas (7, 8, 9 , 10, 14, 15, 61, 62, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 79, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 100, 118, 119,120, 121, 122, 123, 124, 125 y 126)

### PREGUNTA 7: ¿QUÉ ES LO QUE MÁS TE GUSTARÍA HACER HOY DESPUÉS DE CENAR?

La pregunta 7, hace referencia a lo que les gustaría hacer después de cenar y de acuerdo a los resultados, nos indica que, del grupo 2 el 62% prefiere ir a su habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo y un 38% desea

navegar, jugar o ver televisión con su familia; en el grupo 3, al igual que el grupo 2, los encuestados en un 63% van a su habitación a leer, navegar, jugar, o escuchar música solo; el 20% navega, juega o ve televisión con su familia; y tan solo un 7% se dedica a leer, estudiar o ir a descansar.

TABLA 7

<b>P7</b> <b>¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar, escuchar música solo	5	62	19	63
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	3	38	6	20
Leer, estudiar, irme a dormir	0	0	2	7
Hablar con mi familia	0	0	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

### PREGUNTA 8: ¿QUÉ LEES?

TABLA 8

<b>P8</b> <b>¿Qué lees?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	8	27
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	2	25	4	13
Otras lecturas: libros, revistas, comics	6	75	18	60
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Hoy en día se ha descuidado mucho el hábito de la lectura, y este es uno de los puntos negativos de la tecnología, porque sin criterio se deja de lado actividades enriquecedoras como ésta. En el caso del grupo 2, las encuestadas en un 25% realizan lecturas obligatorias del colegio; un 75% lee libros, revistas, comics, entre otras. En el grupo 3 el 60%, también dedica su tiempo a leer libros, revistas, comics, etc; un 27% indica no leer nada, y el 14% lee lecturas obligatorias del colegio. Como podemos observar, los encuestados en un gran porcentaje tanto del grupo 2 como del grupo 3, mantienen vivo el hábito de la lectura, esto puede deberse a que distribuyen bien su tiempo para realizar esta y otras actividades así como a los hábitos que dentro del hogar les hayan enseñado.

### PREGUNTAS 9 Y 10:

Las preguntas 9 y 10 hacen referencia al tiempo que dedican los encuestados al estudio y elaboración de tareas educativas.

### 9: ¿CUÁNTAS HORAS AL DÍA ESTUDIAS O HACES LA TAREA ENTRE SEMANA?

TABLA 9

P9				
¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	0	0	5	17
Entre 30 minutos y una hora	0	0	7	23
Entre una y dos horas	6	75	7	23
Entre dos y tres horas	1	13	7	23
Más de tres horas	1	12	4	14
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 10: ¿CUÁNTAS HORAS AL DÍA HACES LA TAREA EL FIN DE SEMANA?

TABLA 10

<b>P10</b> <b>¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Nada	1	12	4	13
30 minutos	3	37	8	27
Entre 30 minutos y una hora	2	25	7	23
Entre una y dos horas	1	13	6	20
Entre dos y tres horas	1	13	2	7
Más de tres horas	0	0	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera

Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)

Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el grupo 2, el 75% ocupa a la semana entre una y dos horas en la elaboración de tareas; el 13% entre dos y tres horas; y un 12% más de tres horas. Durante el fin de semana el 37% realiza tareas durante media hora; el 26% entre una hora y/o tres horas; el 25% entre treinta minutos y una hora; y un 12% nada. En el grupo 3, el 69% dedica entre una, dos y/o tres horas; el 17% treinta minutos; y el 14% más de tres horas. El fin de semana, el 27% dedica treinta minutos; el 23% entre treinta minutos y una hora; 20% entre una y dos horas; el 13% nada; 10% más de tres horas; y el 7% entre dos y tres horas. Las personas que no ocupan nada de tiempo el fin de semana, en estudio y elaboración de actividades educativas, puede ser, porque entre semana terminan sus labores, con el fin de tener el tiempo libre y poder realizar otras actividades.

### PREGUNTAS: 14 Y 15

Las preguntas 14 y 15 hacen referencia al uso del ordenador o internet en la elaboración de tareas.

**14: ¿TE AYUDAS DEL ORDENADOR O INTERNET PARA REALIZAR LOS DEBERES O ESTUDIAR?**

**TABLA 14**

<b>P14</b>				
<b>¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No	1	12	1	3
Si	7	88	29	97
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

**15: ¿QUÉ TIPO DE HERRAMIENTAS UTILIZAS PARA ELLO?**

**TABLA 15**

<b>P15</b>				
<b>¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Internet: buscadores y páginas web	5	50	29	54
CD interactivo	2	20	1	2
Enciclopedias digitales	1	10	9	16
Word, Power Point, Excel, etc	2	20	15	28
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>54</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el caso del grupo 2, el 88% de las encuestadas utiliza el ordenador o internet como ayuda para la elaboración de sus tareas, mientras que el mínimo 12% no lo hace. Para ello utilizan las siguientes herramientas: 50% internet (buscadores y páginas web); 40% CD interactivo y/o Word, Excel, Power Point; 10% enciclopedias digitales. El 97% del grupo 3, también recurre a la ayuda del ordenador o internet en la elaboración de deberes, y un mínimo 3% no lo hace. Las herramientas utilizadas son: 54% internet (buscadores y páginas web); 28% Word, Excel, Power Point; 16% enciclopedias digitales; y un 2% CD interactivo. En ambos grupos es común el uso del ordenador e internet, es obvio que los porcentajes sean altos, los profesores en la actualidad exigen a sus alumnos y más si son del colegio, que los deberes, resúmenes, análisis, sean realizados en computadora, para ello necesitan Word, Excel, Power Point; en el caso del internet muchos niños y jóvenes están acostumbrados a realizar sus consultas en el internet como nos hemos podido dar cuenta, son pocos los que recurren a la biblioteca del colegio a realizar trabajos, ahora todo lo encuentran en internet, pero es fundamental enseñarles a escoger la información adecuada, es bueno dar pautas de la información que vale la pena y tiene respaldo, no únicamente permitir que realicen un copy- paste.

#### **PREGUNTAS: 61 Y 62**

**61: EL MÓVIL TE SIRVE PRINCIPALMENTE PARA:**

**62: ¿CON QUÉ PERSONAS SUELES COMUNICARTE MÁS CON EL MÓVIL?**

Como lo habíamos analizado anteriormente en el caso del grupo 2, el 100% disponía de móvil. El uso que le dan es el siguiente: el 22% lo utiliza para enviar mensajes y/o para jugar; el 18% como reloj despertador y/o calculadora; 16% para tomar fotos y/o escuchar música; 13% para hablar; 12% como agenda y para grabar videos; 10% para ver fotos y chatear; y un 9% para actividades como navegar por internet, ver televisión y/o descargar fotos. La preferencia de comunicación es la siguiente, el 50% se comunica con su padre y/o amigos(as); 30% con hermanos(as) y/o familiares; y un 20% con la madre. Para el 21% del grupo 3, el celular les sirve principalmente para chatear, hacer fotos y/o grabar videos; 20% para jugar, ver fotos, como agenda y/o calculadora; 15% para hablar; 13% para enviar mensajes; 10% para escuchar música; 9% reloj

despertador; 6% para navegar por internet; 4% descargar fotos; y un 2% para ver televisión. La preferencia de comunicación en un 37% es con los amigos(as); el 22% con la madre; 14% con su novio(a); 12% con el padre; 10% con sus hermanos(as); y un 5% con familiares.

El uso y preferencias del móvil, como podemos observar varían con la edad, como es el caso del grupo 3, que prefieren comunicarse más con sus novios(as) y amigos, que con familiares. El tener celular tiene varios beneficios, no solamente sirve para hablar, sino para diversas actividades y dependiendo de la tecnología hasta nos permite tener internet, y a través de este podemos enviar y recibir correos, descargar información, videos, fotos, chatear, etc., desde cualquier lugar que nos encontremos

**TABLA 61**

<b>P61</b>				
<b>El móvil te sirve principalmente para</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	8	13	24	15
Enviar mensajes	7	11	22	13
Chatear	3	5	11	7
Navegar por Internet	2	3	9	6
Jugar	7	11	8	5
Como reloj o como despertador	6	9	14	9
Ver fotos y/o vídeos	3	5	9	5
Hacer fotos	5	8	11	7
Grabar vídeos	4	6	12	7
Como agenda	4	6	9	5
Como calculadora	6	9	9	5
Escuchar música o la radio	5	8	17	10
Ver la televisión	2	3	4	2
Descargar (fotos, juegos, fondos)	2	3	6	4
<b>TOTAL</b>	<b>64</b>	<b>100</b>	<b>165</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

TABLA 62

<b>P62</b>				
<b>¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Con mi padre	5	25	7	12
Con mi madre	4	20	13	22
Con mis hermanos/as	3	15	6	10
Con mis familiares	3	15	3	5
Con mis amigos/as	5	25	22	37
Con mi novio/a	0	0	8	14
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

**PREGUNTAS: 72, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88 Y 89**

Preferencias que tienen niños, adolescentes y jóvenes en cuanto a consolas y juegos.

**72: ¿JUEGAS CON PLAYSTATION 2?**

TABLA 72

<b>P72</b>				
<b>¿Juegas con PlayStation 2?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	3	37	21	70
No	1	13	6	20
Si	4	50	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 73: PLAYSTATION 2 ¿TIENES ALGUNO DE ESTOS JUEGOS?

TABLA 73

P73				
PlaySatation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	4	14
FIFA 08	3	33	3	10
Need of speed: Pro Street	1	11	4	14
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	2	7
Fifa 09	0	0	5	17
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	1	11	6	21
God of War II Platinum	1	11	5	17
Los Simpson: el videojuego	3	34	0	0
Singstar: canciones Disney	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera

Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)

Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Las preguntas 72 y 73, se relacionan con el PlayStation 2, que es la consola más vendida de la historia. Como características posee las siguientes: cámara USB conocida como EyeToy, la misma que permite captar los movimientos del jugador en 2D, además es un equipo multimedia, que reproduce películas en DVD y música en CD.

El 50% del grupo 2 si juega con esta consola; el 37% no responde; y el 13% no lo hace. Con relación a los juegos, el 34% posee Los Simpson: el videojuego; 33% FIFA 08; con un 11% para cada uno: Need of speed: Pro Street, Grand Theft Auto: San Andreas Platinum y God of War II Platinum. En el grupo 3, 70% no responde; el 20% indica que no juega; y el 10% que si lo hace.

## 74: ¿JUEGAS CON PLAYSTATION 3?

TABLA 74

<b>P74</b> <b>¿Juegas con PlayStation 3?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
No	5	62	6	20
Si	1	13	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 75: PLAYSTATION 3 ¿TIENES ALGUNO DE ESTOS JUEGOS?

TABLA 75

<b>P75</b> <b>PlaySatation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	1	7
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	2	13
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0	3	20
FIFA 09	0	0	1	7
Assasins Creed	0	0	1	7
Grand turismo 5 prologue	0	0	2	13
Prince of Persia	0	0	2	13
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0	2	13
FIFA 08	0	0	1	7
Ninguno	1	100	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Las preguntas 74 y 75, se relacionan con el PlayStation 3, videoconsola de séptima generación, que compite con Xbox 360 (Microsoft), Wii (Nintendo). Posee servicio unificado de videojuegos en línea, capacidad sólida de multimedia, su disco óptico es de alta definición. Su principal medio de almacenamiento es el PS3, que da un soporte Blu-ray perfil 2.0, esto le permite interactuar de manera online con contenidos extras de películas y juegos. Presenta un modelo básico con 20 GB en disco duro y uno profesional de 60 GBE y características adicionales con doble número de puertos USB y retrocompatibilidad con juegos de PS2. Además reproduce música en CD, y películas en DVD, así como películas de alta definición almacenadas en formato blu-ray; puede conectarse a dispositivos MP3, cámaras digitales, celulares, gracias a sus puertos USB.

En el grupo 2 el 62% no juega con esta consola; el 25% no responde; y el 13% si lo hace. En este caso el 100% no posee ninguno de estos juegos. El 70% del grupo 3, no responde; el 20% no juega; y el 10% si lo hace. El grupo 3 posee los siguientes juegos: el 20% posee el Beijing 2008: juegos olímpicos; Call of Duty: Modern Warfare, Grand turismo 5 prologue, Prince of Persia y Pro Evolution Soccer 2008, cada uno de ellos con un 13%; y con un 7% cada uno, el Pro Evolution Soccer 2009, FIFA 09, Assasins Creed y FIFA 08.

#### 76: ¿JUEGAS CON LA XBOX 360?

TABLA 76

<b>P76</b>				
<b>¿Juegas con la Xbox 3600?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
No	5	62	6	20
Si	1	13	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 77: XBOX 360 ¿TIENES ALGUNO DE ESTOS JUEGOS?

TABLA 77

<b>P77</b>				
<b>XBox 3600 ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Grand Theft Auto IV	0	0	1	7
Gears of war classics	0	0	2	13
Hallo 3	0	0	3	20
Pro Evolution Soccer 2009	0	0	1	7
FIFA 08	0	0	1	7
Call of duty: modern warfare	1	100	2	13
Assasin's credd	0	0	2	13
Lost Odyssey	0	0	0	0
Soul Calibur IV	0	0	2	13
Ninja Gaiden II	0	0	1	7
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera

Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)

Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Las preguntas 76 y 77, tienen que ver con el Xbox 360, esta consola permite agregar un disco duro externo, es compatible con la mayoría de aparatos con conector USB 2.0. Sus accesorios pueden ser usados en una computadora personal, estos van desde controladores con cable e inalámbricos, volante inalámbrico, auriculares para chatear, cámara web para videoconferencias, adaptador de red inalámbrico, reproductor de películas.

El 62% del grupo 2, indica no jugar con esta consola; el 25% no responde; y el 13% si lo hace. En cuanto a los juegos el 100% tiene el Call of duty: modern warfare. En el grupo 3, el 70% no responde; el 20% no juega; y el 10% si lo hace. En este grupo el 20% tiene el juego Hallo 3; con el 13% cada uno, Gears of war classics, call of duty: modern warfare, Assasin's creed y Soul Calibur IV; Grand Theft Auto IV, Pro Evolution soccer 2009, Ninja Gaiden II, cada uno con el 7%.

## 78: ¿JUEGAS CON NINTENDO WII?

TABLA 78

<b>P78</b>				
<b>¿Juegas con Nintendo Wii?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
No	2	25	2	7
Si	4	50	7	23
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 79: NINTENDO WII: ¿TIENES ALGUNO DE ESTOS JUEGOS?

TABLA 79

<b>P79</b>				
<b>Nintendo Wii ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Wii Paly	0	0	1	4
Mario Kart	3	28	7	28
Wii Fit	2	18	2	8
Super Mario galaxy	1	9	4	16
Super smash bros brawl	1	9	5	20
Mario y Snic en los juegos Olímpicos	1	9	1	4
Big Brain academy	0	0	1	4
Triivial	0	0	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	20	0	0
Mario Party 8	3	27	4	16
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>	<b>6</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En las preguntas 78 y 79, se hace referencia al Nintendo Wii, que es la sexta consola producida por Nintendo, sucesora de Nintendo Game Cube, compite con PlayStation 3 y Xbox 360. Su característica principal es su mando inalámbrico, el Control Remoto Wii, el mismo que puede ser usado como dispositivo de mano, con el que se puede apuntar y detectar los movimientos en 3D. Posee además el WiiConnect 24, que le permite recibir mensajes y actualizaciones a través de Internet. Puede sincronizarse también con Nintendo DS y aprovechar la pantalla táctil de este.

En el grupo 2, el 50% de las encuestadas si juega con esta consola; el 50% restante no juega y/o no contesta. Los juegos que poseen son los siguientes: 28% Mario Kart; 27% Mario Party 8; 20% Link's crossbow training + Wii Zapper; Super Mario galaxy, Super smash bros brawl, y Mario y Snic en los juegos Olímpicos, cada uno con el 9%. En el grupo 3, el 70% de los encuestados no responde; el 23% si juega con esta consola, y el 7% no lo hace. El 32% indica tener Super Mario galaxy y/o Mario Party 8; al igual que el grupo 2, el 28% posee el juego Mario Kart; el 20% Super smash bros grawl; 8% Wii Fit; y con el 4% cada uno Wii Paly, Mario y Snic en los juegos Olímpicos, y Big Brain academy.

### 80: ¿JUEGAS CON EL PSP?

TABLA 80

<b>P80</b>				
<b>¿Juegas con el PSP?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
No	5	62	7	23
Si	1	13	2	7
<b>TOTAL</b>	8	100	30	100

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 81: PSP ¿TIENES ALGUNOS DE ESTOS JUEGOS?

TABLA 81

P81 PSP ¿Tienes alguno de estos juegos?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	0	0	0	0
FIFA 08	0	0	1	16
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0	0	0
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	0	1	17
WWE Smackdown! Vs Raw 2008	0	0	1	17
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0	1	17
FIFA 09	0	0	0	0
Los Simpsons – el videojuego	0	0	0	0
Good of war: Chains of Olympus	0	0	2	3
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0	0	0
Ninguno	2	100	0	0
<b>TOTAL</b>	6	100	6	100

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 –14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 – 18 años)

Las preguntas 80 y 81, tienen que ver con el PSP, consola compatible con Wi Fi. Se utiliza para videojuegos multijugador ad hoc, o a través de Internet para actualizar juegos, descargar contenidos adicionales o navegar directamente por la web. A través del Wi Fi, es posible la conexión con la consola PlayStation 3, así como con PlayStation 2, con los juegos que así lo permitan, como por ejemplo Pro Evolution Soccer 6.

El 65% del grupo 2, no juega con esta consola; 25% no responde; y el 13% si lo hace. El 100% indica no tener alguno de estos juegos. El 70% del grupo 3 no responde; el 23% no lo hace; y el 7% si. Los juegos que poseen son los siguientes: Tekken: Dark Resurrection Platinum, WWE Smackdown! Vs Raw 2008 y Finally Fantasy VII: Crisis Core, cada uno con el 17%; FIFA 08 con el 16%; y con el 3% Good of war: Chains of Olympus.

## 82: ¿JUEGAS CON LA NINTENDO DS?

TABLA 82

<b>P82</b>				
<b>¿Juegas con el Nintendo DS?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	22	73
No	4	50	6	20
Si	2	25	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 83: NINTENDO DS: ¿TIENES ALGUNO DE ESTOS JUEGOS?

TABLA 83

<b>P83</b>				
<b>Nintendo DS ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
New Super Mario Bross	2	33	2	15
Cocina conmigo	0	0	1	7
Magia en acción	0	0	1	8
42 juegos de siempre	0	0	1	8
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0	1	8
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	17	1	8
Mario Kart DS	1	17	2	15
Más Brain Training	0	0	1	8
Guitar Hero: On Tour	2	33	2	15
Imagina ser mamá	0	0	1	8
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El Nintendo DS, es una consola de pantalla táctil, que permite interactuar con la máquina, algunos de sus juegos vienen configurados para que los zurdos también puedan jugar de mejor manera. Es compatible con Wi Fi, soporta además un protocolo especial inalámbrico, tiene su propio sistema de arranque llamado firmware. Es la más pequeña de las consolas, una característica importante es que ofrece un control parental, que les permite a los padres bloquear el acceso a juegos que no son para la edad de sus hijos, así como el acceso a internet. Los datos de esta consola se encuentran en las preguntas 82 y 83.

El 50% del grupo 2, no juega con esta consola; el 25% si lo hace; y el 25% restante no responde. El 66% indica tener New Super Mario Bross y/o Guitar Hero: On Tour; y con el 17% cada uno Mario y Sónico en los juegos Olímpicos y Mario Kart DS; el 73% del grupo 3 no responde; el 20 no juega con esta consola; mientras que un 7% si lo hace. En cuanto a los juegos el 30% posee New Super Mario Bross y/o Guitar hero: On Tour; con el 8% cada uno: Magia en acción, 42 juegos de siempre, Grain Training del Dr. Kawashima, Mario y Sónico en los juegos Olímpicos, Más Brain Training e Imagina ser mamá; y el 7% Cocina conmigo.

#### 84: ¿JUEGAS CON LOS GAMEBOY?

TABLA 84

P84 ¿Juegas con los Game Boy?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	25	21	70
No	6	75	6	20
Si	0	0	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 85: GAMEBOY: ¿TIENES ALGUNO DE ESTOS JUEGOS?

TABLA 85

P85				
Game Boy: ¿Tienes alguno de estos juegos?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Super Mario Bros	6	67	2	33
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0	0	0
Pokemon Yellow	3	33	2	22
Final Fantasy Tactics Advance	0	0	0	0
Legen of Zelda:DX	0	0	1	11
Mario Tennis	0	0	0	0
Dragon Ball Z	0	0	2	22
Asterix y Olbelix	0	0	0	0
Los Sims toman la calle	0	0	0	0
Pokemon Esmeralda	0	0	2	22
Ninguno	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Los Gameboy son videoconsolas portátiles, alimentadas con pilas, a excepción del modelo SP y Micro, lanzada por Nintendo. La característica de esta videoconsola es que tiene miles de juegos. Esta consola es analizada en las preguntas 84 y 85.

En el grupo 2, el 75% responde que no juega con esta consola; el 25% restante no responde. El 67% indica tener Super Mario Bross; y un 33% Pokemon Yellow. En el grupo 3, el 70% no responde; 20% no juega; y el 10% si lo hace. Al igual que el grupo 2, el mayor porcentaje es para el juego Super Mario Bross, con el 33%; Pokemon Yellow, Dragon Ball Z y Pokemon Esmeralda, cada uno con el 22%; y el 11% Legend of Zelda: DX.

## 86: ¿JUEGAS CON EL ORDENADOR?

TABLA 86

<b>P86</b>				
<b>¿Juegas con el ordenador?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
No	6	75	6	20
Si	0	0	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 87: ORDENADOR: ¿TIENES ALGUNO DE ESTOS JUEGOS?

TABLA 87

<b>P87</b>				
<b>Ordenador ¿Tienes alguno de estos juegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	5	36	2	13
Los Sims 2 y sus hobbies	3	21	2	13
Los Sims megaluxe	0	0	2	13
World of Warcraft – the Burning Crusade	0	20	1	6
Los Sims: cocina baño-accesorios	4	29	1	7
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	4	27
Activa tu mente	0	0	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0	1	7
Brain Trainer 2	1	7	1	7
World of Warcraft – Battle Chest	0	0	0	0
Ninguno	1	7	1	7
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Las preguntas 86 y 87, se relacionan con el ordenador y sus juegos. El 75% del grupo 2, no juega con este equipo; el 25% no responde. Con respecto a si poseen alguno de estos juegos, el 36% no responde; el 29% tiene los Sims: cocina, baño-accesorios; el 21% Los Sims y sus hobbies; 7% Brain Trainer 2; y también un 7% indica no tener ninguno. En el grupo 3, el 70% no responde; 20% no juega; y el 10% si lo hace. El 27% indica tener el juego Call of Duty: Modern Warfare; 26% Los Sims 2 y sus hobbies y/o Los Sims megaluxe; con un 7% para cada uno: Los Sims: cocina, baño-accesorios; Sacred 2: Fallen Angel y Brain Trainer 2; otro 7% indica no tener ninguno.

### PREGUNTAS: 88 Y 89

Las preguntas 88 y 89, tienen que ver con el tiempo que los encuestados dedican diariamente a los videojuegos.

### 88: DE LUNES A VIERNES ¿CUÁNTO TIEMPO UTILIZAS DIARIAMENTE LOS VIDEOJUEGOS?

TABLA 88

<b>P88</b>				
<b>De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
Menos de una hora	2	25	1	4
Entre una hora y dos	1	12	3	10
Más de dos horas	1	12	3	10
No lo sé	1	13	1	3
Nada	1	13	1	3
<b>TOTAL</b>	8	100	30	100

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 89: EL SÁBADO O EL DOMINGO ¿CUÁNTO TIEMPO UTILIZAS LOS VIDEOJUEGOS?

TABLA 89

<b>P89</b>				
<b>El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
Menos de una hora	2	25	2	7
Entre una hora y dos	0	0	1	3
Más de dos horas	2	25	4	13
No lo sé	1	13	2	7
Nada	1	12	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Las preguntas 88 y 89, tienen que ver con el tiempo que los encuestados dedican diariamente a los videojuegos.

El tiempo que utilizan las encuestadas del grupo 2 en los videojuegos de lunes a viernes es de: menos de una hora el 25%; entre una hora y dos y/o más de dos horas el 24%; no lo sabe el 13%. En lo que respecta al fin de semana el 50% utiliza menos de una hora y/o más de dos horas; 13% no lo sabe, y un 12% no dedica tiempo a los videojuegos. Los porcentajes en el grupo 3 son los siguientes: 20% dedica entre una hora y dos y/o más de dos horas de lunes a viernes; 6% no lo sabe y/o nada; y el 4% menos de una hora. El fin de semana los porcentajes son los siguientes: 14% menos de una hora y/o no lo sabe; 13% dedica más de dos horas; y un mínimo 3% entre una hora y dos

Luego de observar las características que poseen cada una de las consolas de juego, podemos darnos cuenta el por qué de las preferencias de los encuestados hacia una u otra. La tecnología avanza a pasos agigantados y los videojuegos no

se quedan atrás, cada quien desea tener la consola o el juego más sofisticado, pero la adquisición de estos no solo depende de la tecnología sino también de los costos, unas son más económicas que otras, aunque en el caso de nuestros encuestados, los mayores porcentajes son para PlayStation 3, PlayStation 2 y Wii, que no son nada económicos.

**PREGUNTA 100: ¿CUÁNTOS TELEVISORES QUE FUNCIONAN HAY EN TU CASA?**

**TABLA 100**

<b>P100</b>				
<b>¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Ninguno	0	0	0	0
1	0	0	4	13
2	3	37	4	13
3	3	38	10	34
Más de 3	2	25	12	40
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

La pregunta 100, está relacionada con el número de televisores que hay en casa funcionando. El 38% del grupo 2, tiene 3 televisores que funcionan; el 37% 2; y el 25% más de dos. En el grupo 3, tiene más de tres televisores funcionando el 40%; 34% dos; y 26% uno y/o dos. Es fácil darse cuenta que en todos los hogares de los encuestados como mínimo hay un televisor funcionando, es decir todos tienen acceso a esta tecnología.

**PREGUNTAS: 118, 119, 120, 121, 122, 123, 124, 125, 126**

Estas preguntas se relacionan con los gustos o preferencias de los encuestados por tal o cual equipo.

**118: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

**TABLA 118**

<b>P118</b>				
<b>De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Internet	5	62	15	50
Televisión	1	13	8	27
No lo sé	2	25	7	23
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

✚ **Internet-Televisión:** en el grupo 2, el 62% prefiere internet; 25% no sabe; y el 13% televisión. En el grupo 3 el 50% prefiere internet, frente a un 27% que elige televisión; el 23% no lo sabe. Los encuestados de estos grupos tienen mayor experiencia en cuanto al uso del internet, pueden explotarlo más, es por ello que eligen éste a la televisión.

**119: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

✚ **Internet-Teléfono móvil:** en el grupo 2, el 62% prefiere internet; 25% no sabe; y el 13% teléfono móvil. En el grupo 3 el 50% prefiere teléfono móvil, frente a un 43% que elige internet; el 7% no lo sabe. En el caso del grupo 3, tienen preferencia por el teléfono móvil, ya que éste les permite estar conectados también al internet en cualquier lugar que se encuentren, siempre y cuando su equipo lo permita.

TABLA 119

<b>P119</b>				
<b>De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Internet	5	62	13	43
Teléfono móvil	1	13	15	50
No lo sé	2	25	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

**120: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

TABLA 120

<b>P120</b>				
<b>De cada cosa que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Internet	5	62	20	67
Videojuegos	3	38	9	30
No lo sé	0	0	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

 **Internet-Videojuegos:** en el grupo 2, el 62% prefiere internet; 38% elige videojuegos. En el grupo 3 el 67% prefiere internet, frente a un 30% que elige

videojuegos; el 3% no lo sabe. Si bien los videojuegos son entretenidos, el internet permite realizar otro tipo de actividades a más de jugar.

**121: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

TABLA 121

<b>P121</b>				
<b>De cada cosa que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Videojuegos	1	12	11	37
Televisión	7	88	16	53
No lo sé	0	0	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

✚ **Videojuegos – Televisión:** en el grupo 2, el 88% prefiere televisión; y el 12% elige videojuegos. En el grupo3, el 53% prefiere televisión, frente a un 37% que elige videojuegos; el 10% no lo sabe.

**122: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

✚ **Teléfono móvil – Televisión:** en el grupo 2, el 50% prefiere televisión; el 25% elige teléfono móvil; y el 25% no lo sabe. En el grupo 3, el 47% prefiere televisión, el 46% el teléfono móvil; el 7% no lo sabe.

TABLA 122

<b>P122</b>				
<b>De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	2	25	14	46
Televisión	4	50	14	47
No lo sé	2	25	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>	<b>55</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

**123: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

TABLA 123

<b>P123</b>				
<b>De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	2	25	7	23
Mp3/Mp4/iPod	6	75	19	64
No lo sé	0	0	4	13
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

✚ **Teléfono móvil – Mp3/Mp4/iPod:** en el grupo 2, el 75% prefiere Mp3/Mp4/iPod; el 25% elige teléfono móvil. En el grupo 3, el 64% prefiere Mp3/Mp4/iPod; el 23% el teléfono móvil; el 13% no lo sabe.

**124: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

**TABLA 124**

<b>P124</b> <b>De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	6	50	19	63
Videojuegos	2	12	8	27
No lo sé	0	38	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

🚦 **Teléfono móvil – Videojuegos:** en el grupo 2, el 50% prefiere teléfono móvil; el 12% videojuegos; y el 38% no lo sabe. En el grupo 3, el 63% prefiere teléfono móvil; el 27% videojuegos; y el 10% no lo sabe.

**125: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

**TABLA 125**

<b>P125</b> <b>De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Wii	4	50	7	23
PlayStation 3	1	12	13	44
No lo sé	3	38	10	33
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

✚ **Wii – PlayStation 3:** en el grupo 2, el 50% prefiere Wii; 38% no lo sabe; y el 12% PlayStation 3. En el grupo 3, el 44% prefiere PlayStation 3; el 33% no lo sabe; y el 23% Wii.

**126: DE CADA PAREJA DE COSAS QUE TE PRESENTAMOS A CONTINUACIÓN ¿QUÉ TE GUSTA MÁS?**

**TABLA 126**

<b>P126</b> <b>De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
PSP	3	37	11	37
Nintendo DS	3	38	6	20
No lo sé	2	25	13	43
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

✚ **PSP – Nintendo DS:** en el grupo 2, el 38% prefiere Nintendo DS; 37% PSP; y el 2% no lo sabe. En el grupo 3, el 37% PSP; el 20% Nintendo DS; y el 43% no lo sabe.

Las tecnologías tienen un impacto positivo y negativo, tanto en el ámbito familiar, como en el ámbito escolar. En el ámbito familiar, son positivas porque a través del internet podemos comunicarnos con amigos, familiares, allegados, que se encuentran en otros países o ciudades, cosa que no ocurría antes, porque los costos en cuanto a llamadas telefónicas era elevado, enviar cartas por correo, demoraba días, sin embargo con el uso de redes sociales, de chat, de correos electrónicos, los mensajes llegan inmediatamente, inclusive ahora podemos realizar videoconferencias, que nos permiten de alguna manera sentirnos más cerca de las personas que queremos. Es negativa, porque en el caso del internet, si no controlamos su uso, puede volverse una adicción, la persona

siempre va a estar pendiente de revisar su correo, su red social, y todo esto le va a quitar tiempo para compartir con su familia, para unir más esos vínculos afectivos que día a día deben fortalecerse, en base al diálogo, al cariño que entre todos los miembros de la familia se brinda. En el caso de los videojuegos, los niños le dedican más tiempo a éstos que a practicar un deporte, dejan de lado el jugar con bicicletas, con la pelota, inclusive descuidan sus estudios porque el tiempo que dedican al videojuego no les deja tiempo para actividades.

En el ámbito escolar el uso de la tecnología es fundamental, siempre y cuando se las emplee correctamente, ya sea por parte del profesor, como por parte del alumnos. Es positivo si el profesor usa esta herramienta para actualizar la información que tiene sobre algún tema, para preparar mejor su materia, para sugerir a los alumnos páginas innovadoras, científicas, entre otras; negativa si éste se dedica simplemente a copiar información y transmitirla directamente a los alumnos sin ningún tipo de análisis, es decir sin ética profesional. En el caso de los alumnos es positiva si utilizan el internet para realizar investigaciones, conocer otras culturas, otros países, es decir información que les sirva para sus tareas escolares, exposiciones, debates, etc.; negativa si los alumnos, al igual que puede ocurrir con los maestros, se dedican a copiar y pegar la información encontrada y la presentan como deberes sin ningún aporte personal.

### 5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

#### 5.3.1. PRIMER GRUPO

**PREGUNTA 17: ¿JUEGAS CON VIDEOJUEGOS O JUEGOS DE ORDENADOR?**

TABLA 17

<b>P17</b>		
<b>¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
No	0	0
Si	12	100
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

## PREGUNTA 18: ¿CON QUÉ APARATOS JUEGAS?

TABLA 18

<b>P18</b>		
<b>¿Con qué aparatos juegas?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Play Station 2	4	10
Play Station 3	1	2
Xbox 360	4	10
Wii	10	24
PSP	4	10
Nintendo DS	7	17
Game Boy	2	5
Ordenador	9	22
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

El 100% de los encuestados juega con videojuegos y/o juegos de ordenador. En lo referente a la preferencia de los aparatos de juego, el 30% de los encuestados prefiere jugar con Play Station 2, XBox 360 y/o PSP; el 24% con el Wii; el 22% con juegos de ordenador; un 17% con Nintendo DS; el 5% prefiere Game Boy; y tan solo un 2% prefiere Play Station 3. El Wii es el juego preferido por los encuestados, porque es una consola que permite jugar en tiempo real, y a pesar de que el costo de sus juegos es alto, tienen la posibilidad de conectarse al internet y a través de una clave acceder a distintos juegos, sin la necesidad de comprarlos.

## PREGUNTA 21: ¿CUÁNTOS TELEVISORES QUE FUNCIONAN HAY EN TU CASA?

El 50% de los encuestados indica que en su casa poseen dos y/o tres televisores; el 42% posee cuatro o más televisores; y tan solo el 8% posee en casa un televisor. Como podemos darnos cuenta, en casa del 100% de los encuestados existe más de un televisor funcionando, y el 42% tiene un televisor por habitación, pienso que no es tan recomendable que cada quien posea televisor en su habitación, porque esto dispersa los momentos en familia y más

que unir hace que cada quien este por su lado, y los niños sin ningún tipo de control.

**TABLA 21**

<b>P21</b>		
<b>¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Ninguno	0	0
Uno	1	8
Dos	3	25
Tres	3	25
Cuatro o más	5	42
<b>TOTAL</b>	<b>12</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

**PREGUNTA 23: CUANDO VES LA TELE ¿SUELES ESTAR CON?**

**TABLA 10**

<b>P23</b>		
<b>¿Cuando ves la tele, sueles estar con?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Solo	11	24
Mi padre	10	21
Mi madre	9	19
Algún hermano/a	9	19
Otro familiar	5	11
Un amigo/a	1	2
Otras personas	2	4
<b>TOTAL</b>	<b>47</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

Al momento de ver televisión, el 38% lo hace junto a un hermano y/o la madre el 24% prefiere hacerlo solo; el 21% en compañía de su padre; el 11% con otro familiar; el 4% con otras personas; y solo un 2% lo hace en compañía de un amigo. Estos porcentajes se deben a que como prácticamente en la casa existen

varios televisores, la mayor parte prefiere ver programas de su agrado, sin interrupciones, quienes prefieren ver con otras personas, puede ser porque tienen afinidad en programas televisivos.

### 5.3.1. SEGUNDO Y TERCER GRUPO

#### PREGUNTAS: 11, 12 Y 13

Estas preguntas están relacionadas con las tareas escolares de los encuestados, las ayudas que reciben y el lugar habitual donde las realizan.

Es normal que existan jóvenes que tengan dificultad al momento de realizar alguna tarea, y que por ende necesiten algún tipo de ayuda.

#### 11: ¿TIENES ALGÚN TIPO DE AYUDA A LA HORA DE HACER LA TAREA?

TABLA 11

P11				
¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	3
No	6	75	27	90
Si	2	25	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el grupo 2 el 75% no recibe ningún tipo de ayuda, y tan sólo un 25% la recibe. Quienes la reciben, en un 100% es de parte de su padre y/o madre. La tarea en un 65% la realizan en su habitación; el 25% en una sala de estudio; y el 13% en una sala de estar. En el grupo 3, el 90% no recibe ningún tipo de ayuda; tan solo el 7% la recibe. El 100% recibe ayuda de parte de un profesor particular. Las tareas las realizan en un 63% en su habitación; el 17% en una sala de estudio; 13% en una sala de estar; y el 7% en la habitación de un hermano.

## 12: ¿QUÉ AYUDAS RECIBES A LA HORA DE HACER LA TAREA

TABLA 12

<b>P12</b> <b>¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Voy a la academia	0	0	0	0
Tengo un profesor particular	0	0	2	100
Me ayudan mis hermanos/as	0	0	0	0
Me ayuda mi padre	1	50	0	0
Me ayuda mi madre	1	50	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 13: CUANDO HACES LA TAREA EN CASA ¿EN QUÉ LUGAR HACES HABITUALMENTE?

TABLA 13

<b>P13</b> <b>Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar haces habitualmente?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	5	62	19	63
En la habitación de un hermano/a	0	0	2	7
En una sala de estudio	2	25	5	17
En la sala de estar	1	13	4	13
En la cocina	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Como podemos observar, en ambos grupos son pocos los estudiantes que reciben algún tipo de ayuda a la hora de hacer sus tareas y la preferencia del lugar donde las realizan en ambos casos, es su habitación, esto puede deberse a que en su casa no disponen de una sala de estudio, o su habitación es lo bastante amplia para que entre un escritorio y puedan realizar ahí sus actividades. Otro de los lugares preferidos es la sala de estudio, que como su nombre lo indica está diseñada para el estudio, tareas escolares, lectura, etc., es decir en un ambiente tranquilo y confortable.

### **PREGUNTAS: 18, 19, 20, 22**

Estas preguntas hacen referencia a los ordenadores que tienen en casa y a la disponibilidad del internet.

### **18: ¿TIENES ORDENADOR EN CASA?**

**TABLA 18**

<b>P18</b>				
<b>¿Tienes ordenador en casa?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No	0	0	1	3
Si	8	100	29	97
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el caso del grupo 2 el 100% tiene ordenador en casa. El 50% indica que el computador de mayor uso se encuentra en una sala de estudio y/o es portátil; el 26% se encuentra en la habitación de los padres y/o en una sala de estar; y el 12% se encuentra en su habitación. En lo relacionado al internet, el 75% si dispone de este servicio en su casa; el 13% no lo tiene; y el 12% no responde. De igual manera el 100% hace uso del internet, independientemente de que lo tengan o no en casa.

### 19: ¿DÓNDE ESTÁ EL ORDENADOR QUE MÁS UTILIZAS EN TU CASA?

TABLA 19

<b>P19</b>				
<b>¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12	1	3
En mi habitación	1	12	11	37
En la habitación de un hermano/a	0	0	2	7
En la habitación de mis padres	1	13	1	3
En la sala de estar	1	13	2	7
En un cuarto de trabajo, estudio	2	25	7	23
Es portátil	2	25	6	20
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

### 20: ¿TIENES INTERNET EN TU CASA?

TABLA 20

<b>P20</b>				
<b>¿Tienes internet en tu casa?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	1	12	1	3
No	1	13	0	0
Si	6	75	29	97
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 22: TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?

TABLA 22

P22				
¿Tengas o no internet en casa sueles usarlo?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	0	0	1	3
Si	8	100	29	97
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 –14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 – 18 años)

En el caso del grupo 3, el 97% si dispone de ordenador en casa, únicamente el 3% no lo tiene. En este grupo a diferencia del 2, el ordenador más usado en un 37% se encuentra en la habitación del encuestado; el 23% en una sala de estudio; el 20% es portátil; el 14% se encuentra en la habitación de un hermano y/o sala de estar; y el mínimo 3% en la habitación de los padres. En este grupo el 97% dispone del servicio de internet en su casa; el 3% no responde. Considerando la disposición del servicio, de igual manera el 97% hace uso del internet, mientras que el 3% no lo hace.

En ambos grupos es fácil darnos cuenta, que en cuanto a tecnología en computación e internet, es alto el porcentaje de quienes los poseen y hacen uso. Esto puede deberse a la variedad de ofertas en equipos y servicio de internet por parte de las empresas, de igual manera a los paquetes que van desde el más económico hasta el más costoso, dependiendo de la necesidad del usuario, así como a la facilidad en la forma de pago, lo que permite a las personas acceder en mayor número a estos equipos y servicio, tan necesario hoy en día, tanto para labores de trabajo, negocios, como de estudio.

**PREGUNTAS: 28, 45, 46, 47, 48, 49**

Estas preguntas tratan sobre el uso de internet, el tiempo de uso y cómo este afecta a la realización de otras actividades, considerar o no el uso de internet como premio o castigo, limitaciones, etc.

Que el uso de internet resta tiempo a otras actividades es lógico, y por experiencia lo puedo indicar, son tantas las distracciones que uno encuentra que sin darse cuenta el tiempo se ha pasado, quedándonos poco o nada de tiempo a otras actividades. Por lo general entramos por ver algo específico y de pronto vamos encontrando cosas novedosas que llaman la atención, o de pronto en el chat se conecta alguien y la conversación se va de largo, lo importante en este caso no es dejar de usar el internet, sino saber controlar su uso, distribuir el tiempo, para poder compartir otras actividades o momentos con la familia, el estudio, el deporte, la lectura, etc.

Es primordial que los padres controlen el uso que sus hijos/as dan al internet, que les den pautas de uso, en especial a los escolares, que están formando su criterio y mentalidad, de esta manera estaríamos evitando discusiones innecesarias con los hijos por el tiempo de uso o por lo que hacen en internet. Somos los padres los que ponemos las reglas, no los hijos, prohibirles el uso tampoco es correcto, porque de alguna manera estamos limitando el aprendizaje y uso de las tecnologías, que en la actualidad son fundamentales para cualquier trabajo. Limitar su uso cuando la ocasión lo amerite, pero tampoco hacerlo ver como premio o castigo, por tal o cual situación.

**28: ¿A QUÉ LE HAS QUITADO TIEMPO DESDE QUE UTILIZAS INTERNET?**

Al preguntar al grupo 2, ¿a qué le han quitado tiempo por el uso de internet?, las respuestas fueron las siguientes: 40% lectura y/o videojuegos; 30% a nada; y con el 10% para cada uno, la familia, estudios, deporte.

En el grupo 3, el 24% indica haber restado tiempo por el uso de internet al deporte y/o lectura; 21% hablar por teléfono; 17% a la televisión; 15% a los estudios; 12% familia y/o nada; 8% a los videojuegos; y un 3% a los amigos.

TABLA 28

<b>P28</b>				
<b>¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas el internet?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>10-14 años</b>		<b>15-18 años</b>	
	<b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	1	10	4	6
Amigos/as	0	0	2	3
Estudios	1	10	10	15
Deporte	1	10	8	12
Lectura	2	20	8	12
Televisión	0	0	11	17
Videojuegos	2	20	5	8
Hablar por teléfono	0	0	14	21
A nada	3	30	4	6
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>66</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

#### 45: ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO DE INTERNET

TABLA 45

<b>P45</b>				
<b>¿Discutes con tus padres por el uso de internet?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>10-14 años</b>		<b>15-18 años</b>	
	<b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	3
No	4	50	24	80
Si	4	50	5	17
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

#### 46: ¿POR QUÉ MOTIVOS?

TABLA 46

P46 ¿Por qué motivos?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso conectado/a	3	50	4	57
Por el momento del día en que me conecto	1	17	2	29
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	2	33	1	14
<b>TOTAL</b>	<b>6</b>	<b>100</b>	<b>7</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el grupo 2, en cuanto a las discusiones por el uso de internet, los porcentajes están divididos el 50% si las tiene, y el otro 50% no las tiene. Los motivos son los siguientes: el 50% por el tiempo que pasa conectado; 33% por lo que hace mientras está conectado; y el 17% por el momento en el que se conecta. En el grupo 3, más de la mitad, es decir el 80% no tiene discusiones; el 17% si las tiene; y el 3% no responde. De igual manera que con el grupo 2, el mayor porcentaje es el tiempo que pasan conectados, con el 57%; el 29% por el momento en que se conectan; y el 14% por lo que hacen.

#### 47: ¿TE PREMIAN O TE CASTIGAN CON EL USO DE INTERNET?

En el grupo 2, el 75% de las encuestadas no son premiadas ni castigadas con el uso de internet; el 25% si. En el grupo 3, el 90% tampoco recibe premios ni castigos; el 7% si; y el 3% no responde.

En este aspecto al padre de familia debe analizar correctamente la importancia o no del internet, al dar o no un castigo, o premio a su hijo, por tal o cual comportamiento, porque de ello dependerá la importancia que su hijo de al uso del internet.

TABLA 47

<b>P47</b>				
<b>¿Te premian o te castigan con el uso de internet?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	3
No	6	75	27	90
Si	2	25	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

**48: ¿QUÉ HACEN TUS PADRES MIENTRAS ESTÁS CONECTADO/A A INTERNET?**

TABLA 48

<b>P48</b>				
<b>¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Me preguntan qué hago	7	41	11	21
Echan un vistazo	4	23	9	17
Me ayudan, se sientan conmigo	1	6	1	2
Están en la misma habitación	1	6	7	13
Comprueban después por dónde he navegado	0	0	0	0
Miran mi correo electrónico	1	1	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir	0	0	5	9
Me recomiendan sitios para navegar o cómo acceder a internet	2	2	1	2
No hace nada	1	1	19	36
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>53</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En relación a la pregunta 48, sobre qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet, los encuestados/as respondieron lo siguiente: el 41% pregunta qué hacen; el 23% echa un vistazo; 12% están a su lado y/o se encuentran en la misma habitación; 2% sugieren sitios para visitar; 1% revisa su correo electrónico; y también un 1% no hace nada. En el grupo 3, a diferencia del grupo 2, el mayor porcentaje es el de 36% que no hace nada; el 21% me preguntan qué hago; 17% echan un vistazo; 13% está en la misma habitación; el 9% hacen algo juntos; y 4% se sientan con él y/o lo ayudan sugiriendo sitios para navegar.

En el caso del grupo 2, podemos observar la preocupación de los padres, con respecto a lo que sus hijos hacen en internet, si bien éste es un recurso muy útil, también presenta situaciones, que no están acorde con la edad y criterio de quienes navegan, por lo que es importante que como padres estemos pendientes de las actividades que realizan nuestros hijos en internet, así como de las páginas que visitan. En el caso del grupo 3, estamos hablando personas que ya tienen un poco más de criterio y responsabilidad para saber qué es lo que hacen y qué es lo que visitan, pero no está por demás, dialogar con ellos sobre lo que hacen y visitan en internet, así como también sugerir páginas con contenidos culturales, educativos, que de alguna manera permitan incrementar nuestros conocimientos sobre algún tema, conocer algo nuevo, o simplemente profundizar.

#### **49: CUANDO NAVEGAS POR INTERNET, SEGÚN TUS PADRES ¿QUÉ COSA NO PUEDES HACER?**

En la pregunta 49, vamos a analizar lo que los padres prohíben a sus hijos, cuando navegan en internet. Para el caso del grupo 2, el 29% de los padres, prohíbe a sus hijas comprar algo; el 28% prohíbe suscribirse en algún boletín y/o colgar fotos o vídeos; el 25% dar información personal; 14% descargar archivos y/o enviar mensajes a teléfonos móviles; y el 4% ver vídeos o fotos. En el grupo 3, el 38% de padres, no prohíbe nada a sus hijos; el 27% prohíbe dar información personal; 16% comprar algo; 8% suscribirse a algún boletín; 5% colgar vídeos o fotos; el 6% chatear o mensajear y/o enviar mensajes a teléfonos móviles.

TABLA 49

<b>P49</b>				
<b>Cuándo navegas por internet según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Comprar algo	8	29	6	16
Chatear o usar el Messenger	0	0	1	3
Dar información personal	7	25	10	27
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	4	14	3	8
Acceder a una red social (facebook) o a una comunidad virtual (haboo)	0	0	0	0
Descargar archivos (programas, música)	2	7	0	0
Ver vídeos o fotos	1	4	0	0
Colgar vídeos o fotos	4	14	2	5
Enviar mensajes a teléfonos móviles	2	7	1	3
Enviar correos electrónicos	0	0	0	0
Jugar	0	0	0	0
No me prohíben nada	0	0	14	38
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Es claro darnos cuenta que de una u otra manera, los padres limitan el uso de internet, a sus hijos, es normal que lo hagan, por ejemplo, el prohibir que sus hijos ingresen información personal, es algo de lo que hoy los delincuentes se aprovechan para conocer bien a sus víctimas, y luego proceden a secuestrar o extorsionar. De igual manera evitar que sus hijos compren algún producto a través del internet, porque por lo general deben ingresar el número de tarjeta de crédito, que es otra de las formas que los delincuentes tienen para robar, por ello es importante estar pendiente de las actividades que los chicos realizan en internet.

**PREGUNTA 98: ¿A QUÉ LE HAS QUITADO TIEMPO POR USAR LOS VIDEOJUEGOS?**

**TABLA 98**

<b>P98</b>				
<b>¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b>		<b>Grupo 3</b>	
	<b>10-14 años</b>		<b>15-18 años</b>	
	<b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	1	10	2	11
Amigos/as	1	10	1	6
Estudios	1	10	4	22
Deporte	3	30	2	11
Lectura	1	10	2	11
Televisión	2	20	2	11
Hablar por teléfono	0	0	2	11
A nada	1	10	3	17
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el grupo 2 el 30%, indica haber quitado tiempo al deporte; 20% a la televisión; y un 10% para cada una: familia, amigos/as, estudios, lectura y a nada. El grupo 3 indica haber quitado mayor tiempo a los estudios con el 22%; 17% a nada; el 11% para cada una: familia, deporte, lectura, televisión y hablar por teléfono; y el 6% a los amigos/as.

**PREGUNTAS: 104, 105, 107, 108, 109, 110, 112 Y 113**

Estas preguntas están relacionadas con la importancia que adolescentes y jóvenes dan a la televisión, lugar de preferencia, con quien comparten este momento, discusiones con los padres por esta causa, castigos o premios, programas que les son prohibidos o permitidos, etc.

**104: ¿CUANDO VES LA TELE SUELES HACERLO EN...?****TABLA 104**

<b>P104</b>				
<b>¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo en...?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
En mi habitación	6	35	21	44
En la habitación de un hermano/a	2	12	4	8
En la habitación de mis padres	5	29	9	19
En la sala de estar	2	12	10	21
En la cocina	2	12	4	8
En un cuarto de juegos	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>17</b>	<b>100</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Al preguntarles en qué lugar suelen ver la televisión, el grupo 2 respondió: en mi habitación el 35%; en la habitación de mis padres el 29%; en la habitación de un hermano/a, en la sala de estar y en la cocina, cada uno de ellos con el 12%. El grupo 3 respondió de la siguiente manera: 44% en mi habitación; 21% en la sala de estar; 19% en la habitación de mis padres; 16% en la habitación de un hermano(a) y/o en la cocina.

**105: ¿CUANDO VES LA TELEVISIÓN SUELES HACERLO CON...?**

Las preferencias de con quién ver televisión en el grupo 2 son las siguientes: el 38% con un hermano y/o amigo(a); el 29% solo; 28% con el padre y/o la madre; y el 5% con otro familiar. En el grupo 3, los porcentajes son: 36% solo; 21% con algún hermano; 20% con el padre y/o un amigo(a); 18% con la madre; y el 5% con otro familiar.

TABLA 105

<b>P105</b>				
<b>¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo con...?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Solo	6	29	24	36
Con mi padre	3	14	7	10
Con mi madre	3	14	12	18
Con algún hermano	4	19	14	21
Con otro familiar	1	5	3	5
Con un amigo/a	4	19	7	10
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>	<b>67</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

### 107: ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO QUE HACES DELA TV?

TABLA 107

<b>P107</b>				
<b>¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No	4	50	29	97
Si	4	50	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Con respecto a si discuten con sus padres por el uso de la televisión, en el grupo 2 los porcentajes se dividen en 50% no tiene discusiones, y 50% si las tiene. En el grupo 3 el 97% no tiene discusiones; y solo el 3% las tiene.

## 108: ¿POR QUÉ MOTIVOS?

TABLA 108

<b>P108</b>				
<b>¿Por qué motivos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Por el tiempo que paso viendo la tele	3	75	1	100
Por el momento del día en el que veo	1	25	0	0
Por los programas que veo	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera

Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)

Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Los motivos para la discusión en el grupo 2 son: 75% por el tiempo que pasa en la televisión; y el 25% por la hora del día en la que ve. En el grupo 3, el motivo es en un 100% por el tiempo que pasa en la televisión.

## 109: ¿TE CASTIGAN O PREMIAN CON LA TELE?

TABLA 109

<b>P109</b>				
<b>¿Te castigan o premian con la tele?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
No	6	75	30	100
Si	2	25	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera

Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)

Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el grupo 2 el 75% de las encuestadas, no son premiadas ni castigadas con la televisión; el 25% si. El 100% del grupo 3, a diferencia del 2, no son castigados ni premiados con la televisión.

### 110: CUANDO VES LA TELEVISIÓN EN FAMILIA ¿QUIEN DECIDE QUÉ PROGRAMAR MIRAR?

TABLA 110

<b>P110</b> <b>Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Yo mismo	4	50	9	30
Mis hermanos/as	0	0	1	3
Mi padre	1	12	1	3
Mi madre	0	0	2	7
Entre todos lo negociamos	3	38	17	57
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el grupo 2, al momento de ver televisión en familia, quien escoge el programa, en un 50% es el encuestado; el 38% lo negocia entre todos; y en un 12% el padre es quien elige el programa. En el grupo 3, el 57% lo negocia entre todos; el 30% lo elige el encuestado; el 7% la madre; y el 6% el padre y/o hermanos(as).

### 112: ¿HAY ALGÚN PROGRAMA QUE TUS PADRES NO TE DEJEN VER?

En relación a si los padres les prohíben ver algún programa televisivo, el grupo 2 respondió en un 63% que si les prohíben algún programa; y el 37% indica que no. En el grupo 3, el 93% responde que no le prohíben ningún programa; y tan solo un 2% indica que sí.

TABLA 112

<b>P112</b>				
<b>¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
no contesta	0	0	0	0
No	3	37	28	93
Si	5	63	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

## 113: ¿DE QUÉ TIPO?

TABLA 113

<b>P113</b>				
<b>¿De qué tipo?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Películas	1	11	3	75
Dibujos animados	0	0	0	0
Deportes	0	0	0	0
Series	1	11	0	0
Concursos	1	11	0	0
Documentales	1	11	1	25
Noticias	1	11	0	0
Programas del corazón	4	45	0	0
Reality shows	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El tipo de programas que prohíben ver al grupo 2, en un 45% son programas del corazón; con el 11% cada uno: películas, series, concursos, documentales y noticias. Para el grupo 3, el 75% películas; y el 25% documentales.

#### 5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR

##### 5.4.1. SEGUNDO Y TERCER GRUPO

**PREGUNTAS: 16, 17, 23, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 39, 40, 41, 42, 43,**

Estas preguntas se encuentran relacionadas con el aspecto escolar y el uso de la tecnología en estas actividades.

**16: LA ÚLTIMA VEZ QUE TE DIERON LAS NOTAS ¿CUÁLES DE ESTAS ASIGNATURAS APROBASTE?**

TABLA 116

<b>P16</b>				
<b>¿La última vez que te dieron las notas ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Todas	8	100	27	90
Matemáticas	0	0	0	0
Lengua y Literatura	0	0	2	7
Historia/Geografía	0	0	1	3
Idiomas	0	0	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias (Física, Química, Biología, etc.)	0	0	0	0
Otra	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera

Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)

Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El 100% del grupo 2 indica haber aprobado todas sus materias. El 90% del grupo 3, aprobó todas las materias; el 7% Lengua y Literatura; y el 3% Historia/Geografía.

**17: ¿TIENES ALGÚN PROFESOR QUE USA INTERNET PARA EXPLICAR SU MATERIA?**

**TABLA 17**

<b>P17</b>				
<b>¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
no contesta	0	0	0	0
No, ninguno	6	75	17	57
Si, algunos (menos de la mitad)	2	25	13	43
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Si, todos	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>48</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Para las encuestadas del grupo 2, el 75% de profesores no utiliza el internet para explicar su materia; y el 25% dice que menos de la mitad si lo hace. En el grupo 3, el 57% indica que ningún profesor utiliza internet para explicar la materia; y un 13% indica que sí. En el caso del grupo 3 los porcentajes se deben a que los encuestados pertenecían al bachillerato en ciencias y a ciencias sociales.

**23: DE LUNES A VIERNES ¿CUÁNTO TIEMPO UTILIZAS DIARIAMENTE INTERNET?**

Entre semana, es decir, de lunes a viernes, el 38% de las encuestadas del grupo 2 no sabe el tiempo que usa; el 37% nada; y el 25% más de dos horas. En el grupo 3, el 47% ocupa entre una y dos horas; el 27% más de dos horas; 20% no lo sabe; el 10% nada; y el 3% no responde.

TABLA 23

<b>P23</b>				
<b>De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	3
Menos de una hora	2	25	3	10
Entre una y dos horas	2	25	12	40
Más de dos horas	3	37	11	37
Nada	0	0	0	0
No lo sé	1	13	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

#### 24: EL SÁBADO Y EL DOMINGO ¿CUÁNTO TIEMPO UTILIZAS DIARIAMENTE INTERNET?

TABLA 24

<b>P24</b>				
<b>El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	3
Menos de una hora	0	0	0	0
Entre una y dos horas	0	0	14	47
Más de dos horas	2	25	8	27
Nada	3	37	1	3
No lo sé	3	38	6	20
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El fin de semana, el 38% de las encuestadas del grupo 2, no saben el tiempo que usan el internet; el 37% nada; y el 25% más de dos horas. El 47% del grupo 3, lo usa entre una y dos horas, el 27% más de dos horas; 20% no lo sabe; y el 6% no contesta y/o nada.

## PREGUNTAS 25 y 26

Estas preguntas se encuentran relacionadas con el lugar más frecuente donde usan internet y usualmente en compañía de quien lo hacen.]

### 25: ¿EN QUÉ LUGAR SUELES USAR INTERNET?

TABLA 25

P25 ¿En qué lugar sueles usar internet?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	7	54	29	51
En el colegio	0	0	11	19
En un ciber	1	7	1	2
En un lugar público (biblioteca, etc.)	0	0	1	2
En casa de un amigo	1	8	9	16
En casa de un familiar	4	31	6	10
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>	<b>57</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Los lugares en los que suelen usar internet las encuestadas del grupo 2, son: 54% en la casa; 31% en la casa de un familiar; 8% en la casa de un amigo; y 7% en un ciber. el 51% del grupo 3 suelen usar internet en su casa; 19% en el colegio; 16% en la casa de un amigo; 10% en la casa de un familiar; y el 4% en un ciber y/o en un lugar público. Quienes usan internet en otros lugares distintos a su casa, se debe a que no tienen el servicio en la suya, como lo habíamos analizado anteriormente en la tabla 20 del cuestionario 2 y 3, en Redes Sociales

y Mediación Familiar, es por ello que concurren a otros sitios. Quienes lo hacen en lugares públicos, como bibliotecas o en el colegio, puede ser porque poseen una portátil y el lugar en el que se encuentran hay servicio de Wi Fi.

## 26: LA MAYORÍA DE LAS VECES QUE UTILIZAS INTERNET SUELES ESTAR...?

TABLA 26

<b>P26</b>				
<b>La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar...</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Solo	8	73	29	49
Con amigos	1	9	18	31
Con hermanos	2	18	6	10
Con mi padre	0	0	2	7
Con mi madre	0	0	4	3
Con mi novio/a	0	0	0	0
Con un profesor/a	0	0	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>	<b>59</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

La mayor parte de veces que utilizan internet las encuestadas del grupo 2, suelen estar solas en un 73%; con hermanos el 18%; y un 9% con amigos. En el grupo 3, los encuestados suelen estar solos el 49%; con amigos el 31%; con hermanos el 10%; y con la madre el 3%.

## PREGUNTA 29: ¿PARA QUÉ SUELES USAR INTERNET?

Las preferencias de uso en el grupo 2, suele usar el internet un 30% para visitar páginas web y/o descargar música, programas; 26% para usar correo electrónico; 21% para usar programas (Word, Excel) y/o foros y/o hablar por teléfono; 12% para enviar SMS y/o escuchar radio digital y/o blogs; y el 11% para compartir vídeos y fotos.

TABLA 29

<b>P29</b>				
<b>¿Para qué sueles usar internet?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Para visitar páginas web	4	15	21	14
Envío SMS	1	4	13	8
Compartir videos, fotos	3	11	16	10
Para usar correo electrónico	7	26	24	16
Televisión digital	0	0	2	1
Para usar programas (Word, excel)	2	7	13	8
Radio digital	1	4	1	1
Para descargar música, películas o programas	4	15	24	16
Comprar o vender	0	0	7	5
Foros o listas de correos	2	7	4	3
Blogs	1	4	8	5
Fotologs	0	0	1	1
Hablar por teléfono (skype, MSM)	2	7	19	12
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>	<b>59</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el grupo 3, el 32% lo usa para usar correo electrónico y/o para descargar música, películas, programas; 14% para visitar páginas web; 16% para enviar SMS y/o para usar programas (Word, excel); 12% para hablar por teléfono (skype); 10% para compartir vídeos y fotos; 5% para comprar o vender; 5% en blogs; 3% para interactuar en foros; para ver televisión, escuchar radio y fotologs con el 1% cada una.

**PREGUNTA 30: CUANDO VISITAS PÁGINAS WEB ¿CUÁLES DE LOS SIGUIENTES CONTENIDOS ACOSTUMBRAS A CONSULTAR?**

**TABLA 30**

<b>P30</b>				
<b>Quando visitas páginas web ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Deportes	1	4	11	11
Software e informática	0	0	5	5
Programación de televisión	2	9	5	5
Noticias	0	0	13	14
Educativos	2	9	5	5
Culturales	0	0	7	7
Juegos	7	31	13	13
Música	4	17	28	29
Humor	4	17	8	8
Concursos	3	13	2	2
Adultos	0	0	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>	<b>98</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Las páginas que suelen visitar las encuestadas del grupo 2 son: 34% de música y/o humor; 31% juegos; 18% de programación de televisión y/o educativos; 13% concursos; y un 4% deportes. El 29% pertenecientes al grupo 3 visitan páginas de música; 15% software e informática y/o programación de televisión y/o educativas; 14% noticias; 13% juegos; 8% humor; y 7% culturales. Las preferencias en páginas web, depende del gusto y del criterio de cada persona, así como hay quienes disfrutan de la música, hay otros que disfrutan con los juegos, con el deporte, por la cultura.

**PREGUNTA 31: ¿TE SUELES COMUNICAR POR ALGUNO DE ESTOS MEDIOS A TRAVÉS DE INTERNET?**

**TABLA 31**

<b>P31</b>				
<b>Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	3
Con chat	1	12	0	0
Con Messenger	2	25	12	40
Con las dos anteriores	4	50	15	50
Con ninguna de las anteriores	1	13	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El internet es la tecnología que nos permite comunicarnos con amigos, familiares o allegados de distintas maneras, ya sea a través de correo electrónico, por videoconferencia, por chat, etc. En este caso las encuestadas del grupo 2 se comunican por: chat y Messenger el 50%; con Messenger el 25%; con ninguna el 13%; y con chat el 12%. Los del grupo 3, al igual que el grupo 2, lo hacen con chat y Messenger el 50%; con Messenger el 14%; y tan solo un 7% no lo hace con ninguna.

**PREGUNTAS 39 Y 40**

Lo más común en la actualidad, es el uso de las redes sociales, esto incluye a niños, jóvenes y adultos. Estas preguntas hacen referencia a este tema.

**39: ¿SUELES USAR REDES SOCIALES (TWITTER, FACEBOOK, HI5, ETC.)?**

El 100% del grupo 2 usa redes sociales. En el caso del grupo 3, el 83% si las usa; 10% no; y el 7% no responde.

TABLA 39

<b>P39</b>				
<b>¿Sueles utilizar redes sociales? (Twitter, Facebook, etc.)</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	2	7
No	0	0	3	10
Si	8	100	25	83
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

#### 40: ¿PUEDES INDICARNOS QUÉ REDES SOCIALES SUELES UTILIZAR?

TABLA 40

<b>P40</b>				
<b>¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Facebook	8	42	26	72
Orkut	0	0	0	0
Hi5	2	11	1	3
Twitter	1	5	0	0
My Space	0	0	1	3
Windows Live Space	1	5	6	17
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	2	11	1	3
Otras redes sociales	5	26	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>	<b>36</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En el grupo 2, las redes sociales más usadas son: Facebook con el 42%, otras redes sociales el 26%; 22% Hi5 y/o Sonico; y tan solo un 5% Twitter. El 73% del

grupo 3, se inclina a Facebook; 17% a Windows Live Space; 12% a redes sociales como. Hi5 y/o My Space y/o Sonico y/o otras redes sociales.

## PREGUNTAS 41 y 42

Estas preguntas se encuentran relacionadas al desarrollo de páginas o blogs y sus contenidos.

### 41: ¿HAS HECHO ALGUNA PÁGINA WEB O ALGÚN BLOG?

TABLA 41

<b>P41</b>				
<b>¿Has hecho alguna página web o algún blog?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	1	3
No	4	50	25	83
Si	4	50	4	14
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Al preguntar a los encuestados si han realizado alguna página o blog, las respuestas fueron las siguientes: del grupo 2, el 50% si lo ha hecho; y el otro 50% no. En el grupo 3, el 83% indica que no; el 14% si; y el 3% no responde.

### 42: ¿CON QUÉ CONTENIDO?

Del porcentaje de encuestados que si han realizado páginas o blog, en el grupo 2, los contenidos son los siguientes: en un 80% Software e Informática y/o juegos y/o música y/o concursos; 20% páginas educativas y/o humor. En el grupo 3 los contenidos tienen que ver con: 44% Software e Informática y/o juegos y/o humor y/o historias personales; 34% música; y un 22% deportes

TABLA 42

<b>P42</b>				
<b>¿Con qué contenido?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Deportes	0	0	2	22
Software e informática	2	20	1	11
Programación de televisión	0	0	0	0
Noticias	0	0	0	0
Educativos	1	10	0	0
Culturales	0	0	0	0
Juegos	2	20	1	11
Música	2	20	3	34
Humor	1	10	1	11
Concursos	2	20	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	0	0	1	11
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Como conclusión a este punto, podemos indicar que en el aspecto académico todos los encuestados aprobaron sus materias, y que a pesar del tiempo que dedican a la tecnología, no les impide desenvolverse de buena manera en sus estudios. Como indican los datos los profesores que toman como herramienta el internet para dar sus clases son pocos, quizá no lo usan para dar directamente, pero si lo consideran para actualizar sus conocimientos o para buscar nuevas ideas e información. Más de la mitad de los encuestados usan el internet independientemente del lugar donde se encuentren, por lo general lo hacen cuando se encuentran solos, los usos son diversos, y la navegación de igual manera es variada, las páginas o programas visitados también son variados. Como lo indican los porcentajes el mayor medio de comunicación a través del internet es el Messenger, de las redes sociales la más cotizada por así decirlo es el Facebook. También podemos observar que hay encuestados que dedican su tiempo a realizar páginas o blog con contenidos varios, permitiéndoles expresar su opinión, ayudar a otras personas o simplemente darse a conocer.

## 5.5. REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES

### 5.5.1. PRIMER GRUPO

#### PREGUNTAS 15 y 16

#### 15: ¿CON EL MÓVIL SUELES...?

TABLA 15

<b>P15</b>		
<b>¿Con el móvil sueles?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Hablar	11	26
Enviar mensajes	10	23
Jugar	10	23
Navegar en internet	5	12
Otras cosas	7	16
<b>TOTAL</b>	<b>43</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

#### 16: ¿CON QUIÉN SUELES COMUNICARTE?

TABLA 16

<b>P16</b>		
<b>¿Con quién sueles comunicarte?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Con mi madre	11	25
Con mi padre	11	25
Con mis hermanos y/o hermanas	5	11
Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)	9	21
Con los amigos y/o amigas	8	18
<b>TOTAL</b>	<b>44</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

El uso que los encuestados dan al teléfono móvil es el siguiente: el 46% lo utiliza para mensajear y/o jugar; el 26% para hablar; el 16% para otras cosas; y el 12% para navegar en internet.

El 50% de los encuestados, se comunican generalmente con su madre y/o padre; el 21% lo hace con sus familiares; el 18% lo hace con sus amigos/as; y un 11% con sus hermanos/as.

## PREGUNTA 20: ¿CON QUIÉN SUELES JUGAR?

**TABLA 20**

<b>P20</b>		
<b>¿Con quién sueles jugar?</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Solo	11	24
Con mi madre	5	11
Con mi padre	8	18
Con mis hermanos y/o hermanas	6	13
Con los amigos y/o amigas	8	17
Con otras personas distintas	8	17
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 - 9 años)

Ante la pregunta ¿con quién sueles jugar?, los encuestados en un 34% prefieren jugar con otras personas y/o amigos(as), quizá lo hagan porque comparten los mismos gustos e intereses por los juegos, y porque se divierten más al hacerlo con estas personas; el 24% responden que juegan solos, esto quizá se deba a la modernidad de los aparatos, que no necesariamente necesitan de dos o más jugadores, lo que les permite a los niños jugar cuando ellos deseen; el 18% prefiere jugar con el padre; el 13% con los hermanos(as) y solo un 11% prefiero hacerlo con su madre, quizá porque ella es la que tiene que estar pendiente de las cosas de la casa, y no le queda el tiempo suficiente como para sentarse a jugar siempre con su hijo(a).

**PREGUNTAS 24: DE LA SIGUIENTE LISTA DE COSAS SELECCIONA TODAS AQUELLAS QUE TENGAS EN CASA**

**TABLA 24**

<b>P24</b>		
<b>De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa</b>		
<b>OPCIÓN</b>	<b>FRECUENCIA</b>	<b>%</b>
Ordenador portátil	8	9
Impresora	10	12
Escáner	8	9
Webcam	5	6
MP3/MP4/iPod	8	9
Cámara de fotos digital	9	10
Cámara de video digital	6	7
Televisión de pago (digital, cable,...)	9	10
Equipo de música	6	7
Teléfono fijo	7	8
DVD	10	11
Disco duro multimedia (bajar películas de internet)	2	2
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>88</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 1, aplicado al grupo 1 (6 – 9 años)

La pregunta 24 es aquella que se refiere a todos aquellos aparatos electrónicos que los encuestados tienen en casa. Como lo indica la tabla, el 27% tiene ordenador portátil y/o escáner, MP3, MP4, iPod; el 20% posee cámara digital y/o televisión digital; 14% cámara de vídeo digital y/o equipo de música; el 12% impresora; 11% DVD; el 8% teléfono fijo, en este caso no todos los encuestados poseen un teléfono fijo, debido a que hay urbanizaciones nuevas que aún no cuentan con este servicio, pero que poco a poco se están implementando con fibra óptica; 6% Webcam, en este caso depende de la tecnología de las computadoras y del tiempo de adquisición, en el caso de las portátiles la mayor parte ya viene con cámara web incluida; y tan solo un 2% posee un disco duro multimedia.

### 5.5.2. SEGUNDO GRUPO Y TERCER GRUPO

En este apartado se analizarán los riesgos y las oportunidades que conlleva el uso de las TICS. Las preguntas a considerar para este tema son: 51, 52, 53, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69 92, 93, 94, 95, 96, 97, 99, 111, 114.

#### PREGUNTAS 51, 52 Y 53

Estas preguntas se encuentran relacionadas con lo que el internet puede o no llegar hacer.

**51: SEÑALA CUÁNTO DE ACUERDO ESTÁS CON LA SIGUIENTE FRASE: “INTERNET ES ÚTIL, AHORRA TIEMPO Y FACILITA LA COMUNICACIÓN”**

TABLA 51

P51 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
Poco	0	0	3	10
Bastante	5	62	19	63
Mucho	3	38	8	27
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 –14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 – 18 años)

El grupo 2 considera que *el internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación*: “poco” y/o “mucho” el 50%; “bastante” el 38%; “nada” 12%. Para el grupo 3, los porcentajes son los siguientes: *el internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación*: “bastante” el 63%; “mucho” 27%; y “poco” 10%.

**52: SEÑALA CUÁNTO DE ACUERDO ESTÁS CON LA SIGUIENTE FRASE:  
“INTERNET PUEDE HACER QUE ALGUIEN SE ENGANCHE”**

**TABLA 52**

<b>P52</b>				
<b>Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “internet puede hacer que alguien se enganche”</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	0	0
Nada	3	37	6	20
Poco	2	25	8	27
Bastante	1	13	9	30
Mucho	2	25	7	23
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

*El grupo 2 considera que el internet puede hacer que alguien se enganche: “poco” y/o “mucho” “50%; nada” el 37%; y “bastante” el 13%. Para el grupo 3 Internet puede hacer que alguien se enganche: “bastante” 30%; “poco” el 27%; “mucho” el 23%; y “nada” el 20%.*

**53: SEÑALA CUÁNTO DE ACUERDO ESTÁS CON LA SIGUIENTE FRASE:  
“INTERNET PUEDE HACER QUE ME AISLE DE MIS AMIGOS Y  
FAMILIARES”**

*Para el grupo 2, el internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares: “nada” el 62%; “mucho” el 25%; y “poco” el 13%. El grupo 3 considera que, el Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares: “poco” 33%; “nada” 27%; “bastante” 23%; y “mucho” 17%.*

### PREGUNTAS 63, 64, 65, 66, 67 y 69

En estas preguntas se analizará el tema del teléfono móvil, el uso que los encuestados le dan.

#### 63: SI ME QUEDARA DOS SEMANAS SIN MÓVIL...

TABLA 63

<b>P63</b>				
<b>Si me quedara dos semanas sin móvil...</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	6	20
Mi vida cambiaría a mejor	1	12	1	4
Mi vida cambiaría a peor	1	13	1	3
No pasaría nada	6	75	22	73
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

El 75% de encuestadas del grupo 2 indica que no pasaría nada si se quedara sin el móvil dos semanas; para el 13% su vida cambiaría a peor; y el 12% cambiaría a mejor. Para el 73% del grupo 3 no pasaría nada; 20% no responde; para el 4% su vida cambiaría a mejor; y para el 3% su vida cambiaría a peor.

En ambos grupos podemos observar tranquilidad por así decirlo, si el caso lo amerita y tienen que quedarse por un tiempo sin celular, es algo que no interfiere con su diario vivir. También encontramos aquellos encuestados que en menor porcentaje piensan que su vida empeoraría, eso puede deberse a que usan más que los otros, ya sea para hablar, para navegar en internet, para mensajear, son personas que hacen de estas actividades un hábito de vida y que si se les quita, no van a sentir que son los mismos, van a sentir ese vacío y aburrimiento de no

tener nada que hacer, o de que por poco están incomunicados con el mundo que les rodea. Asimismo encontramos a quienes sienten que su vida mejoraría, pues quizá están conscientes de que el uso y el tiempo que le dedican al móvil, les resta tiempo a otras actividades y que se sentirían mucho mejor si se quedarán sin él.

#### 64: ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO QUE HACES DEL MÓVIL?

TABLA 64

<b>P64</b>				
<b>¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0	6	20
No	6	75	22	73
Si	2	25	2	7
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

#### 65: ¿POR QUÉ MOTIVOS?

TABLAS 65

<b>P65</b>				
<b>¿Por qué motivos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Por el tiempo que lo uso	1	33	2	100
Por el momento del día en que lo uso	0	0	0	0
Por el gasto que hago	2	67	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En la pregunta 64, el 72% de encuestadas indica que no tiene discusiones con sus padres por el uso del móvil; mientras que el 25% si las tiene. Los motivos en un 67% son por el gasto que hacen; y el 33% por el tiempo que lo usan. En el grupo 3, el 73% indica no tener discusiones, el 20% no responde; y el 7% si las tiene. El 100% indica que el motivo de las discusiones son por el tiempo que usan el móvil.

#### 66: ¿TE CASTIGAN O PREMIAN CON EL USO DEL MÓVIL?

TABLA 66

P66				
¿Te castigan o premian con el uso del móvil?				
OPCIÓN	Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)		Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	6	20
No	7	87	23	77
Si	1	13	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En la pregunta 66, el 87% del grupo 2, no son castigadas ni premiadas con el uso del móvil; el 13% si. En el caso del grupo 3, el 77% no son premiados ni castigados; el 20% no responde; y un 3% si lo es.

#### 67: ¿EN CUÁL DE ESTAS SITUACIONES APAGAS EL MÓVIL?

Las situaciones necesarias para apagar el celular en el caso del grupo 2, son las siguientes, el 47%, apaga su móvil cuando está en clase; el 27% cuando está estudiando; y el 26% cuando está con su familia y/o para dormir. En el grupo 3 los porcentajes son diferentes, el 50% apaga su móvil cuando está en clase; el 34% no lo apaga nunca; el 8% cuando está estudiando; el 4% cuando está con su familia y otro 4% cuando duerme.

TABLA 67

<b>P67</b>				
<b>¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Cuando estoy en clase	7	47	13	50
Cuando estoy estudiando	4	27	2	8
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo tele, etc.	2	13	1	4
Cuando estoy durmiendo	2	13	1	4
No lo apago nunca	0	0	9	34
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>	<b>25</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

**69: ¿ESTÁS DE ACUERDO CON ALGUNA DE LAS SIGUIENTES FRASES?**

TABLA 69

<b>P69</b>				
<b>¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0	1	4
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del móvil	0	0	3	11
Conozco a alguna persona que está enganchado al móvil	2	25	6	21
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas	1	12	3	11
No estoy de acuerdo con ninguna	5	63	15	53
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

Con respecto a la pregunta 69, el 63% del grupo 2, no está de acuerdo con ninguna de las frases; el 25% conoce alguien que está enganchado al móvil; y un 12% ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas. El 53% tampoco está de acuerdo con ninguna de las frases; el 22% se ha sentido alguna vez perjudicado con mensajes, fotos o vídeos y/o ha recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas; el 21% conoce a alguien que está enganchado en el móvil; y tan solo un 4% ha utilizado el móvil para enviar mensajes ofensivos en contra de alguien.

### PREGUNTAS 93, 94, 95 Y 96

Estas preguntas están relacionadas con el uso e importancia que los chicos dan a los videojuegos.

### 93: ¿DISCUTES CON TUS PADRES POR EL USO QUE HACES DE LOS VIDEOJUEGOS?

TABLA 93

<b>P93</b>				
<b>¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
No	3	37	8	27
Si	3	38	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 -14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 - 18 años)

En la pregunta 93, el 38% de las encuestadas dice si tener discusiones con sus padres por el uso de videojuegos; 37% no tiene discusiones; y el 25% no responde. En el grupo 3, los porcentajes son los siguientes: 70% no responde; 27% no tiene discusiones; y tan solo un 3% si las tiene.

## 94: ¿POR QUÉ MOTIVOS?

TABLA 94

<b>P94</b>				
<b>¿Por qué motivos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Por el tiempo que paso jugando	1	25	1	100
Por el momento en el que juego	2	50	0	0
Por el tipo de juegos	1	25	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 –14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 – 18 años)

La pregunta 94, nos detalla los motivos de las discusiones, para quienes si las tienen, en el caso del grupo 2, 50% se debe al momento en el que juega; y 50% por el tiempo que pasa jugando y/o por el tipo de juegos. A diferencia del 2, en el grupo 3, el 100% tiene discusiones por el tiempo que pasa jugando.

## 95: ¿TE PREMIAN O TE CASTIGAN CON LOS VIDEOJUEGOS?

TABLA 95

<b>P95</b>				
<b>¿Te premian o te castigan con los videojuegos?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2 10-14 años (Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3 15-18 años (Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
No	5	62	8	27
Sí	1	13	1	3
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
 Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 –14 años)  
 Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 – 18 años)

La pregunta 95, trata de si los padres imponen premios o castigos a sus hijos con los videojuegos. El grupo 2, con el 62% dice que no lo premian ni castigan con los videojuegos; el 25% no responde; y al 13% si lo premian o castigan con los videojuegos. El 70% del grupo 3 no responde; el 27% no recibe ni premios ni castigos; y un 3% si recibe premios o castigos.

**96: ¿SABEN TUS PAPÁS DE QUÉ SON LOS VIDEOJUEGOS CON LOS QUE JUEGAS?**

**TABLA 96**

<b>P96</b>				
<b>¿Sabes tus papás de que son los videojuegos con los que juegas?</b>				
<b>OPCIÓN</b>	<b>Grupo 2</b> <b>10-14 años</b> <b>(Aplicado a 7mo de EGB)</b>		<b>Grupo 3</b> <b>15-18 años</b> <b>(Aplicado a 3ro de Bachillerato)</b>	
	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	2	25	21	70
No	1	12	1	3
Si	3	38	5	17
No lo sé	2	25	3	10
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

Autora: Andrea Celi Herrera  
Cuestionario 2, aplicado al grupo 2 (10 – 14 años)  
Cuestionario 3, aplicado al grupo 3 (15 – 18 años)

Es importante que los padres sepan lo que sus hijos hacen y el tipo de juegos que tienen. La pregunta 96, hace referencia a si los padres saben de qué son los videojuegos que utilizan sus hijos. El grupo 2 respondió de la siguiente manera: el 50% no contesta y/o no sabe si sus padres saben; el 38% de padres si lo sabe; y el 12% de padres desconoce. El 70% del grupo 3 no responde; el 17% indica que sus padres si saben; el 10% no saben si sus padres saben, y el 3% de padres no sabe.

Como conclusión al tema Redes Sociales Riesgos y Oportunidades, podemos indicar que tanto los riesgos y oportunidades que presentan las tecnologías actuales son variados en ambos casos. El internet es de gran ayuda si se lo

sabe usar, tanto a los niños como a los jóvenes hay que darles pautas y sugerencias de cómo usarlo, qué páginas visitar, si usan redes sociales, hacerlo con responsabilidad, evitando dar información personal, o información económica, pues en la actualidad los delincuentes están más actualizados que nosotros mismos en tecnología y hacen un mal uso de ella, ya se ha escuchado en los diferentes canales nacionales e internacionales, que muchos/as niños/as y jóvenes han sido secuestrados, asesinados, abusados sexualmente, por personas que conocieron en redes sociales y que aparentemente deseaban ser sus amigos y conocerlos en persona. Por ello es importante que como padres, estemos pendientes de lo que hacen nuestros hijos en internet, de lo que ven en televisión, del uso que le dan al móvil, del tiempo que pasan en los videojuegos, pues de una u otra manera pueden causar adicción, es fundamental poner límites en el uso de estos aparatos y en el caso de internet bloquear páginas que no están acorde a su edad, para evitar que a escondidas ingresen y puedan interpretar las cosas como no son, en especial los niños, que aún son ingenuos y pueden ser presa fácil de gente inescrupulosa que solo desea hacerles daño. En el caso de la televisión, hay canales nacionales e internacionales que si clasifican los programas, en este aspecto, no se debe hacer caso omiso, ya que hay muchos de ellos que contienen imágenes muy crudas, o solo para adultos, por lo que en mi criterio, los niños no deben tener televisión en su cuarto, al estar ésta ahí, ellos pueden hacer uso de ésta como gusten, obviamente los padres estarán en su dormitorio y no van a enterarse de lo que sus hijos ven. Para evitarnos discusiones por el uso de tal o cual aparato electrónico, como padres antes de comprarlos debemos pensar bien en los pros y contra de hacerlo, si vemos que nuestros hijos no tienen la suficiente madurez para utilizar con responsabilidad es mejor que no le compremos y si lo hacen desde un inicio poner reglas para su uso.

## **5.6. GENERACIÓN INTERACTIVA EN ECUADOR E IBEROAMÉRICA**

De la investigación de campo respecto de las generaciones interactivas en Ecuador, centrada en el fenómeno del impacto que las tecnologías informáticas y comunicacionales, al momento, tienen en los niños y jóvenes ecuatorianos de finales del siglo XX e inicios del XXI, se infiere que en Ecuador, frente a la mayoría de países latinoamericanos se ha dado una evidente y significativa

situación de retraso. Sin lugar a dudas, la realidad es compleja en razón de que son diversos los desafíos más cruciales, siendo los de mayor incidencia:

- El problema del financiamiento.
- El problema de la calidad; y
- El problema de la vinculación con la sociedad y el mercado.

Respecto de lo primero podemos referir las decisiones políticas de los gobiernos ecuatorianos de turno de atender, con prioridad, el pago de la deuda externa en lugar de asignar rentas significativas al mejoramiento de la educación, concretamente a su infraestructura tecnológica. Como no puede ser de otra manera, ello ha repercutido, de manera notable, en el estancamiento cultural, científico y académico de la sociedad ecuatoriana, caracterizada por acentuados indicadores de subdesarrollo y marginalidad.

Esta grave desigualdad social ha incidido, de manera inevitable, en el sistema educativo nacional, toda vez que las grandes mayorías de la niñez, adolescencia y juventud ecuatorianas han permanecido al margen del involucramiento en el goce y disfrute de las avanzadas tecnologías informáticas y comunicacionales, no así la niñez y juventud de las clases sociales del nivel medio alto que sí lo han disfrutado. No obstante ello, en los actuales momentos, las condiciones van cambiando y las posibilidades se van dando. De conformidad con el último censo de población y vivienda, un buen porcentaje de la población ecuatoriana económicamente activa dispone de tecnología informática de punta en sus hogares, lo que implica que la niñez y juventud tiene un mayor contacto con ella, dígame: televisión y celulares, básicamente. Igual hay que decirlo del mejoramiento de la infraestructura educativa, en especial, de la particular-privada y, en menor escala, de la fiscal o gubernamental. Por declaración constitucional, la educación ecuatoriana debe ser fiscal, laica y gratuita.

#### **5.7. RELACIÓN DE LOS JÓVENES CON RESPECTO AL AMBIENTE FAMILIAR (ILFAM)**

El cuestionario ILFAM (Instituto Latinoamericano de la Familia), dirigido a jóvenes de 10 a 18 años, tuvo como finalidad, conocer la opinión de los jóvenes

respecto al ambiente familiar. Este cuestionario hizo referencia a aspectos generales como la edad de los encuestados, lugar donde viven; así como aspectos familiares como: ¿con quién vives?, ¿cómo está conformada la familia ideal? Importancia de la estabilidad familiar, aborto, etc.

Todos estos aspectos son muy importantes de considerar hoy en día. La familia es la institución más importante de la sociedad, es en ella donde nos formamos como personas de bien, en la que aprendemos valores, normas, y reglas, pero que lastimosamente están desapareciendo, ya sea por factores económicos, sociales o intrafamiliares.

La desintegración familiar conlleva a muchos problemas en la niñez y juventud, y no solamente en nuestro país, sino a nivel mundial. Es muy común escuchar en noticias nacionales e internacionales, de niños y jóvenes asesinando en los colegios; de suicidios; de acoso escolar, más conocido como bullying; de embarazos en adolescentes, de abortos, de alcoholismo, drogadicción.

Un niño o joven que no ha recibido una buena educación dentro del hogar, y en el que predomina la agresividad, ya sea física o emocional, no respetará, ni empatizará con sus profesores y compañeros y siempre estará ocasionando conflictos en su entorno educativo.

Ante todos estos conflictos, se hace necesaria y fundamental la intervención simultánea sobre factores individuales, familiares y socioculturales. Una intervención primaria dentro del hogar, con el fin de educar con amor y responsabilidad, apostando por una educación democrática y no autoritaria, lo que le permitirá al niño o al joven, tener confianza y seguridad en su familia, para poder resolver cualquier conflicto que se le presentare. En el caso de niños o jóvenes que se encuentran en conflicto, promover cambios de mentalidad, respecto a la necesidad de denunciar cualquier tipo de violencia ya sea intrafamiliar o fuera de ella, a través de charlas motivacionales ya sean en grupos o individualmente.

Como lo había mencionado anteriormente, la familia es el lugar en el que se inculcan los valores, por ello, es importante que como padres sigamos

cultivándolos en nuestros hogares, y por qué no también reforzar y mantener vivos estos valores en la escuela, como manera de apoyar a la familia.

Valores como el respeto, responsabilidad, amor, comunicación, autoestima, alegría, paciencia, fidelidad, tolerancia, solidaridad, amistad, son fundamentales para una buena convivencia familiar y que también son fundamentales en la convivencia escolar.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **6.1. CONCLUSIONES**

#### **6.1.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS**

- ✚ En la sociedad globalizada actual, económica y políticamente de signo neoliberal, el fenómeno científico-tecnológico de las llamadas redes sociales y pantallas, es una realidad cultural omnipresente que ha impactado e incidido en todo tipo de sociedad y de actividad humana, al punto que se trata de un avance tecnológico cuyo uso, se ha impuesto de manera ineludible e impostergable.
- ✚ El desarrollo y generalización de las TIC's, ha dado lugar al surgimiento de una nueva sociedad, a la que se ha dado en denominar: sociedad de la información, sociedad del conocimiento, sociedad del aprendizaje, sociedad de la inteligencia.

#### **6.1.2. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR**

- ✚ La falta de control de los padres y la indisciplina de los niños y jóvenes frente a las cuatro pantallas especificadas en la investigación, está creando en los usuarios, una dependencia nociva que les resta tiempo para estudiar y relacionarse con los integrantes del entorno familiar.
- ✚ Así como hay beneficios en el uso de los videojuegos para desarrollar las diferentes habilidades en los niños, es necesario tener presente que, como en todo, existen también aspectos no positivos, entre ellos, el uso excesivo, el mismo que ocasionaría daños, no sólo psicológicos, sino también físicos.

#### **6.1.3. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR**

- ✚ Las TIC's, utilizadas en su adecuada y correcta proyección, tienen el potencial de enriquecer muchísimo y a bajo costo los ambientes de aprendizaje en los que se educan niños y jóvenes.
- ✚ No debemos dejar de lado el hecho de que la investigación de campo realizada por los egresados del Sistema de Estudios a Distancia de la UTPL,

nos ha permitido adentrarnos con mayor dedicación, interés e intencionalidad en uno de los problemas sociales de mayor incidencia en la vida de la niñez y juventud actuales.

#### **6.1.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES**

- ✚ De conformidad con los resultados de la investigación, en Ecuador, dadas las notables y quizá todavía infranqueables distancias de desigualdad en el buen vivir entre los sectores sociales económicamente favorecidos y los menos favorecidos (sectores marginales urbanos y rurales), se da una pronunciada desigualdad en lo concerniente a disponibilidad y disfrute de las TIC's en la vida cotidiana. En los sectores sociales económicamente deprimidos, sencillamente resulta aun prohibitivo el uso de las TIC's. Indudablemente, uno de los sectores sociales más afectados por esta desigualdad es el de la educación.
  
- ✚ Resultado de la investigación de campo es también el diagnóstico de las limitaciones que afectan a la necesaria masificación del uso de las TIC's en el sector de la educación, entre las cuales destacan: el aun elevado costo de los insumos tecnológicos y el elevado nivel de analfabetismo informático y tecnológico, a nivel de docentes, padres de familia y alumnado.

### **6.2. RECOMENDACIONES**

#### **6.2.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS**

- ✚ En Ecuador, los diversos elementos de la actividad educativa, en todos y cada uno de sus niveles, debe involucrarse y sustentarse en el uso versátil y oportuno de las TIC's, en cuanto instrumentos didácticos indispensables para lograr el mejoramiento significativo del hecho educativo.
  
- ✚ Por parte del estado, familias y organismos vinculados al quehacer educativo, tomar decisiones políticas encaminadas a instrumentar y enriquecer los ambientes educativos para garantizar aprendizajes significativos y el desarrollo de competencias, en niveles superiores a los actuales.

### **6.2.2. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR**

- ✚ A nivel de padres de familia, se debe concienciar la responsabilidad frente a la necesidad de educar y acompañar a sus hijos en el uso y empleo de las TIC.
- ✚ Evitar la exagerada presencia de receptores de televisión en el hogar. Uno por cada usuario, perjudica la formación de la personalidad del niño, en cuanto que lo transforma en un pasivo e individualista consumidor. El aislamiento que pueden generar los videojuegos individualizados, es otro factor negativo para el normal desarrollo de la personalidad del individuo.

### **6.2.3. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR**

- ✚ Frente a la pregunta de si los videojuegos ayuda o perjudican a niños, adolescentes y jóvenes, tenemos que no se puede dar una respuesta del todo válida ya que, por una parte sí les ayudan a desarrollar valores, aptitudes y destrezas, también pueden perjudicarles. De ello se infiere la necesidad de que padres de familia y docentes, debidamente capacitados, tomen la actitud adecuada para que sus hijos y alumnos aprendan y disfruten con los videojuegos, la televisión, el celular y el internet.
- ✚ A nivel institucional, se debe continuar con investigaciones afines al tema de la presente, toda vez que la complejidad del fenómeno amerita una mayor profundización y seguimiento. La Escuela de Ciencias de la Educación de la UTPL debe implementar en la respectiva malla curricular espacios académico-científicos de mayor profundidad, con la finalidad de darle al perfil del egresado y nuevo profesional, una mayor versatilidad en la competencia como educador.

### **6.2.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES**

- ✚ El esfuerzo de mayor prioridad que debe realizarse a nivel de país y bajo la responsabilidad directa del estado es el de la implementación de tecnología informática y comunicacional en centros educativos de todos los niveles en todos los sectores sociales.

- ✚ Resulta necesidad colectiva sentida e impostergable la toma de decisiones políticas gubernamentales respecto de la inclusión generalizada de las tecnologías informáticas y comunicacionales en todo el sistema educativo nacional, a la vez que emprender en acciones concretas en la capacitación y actualización docente y de padres de familia en la rama informática, así como la de subsidiar, desde el estado, el ingreso al mercado nacional de dicha tecnología con fines y propósitos educativos. Como se ha demostrado, cada alumno, de manera estable y personalizada, debería tener acceso al uso y manejo de esta tecnología.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. Avendaño, Fernando, (2000). *La cultura escrita ya no es lo que era*. Mendoza-Argentina: Homosapiens Ediciones.
2. Clinicasa, (2011). *Revista de orientación en salud y médico-científica*, año 3, N°15.
3. Marín, Verónica y otros. (2010). *Las TIC y el desarrollo de las competencias básicas, una propuesta para la educación primaria*, Bogotá: Edit. Eudoforma.
4. Marton Philippe, (1996). *La concepción pedagógica de los sistemas de aprendizaje multimedia interactivo*, traducción de Clara Inés Rodríguez, Perfiles Educativos, No 20, vol. XVIII, abril-julio de 1996, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones y Servicios Educativos.
5. Ministerio de Educación y Cultura, (1980). *Seminario nacional, bases preliminares para la reestructuración del sistema ecuatoriano de educación primer tomo*, Quito.
6. Revista Perfiles Educativos, (1996). *Investigación y desarrollo de las nuevas tecnologías en la educación* (trimestre abril-junio). México: Universidad Autónoma de México, Centro de Investigaciones y Servicios Educativos.
7. Revista Didáctica, (2010). *¿Las Tic, una moda de la educación o una necesidad de aprendizaje?*, Ecuador: Edit. Norma, pp. 6-12.
8. Ruiz, Velasco, Sánchez E. (1996). *Ciencia y tecnología a través de las robótica cognoscitiva*, México: Perfiles Educativos, No 20, vol. XVIII, abril-julio de 1996, Universidad Nacional Autónoma de México, Centro de Investigaciones y Servicios Educativos.
9. Vásquez L y Saltos N, (2004-2005). *Ecuador y su realidad*. Quito-Ecuador: Fundación José Peralta.
10. [www.flacso.org.ec/docs/diagnostico\\_tic.pdf](http://www.flacso.org.ec/docs/diagnostico_tic.pdf)
11. [www.generacionesinteractivas.org](http://www.generacionesinteractivas.org)

## 8. ANEXOS

### FOTOS



FOTO 1: Unidad Educativa "Tomás Moro"

FOTO 2: Unidad Educativa "El Huerto"



FOTO 3: Unidad Educativa "Julio Verne"