



# **Universidad Técnica Particular de Loja**

*La Universidad Católica de Loja*

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA  
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION

## **TEMA**

**“Generaciones Interactivas, estudios en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las instituciones educativas: Escuelas “Antonio Peñafiel” de Osoyacu y “Vicente Nieto” de Palmas; en el Colegio Técnico “Las Palmas” cantón Sevilla de Oro – provincia del Azuay en el año 2011”**

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

**AUTOR:**

**José Gustavo García Uzho.**

**MENCIÓN**

**EDUCACIÓN BÁSICA**

**DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:**

Mgs. María Elvira Aguirre

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:**

Mgs. Marita Hernández Cueva

**CENTRO UNIVERSITARIO**

**CUENCA**

**CUENCA-ECUADOR**

**2011**



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

## **CERTIFICACIÓN**

**Máster.**

**Marita Hernández Cueva**

**TUTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACION 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, Noviembre de 2011



## **UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

### **ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS**

Yo, José Gustavo García Uzho, declaro ser el autor del presente trabajo de fin de carrera y eximimo 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 y tesis/trabajos de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

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

José Gustavo García Uzho

C.I. 010205515-9



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

## **AUTORIA**

Las ideas y contenidos expuestos en el presente informe de trabajo de fin de carrera, son de exclusiva responsabilidad de su autor.

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

José Gustavo García Uzho.

C.I. 010205515-9

## ÍNDICE DE CONTENIDOS.

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Índice.....	v
1.- RESUMEN.....	1
2.- INTRODUCCIÓN.....	2
3.- MARCO TEÓRICO.....	7
3.1. Funciones de las TIC en la educación.....	12
3.2. Ventajas e inconvenientes de las TIC.....	15
3.3. Utilización de las TIC por parte de los estudiantes.....	18
3.4. Utilización de las TIC por parte de los profesores.....	20
3.5. Elementos para un diagnóstico de la educación en Ecuador.....	23
4.- METODOLOGÍA.....	29
4.1. Contexto.....	31
4.2. Participantes.....	31
4.3. Recursos.....	32
4.4. Diseño y procedimiento.....	33
5.- INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	34
5.1. Primer Grupo.....	34

5.2. Segundo Grupo.....	50
5.3. Tercer Grupo.....	113
6.- CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	173
6.1. Conclusiones.....	173
6.2. Recomendaciones.....	175
7.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	181
8.- ANEXOS.....	182

## 1. RESUMEN.

Un tema muy importante es quizá, en el momento en que vivimos, cuando el adelanto tecnológico ha copado todos los ámbitos del convivir social, especialmente de los niños y jóvenes de nuestro país, que aún un poco lento en comparación con los países desarrollados, camina muy de prisa para que en alguna forma tratar estar a la par con la tecnología actual. Como todo adelanto, todo novedoso y todo nuevo trae sus beneficios y sus riesgos hemos realizado este trabajo de investigación: “Generaciones interactivas en Ecuador”. Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas.

El lugar donde se realizó el trabajo de investigación son las comunidades de Osoyacu y Palmas pertenecientes al cantón Sevilla de Oro en la provincia del Azuay

Para el desarrollo del presente estudio se han considerado las siguientes dimensiones:

Caracterización socio demográfica. Redes sociales y pantallas. Redes sociales y mediación familiar. Redes sociales y ámbito escolar. Redes sociales, riesgos y oportunidades y La generación interactiva en Ecuador y Iberoamérica.

Los instrumentos utilizados son los siguientes:

- 1.- Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
- 2.- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
- 3.- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.

Luego de haber obtenido los resultados del trabajo permítanme emitir mis modestas conclusiones y proyecciones de la investigación:

Para potenciar el uso de las nuevas tecnologías en el proceso de aprendizaje educativo de los niños y jóvenes es necesario:

Democratizar el acceso a las TIC como política de Estado, de tal manera que todos tengan las mismas oportunidades de usarlas, tanto las personas como las instituciones educativas y dotar de la infraestructura adecuada para el uso de las TIC y de los equipos suficientes para que todos los niños y jóvenes puedan tener acceso a ellas.

Analizar los mecanismos más adecuados para incorporar a las TIC en los nuevos modelos pedagógicos participativos, críticos, creativos y constructivos de conocimientos significativos y del pensamiento crítico, y dotar de programas educativos oficiales apropiados para las nuevas tecnologías para que sean utilizados en todos los planteles educativos públicos y privados y controlar su aplicación.

Formar a profesores y estudiantes en el uso adecuado de las TIC, respetando la propiedad intelectual, la privacidad y la moral, y concienciar a los jóvenes en el uso de las nuevas tecnologías para que saquen el mayor provecho de ellas para su educación.

Autorizar oficialmente el manejo del software libre que permitirá tener materiales de libre acceso, programas computacionales, multimedia, edición de videos y establecer redes informáticas entre instituciones educativas para compartir los adelantos tecnológicos y abaratar los costos.



## 2. INTRODUCCIÓN.

Los cambios fundamentales en la elaboración y el uso de la información producidos a finales del siglo XX. A lo largo de la historia, las sociedades humanas han tenido especialistas en información y tecnologías de la información. Hay dos tendencias relacionadas, una social y otra tecnológica, que apoyan el diagnóstico de que en la actualidad se está produciendo una revolución de la información.

La informática y las telecomunicaciones eran en el pasado sectores bastante diferenciados, que implicaban tecnologías distintas. En la actualidad estos sectores han convergido alrededor de algunas actividades clave, como el uso del Internet. Los actuales dispositivos informáticos y de telecomunicaciones manejan datos en forma digital empleando las mismas técnicas básicas. Estos datos pueden ser compartidos por muchos dispositivos y medios, procesarse en todos ellos y emplearse en una amplia gama de actividades de proceso de información.

El ritmo de adopción de estas nuevas tecnologías interactivas ha sido muy rápido, mucho más que el de otras tecnologías revolucionarias del pasado. A los 25 años de su invención, el microprocesador se había convertido en algo corriente en casi todos los lugares de trabajo y en muchos hogares: no solo está presente en los ordenadores, sino en una inmensa variedad de dispositivos, desde teléfonos o televisores hasta lavadoras y juguetes infantiles.

Algunos analistas consideran que el resultado de la revolución de la información será tan profundo como el cambio de la sociedad agrícola a la industrial. Otros consideran que la transformación es esencialmente un cambio de una forma de sociedad industrial a otra, semejante al ocurrido en anteriores revoluciones tecnológicas.

Una cuestión fundamental es la velocidad a la que se adaptarán las instituciones sociales para aprovechar las nuevas formas de hacer las cosas que son posibles gracias a las nuevas tecnologías interactivas. Aunque algunos empleos y algunos aspectos de la vida de las personas parecen haber cambiado muy deprisa, muchos otros dan la impresión de haberse visto relativamente poco afectados. Los historiadores subrayan que puede pasar mucho tiempo hasta que se generaliza lo que más tarde parece ser la forma obvia de emplear una nueva tecnología.

Como la introducción masiva de los automóviles privados supuso un fuerte desafío para el transporte público y otros servicios públicos como la educación y la sanidad podrían sufrir desafíos similares con la revolución de la información. La preocupación

cada vez mayor por lo cambiante de las relaciones entre la actividad pública y la privada se refleja en amplios debates sobre problemas potenciales, tales como:

Amenazas a la intimidad (acceso no autorizado a datos personales, aumento de la vigilancia en espacios públicos por cámaras de seguridad...).

El llamado “aislacionismo” (una reducción en las actividades compartidas, al dedicarse los individuos a sus propios intereses de forma aislada).

El ámbito de participación (¿hasta qué punto pueden las personas decidir sobre usos de las tecnologías de la información que les afectan?).

Cuestiones sobre la propiedad del conocimiento, cuál es el alcance de la libertad de información que debe practicar el Estado.

Todo esto se suma a los problemas de desigualdad de información mencionados anteriormente. La revolución de la información implica, sobre todo, un cambio en el papel que desempeña en nuestra sociedad el procesado de la información. No es sorprendente que se estén planteando cuestiones fundamentales sobre el acceso a información de tipo íntimo o valioso, y sobre el uso que se hace de la misma.

El resultado de la revolución de la información dependerá de las acciones y decisiones sociales, no solo de los avances tecnológicos. Igual que las sociedades industrializadas adoptan diversas formas en todo el mundo y existen muchas formas de vida dentro de las mismas, es probable que en el futuro haya una amplia gama de sociedades de la información. No obstante como las nuevas tecnologías de la información permitan una comunicación más internacional y hay cada vez más empresas que actúan en el mercado planetario, hay unas fuerzas más potentes para que los elementos de distintas culturas del mundo se compartan en una escala sin precedentes.

La sociedad actual la conocemos como “Sociedad de la información” y tiene en las tecnologías de la información y comunicación una de las características más notables, en donde los rápidos cambios y evoluciones nos llevan a realizar nuevos planteamientos de la vida a través de las TIC. De manera general se puede afirmar que las mismas nos proporcionan infraestructura e instrumentos para las actividades diarias que realizamos en cualquier nivel educativo. Computadoras, internet, celulares constituyen la amplia avenida comunicacional.

La importancia presente y futura de las TIC está fuera de duda, cada día se está más consciente de ello y se hacen llamados para que nadie quede excluido de su dominio, utilizando estas para mejorar la calidad de la enseñanza impartida, fomentando prácticas en las que tengan un impacto positivo en la enseñanza y en el aprendizaje, logrando incorporar planteamientos centrados en los interesados, tomando en cuenta las variaciones en los estilos de aprender y las exigencias pedagógicas de la población estudiantil.

El futuro ya no es lo que solía ser. Existieron muchas predicciones para el siglo XXI. Las predicciones para el futuro sirven para revisar el presente y desafiarse a innovar.

¿Cómo enviaremos un mail en el futuro?

¿Qué nos van a ofrecer las tecnologías de la información?

Fin a los cables. Movilidad sin límites. Conectividad total.

¿Qué hacen y que harán los estudiantes con esta oferta tecnológica?

Los estudiantes están comunicándose de otra manera, creando con otras herramientas, encontrándose con otros lugares, jugando en otros ambientes, aprendiendo diferente, creciendo diferente.

Preguntas del presente para preparar el futuro.

¿Cómo aprovecharemos estas oportunidades?

¿Qué rol cumplimos los educadores?

¿Con qué nuevos contenidos y/o recursos contamos en el futuro no muy lejano?

Con la finalidad de investigar la influencia de los TIC Generaciones interactivas en Ecuador “Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas”. El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de Información del Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación, viene trabajando en el proyecto. Por ello se ha iniciado un avance de investigación en algunas instituciones educativas, lo que ha impulsado a este ambicioso proyecto para llegar a todo el territorio nacional con la finalidad de

establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en los niños y adolescentes de 6 a 18 años en el Ecuador.

Para la ejecución del programa de investigación se utilizaron dos metodologías: la investigación, acción participativa y la indagación apreciativa. La primera donde niños, jóvenes, padres de familia, profesores y expertos en educación se convirtieron en protagonistas del proceso de reconstrucción de la realidad, en la determinación de problemas y necesidades y en la elaboración de propuestas y soluciones. La indagación apreciativa potenció las mejores prácticas y experiencias de los protagonistas de la investigación que se fueron repitiendo en los diferentes momentos de la ejecución del programa.

La Universidad Técnica Particular de Loja, ha querido aportar con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas en el Ecuador, ya que al conocer cómo está la relación de niños y adolescentes con las nuevas tecnologías permitirá tener un mapa situacional para la temática.

El alcance de la presente investigación será aproximadamente en 800 colegios de todo el país, lo que sin duda marca un hito en investigaciones sobre el tema. El diagnóstico de la investigación será remitido en informes confidenciales y personalizados a cada una de las instituciones investigadas.

En base a esta razón, se aplicó los instrumentos de investigación a través de una muestra a “dos escuelas de educación básica y un colegio de bachillerato de la localidad.” Entrevista a informantes claves, una simulación de páginas web que utilizan los niños y los jóvenes para investigar los factores socioculturales que inciden en el aprendizaje.

### **3. MARCO TEÓRICO**

Tecnología es un término general que se aplica al proceso a través del cual los seres humanos diseñan herramientas y máquinas para incrementar su control y su comprensión del entorno material; por tanto, la tecnología es el estudio o ciencia de los oficios.

Algunos historiadores científicos argumentan que la tecnología no es sólo una condición esencial para la civilización avanzada y muchas veces industrial, sino que también la velocidad del cambio tecnológico ha desarrollado su propio ímpetu en los últimos siglos. Las innovaciones parecen surgir a un ritmo que se incrementa en progresión geométrica, sin tener en cuenta los límites geográficos ni los sistemas políticos. Estas innovaciones tienden a transformar los sistemas de cultura tradicionales, produciéndose con frecuencia consecuencias sociales inesperadas. Por ello la tecnología debe concebirse como un proceso creativo y destructivo a la vez.

Dejando a un lado los efectos negativos, la tecnología hizo que las personas ganaran en control sobre la naturaleza y construyeran una existencia civilizada. Gracias a ello incrementaron la producción de bienes materiales y de servicios y redujeron la cantidad de trabajo necesario para fabricar una gran serie de cosas. En el mundo industrial avanzado, las máquinas realizan la mayoría del trabajo en la agricultura y en muchas industrias, y los trabajadores producen más bienes. Una buena parte de la población de los países industrializados tiene un mejor nivel de vida (mejor alimentación, vestimenta, alojamiento y una variedad de aparatos para el uso doméstico y el ocio). En la actualidad, muchas personas viven más y de forma más sana como resultado de la tecnología.

Efectos de la tecnología.- durante las últimas décadas, algunos observadores han comenzado a advertir sobre algunos resultados de la tecnología que también poseen aspectos destructivos y perjudiciales. De la década de 1970 a la de 1980, el número de estos resultados negativos ha aumentado y sus problemas han alcanzado difusión pública. Los observadores señalaron, entre otros peligros, que los tubos de escape de los

automóviles estaban contaminando la atmósfera, que los recursos mundiales se estaban usando por encima de sus posibilidades que pesticidas como el DDT amenazaban la cadena alimenticia y que los residuos minerales de una gran variedad de recursos industriales estaban contaminando las reservas de agua subterránea. Los problemas originados por la tecnología son la consecuencia de la incapacidad de predecir o valorar sus posibles consecuencias negativas. Se seguirán sopesando las ventajas y las desventajas de la tecnología, mientras se aprovechan sus resultados. A lo largo del siglo XX la tecnología se extendió desde Europa y Estados Unidos a otras naciones importantes como Japón y la antigua Unión Soviética, pero en ningún caso lo hizo a todos los países del mundo. Muchos de los países de los denominados en vías de desarrollo no han experimentado nunca el sistema de fábricas ni otras instituciones de la industrialización y muchos millones de personas solo disponen de la tecnología más básica. La introducción de la tecnología occidental ha llevado a menudo a una dependencia demasiado grande de los productos occidentales. Para la población en vías de desarrollo que depende de la agricultura de subsistencia tienen poca relevancia este tipo de tecnologías.

Explicaremos en breves palabras lo que son los principales instrumentos de las TIC: computadora, teléfono móvil e internet.

El microprocesador.- Ordenador o computadora se desarrolló originalmente para una calculadora y resultaba revolucionario para la época. El primer microprocesador realmente diseñado para uso general se desarrolló en 1974 que podía ejecutar 200.000 instrucciones por segundo. Los microprocesadores modernos tienen una capacidad y velocidad mucho mayor.

Teléfono celular.- Es un sistema de teléfono móvil que se está imponiendo rápidamente en muchas ciudades del mundo, el sistema es una versión en miniatura de las grandes redes de radio, recibe su nombre de las unidades “células” en que se divide un territorio. A medida que el teléfono móvil se desplaza por este mosaico de células, las llamadas del usuario se van conmutando de una célula a otra mediante un sistema automatizado.

En 1995 existían en Inglaterra más de 2.2 millones de usuarios de radioteléfonos móviles y su número a crecido desde entonces en todos los países de Europa hasta superar todas las previsiones. Algunas empresas importantes en la fabricación de estos dispositivos son Éricsson, Nokia y Motorola. Inglaterra fue el primer país en ofrecer servicios de redes de comunicación personal que permiten utilizar este tipo de teléfonos en casa, en el trabajo o de forma portátil siempre que exista cobertura de la red.

Internet.- Es una interconexión de redes informáticas que permiten a los ordenadores o computadoras conectadas comunicarse directamente, es decir, cada ordenador de la red puede conectarse a cualquier otro ordenador de la red. El término suele referirse a una interconexión en particular de carácter planetario y abierto a l público que conecta redes informáticas de organismos oficiales, educativos y empresariales.

Impacto social.- Aunque la interacción informática todavía está en su infancia, ha cambiado espectacularmente el mundo en que vivimos, eliminando las barreras del tiempo y la distancia y permitiendo a la gente compartir información y trabajar en colaboración. El avance hacia la “superautopista de la información” continuará a un ritmo cada vez más rápido. El contenido disponible crecerá rápidamente, lo que hará más fácil que se pueda encontrar cualquier información en Internet. Las nuevas aplicaciones permitirán realizar transacciones económicas de forma segura y proporcionan nuevas oportunidades para el comercio. Las nuevas tecnologías aumentarán la velocidad de transferencia de información, lo que hará posible la transferencia directa. Es posible que las actuales transmisiones de televisión generales se vean sustituidas por transmisiones específicas en las que cada hogar reciba una señal específicamente diseñada para los gustos de sus miembros, para que puedan ver lo que quieran en el momento que deseen.

“El crecimiento explosivo de internet ha hecho que se planteen importantes cuestiones relativas a la censura. El aumento de las páginas Web que contenían textos y gráficos en los que se denigraba a una minoría, se fomentaba el racismo o se exponía material pornográfico llevó a pedir a los suministradores de Internet cumplieran voluntariamente unos determinados criterios.” (Arboleda, 2005, p. 16).

La censura en Internet plantea muchas cuestiones. La mayoría de los servicios de la red no pueden vigilar y controlar constantemente lo que los usuarios exponen en Internet a través de sus servidores. A la hora de tratar con información procedente de otros países surgen problemas legales; incluso a que fuera posible un control supra nacional, habría que determinar unos criterios mundiales de comportamiento y ética.

Esta emergente sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco socio-económico neoliberal-globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) conllevan cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura.

En este marco, Aviram (2000) identifica tres posibles reacciones de los campos docentes para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural.

- Escenario tecnócrata. Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la “alfabetización digital” de los estudiantes en el currículum para que utilicen las TIC como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender sobre las TIC) y luego progresivamente la utilización de las TIC como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender de las TIC).

- Escenario reformista. Se dan los tres niveles de integración de las TIC que apuntan los dos anteriores (aprender SOBRE las TIC y aprender DE las TIC) y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TIC como instrumento cognitivo (aprender CON las TIC) y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas. “Para que las TIC desarrolle todo su potencial de transformación deben



integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender” (Santillana, 2008, p. 235).

- Escenario holístico: los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. La escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías ni seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías a parte de introducir cambios en la escuela produzcan un cambio en el entorno y como la función de la escuela es preparar a las personas, si ésta cambia, los seres humanos también tienen que cambiar.

Después de 25 años de que en el mundo de los centros docentes se ha puesto en práctica, el impacto que estos tienen en el campo educativo son:

La importancia en la educación informal de los medios de comunicación social, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social, de las TIC y especialmente de Internet, cada vez tienen más importancia en nuestra vida. Además, instituciones culturales como museos, bibliotecas y centros de recursos cada vez utilizan más estas tecnologías para difundir sus materiales (vídeos, programas de televisión, páginas web) entre toda la población. Y los portales de contenido educativo se multiplican en Internet.

“Los jóvenes cada vez saben más y aprenden más cosas fuera de los colegios y escuelas. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje, facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos que obtienen a través del Internet”. (Muñoz, 2009, p.134).

- Mayor transparencia, que conlleva una mayor calidad en los servicios que ofrecen los centros docentes. Sin duda la necesaria presencia de todas las instituciones educativas en el ciberespacio permite que la sociedad pueda conocer mejor las características de cada centro y las actividades que se desarrollan en él. Esta transparencia, que además

permite a todos conocer y reproducir las buenas prácticas (organizativas, didácticas...) que se realizan en los algunos centros, redundando en una mejora progresiva de la calidad.

- Se necesitan nuevos conocimientos y competencias. Los profundos cambios que en todos los ámbitos de la sociedad se han producido en los últimos años exigen una nueva formación de base para los jóvenes y una formación continua a lo largo de la vida para todos los ciudadanos. Así, además de *la consideración a todos los niveles de los cambios socio-económicos* que originan los nuevos instrumentos tecnológicos y la globalización económica y cultural, en los planes de estudios se van incorporando la *alfabetización digital* básica (cada vez más imprescindible para todo ciudadano) y diversos contenidos relacionados con el uso específico de las TIC en diversos ámbitos.

- Labor compensatoria frente a la "brecha digital". Las instituciones educativas pueden contribuir con sus instalaciones y sus acciones educativas (cursos, talleres...) a acercar las TIC a colectivos que de otra forma podrían quedar marginados. Para ello, además de asegurar la necesaria alfabetización digital de todos sus alumnos, facilitarán el acceso a los equipos informáticos en horario extraescolar a los estudiantes que no dispongan de ordenador en casa y lo requieran.

También convendría que, con el apoyo municipal o de otras instituciones, al terminar las clases se realizaran en los centros cursos de alfabetización digital para las familias de los estudiantes y los ciudadanos en general, contribuyendo de esta manera a acercar la formación continua a toda la población.

- Nuevos instrumentos TIC para la educación. Como en todos los demás ámbitos de la actividad humana, las TIC se convierten en un instrumento cada vez más indispensable en las instituciones educativas donde pueden realizar múltiples funcionalidades.

### **3.1. FUNCIONES DE LAS TIC EN LA EDUCACIÓN.**

La "sociedad de la información" (Achig, 2011, p. 1) en general y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo. Las nuevas generaciones van asimilando de manera natural esta nueva cultura que se va

conformando y que para nosotros conlleva muchas veces importantes esfuerzos de formación, de adaptación y de "desaprender" muchas cosas que ahora "se hacen de otra forma" o que simplemente ya no sirven. Los más jóvenes no tienen el poso experiencial de haber vivido en una sociedad "más estática" (como nosotros hemos conocido en décadas anteriores), de manera que para ellos el cambio y el aprendizaje continuo para conocer las novedades que van surgiendo cada día es lo normal.

Precisamente para favorecer este proceso que se empieza a desarrollar desde los entornos educativos informales (familia, ocio...), la escuela debe integrar también la nueva cultura: alfabetización digital, fuente de información, instrumento de productividad para realizar trabajos, material didáctico, instrumento cognitivo.... Obviamente la escuela debe acercar a los estudiantes la cultura de hoy, no la cultura de ayer. Por ello es importante la presencia en clase del ordenador (y de la cámara de vídeo, y de la televisión...) desde los primeros cursos, como un instrumento más, que se utilizará con finalidades diversas: lúdicas, informativas, comunicativas, instructivas... Como también es importante que esté presente en los hogares y que los más pequeños puedan acercarse y disfrutar con estas tecnologías de la mano de sus padres.

Pero además de este uso y disfrute de los medios tecnológicos (en clase, en casa...), que permitirá realizar actividades educativas dirigidas a su desarrollo psicomotor, cognitivo, emocional y social, las nuevas tecnologías también pueden contribuir a aumentar el contacto con las familias (en España ya tienen Internet en casa cerca de un 30% de las familias). Un ejemplo: la elaboración de una web de la clase (dentro de la web de la escuela) permitirá acercar a los padres la programación del curso, las actividades que se van haciendo, permitirá publicar algunos de los trabajos de los niños y niñas, sus fotos... A los alumnos (especialmente los más jóvenes) les encantará y estarán supermotivados con ello. A los padres también. Y al profesorado también. ¿Por qué no hacerlo? Es fácil, incluso se pueden hacer páginas web sencillas con el programa Word de Microsoft.

Las principales funcionalidades de las TIC en los centros educativos actuales están relacionadas con:

- Alfabetización digital de los estudiantes (y profesores... y familias...)
- Uso personal (profesores, alumnos...): acceso a la información, comunicación, gestión y proceso de datos...
- Gestión del centro: secretaría, biblioteca, gestión de la tutoría de alumnos...
- Uso didáctico para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje
- Comunicación con las familias (a través de la web de centro...)
- Comunicación con el entorno
- Relación entre profesores de diversos centros (a través de redes y comunidades virtuales): compartir recursos y experiencias, pasar informaciones, preguntas... - Medio de expresión (SOFTWARE): escribir, dibujar, presentaciones, webs..
  
- Fuente abierta de información (WWW-INTERNET, PLATAFORMAS e-CENTRO, DVDs, TV...). La información es la materia prima para la construcción de conocimientos.
  
- Instrumento para procesar la información (SOFTWARE): más productividad, instrumento cognitivo... Hay que procesar la información para construir nuevos conocimientos-aprendizajes
  
- Canal de comunicación presencial (PIZARRA DIGITAL). Los alumnos pueden participar más en clase.
- Canal de comunicación virtual (MENSAJERÍA, FOROS, WEBLOG, WIKIS, PLATAFORMAS e-CENTRO...), que facilita: trabajos en colaboración, intercambios, tutorías, compartir, poner en común, negociar significados, informar...
  
- Medio didáctico (SOFTWARE) : informa, entrena, guía aprendizaje, evalúa, motiva. Hay muchos materiales interactivos autocorrectivos.
  
- Herramienta para la evaluación, diagnóstico y rehabilitación (SOFTWARE)
  
- Generador/Espacio de nuevos escenarios formativos (SOFTWARE, PLATAFORMAS DE e-CENTRO). Multiplican los entornos y las oportunidades de aprendizaje contribuyendo a la formación continua en todo momento y lugar

- Suelen resultar motivadoras (imágenes, vídeo, sonido, interactividad...). Y la motivación es uno de los motores del aprendizaje.
- Pueden facilitar la labor docente: más recursos para el tratamiento de la diversidad, facilidades para el seguimiento y evaluación (materiales autocorrectivos, plataformas...), tutorías y contacto con las familias...
- Permiten la realización de nuevas actividades de aprendizaje de alto potencial didáctico.
  
- Suponen el aprendizaje de nuevos conocimientos y competencias que inciden en el desarrollo cognitivo y son necesarias para desenvolverse en la actual Sociedad de la Información.
  
- Instrumento para la gestión administrativa y tutorial facilitando el trabajo de los tutores y los gestores del centro
  
- Facilita la comunicación con las familias (e-MAIL, WEB DE CENTRO, PLATAFORMA e-CENTRO). Se pueden realizar consultas sobre las actividades del centro y gestiones on-line, contactar con los tutores, recibir avisos urgentes y orientaciones de los tutores, conocer lo que han hecho los hijos en la escuela, ayudarles en los deberes... y también recibir formación diversa de interés para los padres.

### **3.2. VENTAJAS E INCONVENIENTES DE LAS TIC**

#### **VENTAJAS**

Interés y Motivación. Los alumnos se sienten muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación (el querer) es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento. Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más.

- Interacción. Continua actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con el ordenador y entre ellos a distancia. Mantienen un alto grado de implicación en el trabajo. La versatilidad e interactividad del ordenador, la

posibilidad de "dialogar" con él, el gran volumen de información disponible en Internet..., les atrae y mantiene su atención.

- Desarrollo de la iniciativa. La constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas del ordenador a sus acciones. Se promueve un trabajo autónomo riguroso y metódico.

- Aprendizaje a partir de los errores. El "feed back" inmediato a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.

- Mayor comunicación entre profesores y alumnos. Los canales de comunicación que proporciona el Internet (correo electrónico, foros, chat...) facilitan el contacto entre los alumnos y con los profesores. De esta manera es más fácil preguntar dudas en el momento en que surgen, compartir ideas, intercambiar recursos, debatir...

- Aprendizaje cooperativo. Los instrumentos que proporcionan las TIC (fuentes de información, materiales interactivos, correo electrónico, espacio compartido de disco, foros...) facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad. El trabajo en grupo estimula a sus componentes y hace que discutan sobre la mejor solución para un problema, critiquen, se comuniquen los descubrimientos. Además aparece más tarde el cansancio, y algunos alumnos razonan mejor cuando ven resolver un problema a otro que cuando tienen ellos esta responsabilidad.

- Alto grado de interdisciplinariedad. Las tareas educativas realizadas con ordenador permiten obtener un alto grado de interdisciplinariedad ya que el ordenador debido a su versatilidad y gran capacidad de almacenamiento permite realizar muy diversos tipos de tratamiento a una información muy amplia y variada. Por otra parte, el acceso a la información de todo tipo que hay en Internet potencia mucho más esta interdisciplinariedad.

- Alfabetización digital y audiovisual. Estos materiales proporcionan a los alumnos un contacto con las TIC como medio de aprendizaje y herramienta para el proceso de la información (acceso a la información, proceso de datos, expresión y comunicación), generador de experiencias y aprendizajes. Contribuyen a facilitar la necesaria alfabetización informática y audiovisual.
- Desarrollo de habilidades de búsqueda y selección de información. El gran volumen de información disponible en CD/DVD y, sobre todo Internet, exige la puesta en práctica de técnicas que ayuden a la localización de la información que se necesita y a su valoración
- Mejora de las competencias de expresión y creatividad. Las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos...) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.
- Fácil acceso a mucha información de todo tipo. Internet y los discos CD/DVD ponen a disposición de alumnos y profesores un gran volumen de información (textual y audiovisual) que, sin duda, puede facilitar los aprendizajes.
- Visualización de simulaciones. Los programas informáticos permiten simular secuencias y fenómenos físicos, químicos o sociales, fenómenos en 3D..., de manera que los estudiantes pueden experimentar con ellos y así comprenderlos mejor.

#### DESVENTAJAS

- Distracciones. Los alumnos a veces se dedican a jugar en vez de trabajar.
- Dispersión. La navegación por los atractivos espacios de Internet, llenos de aspectos variados e interesantes, inclina a los usuarios a desviarse de los objetivos de su búsqueda. Por su parte, el atractivo de los programas informáticos también mueve a los estudiantes a invertir mucho tiempo interactuando con aspectos accesorios.

- Pérdida de tiempo. Muchas veces se pierde mucho tiempo buscando la información que se necesita: exceso de información disponible, dispersión y presentación atomizada, falta de método en la búsqueda...
- Informaciones no fiables. En Internet hay muchas informaciones que no son fiables: parciales, equivocadas, obsoletas...
- Aprendizajes incompletos y superficiales. La libre interacción de los alumnos con estos materiales, no siempre de calidad y a menudo descontextualizado, puede proporcionar aprendizajes incompletos con visiones de la realidad simplistas y poco profundas.  
Acostumbrados a la inmediatez, los alumnos se resisten a emplear el tiempo necesario para consolidar los aprendizajes, y confunden el conocimiento con la acumulación de datos.
- Diálogos muy rígidos. Los materiales didácticos exigen la formalización previa de la materia que se pretende enseñar y que el autor haya previsto los caminos y diálogos que seguirán los alumnos. Por otra parte, en las comunicaciones virtuales, a veces cuesta hacerse entender con los "diálogos" ralentizados e intermitentes del correo electrónico.
- Visión parcial de la realidad. Los programas presentan una visión particular de la realidad, no la realidad tal como es.
- Ansiedad. La continua interacción ante el ordenador puede provocar ansiedad en los estudiantes.
- Dependencia de los demás. El trabajo en grupo también tiene sus inconvenientes. En general conviene hacer grupos estables (donde los alumnos ya se conozcan) pero flexibles (para ir variando) y no conviene que los grupos sean numerosos, ya que algunos estudiantes se podrían convertir en espectadores de los trabajos de los otros es decir se fomenta el "parasitismo" intelectual dentro del grupo de estudiantes lo que significa que solamente unos trabajan y los otros se benefician del trabajo ajeno y el aprendizaje no es valedero.



### **3.3. UTILIZACIÓN DE LAS TIC POR PARTE DE LOS ESTUDIANTES:**

#### **VENTAJAS.**

A menudo aprenden con menos tiempo. Este aspecto tiene especial relevancia en el caso del "training" empresarial, sobre todo cuando el personal es apartado de su trabajo productivo en una empresa para reciclarse.

- Atractivo. Supone la utilización de un instrumento atractivo y muchas veces con componentes lúdicos.
- Acceso a múltiples recursos educativos y entornos de aprendizaje. Los estudiantes tienen a su alcance todo tipo de información y múltiples materiales didácticos digitales, en CD/DVD e Internet, que enriquecen los procesos de enseñanza y aprendizaje. El profesor ya no es la fuente principal de conocimiento.
- Personalización de los procesos de enseñanza y aprendizaje. La existencia de múltiples materiales didácticos y recursos educativos facilita la individualización de la enseñanza y el aprendizaje; cada alumno puede utilizar los materiales más acordes con su estilo de aprendizaje y sus circunstancias personales.
- Autoevaluación. La interactividad que proporcionan las TIC pone al alcance de los estudiantes múltiples materiales para la autoevaluación de sus conocimientos.
- Mayor proximidad del profesor. A través del correo electrónico, puede contactar con él cuando sea necesario.
- Flexibilidad en los estudios. La posibilidad de que los alumnos trabajen ante su ordenador con materiales interactivos de auto aprendizaje y se puedan comunicar con profesores y compañeros, proporciona una gran flexibilidad en los horarios de estudio y una descentralización geográfica de la formación. Los estudiantes tienen más autonomía. La educación puede extenderse a colectivos que no pueden acceder a las aulas convencionales.

- Instrumentos para el proceso de la información. Las TIC les proporcionan poderosos instrumentos para procesar la información: escribir, calcular, hacer presentaciones...
- Ayudas para la Educación Especial. En el ámbito de las personas con necesidades especiales es uno de los campos donde el uso del ordenador en general, proporciona mayores ventajas. Muchas formas de disminución física y psíquica limitan las posibilidades de comunicación y el acceso a la información; en muchos de estos casos el ordenador, con periféricos especiales, puede abrir caminos alternativos que resuelvan estas limitaciones.
- Ampliación del entorno vital. Más contactos. Las posibilidades informativas y comunicativas de Internet amplían el entorno inmediato de relación de los estudiantes. Conocen más personas, tienen más experiencias, pueden compartir sus alegrías y problemas...
- Más compañerismo y colaboración. A través del correo electrónico, chats y foros, los estudiantes están más en contacto entre ellos y pueden compartir más actividades lúdicas y la realización de trabajos.

#### DESVENTAJAS.

Adicción. El multimedia interactivo e Internet resulta motivador, pero un exceso de motivación puede provocar adicción. El profesorado deberá estar atento ante alumnos que muestren una adicción desmesurada a videojuegos, chats....

- Aislamiento. Los materiales didácticos multimedia e Internet permiten al alumno aprender solo, hasta le animan a hacerlo, pero este trabajo individual, en exceso, puede acarrear problemas de sociabilidad.
- Cansancio visual y otros problemas físicos. Un exceso de tiempo trabajando ante el ordenador o malas posturas pueden provocar diversas dolencias.

- Inversión de tiempo. Las comunicaciones a través de Internet abren muchas posibilidades, pero exigen tiempo: leer mensajes, contestar, navegar...
- Sensación de desbordamiento. A veces el exceso de información, que hay que revisar y seleccionar, produce una sensación de desbordamiento: falta tiempo.
- Comportamientos reprobables. A veces en los mensajes por correo electrónico, no se cumplen las normas de la "netiquette".
- Falta de conocimiento de los lenguajes. A veces los alumnos no conocen adecuadamente los lenguajes (audiovisual, hipertextual...) en los que se presentan las actividades informáticas, lo que dificulta o impide su aprovechamiento.
- Recursos educativos con poca potencialidad didáctica. Los materiales didácticos no siempre proporcionan adecuada orientación, profundidad de los contenidos, motivación, buenas interacciones, fácil comunicación interpersonal, muchas veces faltan las guías didácticas... También suelen tener problemas de actualización de los contenidos
- Virus. La utilización de las nuevas tecnologías expone a los virus informáticos, con el riesgo que suponen para los datos almacenados en los discos y el coste (en tiempo y dinero) para proteger los ordenadores.
- Esfuerzo económico. Cuando las TIC se convierten en herramienta básica de trabajo y surge la necesidad de comprar una computadora personal.

### **3.4. UTILIZACIÓN DE LAS TIC POR PARTE DE LOS PROFESORES.**

#### **VENTAJAS.**

- Fuente de recursos educativos para la docencia, la orientación y la rehabilitación. Los discos CD/DVD e Internet proporcionan al profesorado múltiples recursos educativos para utilizar con sus estudiantes: programas, webs de interés educativo....

- Individualización. Tratamiento de la diversidad. Los materiales didácticos interactivos (en disco y on-line) individualizan el trabajo de los alumnos ya que el ordenador puede adaptarse a sus conocimientos previos y a su ritmo de trabajo. Resultan muy útiles para realizar actividades complementarias y de recuperación en las que los estudiantes pueden auto controlar su trabajo.
- Facilidades para trabajar en grupos. La profusión de recursos y la variedad y amplitud de información en Internet facilitan al profesorado la organización de actividades grupales en las que los estudiantes deben interactuar con estos materiales.
- Mayor contacto con los estudiantes. El correo electrónico permite disponer de un nuevo canal para la comunicación individual con los estudiantes, especialmente útil en la caso de alumnos con problemas específicos, enfermedad...
- Liberan al profesor de trabajos repetitivos. Al facilitar la práctica sistemática de algunos temas mediante ejercicios auto correctivos de refuerzo sobre técnicas instrumentales, presentación de conocimientos generales, prácticas sistemáticas de ortografía..., liberan al profesor de trabajos repetitivos, monótonos y rutinarios, de manera que se puede dedicar más a estimular el desarrollo de las facultades cognitivas superiores de los alumnos.
- Facilitan la evaluación y control. Existen múltiples programas y materiales didácticos on-line, que proponen actividades a los estudiantes, evalúan sus resultados y proporcionan informes de seguimiento y control.
- Actualización profesional. La utilización de los recursos que aportan las TIC como herramienta para el proceso de la información y como instrumento docente, supone una actualización profesional para el profesorado, al tiempo que completa su alfabetización informática y audiovisual. Por otra parte en Internet pueden encontrar cursos on-line y otras informaciones que puedan contribuir a mejorar sus competencias profesionales: prensa de actualidad, experiencias que se realizan en otros centros y países...

- Constituyen un buen medio de investigación didáctica en el aula. El hecho de archivar las respuestas de los alumnos cuando interactúan con determinados programas, permite hacer un seguimiento detallado de los errores cometidos y del proceso que han seguido hasta llegar a la respuesta correcta.

- Contactos con otros profesores y centros. Los canales de información y comunicación de Internet facilitan al profesorado el contacto con otros centros y colegas, con los que puede compartir experiencias, realizar materiales didácticos colaborativamente...

#### DESVENTAJAS.

- Estrés. A veces el profesorado no dispone de los conocimientos adecuados sobre los sistemas informáticos y sobre cómo aprovechar los recursos educativos disponibles con sus alumnos. Surgen problemas y aumenta su estrés.

- Desarrollo de estrategias de mínimo esfuerzo. Los estudiantes pueden centrarse en la tarea que les plantea el programa en un sentido demasiado estrecho y buscar estrategias para cumplir con el mínimo esfuerzo mental, ignorando las posibilidades de estudio que les ofrece el programa. Muchas veces los alumnos consiguen aciertos a partir de premisas equivocadas, y en ocasiones hasta pueden resolver problemas que van más allá de su comprensión utilizando estrategias que no están relacionadas con el problema pero que sirven para lograr su objetivo. Una de estas estrategias consiste en "leer las intenciones del maestro" (Gutiérrez, 2006, p. 89). Por otra parte en Internet pueden encontrarse muchos trabajos que los alumnos pueden simplemente copiar para entregar al profesor como propios.

- Desfases respecto a otras actividades. El uso de los programas didácticos puede producir desfases inconvenientes con los demás trabajos del aula, especialmente cuando abordan aspectos parciales de una materia y difieren en la forma de presentación y profundidad de los contenidos respecto al tratamiento que se ha dado a otras actividades.

- Problemas de mantenimiento de los ordenadores. A veces los alumnos, hasta de manera involuntaria, desconfiguran o contaminan con virus los ordenadores.
- Supeditación a los sistemas informáticos. Al necesitar de los ordenadores para realizar las actividades proyectadas, cualquier incidencia en éstos dificulta o impide el desarrollo de la clase.
- Exigen una mayor dedicación. La utilización de las TIC, aunque puede mejorar la docencia, exige más tiempo de dedicación al profesorado: cursos de alfabetización, tutorías virtuales, gestión del correo electrónico personal, búsqueda de información en Internet...
- Necesidad de actualizar equipos y programas. La informática está en continua evolución, los equipos y los programas mejoran sin cesar y ello nos exige una constante renovación.

“FACEBOOK: el anonimato en internet” debe desaparecer.

El acoso o bullying es uno de los temas que más preocupan respecto a los jóvenes en la actualidad, y la red se fue convirtiendo en uno de los territorios favoritos para ejercitarlo. La gente se comporta mucho mejor cuando lo hacen bajo su nombre real... “creo que la gente se esconde detrás del anonimato y sienten que pueden decir lo que quieren como si estuviesen detrás de una puerta cerrada. De este modo la red social más popular obligaría a todos los miembros a utilizar sus verdaderos nombres y apellidos, y sus auténticos emails a la hora de unirse. De lo contrario no podrán hacerlo”. (Majó, 2003, p.84).

### **3.5. ELEMENTOS PARA UN DIAGNOSTICO DE LA EDUCACION EN EL ECUADOR**

Partimos de reconocer que un buen diagnóstico:

- a) debe identificar no sólo los déficits (lo que NO HAY) sino también las fortalezas (lo que HAY). Ambos son puntos de partida que orientan las necesidades y posibilidades respecto del quehacer en cualquier ámbito;
- b) implica no sólo una descripción del presente sino además una mirada retrospectiva que permita explicar cómo se llegó a la situación actual;
- c) no se centra en los datos cuantitativos (cifras, estadísticas) sino que da cuenta además, y sobre todo, de los actores, las instituciones, intereses y motivaciones, relaciones, dinámicas y procesos que están detrás de dichas cifras.

En el caso de la educación, es además importante recalcar que:

- a) un buen diagnóstico educativo debe ir más allá del "sector" educativo en cuanto tal, y dar cuenta de las condiciones sociales, económicas y políticas que condicionan tanto la oferta como la demanda educativa;
- b) la educación superior es parte del sistema educativo y la política educativa, por tanto, debería adoptar una visión y un tratamiento integral de todos los niveles del sistema, independientemente de que sean instituciones distintas las que están a cargo de los diversos niveles;
- c) la Educación abarca no únicamente la educación formal sino también la que tiene lugar fuera del sistema escolar, incluyendo la educación no-formal y los diversos ámbitos de aprendizaje informal: la familia, el grupo de pares, la comunidad, los medios de comunicación, el lugar de trabajo y/o producción, las bibliotecas, los centros culturales, las diversas instancias de participación social, etc.

Oportunidades y fortalezas

A lo largo del 2002, y sobre todo en los últimos meses, la educación volvió a ser colocada en el escenario nacional y en la agenda electoral, fundamentalmente en torno al Contrato Social por la Educación, un movimiento ciudadano que se propone asegurar

diez años de educación básica de calidad para todas y todos los ecuatorianos, y el cual ha contado con la adhesión de amplios sectores de la sociedad.

Este es un momento fértil para sembrar un nuevo compromiso y una nueva agenda educativa en el país. La transición gubernamental coincide con una importante movilización social en torno a la educación, el país ha retomado la iniciativa para identificar y dar solución a nuestros propios problemas, pasando del lamento a la propuesta y a la acción ("Solo la educación cambia al Ecuador" fue la consigna de esta primera fase del Contrato Social), y se ha reactivado la posibilidad del diálogo y la concertación entre sectores y actores muy diversos (entre ellos, dos actores tradicionalmente antagónicos, el MEC y la Unión Nacional de Educadores – UNE), todo lo cual sienta bases para un renovado compromiso nacional en torno a la educación.

Algunas fortalezas que cabe destacar, enriquecer y aprovechar como dinamizadores del desarrollo y del cambio educativo en el país son:

Continuada demanda por educación, a pesar de la crisis y los altos índices de pobreza de la sociedad ecuatoriana, lo que muestra que la educación continúa siendo, para la mayoría de la población, un valor y una esperanza de futuro mejor.

Ampliación del ámbito de lo educativo, más allá del sistema formal.

Diálogo entre distintos sectores y despolarización del debate entre gobierno y sindicato docente.

Varias generaciones interactuando en el diagnóstico y la respuesta a los problemas de la educación.

Mayor interés y participación en la cuestión educativa por parte de organismos locales y seccionales, y reivindicación de la descentralización y la desconcentración como herramientas del buen gobierno.

La diversidad reconocida cada vez más como potencialidad y recurso, antes que como problema.



La perspectiva de los derechos crecientemente adoptada en el sistema educativo.

Interés y predisposición de los profesores por actualizarse antes los cambios en el conocimiento, dar respuesta racional a las nuevas tecnologías y seguir aprendiendo.

Procesos y proyectos de innovación pedagógica y curricular en marcha, algunos de los cuales se insertan o tienen potencial para insertarse dentro del MEC y convertirse en programas y en políticas.

Expansión y creciente aceptación de las modernas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) como aliados de la enseñanza y el aprendizaje, dentro y fuera del sistema escolar, tanto por parte de alumnos, profesores y padres de familia.

Fortalecer y regular el papel educativo de los medios de comunicación y de las modernas tecnologías de la información y la comunicación (TICs) en coordinación con el CONARTEL, AEDEP, etc.

Recabar información disponible acerca de la situación y rol de los medios de comunicación en el país (audiencias, programación, normativa vigente, etc). Complementar con encuestas y sondeos públicos acerca de la percepción ciudadana – en particular de niños, niñas y jóvenes - en torno a dichos medios.

Definir y consensuar mecanismos para asegurar que los medios cumplan con una función educativa y de entretenimiento acorde con los valores que proclama la Constitución y el currículum escolar, entre ellos: dignidad humana, no violencia, tolerancia, no discriminación, interculturalidad, solidaridad, etc.

Solicitar la incorporación, a la red abierta, de canales informativos, culturales o recreativos/formativos, tanto para niños y jóvenes como para adultos.

Incluir la formación en lectura crítica de los medios y de las modernas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs), tanto en el currículum escolar como en los programas abiertos de educación ciudadana.

Fomentar la conciencia y el espíritu de la responsabilidad de los medios de comunicación y las TICs en el desarrollo educativo de niños, jóvenes y adultos, y del país en su conjunto.

Reunión convocada por el MEC, con las asociaciones de medios (prensa, radio, televisión), el sector vinculado a las TICs, especialistas en temas de educación, comunicación e informática, para empezar a analizar y repensar la contribución de dichos medios y tecnologías al desarrollo educativo, cultural y científico del país, y establecer directrices a futuro.

Prioridad al desarrollo integral de los diversos sectores y actores vinculados a la educación (docentes, formadores de docentes, personal directivo y administrativo, educadores comunitarios, investigadores, analistas, comunicadores y periodistas educativos, etc.).

\* En coordinación con los distintos sectores y actores involucrados: UNE, universidades, ONGs, medios de comunicación, empresas, iglesias, etc.

Posicionar el tema y el problema dentro del sistema educativo y de la sociedad en su conjunto: MEC, universidades, centros de formación y capacitación técnica, medios de comunicación, colegios profesionales, empresas, ONGs, etc.

#### **4. METODOLOGÍA.**

El presente trabajo de investigación tiene las siguientes características:

No experimental: ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.

Transeccional (transversal) Investigaciones que recopilan datos en un momento único.

Exploratorio: Se trata de una exploración inicial en un momento específico.

Descriptivo: se podrá indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos.

La metodología utilizada abarca la obtención de datos primarios mediante los cuestionarios y el análisis de los datos obtenidos utilizando técnicas cualitativas y cuantitativas haciendo uso de la estadística y otras fuentes.

El enfoque metodológico será complementado con el análisis descriptivo-explicativo; en el caso de la descripción, su objetivo fundamental es realizar una descripción detallada de la estructura de los fenómenos y su dinámica; identificar aspectos relevantes de la realidad y para el aspecto explicativo tratar de buscar la explicación del comportamiento de las variables.

Para el desarrollo del presente estudio se han considerado las siguientes dimensiones:

- 1.- Caracterización socio-demográfica.
- 2.- Redes sociales y pantallas.
- 3.- Redes sociales y mediación familiar.
- 4.- Redes sociales y ámbito escolar.
- 5.- Redes sociales, riesgos y oportunidades.
- 6.- La generación interactiva en el Ecuador e Iberoamérica.

La Población.- Sobre un muestreo de las poblaciones finitas en el que se establece que la selección aleatoria es la base de una teoría científica que permita predecir la validez de las estimaciones muestrales. Con ello podemos explicar que de una

población o universo fijado NIÑOS Y JÓVENES QUE ASISTEN A INSTITUCIONES EDUCATIVAS DEL ECUADOR, uno de sus elementos es una unidad estadística. Considerando a la población como aquel segmento que reúne “las características o cualidades que nos interesan estudiar”, debido a la complejidad de recoger datos a un universo total se toma una muestra que obviamente sea representativa, es decir que permita la inferencia o la generalización de los resultados. 800 INSTITUCIONES EDUCATIVAS A NIVEL NACIONAL. (Aproximadamente).

Para el presente trabajo investigativo se ha considerado tres instituciones educativas en los que se ha investigado a los siguientes sujetos:

Niños y jóvenes ecuatorianos de Educación General Básica y Bachillerato distribuidos en tres grupos:

Primer Grupo: niños de 6 – 9 años (2º - 5º año de Educación Básica)

Segundo Grupo: niños de 10 – 14 años (6º - 10º año de educación Básica)

Tercer Grupo: jóvenes de 15 – 18 años (1º a 3º de Bachillerato)

El ámbito geográfico es Nacional, dentro del territorio ecuatoriano.

Tipo de investigación Mixta: Descriptiva y Explicativa.

Técnica de Investigación.- Encuesta personal dirigida a todos y cada uno de los estudiantes seleccionados.

Instrumentos.- Para el presente trabajo de investigación hemos utilizado los siguientes cuestionarios:

- 1.- Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
- 2.- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas.
- 3.- Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM.

Método aplicado el Método Descriptivo.

**4.1. Contexto.-** el siguiente trabajo investigativo: GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR. “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas” se desarrolló en el siguiente ámbito geográfico:

Comunidades de Osoyacu y Palmas pertenecientes al cantón Sevilla de Oro en la provincia del Azuay. Zona rural de clima frío en donde la población en su mayoría se dedica a la agricultura y ganadería y una minoría de la población trabaja como asalariada en los proyectos hidroeléctricos de Mazar y Cola de San Pablo que se encuentran cercanos al lugar.

Los niños y los jóvenes de escasos recursos económicos se educan en las escuelas y en los colegios fiscales que funcionan en la zona.

En los últimos años, esto es ha partir del 2005 la zona cuenta con cobertura de telefonía celular y desde el 2010 con señal de Internet banda ancha.

**4.2. Participantes.-** *“Luego de la quebrada de Chalacay esta ubicado el caserío de Osoyacu, otro lugar hermoso que posee una pequeña cascada, sus terrenos son fecundos y feraces aptos para la agricultura y la ganadería. La escuela del lugar se denomina Antonio Peñafiel”.*<sup>1</sup>

Para el primer Grupo de 6 a 9 años (1º - 5º año de Educación Básica) se seleccionó a los 10 niños y niñas del Quinto Año de Educación Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Antonio Peñafiel Crespo” del caserío Osoyacu, parroquia Palmas, cantón Sevilla de Oro en la provincia del Azuay, cuya Directora la Lic. María Morocho, luego de presentarle la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación en la que indica el objetivo de la visita y el trabajo a realizar, me permitió llevar a cabo esta labor sin ningún impedimento.

*“A continuación de Santa Rosa se encuentra el centro parroquial de Palmas. Tiene 2600 habitantes y se caracteriza por la intensa actividad agrícola de sus pobladores, su riqueza natural y larga tradición. Palmas es tierra de laboriosidad y esfuerzo. Sus habitantes al igual que los del resto de pueblos de toda esta*

---

<sup>1</sup> Revista Municipal del Cantón Sevilla de Oro. 2001

***amplia zona, sufren las consecuencias del deterioro de la carretera de penetración al Oriente. El nombre de la escuela de Palmas es Vicente Nieto”.***<sup>1</sup>

Para el segundo grupo niños de 10 a 14 años (6º - 10º año de Educación Básica) se seleccionó a los 19 niños y niñas del Séptimo Año de Educación Básica de la escuela fiscal mixta “Vicente Nieto Gómez” del centro parroquial de Palmas, cantón Sevilla de Oro en la provincia del Azuay, de la cual “mi persona” Gustavo García es el Director de la escuela y el Profesor del año de básica, lo que me ha llevado a realizar sin ningún impedimento el trabajo de investigación.

***“Colegio Nacional Técnico Industrial Las Palmas. Este plantel secundario fiscal es uno de los dos colegios con que cuenta el cantón Sevilla de Oro. Fue creado en 1980 y hoy cuenta con más de 120 alumnos y alumnas, siendo su especialidad el Bachillerato en Electricidad”.***<sup>2</sup>

Para el tercer grupo: jóvenes de 15 a 18 años (1º a 3º de Bachillerato) se selecciona a los 20 jóvenes del Segundo Año de Bachillerato especialidad Electricidad con la autorización del Máster Félix Gómez encargado del Rectorado del plantel, quien sin ningún impedimento facilita el trabajo de investigación.

**4.3. Recursos.-** Los recursos que se ha contado para llevar a cabo el desarrollo del trabajo de investigación, entre los más importantes:

Recursos Humanos: Niños y niñas de las dos escuelas seleccionadas, jóvenes estudiantes del colegio, directivos y maestros de los tres centros educativos.

Instituciones: escuela fiscal “Antonio Peñafiel Crespo”. Escuela fiscal “Vicente Nieto Gómez”. Colegio Nacional Técnico “Las Palmas”.

Recursos materiales: cincuenta copias de las encuestas para aplicar a los niños y jóvenes.

Recursos económicos: Dinero para las copias y para el traslado a las diferentes comunidades donde se llevó a cabo el trabajo.

---

<sup>1</sup> Revista Municipal del Cantón Sevilla de Oro.2001. pág.13

<sup>2</sup> Revista Municipal del Cantón Sevilla de Oro. 2001 pág. 14

**4.4. Diseño y procedimiento.-** El diseño de una investigación constituye el plan o estrategia que se desarrolla para obtener la información que se requiere en una investigación. Un diseño debe responder a las preguntas de la investigación.

A través del diseño de investigación podremos conocer qué individuos serán estudiados, cuándo, dónde y bajo qué circunstancia. La meta de un diseño de investigación sólido es proporcionar resultados que deben ser considerados creíbles.

Las instituciones seleccionadas fueron de fácil acceso, cercanas a mi lugar de trabajo. Las instituciones seleccionadas están ubicadas en el sector rural, son de carácter fiscal y su jornada de trabajo es matutina.

En la primera entrevista con los directivos institucionales he presentado la carta enviada por la Dirección de la Escuela de Ciencias de la Educación general en la que se indica el objetivo de la visita y el trabajo a realizar. Al presentar la solicitud, expliqué y resalté los propósitos y el alcance de la investigación, las características de la institución auspiciante (U.T.P.L.), los objetivos a lograr, la seriedad y los requerimientos de parte de la universidad y el compromiso de mi parte como egresado de entregar un reporte final con los resultados obtenidos en el centro educativo.

Los instrumentos de investigación fueron manejados con total responsabilidad y ética profesional, aplicados con rigurosidad metodológica que permitió obtener los datos necesarios para luego hacer una descripción de la realidad encontrada.

## 5. INTERPRETACIÓN ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

### 5.1. Primer Grupo.-

ENCUESTA REALIZADA A LOS ALUMNOS Y ALUMNAS DE LA ESCUELA FISCAL “ANTONIO PEÑAFIEL” DEL CASERÍO OSOYACU.

Luego del estudio de campo realizado al grupo de alumnos de la prestigiosa escuela de esta zona, se ha obtenido los resultados siguientes y cuya interpretación y análisis me permito realizar para una mejor comprensión de las personas que utilizarán este trabajo.

#### 1.- ¿A qué curso vas?

P1		
Opción	f	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	10	100
<b>TOTAL</b>	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 100 % de niños y niñas pertenecen al Quinto Año de educación Básica.

#### 2.- ¿Cuántos años tienes?

P2		
Opción	f	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	0	0
9 años o más	10	100
<b>TOTAL</b>	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.



El trabajo de investigación se realizó a niños y niñas comprendidos en la edad de 9 años o más, es decir el 100 %.

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

P4		
Opción	f	%
Padre	8	25
Madre	10	31,25
Un hermano o hermana	7	21,88
2 herm	0	0
3 herm	0	0
4 herm	2	6,25
5 herm	0	0
Mi abuelo/la	3	9,37
Otras personas	2	6,25
TOTAL	32	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

(Se realiza un análisis general por cuanto puede haber más de una respuesta). El 31 % de los encuestados viven con la madre, el 25 % viven con el padre, el 22 % tienen un hermano o hermana, el 6 % tienen 4 hermanos, el 9 % viven con un abuelo o abuela y el 6 % comparten el hogar con otros familiares. Los niños y las niñas provienen de hogares organizados en donde el papá y la mamá están presentes para el buen desarrollo psicológico y emocional de sus hijos. Estos hogares son planificados debidamente, lo que da a entender esta investigación porque la mayoría de ellos están formados por dos hijos.

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

P5		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	1	10
Navegar	1	10
Leer, estudiar	2	20
Hablar con mi familia	6	60
TOTAL	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 60 % habla con su familia, el 20 % lee o estudia, el 10 % navega y el 10 % va a su habitación; estas son las actividades preferidas que realizan después de cenar. Los niños y niñas en su mayoría, prefieren después de cenar, dialogar, conversar y ponerse en contacto con sus familiares; lo que me satisface mucho y da a entender una buena relación de familia; aunque lo ideal sería que también se dediquen a estudiar y leer para que preparen su trabajo escolar del día siguiente.

### 6.- ¿Tienes ordenador en casa?

P6		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	9	90
Si	1	10
TOTAL	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 90 % no tiene ordenador en cambio el 10 % contesta que si. Los hogares de este sector no tienen mucha preocupación de comprar para su casa un ordenador, lo que demuestra claramente la encuesta, los padres prefieren tener un equipo de sonido, un DVD, una cámara o cualquier artefacto eléctrico antes que una computadora.

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

P7		
Opción	f	%
No contesta	9	90
En mi habitación	0	0
Habitación de un hermano	0	0
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	0	0
En un cuarto de trabajo	1	10
Es portátil	0	0
TOTAL	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 90 % de los encuestados no contesta a esta pregunta. Solamente un niño contesta que está en un cuarto de trabajo que representa el 10 %.

### 8.- ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

P8		
Opción	f	%
No contesta	9	90
No	1	10
Si	0	0
TOTAL	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contesta a esta pregunta el 90 % y el 10 % contesta que si tiene internet en casa. Si es que no tienen computadora, mucho peor tener conexión a internet, especialmente por el motivo de que en la zona no hay cobertura de esta señal asequible a toda la población, pero los niños y las niñas buscan el modo para conectarse a internet y asisten al único ciber que funciona en el centro parroquial, que es de carácter privado para navegar.

## 9.- Tengas o no Internet en casa ¿Sueles utilizarlo?

P9		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	1	10
Si	9	90
TOTAL	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 90 % de los encuestados contestan que si saben utilizar el internet y el 10 % contestan que no.

## 10.- ¿Para qué sueles usar Internet?

P10		
Opción	f	%
Pag Web	0	0
Videos	5	38,46
E-mail	0	0
Descargas	6	46,15
Chatear	2	15,39
Red Social	0	0
TOTAL	13	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El internet los niños y las niñas utilizan especialmente: el 46 % para descargar algún programa, el 39 % para ver videos y un 16 % para chatear. Aunque las actividades que realizan no son de carácter educativo sino más bien para jugar y distraerse, y asisten en su mayoría acompañados por un hermano o hermana que no garantiza la confiabilidad en la navegación.

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

P11		
Opción	f	%
En casa	1	7,69
En el colegio	1	7,69
En un ciber café	5	38,46
En un lugar público	1	7,69
En casa de un amigo	2	15,39
En casa de un familiar	3	23,08
<b>TOTAL</b>	13	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 39 % utiliza en el ciber café, el 23 % en la casa de un familiar, el 15 % en la casa de un amigo, el 8 % en el colegio y el 8 % en la casa. No hay muchas alternativas en cuanto a lugares se refiere para entrar en internet, como se explicó anteriormente la mayoría utiliza el ciber que funciona en el centro parroquial y que es de propiedad particular, un menor porcentaje utiliza el internet en casa de un amigo.

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

P12		
Opción	f	%
Solo	0	0
Con amigos/as	3	21,43
Con hermanos/as	4	28,57
Con mi padre	2	14,29
Con mi madre	1	7,14
Con otros familiares	3	21,42
Con un profesor/a	1	7,14
<b>TOTAL</b>	14	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El porcentaje mayor, los niños utilizan el internet en compañía de sus hermanos 29 %, con otros familiares el 22 %, con amigos o amigas el 22 %, con el padre de familia el 14 %, con la madre de familia el 7 % y con el profesor el 7 %. Lo que no da mayor confiabilidad en los temas a los que ellos puedan estar accediendo, lo ideal sería que estos niños estén acompañados por sus padres o sus maestros para que tengan una visión clara de la importancia en el avance científico, el riesgo que existe, si es que asisten al ciber en compañía de hermanos o amigos lo hagan con la sencilla razón de jugar o distraerse.

### 13.- ¿Utilizas algún teléfono celular?

P13		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	1	10
Sí, el mío	1	10
Sí, el de otras personas	8	80
<b>TOTAL</b>	10	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 80 % de encuestados contestan que si utilizan el teléfono celular de otras personas, el 10 % utilizan el teléfono de su propiedad y el 10 % no utilizan.

### 14.- ¿Cómo conseguiste el teléfono celular?

P14		
Opción	f	%
No contesta	8	80
Pedí que me lo compraran	0	0
Fue un regalo	1	10
Me lo dieron mis padres	1	10
<b>TOTAL</b>	10	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 80 % no contestan a esta pregunta, el 10 % dicen que fue un regalo y el 10 % aclaran que lo dieron sus padres.

Los niños y las niñas encuestados no tienen en propiedad un teléfono celular, pero comúnmente si saben manejarlo y lo utilizan prestado de algún familiar o amigos. Como no tiene en propiedad, no contesta cómo lo adquirió.

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

P15		
Opción	f	%
Hablar	7	26,92
Enviar mensajes	6	23,08
Jugar	8	30,77
Navegar	0	0
Otras cosas	5	19,23
<b>TOTAL</b>	26	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 31 % utilizan para jugar, el 27 % para hablar, el 23 % para enviar mensajes y el 19 % para otras cosas. Se supone que los padres de familia no compran para sus hijos porque creen que no tienen la edad ni la necesidad de tenerlo. Si los niños tienen un celular o teléfono móvil solamente para jugar o enviar mensajes de texto a sus amigos o familiares.

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

P16		
Opción	f	%
Con mi madre	2	11,77
Con mi padre	1	5,88
Con mis hermanos	3	17,65
Con otros familiares	6	35,29
Con los amigos/as	5	29,41
<b>TOTAL</b>	17	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 35 % se comunican con otros familiares, el 29 % se comunican mediante el celular con amigos y amigas, el 18 % con sus hermanos, el 11 % con su madre y el 6 % con su padre. Los niños en esta edad escolar utilizan en su mayoría para comunicarse con sus familiares más lejanos, sus padres y hermanos por lo general viven junto a ellos en el hogar.

### 17.- ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

P17		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	10	100
<b>TOTAL</b>	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los niños si juegan con videojuegos o juegos de ordenador en un 100 %.

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

P18		
Opción	f	%
PlayStation2	2	20
PlayStation 3	2	20
Xbox 360	0	0
Wii	1	10
PSP	0	0
Nintendo DS	1	10
Game Boy	2	20
Ordenador	2	20
<b>TOTAL</b>	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 20 % con PlayStation2, el 20 % con PlayStation3, el 20 % con GameBoy, el 20 % con el Ordenador, el 10 % con Wii y el 10 % con Nintendo DS.



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

P19		
Opción	f	%
PlayStation2	0	0
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	0	0
Wii	1	10
PSP	0	0
Nintendo DS	1	10
Game Boy	0	0
Ninguna de las anteriores	8	80
<b>TOTAL</b>	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 80 % de niños encuestados contestan que no tienen ninguno de esos juegos, el 10 % que tiene Wii y el 10 % tiene Nintendo DS. Como a todos los niños de esta edad, a los encuestados les gusta mucho jugar con los videojuegos, con el ordenador, etc. Y todos los juegos están familiarizados con los niños, porque según ellos, con todos los juegos saben jugar, aunque en propiedad no lo tengan, asisten al ciber o donde un amigo o familiar que tenga para jugar, asiste a jugar acompañados por sus hermanos, de manera general. Esta costumbre en los niños y niñas es perjudicial ya que quita tiempo al estudio, al trabajo y a la interrelación familiar. Muchas de las veces se envician y se vuelven adictos a los videojuegos que por lo general incitan a la violencia y a los antivaleores.

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

P20		
Opción	f	%
Solo	2	10
Con mi madre	2	10
Con mi padre	1	5
Con mis hermanos	9	45
Con los amigos	4	20
Con otras personas distintas	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 45 % juega con los hermanos y el 20 % juega con los amigos, el 10 % juega solo, el 10 % juega con la mamá, el 10 % juega con otras personas distintas y el 5 % juegan con el papá.

## 21.- ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?

P21		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	6	60
Dos	3	30
Tres	1	10
Cuatro o más	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 60 % de los niños encuestados contestan que en sus hogares hay un televisor, el 30 % que tienen dos televisores y el 10 % que tienen tres televisores. La televisión resta mucho tiempo a las actividades productivas de los muchachos, causan serios problemas en la psiquis porque la mayoría de los programas trae escenas de violencia, sexo, pornografía y consumismo.

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

P22		
Opción	f	%
Mi habitación	3	20
La habitación de un hermano	0	0
El salón o cuarto de estar	0	0
La habitación de mis padres	8	53,34
En la cocina	2	13,33
En un cuarto de juegos	0	0
Otros sitios	2	13,33
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El televisor por lo general se encuentra en la habitación de los padres, 53 %, el 20 % de niños tienen la tele en su habitación el 13 % en la cocina y el 13 % en otros sitios.

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

P23		
Opción	f	%
Solo	2	7,69
Mi padre	4	15,39
Mi madre	10	38,46
Algún hermano/a	6	23,08
Otro familiar	2	7,69
Un amigo/a	2	7,69
Otras personas	0	0
<b>TOTAL</b>	26	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los muchachos ven la tele: 39 % con la madre, 23 % con algún hermano, 15 % con el padre, 8 % solo, 8 % con otro familiar y 8 % con un amigo o amiga, En los hogares de los niños encuestados la tendencia de los televisores en sus casas más bien es reducido, un televisor por hogar y este se encuentra desplazado en la habitación de los padres lo que no permite que los chicos miren televisión solos sino en compañía de sus padres y son los padres quienes eligen el programa que verá la familia.

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

P24		
Opción	f	%
Ordenador portátil	0	0
Impresora	2	8,70
Scáner	1	4,35
Web cam	0	0
MP3/MP4/iPod	0	0
Cámara de fotos digital	1	4,35
Cámara de video digital	1	4,35
Televisión de pago	0	0
Equipo de música	5	21,74
Teléfono fijo	3	13,04
DVD	9	39,13
Disco duro multimedia	0	0
Ninguna de estas, tengo otras	1	4,35
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 39 % tienen DVD, el 21 % equipo de música, el 13 % teléfono fijo, el 9 % impresora, el 4 % Scáner, el 4 % cámara de fotos digital, el 4 % cámara de video digital. Comenté anteriormente que los hogares de esta comunidad dan preferencia a otros artefactos eléctricos, lo que se ve reflejado claramente en la pregunta N° 24 en la que indican que en sus hogares más bien tienen equipo de música, DVD, cámara de fotos o cámara de video y no un ordenador de escritorio y mucho menos portátil, lo que significa un atraso tecnológico y los muchachos dan poco valor científico suponiendo que estos sirven solamente para jugar.

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

P25		
Opción	f	%
Paga semanal	2	10,53
Cuando necesito algo pido y me dan	7	36,84
En cumpleaños, fiestas, Navidad	5	26,32
Hago algún trabajo en casa	1	5,26
Hago algún trabajo fuera de casa	4	21,05
No me dan dinero	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 37 % de encuestados, dicen, que consiguen su propio dinero, cuando necesito algo, pido y me lo dan, el 26 % en cumpleaños, fiestas o navidad, el 21 % por algún trabajo que realizan fuera de la casa un 11 % por paga semanal y un 5 % por algún trabajo que realizan en casa. En esta fase de la vida los niños no tienen independencia económica por lo que para solventar sus necesidades cotidianas piden a sus padres que les sufragen sus gastos ya sea educativos, de distracción, de vestuario y nunca o casi nunca está conforme con lo que poseen a pesar de los limitantes económicos de sus padres.

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

P26		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Tengo mas dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	4	40
Tengo menos dinero del que necesito	6	60
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los niños encuestados, en un 60 % suponen que tienen menos dinero de lo que necesitan y sus padres no les facilitan todo lo que ellos piden o creen necesitar para

sus más apremiantes necesidades. En cambio el 40 % si creen que el dinero que tienen es suficiente para sus necesidades pequeñas que ellos tienen.

**27.- Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

P27		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	1	10
Televisión	8	80
No lo sé	1	10
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 80 % elige televisión, el 10 % internet y el 10 % no sabe que elegir.

**28.- Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

P28		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	3	30
Teléfono móvil	7	70
No lo sé	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 70 % elige teléfono móvil y el 30 % internet.

**29.- Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?**

P29		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Videojuegos	10	100
Televisión	0	0
No lo sé	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 100 % elige videojuegos.

### 30.- Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?

P30		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	8	80
Televisión	2	20
No lo sé	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 80 % elige teléfono móvil y el 20 % televisión.

### 31.- Si tuvieras que elegir ¿con qué te quedarías?

P31		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	0	0
Videojuegos	10	100
No lo sé	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 100 % elige el videojuego.

Realizando un resumen de las cinco últimas preguntas los niños y las niñas encuestadas prefieren tener en propiedad más bien un televisor, un teléfono móvil o un videojuego y no un ordenador o internet, lo que nos aclara aún más el panorama que en esta edad el niño da más preferencia a la distracción que al trabajo tesonero que significa la educación y sus retos que se presentan con la modernización y el avance tecnológico.

## 5.2. Segundo Grupo.-

CUESTIONARIO APLICADO A NIÑOS DEL SÉPTIMO AÑO DE LA ESCUELA “VICENTE NIETO”.

### 1.- ¿En qué curso estás?

Opción	f	%
No contesta	0	0
5to. De primaria	0	0
6to. De primaria	19	100
1ro. De ESO	0	0
2do. De ESO	0	0
3ro. De ESO	0	0
4to. De ESO	0	0
1ro. Bachillerato	0	0
2do. Bach.	0	0
1ro. De formación	0	0
2do. De formación	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 100 % de los niños y niñas encuestados pertenecen al Séptimo Año de Educación Básica.

### 2.- ¿Cuántos años tienes?

P2		
Opción	f	%
No contesta	0	0
11 años	13	68,42
12 años	3	15,79
13 años	3	15,79
14 años	0	0
15 años	0	0
16 años	0	0
17 años	0	0
18 años o más	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>



AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 68 % tienen la edad de 11 años, el 16 % 12 años y el 16 % 13 años.

### 3.- Sexo

P3		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Masculino	14	73,68
Femenino	5	26,32
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Masculino el 74 % y femenino el 26 %.

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

P4		
Opción	f	%
Mi padre	11	22,92
Mi madre	14	29,17
Un hermano/a	6	12,5
2 Hermanos/as	4	8,33
3 Hermanos/as	5	10,42
4 Hermanos/as	3	6,25
5 Hermanos/as o más	0	0
Mi abuelo/a	4	8,33
Otras personas	1	2,08
<b>Total</b>	48	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

¿Cuántas personas viven contigo? 29 % viven con la madre, 23 % con el padre, 13 % con un hermano o hermana, 10 % tienen tres hermanos, el 6 % cuatro hermanos, el 8 % viven también en su hogar con sus abuelos y el 2 % comparten su hogar con otras

personas. Este cuestionario se aplicó a los 19 alumnos del séptimo año de Educación Básica (14 niños y 5 niñas) comprendidos entre las edades de 11, 12 y 13 años de edad, cuyas familias en su gran mayoría son hogares estables conformados por el padre y la madre. Analizando el porte de la familia son pequeñas relativamente, hogares planificados en su mayoría con dos hijos solamente.

### 5.- ¿Cuál es la profesión de tu padre?

P5		
Opción	f	%
No contesta	1	5,26
Está desempleado	0	0
Es jubilado	0	0
Trabaja en el hogar	5	26,32
Desempeña un oficio	10	52,63
Realiza un trabajo técnico	2	10,53
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0
No lo sé/otro	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 53 % de padres de familia desempeña un oficio, 26 % trabaja en el propio hogar, el 11 % realiza un trabajo técnico, el 5 % no sabe o realiza otro trabajo que no está en la lista y el 5 % no contesta.

### 6.- ¿Cuál es la profesión de tu madre?

P6		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Está desempleada	2	10,53
Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	12	63,16
Desempeña un oficio	1	5,26
Realiza un trabajo técnico	1	5,26
Realiza un trabajo de nivel universitario	2	10,53
No lo sé/otro	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 63 % de las madres trabaja en el hogar, el 11 % está desempleada el 11 % realiza un trabajo a nivel universitario, el 5 % desempeña un oficio, el 5 % realiza un trabajo técnico y el 5 % no sabe que contestar. El 52 % de los padres de familia de los niños encuestados desempeñan un trabajo u oficio remunerado, lo que demuestra cierta estabilidad económica de los hogares, lo que permite que sus hijos estudien sin contratiempos de realizar ninguna actividad económica. La madre trabaja en los quehaceres del hogar y se encarga de la familia en un porcentaje del 63 % dando a entender que está pendiente de sus hijos especialmente en el aspecto educativo.

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

P7		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	7	36,84
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	3	15,79
Leer, estudiar, irme a dormir	5	26,32
Hablar con mi familia	4	21,05
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 37 % prefiere irse a su habitación a leer o navegar, el 26 % escoge que lee, estudia y se va a dormir, el 21 % habla con su familia y el 16 % prefiere navegar, jugar, ver la tele con la familia.

### 8.- ¿Qué lees?

P8		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	1	5,26
Solo lecturas obligadas del colegio	7	36,84
Otras lecturas: libros, revistas, comics	11	57,5
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 58 % lee otras lecturas: libros, revistas o comics, el 37 % sólo lee las lecturas obligadas del colegio y el 5 % nada. Las respuestas a la pregunta 7 hay un equilibrio porcentual en lo referente a su contestación, pero hay una mínima ventaja que prefiere ir a su habitación a leer, estudiar o ver televisión. Comparando con los resultados obtenidos con el grupo de niños anterior, éstos ya sienten la necesidad de independizarse, alejarse de la tutoría de sus padres y realizar sus actividades con más libertad. Por esta razón poco se dedican a leer asuntos de la escuela o del colegio, sino más bien leen otras lecturas, otros libros, revistas o comics, características éstas que inciden mucho en el rendimiento escolar, que es lo que deberían preocuparse los muchachos de esta edad.

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

P9		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	0	0
30 minutos	5	26,32
Entre 30 minutos y una hora	10	52,62
Entre una y dos horas	2	10,53
Entre dos y tres horas	0	0
Más de tres horas	2	10,53
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 53 % estudia al día o hace la tarea entre 30 minutos y una hora, el 26 % 30 minutos, el 11 % entre una y dos horas y el 11 % más de tres horas.

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

P10		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	1	5,26
30 minutos	9	47,37
Entre 30 minutos y una hora	6	31,58
Entre una y dos horas	2	10,53
Entre dos y tres horas	0	0
Más de tres horas	1	5,263
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 47 % de los niños encuestados leen máximo una 30 minutos diario, el 32 % entre 30 minutos y una hora el 11 % entre una y dos horas y el 5 % mas de tres horas; lo que significa muy poco tiempo para su edad y nivel educativo en el que se encuentran, esta investigación demuestra que el resto de tiempo libre utiliza en otros menesteres que no se relacionan con el asunto educativo.

**12.- ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible más de una respuesta)**

P12		
Opción	f	%
Voy a una academia	0	0
Tengo un profesor particular	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	7	30,44
Me ayuda mi padre	6	26,09
Me ayuda mi madre	10	43,47
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica

Las tareas los niños que realizan en casa lo hacen acompañados por su madre en un 44 %, lo que es en un gran porcentaje, en segundo lugar son ayudados por sus hermanos el 30 % y en un 26% son ayudados por sus padres.

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

P13		
Opción	f	%
No contesta	0	0
En mi habitación	9	47,37
En la habitación de un hermano/a	3	15,79
En una sala de estudio	5	26,32
En la sala de estar	2	10,53
En la cocina	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Un 47 % de los jóvenes el lugar preferido para realizar sus tareas de la escuela es su propia habitación, en este lugar tienen sus pertenencias lo que les facilita su trabajo, el 26 % hace en una sala de estudio, el 16 % en la habitación de un hermano y el 11 % en la sala de estar.

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

P14		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	4	21,05
Si	15	78,95
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 79 % de los niños y niñas se sirven del ordenador o el internet para realizar sus deberes o estudiar, el 21 % no.

**15.- Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (es posible más de una respuesta)**

P15		
Opción	f	%
Internet: Buscadores y páginas web	7	31,82
CD interactivo	0	0
Enciclopedias digitales	5	22,73
Word, Power Point, Excel, etcétera.	10	45,45
<b>TOTAL</b>	<b>22</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 46 % utiliza Word, Exel, Etc. El 23 % enciclopedias digitales, el 32 % internet, buscadores y páginas web. Para realizar sus trabajos y resolver deberes los muchachos si ayudan del ordenador o computadora, pocas veces asisten al ciber cuando el tema a investigarse así lo amerita, caso contrario consultan en las enciclopedias digitales, lo que más conocemos como Encarta.

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

P16		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Todas	19	100
Matemáticas	0	0
Lengua y Literatura	0	0
Historia/ Geografía	0	0
Idiomas	0	0
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0
Otra	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los niños y las niñas en este año de Educación Básica en un 100% aprobaron todas las materias en la última vez que les entregaron sus notas, lo que nos facilita la

comprensión que los alumnos asimilan correctamente los conocimientos impartidos en las casas escolares,

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

P17		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No, ninguno	13	68,42
Si, algunos (menos de la mitad)	5	26,32
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0
Sí, todos	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 68 % no utiliza, el 5 % si y el 26 % en algunos casos. En estas instituciones en la actualidad todavía no utilizan el internet para explicar su materia por situaciones entendibles de cobertura, no hay señal de internet en la zona, pero en la escuela Vicente Nieto se va a implementar el internet en este año lectivo 2011-2012. El CNT que significa Corporación Nacional de Telecomunicaciones, cumpliendo con el artículo de la Ley de Educación esta entregando a la institución educativa un lote de computadoras conjuntamente con el servicio de internet gratuito para la utilización tanto de alumnos como maestros.

**18.- ¿Tienes ordenador en casa?**

P18		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	8	42,1
Si	11	57,9
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.



El 58 % de encuestados si tienen ordenador en casa y el 42 % no lo tiene.

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

P19		
Opción	f	%
No contesta	8	42,11
En mi habitación	0	0
En la habitación de un hermano/a	6	31,58
En la habitación de mis padres	1	5,26
En la sala de estar	1	5,26
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	10,53
Es portátil	1	5,26
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 32 % el ordenador tienen en la habitación de un hermano, el 42 % no contesta, el 11 % el ordenador se encuentra en un cuarto de trabajo o estudio, el 5 % en la habitación de los padres y un 5 % es portátil. Más de la mitad del universo de alumnos encuestados: 58% tienen ordenador en casa, lo que difiere mucho comparando con la escuela anterior, de que la mayoría no tenía computador en casa.

### 20. - ¿Tienes internet en tu casa?

P20		
Opción	f	%
No contesta	8	42,11
No	9	47,36
Si	2	10,53
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 47 % no tiene internet en casa, el 42 % no contesta a esta pregunta y el 11 % contesta que si tiene internet en su propia casa. Los niños y las niñas no tienen internet en casa pero sí suelen utilizar asistiendo al ciber que funciona en el centro

parroquial de Palmas. Como no tienen internet en casa, en la pregunta N° 21 todos los entrevistados no contestaron, por esta razón no hacemos constar este cuadro.

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

P22		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	4	21,05
Si	15	78,95
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 79 % de los niños si suele utilizar el internet y el 21 % no. Utilizan poco tiempo porque el costo es oneroso y a la mayoría de niños sus padres no les dan dinero, porque solamente acuden a este sitio para distraerse con amigos en los juegos y escuchar música que brinda la red.

## 23.- De lunes a viernes ¿CUÁNTO TIEMPO UTILIZAS DIARIAMENTE INTERNET?

P23		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
Menos de una hora	10	52,64
Entre una y dos horas	1	5,26
Más de dos horas	0	0
Nada	4	21,05
No lo sé	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 53 % utilizan menos de una hora, el 21 % no contesta a esta pregunta, el 21 % contesta que no utiliza nada de tiempo y el 5 % entre una y dos horas.

## 24.- El sábado y el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

P24		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
Entre una y dos horas	9	47,37
Más de dos horas	0	0
Nada	3	15,79
No lo sé	3	15,79
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los muchachos de acuerdo al cuadro estadístico, ocupan la mayoría de ellos entre una y dos horas 47% y nada el 16 %, el 16 % no lo sabe y el 21 % no contesta a esta pregunta; dándonos un panorama muy claro de que sí utilizan, utilizan muy poco, más para actividades de recreación que para trabajos educativos o de investigación. El domingo que es un día de descanso, los niños utilizan más tiempo en el internet, entre una y dos horas.

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

P25		
Opción	f	%
En mi casa	0	0
En el colegio	0	0
En un ciber	15	93,75
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	0	0
En casa de un familiar	1	6,25
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 94 %, la mayoría de los niños y niñas de esta edad, quienes utilizan el internet para distintas actividades, navegan en el ciber particular que funciona en el centro parroquial y que atiende toda la semana, incluido sábado y domingo, el 6 % usa el internet en casa de un familiar.

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

P26		
Opción	f	%
Sólo	9	30
Con amigos	11	36,67
Con hermanos	7	23,33
Con mi padre	0	0
Con mi madre	2	6,67
Con mi novio/a	1	3,33
Con un profesor/a	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>30</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes entrevistados, en su mayoría suelen ir al internet acompañados de sus amigos 37%, solos el 30 %, con sus hermanos 23%, muy pocos van acompañados por sus padres 7 %, y con su novia el 3 %; éstos son en realidad quienes asisten para realizar alguna actividad provechosa en el ciber.

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

P27		
Opción	f	%
Nadie, he aprendido yo solo	9	50
Algún hermano/a	6	33,33
Mi novio/a	0	0
Algún amigo	1	5,56
Mi padre	0	0
Mi madre	0	0
Algún profesor/a del colegio	2	11,11
<b>TOTAL</b>	<b>18</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En la actualidad todos los niños y niñas tienen muy desarrollado sus destrezas para manejar los aparatos electrónicos por lo que se les hace muy sencillo aprender, el 50 % de ellos han aprendido solos a manejar el internet, el 30 % algún hermano, sólo el 11% les han enseñado sus maestros a navegar o utilizar tal o cual programa el 6 % algún amigo.

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

P28		
Opción	f	%
Familia	3	14,29
Amigos/as	0	0
Estudios	10	47,62
Deporte	4	19,05
Lectura	2	9,52
Televisión	1	4,76
Videojuegos	0	0
Hablar por teléfono	0	0
A nada	1	4,76
<b>TOTAL</b>	21	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Está visible el cuadro, los niños y jóvenes por lo general no utilizan el internet para mejorar sus estudios o par realizar actividades relacionadas con el colegio o la escuela, el 48 % dice que la utilización del internet quita tiempo a sus estudios, el 19 % al deporte y un 14 % a la familia, el 10 % a la lectura, un 5 % a la televisión y un 5 % a nada; muy claro el panorama que los jóvenes asisten solamente para recrearse o como un pasatiempo.

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

P29		
Opción	f	%
Para visitar páginas web	5	14,71
Envío de SMS	4	11,77
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	8	23,53
Para usar el correo electrónica (e-mail)	6	17,65
Televisión digital	0	0
Radio digital	0	0
Para usar programas	2	5,88
Para descargar música, películas o programas	9	26,47
Comprar o vender	0	0
Foros o listas de correo	0	0
Blogs	0	0
Fotologs	0	0
Hablar por teléfono	0	0
<b>TOTAL</b>	34	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 27 % usa el internet para descargar música, películas o programas, el 24 % para compartir videos, fotos, presentaciones; el 18 % utiliza como correo electrónico, el 15 % para visitar páginas web, el 12 % para enviar mensajes y el 6 % para usar programas.

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

P30		
Opción	f	%
Deportes	3	9,68
Software e informática	0	0
Programación de televisión	0	0
Noticias	2	6,45
Educativos	0	0
Culturales	0	0
Juegos	9	29,03
Música	14	45,16
Humor	3	9,68
Concursos	0	0
Adultos	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>31</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Por lo general, en su gran mayoría, visitan las páginas web por entretenimiento y diversión, en su orden, por importancia en el porcentaje tenemos que el 45 % escucha música, el 29 % ingresa a la página por juegos, para consultar deportes un 10 %. Informática, educativos, culturales 0%. Algo que podemos resaltar sobre la contestación a esta pregunta es que ninguno de ellos han visitado páginas con contenidos considerados sólo para adultos.

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

P31		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
Con chat	7	36,84
Con Messenger	3	15,79
Con las dos anteriores	3	15,79
Con ninguna de las anteriores	2	10,53
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 37 % utilizan el chat, los niños y los jóvenes chatean con sus amigos y compañeros, actividad también muy utilizada con los teléfonos celulares. Esta muy de moda ver a los jóvenes chateando mientras caminan. El 21 % no contesta, el 16 % se comunica con Messenger, el 16 % con las dos anteriores y el 11 % con ninguna de las anteriores.

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

P32		
Opción	f	%
No contesta	6	31,58
Siempre me muestro como soy	10	52,63
A veces finjo ser otra persona	3	15,79
Siempre finjo ser otra persona	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 53 % de los entrevistados, siempre se muestran como son, el 16 % fingen ser otra persona, el 32 % no contesta porque nunca han estado en esta página del internet. Los jóvenes siempre deben demostrar su personalidad en todas las circunstancias de la vida, no deben escudarse para cambiar su identidad.

### 33.- Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Usas webcam?

P33		
Opción	f	%
No contesta	6	31,58
Nunca	10	52,63
A veces	2	10,53
Siempre	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los niños ni jóvenes de este sector no utilizan webcam el 53 %, no contesta el 32 %, a veces el 11 %, siempre el 5 %.



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

P34		
Opción	f	%
Con mis amigos	5	27,78
Con mi familia	7	38,89
Con amigos virtuales	6	33,33
<b>TOTAL</b>	18	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 39 % habla con su familia, el 33 % con amigos virtuales y el 28 % con amigos.

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

P35		
Opción	f	%
No contesta	7	36,84
No tengo ninguno	5	26,32
Tengo, pero no los conozco	4	21,05
Tengo y he conocido alguno	3	15,79
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 37 % no contesta, el 26 % no tiene ningún amigo, el 16 % tiene algún amigo que sí ha conocido, y el 21 % tienen amigos virtuales que no los conocen y el 16 % si tiene y a conocido a alguno.

**36.- ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

P36		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
No	4	21,05
Si	11	57,9
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 58 % contesta que si, el 21 % que no y 21 % no contesta.

La mayoría de niños que utilizan internet lo hacen para jugar en la red, estadística negativa, porque piensan que el internet es para jugar y divertirse.

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

P37		
Opción	f	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	2	6,67
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	8	26,67
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	6	20
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	9	30
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	1	3,33
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	4	13,33
A ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	30	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 27 % utiliza juegos de carrera, el 13 % juegos de rol, el 30 % juegos de deporte FIFA, el 20 % juegos de estrategia y batalla, el 13 % juegos de rol y el 7 % juegos de comunidad virtual. Los porcentajes demuestran que los niños en esta edad son expertos en los juegos en red, todas las opciones o casi todas las opciones tienen sus preferencias, siendo los deportes con un 30 % el más preferido.

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

P38		
Opción	f	%
Juego en red con mi grupo de amigos	6	42,86
Jugar en red te permite hacer amigos	5	35,71
No estoy de acuerdo con ninguna	3	21,43
<b>TOTAL</b>	14	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 43 % está de acuerdo con la frase de que juegan en la red con un grupo de amigos. El 36 % están de acuerdo con la frase: jugar en red te permite hacer amigos y un 21 % no están de acuerdo con ninguna de las frases.

**39.- ¿Sueles usar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etc.)?**

P39		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
No	2	10,53
Si	13	68,42
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 68 % si suele usar las redes sociales, el 11 % no suele usar y el 21 % no contesta esta pregunta.

**40.- ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (es posible más de una respuesta)**

P40		
Opción	f	%
Facebook	13	81,25
Orkut	0	0
Hi5	0	0
Tuenti	0	0
MySpace	0	0
WindowsLiveSpace	3	18,75
LinkedIn	0	0
Sonico	0	0
Otras redes sociales	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

La mayoría, 81 % usan las redes sociales, especialmente el Facebook, el 19 % utiliza Windows Live Space y el 21 %, esta última cantidad representa a los niños o jóvenes que no utilizan las redes sociales.

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

P41		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
No	8	42,11
Si	7	36,84
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contesta el 21 %, no ha hecho alguna página web el 42 % y si lo ha hecho el 37 %.

#### 42.- ¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta)

P42		
Opción	f	%
Deportes	5	25
Software e informática	0	0
Programación de televisión	0	0
Noticias	0	0
Educativos	0	0
Culturales	0	0
Juegos	6	30
Música	6	30
Humor	2	10
Concursos	1	5
Adultos	0	0
Historia personal	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

30 % juegos, 30 % música, 25 % deportes y 10 % humor.

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

P43		
Opción	f	%
Expresar mi opinión	5	33,33
Compartir información con conocidos	1	6,67
Darme a conocer y hacer amigos	5	33,33
Escribir sobre lo que me gusta	1	6,67
Me sirve de desahogo	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	3	20
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0
<b>TOTAL</b>	15	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Lo más útil es poder expresar su propia opinión 33 %, darme a conocer y hacer más amigos el 33, ser útil para otros interesados en el tema 20 %, compartir información con conocidos 7 % y escribir sobre lo que me gusta 7 %.

**44.- Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (es posible más de una respuesta)**

P44		
Opción	f	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	1	4,76
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	7	33,33
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	4	19,05
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	0	0
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	2	9,52
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	3	14,29
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	4,76
No estoy de acuerdo con ninguna	3	14,29
<b>TOTAL</b>	21	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

La mayoría de los encuestados 33 % creen que no acarrea ninguna consecuencia las situaciones que está constando en el cuadro, sino más bien piensa que son

actividades tan normales, el 19 % cree que puede poner cualquier video o foto de sus amigos o familias en internet, el 14 % dice que es divertido hablar con desconocidos a través del internet, el 14 % no está de acuerdo con ninguna de las situaciones, al 10 % no le importa agregar a desconocidos a su Messenger y el 5 % considera haber sido perjudicado a través de internet.

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

P45		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
No	13	68,42
Si	2	10,53
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 68 % no discute con sus padres por el uso que hacen del internet, el 11 % si y el 21 % no contesta esta pregunta.

#### 46.- ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

P46		
Opción	f	%
Por el tiempo que paso conectado/a	2	100
Por el momento del día en que me conecto	0	0
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	0
<b>TOTAL</b>	2	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Por el tiempo que pasa conectado es el motivo más importante con el 100 %.

**47.- ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**

P47		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
No	10	52,63
Si	5	26,32
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No hay ni premio ni castigo por el uso del internet para el 53 %, que si contesta el 26 % y no contesta a esta pregunta el 21 %. Las personas encuestadas respondieron en su mayoría que si discuten con sus padres por el uso del internet por el tiempo que utilizan en mantenerse conectados y se preocupan por lo qué hacen. La mayoría de ellos preguntan ¿qué hacen? O echan un vistazo a lo que su hijo está haciendo. Los padres de familia tienen conceptos negativos del internet y se preocupan que sus hijos entren a programas con contenidos para adultos o en su defecto entren en programas de contenido erótico o sexual no acorde a la edad de ellos.

**48.- ¿Qué hacen tus padres mientras estas conectado/a internet? (es posible más de una respuesta)**

P48		
Opción	f	%
Me preguntan qué hago	7	33,33
Echan un vistazo	4	19,05
Me ayudan, se sientan conmigo	1	4,76
Están en la misma habitación	0	0
Comprueban después por dónde he navegado	0	0
Miran mi correo electrónico	1	4,76
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	2	9,52
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	0	0
No hace nada	6	28,57
<b>TOTAL</b>	21	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Mientras estás conectado a internet tus padres: el 33 % preguntan qué hago, el 19 % echan un vistazo, el 10 % hacen algunas actividades junto, el 5 % ayudan y se sientan igual, el 5 % miran el correo electrónico y el 29 % no hace nada.

**49.- Cuando navegas por internet, según tus padres, ¿Qué cosa no puedes hacer? (es posible más de una respuesta) Señala qué cosa te prohíben tus padres)**

P49		
Opción	f	%
Comprar algo	4	12,5
Chatear o usar el Messenger	2	6,25
Dar información personal	4	12,5
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	3,13
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	2	6,25
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	2	6,25
Ver vídeos o fotos	0	0
Colgar videos o fotos	7	21,88
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	3,13
Enviar correos electrónicos	3	9,38
Jugar	4	12,5
No me prohíben nada	2	6,25
<b>TOTAL</b>	32	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Existen muchas cosas que los niños suponen que sus padres prohíben realizar en internet como colgar videos o fotos 22 %, comprar algo o jugar en red con el 12 % cada asunto, o dar información personal 13 %, jugar 13 %, enviar correos electrónicos el 3 %, no prohíben nada el 6 %.



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

P50		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
Un principiante	2	10,53
Tengo un nivel medio	10	52,63
Mi nivel es avanzado	2	10,53
Soy todo un experto	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes creen tener un nivel medio 53 % en cuanto a considerarse en la utilización del internet frente a sus familiares o amigos, el 11 % es más optimista y cree tener un nivel avanzado y sólo un 5 % cree ser experto en el manejo y utilización del internet. En cambio el 21 % no contesta.

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

P51		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	1	5,26
Poco	12	63,16
Bastante	3	15,79
Mucho	3	15,79
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Significa poco la frase “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación” el 63 % de los niños entrevistados consideran así, al 16 % significa bastante, a otro 16 % mucho y para un 5 % no significa nada.

**52.- Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”.**

P52		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	5	26,31
Poco	9	47,37
Bastante	3	15,79
Mucho	2	10,53
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Esta frase significa poco para los niños entrevistados, el 47 % consideran así, al 26 % nada, al 16 % bastante y al 11 % mucho.

**53.- Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aíle de mis amigos y familiares”**

P53		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	9	47,36
Poco	6	31,58
Bastante	2	10,53
Mucho	2	10,53
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Significa nada para el 47 % de niños preguntados sobre cuánto están de acuerdo con la frase: “Internet puede hacer que me aíle de mis amigos y familiares”, para el 32 % significa poco, para el 11 % bastante y para el otro 11 % mucho.

#### 54.- ¿Tienes móvil Propio?

P54		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	4	21,05
Sí	10	52,63
No, pero uso el de otras personas.	5	26,32
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

La mayoría de jóvenes encuestados: 53 % tienen móvil propio, el 21 % no tiene y el 26 % usa el de otras personas porque no tiene en propiedad.

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

P55		
Opción	f	%
No contesta	9	47,37
A los 8 años o menos	1	5,26
A los 9 años	1	5,26
A los 10 años	2	10,53
A los 11 años	6	31,58
A los 12 años	0	0
A los 13 años	0	0
A los 14 años	0	0
A los 15 años	0	0
Con más de 15 años	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

A los 11 años han tenido su primer celular el 32 % de niños, pero debemos notar que el 47 % no contesta porque no tiene celular, el 11 % a los 10 años, el 5 % a los nueve años y el otro 5 % a los ocho años o menos.

### 56.- ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

P56		
Opción	f	%
No contesta	9	47,36
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	15,79
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	1	5,26
Me los compraron otros familiares	0	0
Me lo compré yo mismo	2	10,53
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	2	10,53
Lo heredé de otra persona	2	10,53
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Me lo compraron mis padres sin pedirlo 16 %, me lo compré yo mismo: el 11 %. Fue un regalo: el 11 %. Lo heredé de otra persona: 11 %. El 47 % no contesta porque no tiene celular, me lo compraron mis padres porque se lo pedí el 5 %.

### 57.- ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

P57		
Opción	f	%
No contesta	9	47,36
Comprado nuevo	5	26,32
De segunda mano	5	26,32
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contesta el 47 % porque no tiene celular. El 26 % comprado nuevo y el otro 26 % de segunda mano.

### 58.- ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

P58		
Opción	f	%
No contesta	9	47,37
Yo mismo	6	31,58
Mis padres	4	21,05
Otros	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contestan porque la mayoría no tiene celular 47 %, se paga la misma persona el 32 % y pagan los padres el 21 %.

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

P59		
Opción	f	%
No contesta	9	47,37
Es de tarjeta	4	21,05
Es de contrato	3	15,79
No lo sé	3	15,79
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contesta el 47 %, es de tarjeta el 21 % es de contrato el 16 % y no lo sabe el 16 %.

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

P60		
Opción	f	%
No contesta	9	47,37
No lo sé	2	10,53
5 dólares o menos	7	36,84
Entre 5 a 10 dólares	1	5,26
Entre 10 y 20 dólares	0	0
Entre 20 y 30 dólares	0	0
Más de 30 dólares	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contesta el 47 %, cinco dólares o menos el 37 %, no lo sabe el 11 % y entre cinco y diez dólares el 5 %.

**61.- El móvil te sirve principalmente para...(es posible más de una respuesta)**

P61		
Opción	f	%
Hablar	11	8,66
Enviar mensajes	12	9,45
Chatear	3	2,36
Navegar por Internet	4	3,15
Jugar	11	8,66
Como reloj o como despertador	12	9,45
Ver fotos y /o vídeos	10	7,87
Hacer fotos	10	7,87
Grabar vídeos	10	7,87
Como agenda	7	5,51
Como calculadora	11	8,66
Escuchar música o la radio	13	10,24
Ver la televisión	5	3,94
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	8	6,3
<b>TOTAL</b>	127	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Escucha música o la radio el 10 %, envía mensajes el 10 %, utiliza como reloj o como despertador 10 %, hablar 9 %, chatear 3 %, navegar 3 %, jugar 7 %, ver fotos 8 %, hacer fotos 8 %, grabar videos 8 %, como calculadora 9 %, etc. Los niños encuestados en su mayoría si tiene móvil propio o teléfono celular que por lo general fue comprado por sus padres cuando ellos tenían una edad entre los 10 y 11 años y porque ellos mismos se lo han pedido que les compraran. Gastan mensualmente menos de 5 dólares en la compra de tarjetas tiempo libre para utilizar especialmente en el envío de mensajes de texto con amigos y familiares.

**62.- ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta)**

P62		
Opción	f	%
Con mi padre	8	22,86
Con mi madre	6	17,14
Con mis hermanos/as	6	17,14
Con mis familiares	7	20
Con mis amigos/as	6	17,14
Con mi novio/a	2	5,71
<b>TOTAL</b>	35	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 23 % se comunican con el papá, el 17 % con la mamá, el 17 % con sus hermanos, el 20 % con sus familiares y el 17 % con sus amigos. Lo que demuestra que en porcentajes iguales se comunican con sus familiares y amigos. Con su novia el 6 %.

**63.- Si me quedara dos semanas sin móvil...**

P63		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
Mi vida cambiaría a mejor	1	5,26
Mi vida cambiaría a peor	1	5,26
No pasaría nada	13	68,43
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes dan muy poca importancia a los celulares en el desarrollo de sus vidas ya que un porcentaje muy significativo, el 68 % considera que no pasaría nada si se que darán sin celular, los porcentajes se asemejan a un 5 % que su vida cambiaría para mejor o que su vida cambiaría para peor y un 21 % no contesta.

#### 64.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?

P64		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
No	7	36,84
Si	8	42,11
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En el sector los padres de familia si se preocupan sobre el uso adecuado que sus hijos deben dar al teléfono celular un 42 %, trente al 37 % que no discute con sus padres por este motivo y el 21 % no contestan a la pregunta.

#### 65.- ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

P65		
Opción	f	%
Por el tiempo que lo uso	8	80
Por el momento del día en que lo uso	0	0
Por el gasto que hago	2	20
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los motivos son varios por los que los jefes del hogar no quieren que sus hijos usen mal el celular, especialmente por el tiempo que pasan comunicándose o chateando con sus amistades, el 80 % considera de esta manera y un 20 % es por el gasto, es decir el costo de la tarjeta que consumen los chicos.

#### 66.- ¿Te castigan o premian por el uso del móvil?

P66		
Opción	f	%
No contesta	4	21,05
No	6	31,58
Si	9	47,37
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.



En muchas de las circunstancias el uso del teléfono móvil está equiparado como un premio o castigo para los niños en esta edad, por esta razón el 47 % creen que si es un premio o un castigo que cuando no se han portado bien o no han hecho tal o cual actividad con responsabilidad. En cambio el 32 % considera que no tiene ninguna relación con el premio o castigo el tener un celular y el 21 % no contesta esta pregunta.

**67.- ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta)**

P67		
Opción	f	%
Cuando estoy en clase	11	52,38
Cuando estoy estudiando	4	19,05
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	4	19,05
Cuando estoy durmiendo	1	4,76
No lo apago nunca	1	4,76
<b>TOTAL</b>	21	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Es una buena costumbre que los muchachos apaguen el celular en clase, especialmente que estén consientes de este valor, el 52 % de entrevistados apagan el celular en los momentos de clase, un 19 % apagan cuando están estudiando o cuando está haciendo otras actividades inherentes a su familia, el 19 % cuando están con familiares, el 5 % cuando está durmiendo y el 5 % restante no lo apaga nunca.

**68.- ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**

P68		
Opción	f	%
No contesta	5	26,32
Nunca	5	26,32
Algunos días	4	21,05
Casi todos los días	3	15,79
Todos los días	2	10,53
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 26 % no contesta, el 26 % nunca han recibido mensajes o llamadas, el 21 % si ha recibido algunos días, el 16 % reciben casi todos los días y un 11 % si reciben mensajes o llamadas de noche cuando ya están en la cama. Si sumamos los porcentajes de: “no contesta o nunca” nos damos cuenta fácilmente que un 43 % de los entrevistados no reciben llamadas ni mensajes en la noche, cuando los jóvenes ya están descansando.

**69.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**

P69		
Opción	f	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	13,33
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	0	0
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	0	0
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	1	6,67
No estoy de acuerdo con ninguna	12	80
<b>TOTAL</b>	15	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los niños no están de acuerdo en su mayoría con ninguna de las frases; el 80 % lo que se demuestra que ellos no utilizan el celular para estos menesteres contrarios a las buenas costumbres y al respeto de nuestro prójimo. El 13 % si ha utilizado el móvil para estos menesteres y un 7 % si ha recibido mensajes obscenos de personas desconocidas.

**70.- Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**

P70		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	19	100
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 100 % de los niños saben o en algún momento han jugado con videojuegos o con juegos de ordenador.

**71.- De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (es posible más de una respuesta)**

P71		
Opción	f	%
PlayStation 2	8	29,63
PlayStation 3	2	7,41
XBox 360	3	11,11
Wii	1	3,70
PSP	2	7,41
Nintendo DS	1	3,70
Game Boy	5	18,52
No tengo ninguna	5	18,52
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los porcentajes se dividen equitativamente para toda clase de juegos que los niños tienen en sus casas, 30 % PlayStation 2, GameBoy 19 %, Xbox 360 11 %, PlayStation3 7 %, Wii 4 %, PSP 7 %, Nintendo DS 4 % y no tienen ninguno de estos juegos el 18 % de los encuestados.

**72.- ¿Juegas con el Playstation 2?**

P72		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	7	36,84
Si	12	63,16
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 63 % de niños juegan o han jugado con este tipo de juegos, en cambio el 37 % no han jugado con este tipo de juegos.

**73.- Playstation 2 ¿Tienes algunos de estos juegos? (es posible más de una respuesta)**

P73		
Opción	f	%
Pro Evolution Soccer 2008	3	11,11
Fifa 08	4	14,82
Need of speed: Pro Street	3	11,11
Pro Evolution Soccer 2009	2	7,41
Fifa 09	3	11,11
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	8	29,63
God of War II Platinum	0	0
Los Simpson: el videojuego	4	14,81
Singstar: canciones Disney	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	27	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Grand auto San Andreas el 30 %, Fifa 08 el 15 %, los Simpson 15 %, Fifa 09 el 11 %, Need of speed 11%. Por el poco conocimiento que tengo sobre el asunto de clases de juegos, pero parece que los muchachos han interpretado mal la pregunta y considero que las respuestas son erróneas.

**74.- ¿Juegas con el Playstation 3?**

P74		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	18	94,74
Si	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No juegan con el Playstation el 95 % y si juegan el 5 %.

**75.- Playstation 3 ¿Tienes algunos de estos juegos? (es posible más de una respuesta)**

P75		
Opción	f	%
Pro Evolution Soccer 2009	2	12,5
Call of Duty: Modern Warfare	1	6,25
Beijing 2008: juegos olímpicos	3	18,75
FIFA 09	2	12,5
Assasins Creed	0	0
Grand turismo 5 prologue	1	6,25
Prince of Persia	1	6,25
Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	6,25
Pro Evolution Soccer 2008	1	6,25
Grand Theft Auto IV	2	12,5
Fifa 08	1	6,25
Ninguno	1	6,25
<b>TOTAL</b>	16	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes si tienen algunos de estos juegos, 19 % Beijing 2008, Soccer 2009 13 %, FIFA 09 13 %, Grand auto IV 13 %,

**76.- ¿Juegas con el Xbox 3600?**

P76		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	11	57,9
Si	8	42,1
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No juegan el 58 %, si juegan el 42 %.

**77.- Xbox 360: ¿Tienes algunos de estos juegos? (es posible más de una respuesta)**

<b>P77</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Grand Theft Auto IV	5	26,32
Gears of war classics	0	0
Hallo 3	1	5,26
Pro Evolution Soccer 2009	4	21,05
FIFA 08	4	21,05
Call of duty: modern warfare	0	0
Assasin's creed	0	0
Lost Odyssey	1	5,26
Soul Calibur IV	0	0
Ninja Gaiden II	4	21,05
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Grand auto IV 26 %, Hallo 3 5 %, soccer 2009 21 %, FIFA 08 21 %, Ninja 2 21 %.

**78.- ¿Juegas con Nintendo Wii?**

<b>P78</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
No	11	57,9
Si	8	42,1
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No juega el 58 %, si juega el 42 %.

**79.- Nintendo Wii ¿Tienes algunos de estos juegos? (es posible más de una respuesta)**

P79		
Opción	f	%
Wii Paly	1	5
Mario Kart	6	30
Wii Fit	0	0
Super Mario galaxy	5	25
Super smash bros brawl	2	10
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	3	15
Big Brain academy	0	0
Triivial	1	5
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0
Mario Party 8	2	10
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Mario Kart el 30 % .Super mario galaxy 25 %, Super Smash 10 %, juegos olímpicos 15 %, Trivial 5 % Mario Party 8 con el 10 %.

**80.- ¿Juegas con PSP?**

P80		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	12	63,16
Si	7	36,84
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No juega el 63 %, si juega el 37 %.

### 81.- PSP ¿Tienes algunos de estos juegos? (es posible más de una respuesta)

P81		
Opción	f	%
Pro evolution Soccer 2008	1	5,26
FIFA 08	5	26,32
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	4	21,05
Tekken: Dark Resurrection Platinum	2	10,53
WWE Smackdown! vs Raw 2008	3	15,79
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	5,26
FIFA 09	1	5,26
Los Simpsons – el videojuego	1	5,26
God of war: Chains of Olympus	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	1	5,26
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Fifa08 26 %, Fifa09 5 %, Raw 2008 16 %,Grand Auto 21 %, Dark Platinum 11 %, Soccer 2008 5 %, Final Fantasy 5 %.

### 82.- ¿Juegas con Nintendo DS?

P82		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	17	89,47
Si	2	10,53
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 89 % no juega con Nintendo DS, el 11 % si juega.



**83.- Nintendo DS ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posible más de una respuesta)**

P83		
Opción	f	%
New Super Mario Bross	0	0
Cocina conmigo	0	0
Magia en acción	1	20
42 juegos de siempre	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	20
Mario Kart DS	1	20
Más Brain Training	1	20
Guitar Hero: On Tour	1	20
Imagina ser mamá	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Magia en acción 20 %, Mario Sónico en los juegos olímpicos 20 %, Mario Kart DS 20 %, Más Brain Training 20 %, Guitar Hero 20 %.

**84.- ¿Juegas con los Gameboy?**

P84		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	11	57,9
Si	8	42,1
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No juega el 58 %, si juega el 42 %.

**85.- Gameboy: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P85		
Opción	f	%
Super Mario Bros	7	41,18
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0
PoKémon Yellow	1	5,88
Final Fantasy Tactics Advance	0	0
Legend of Zelda: DX	0	0
Mario Tennis	2	11,77
Dragon Ball Z	4	23,53
Asterix y Olbelix	0	0
Los Sims toman la calle	3	17,65
Pokémon Esmeralda	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	17	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Super Mario Bros 41 %, PoKemon Yellow 6 %, Mario Tennis 12 %, Drago Ball Z 24 %, Los Sims toman la calle 18 %.

**86.- ¿Juegas con el ordenador?**

P86		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	5	26,32
Si	14	73,68
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Si juegan el 74 %, no juegan el 26 %.

**87.- Ordenador: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P87		
Opción	f	%
Los Sims 2 y sus hobbies	1	3,57
Los Sims megaluxe	3	10,71
World of Warcraft	5	17,86
World of Warcraft - the Burning Crusade	2	7,14
Los Sims: cocina baña-accesorios	2	7,14
Call of Duty: Modern Warfare	5	17,86
Activa tu mente	2	7,14
Sacred 2: Fallen Angel	1	3,58
Brain Trainer 2	2	7,14
World of Warcraft- Battle Chest	1	3,57
Ninguno	4	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los Sims 2 4 %, Los Sims mega luxe 11 %, World of Warcraft 18 %, World of Warcraft the burning crusade 7 %, Call of Duty 18 %.

**88.- De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

P88		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	5	26,32
Entre una hora y dos	7	36,84
Más de dos horas	1	5,26
No lo se	4	21,05
Nada	2	10,53
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los niños entrevistados consideran que entre una o dos horas al día utilizan en los videojuegos: 37 %, menos de una hora el 26 % y más de dos horas el 5 %. El 21 % no da su opinión sobre este particular.

**89.- El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

P89		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	3	15,79
Entre una hora y dos	6	31,58
Más de dos horas	4	21,05
No lo se	2	10,53
Nada	4	21,05
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los porcentajes se repiten como en el asunto anterior con una proporcionalidad igual. Entre una y dos horas el 32 %, mas de dos horas el 21 %, no lo se 11 % y nada el 21 %.

**90.- ¿Tienes juegos pirateados?**

P90		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	15	78,95
Sí, tengo alguno	4	21,05
Si, casi todos los que tengo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No, ninguno el 79 %, sí tengo alguno 21 %.

### 91.- ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)

P91		
Opción	f	%
Descargándolos de internet	2	25
Los grabo de un amigo	0	0
Los compro en una tienda o en la calle	6	75
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los pocos que contestan que si tienen juegos pirateados lo consiguen comprando en la calle en su gran mayoría, el 75 % por la facilidad de salir a la ciudad y comprar en los diferentes lugares que ofrecen esta mercadería y el 25 % descarga del internet.

### 92.- ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)

P92		
Opción	f	%
Juego solo	9	26,47
Con mi madre	4	11,77
Con mi padre	2	5,88
Con mis hermanos/as	10	29,41
Con los amigos/as	9	26,47
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 29 % juega con sus hermanos, el 27 % juega solo, el 27 % juega con amigos, el 12 % juega con su mamá y el 6 % juega con su papá. Esta clase de juegos invita a los niños a jugar en sociedad, por esta razón buscan a sus padres, hermanos o amigos para divertirse.

### 93.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

P93		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	10	52,63
Si	9	47,37
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los padres de familia no están de acuerdo que sus hijos gasten su tiempo en los videojuegos, por esta razón el 47 % de los entrevistados contestan que si tienen problemas y un 53 % no tiene inconvenientes con sus progenitores sobre el uso del tiempo en los videojuegos.

### 94.- ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

P94		
Opción	f	%
Por el tiempo que paso jugando	9	75
Por el momento en el que juego	1	8,33
Por el tipo de juegos	2	16,67
<b>TOTAL</b>	12	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Si es que tienen problemas con los padres de familia es por el tiempo que desperdician en estos juegos, 75 % lo consideran así. El tiempo que dedicarían al estudio o actividades provechosas lo malgastan en estos juegos, el 17 % por el tipo de juegos y el 8 % por el momento en el que juega.

### 95.- ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?

P95		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	10	52,63
Si	9	47,37
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No existe esta cultura del premio o del castigo con los videojuegos, el 53 % dice que no, frente al 47 % que considera que si.

**96.- ¿Sabes tus papás de que van los videojuegos con los que juegas?**

P96		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	7	36,84
Si	11	57,9
No lo sé	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

De acuerdo a la encuesta la mayoría de padres de familia si saben a que juegan sus hijos en los videojuegos, un 58 % lo que representa la gran mayoría. El 37 % no sabe y el 5 % no le interesa saber.

**97.- Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas. ¿Te dejarían jugar con ellos?**

P97		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Si con todos	8	42,11
Con algunos sí, con otros no	7	36,84
No me dejarían jugar con casi ninguno	4	21,05
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Si los padres saben a que juegan sus hijos, les dejan jugar con la mayoría porque están consientes de su contenido que no es perjudicial para sus hijos 42 %; con algunos sí, con algunos no el 37 % y el 21 % no les dejarían jugar con ninguno.

**98.- ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos? (es posible más de una respuesta)**

P98		
Opción	f	%
Familia	5	15,63
Amigos/as	3	9,38
Estudios	10	31,25
Deporte	8	25
Lectura	3	9,38
Televisión	1	3,12
Hablar por teléfono	0	0
A nada	2	6,24
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los videojuegos, está muy claro que a quitado tiempo a muchas actividades importantes de nuestra vida, el 31 % a los estudios, el 15 % a la familia, a los amigos y a la lectura, entre los más importantes. También al deporte el 25 %, a los amigos el 9 %, a la televisión el 3 %, consideran que a nada el 6 %

**99.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**

P99		
Opción	f	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	8	21,62
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	13	35,14
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	12	32,43
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	10,81
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los videojuegos, y hay muchos de ellos que a los muchachos los vuelven violentos, ellos están consientes de esto, 35 % o que les afecta en su vida real, porque un 32 % indica que pueden hacer cosas que no podrían en la vida real. Al 22 % considera



conocer a alguna persona que cuando llega a casa no para de jugar y no están de acuerdo con ninguna de estas frases el 11 %.

**100.- ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?**

P100		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	1	5,26
1	6	31,58
2	8	42,11
3	3	15,79
Más de tres 3	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los hogares de los niños entrevistados, en el 42 % de sus hogares hay 2 televisores como promedio. En el 32 % hay uno, en el 16 % hay tres; y más de tres en el 5 %.

**101.- ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (es posible más de una respuesta)**

P101		
Opción	f	%
En mi habitación	7	20
En la habitación de un hermano/a.	5	14,29
En la habitación de mis padres	15	42,86
En la sala de estar	3	8,57
En la cocina	3	8,57
En un cuarto de juegos	2	5,71
<b>TOTAL</b>	35	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 43 % de los hogares de los niños encuestados tienen el televisor en el cuarto de sus padres, el 14 % en la habitación de un hermano o hermana, en la sala o en la cocina tienen el 9 %. Estos porcentajes facilitan a que los padres de familia tengan un control sobre el televisor y para que los niños no abucen de ello tanto en programas como en horarios.

### 102.- De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

P102		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	4	21,02
Entre una hora y dos	8	42,12
Más de dos horas	2	10,53
No lo se	5	26,33
Nada	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 42 % de niños y niñas miran televisión entre una hora y dos, el 26 % no tiene conocimiento de cuanto tiempo mira, el 21 % ve televisión menos de una hora diaria y el 10 % más de dos horas diarias de televisión.

### 103.- El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

P103		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	6	31,58
Entre una hora y dos	2	10,53
Más de dos horas	4	21,05
No lo sé	7	36,84
Nada	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 37 % de encuestados no tiene idea de cuánto tiempo mira la televisión los fines de semana, el 32 % mira menos de una hora, el 21 % más de dos horas y el 11 % entre una hora y dos. Estas dos tablas tienen similitud de contenidos, variando un poco en el

porcentaje de que miran televisión entre una hora y dos dependiendo de que sea entre la semana o en sábado y domingo.

**104.- ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta)**

P104		
Opción	f	%
En mi habitación	7	24,13
En la habitación de un hermano/a.	3	10,35
En la habitación de mis padres	14	48,28
En la sala de estar	2	6,9
En la cocina	1	3,44
En un cuarto de juegos	2	6,9
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Como la televisión en su gran mayoría se encuentra en la habitación de los padres el 48 % también miran en esta habitación del hogar, el 24 % mira en la habitación propia de los niños, el 10 % en la habitación de un hermano el 7 % en la sala de estar el 7 % en la sala de juegos y el 3 % en la cocina.

**105.- ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta)**

P105		
Opción	f	%
Solo	9	19,57
Con mi padre	7	15,22
Con mi madre	10	21,74
Con algún hermano/a	16	34,78
Con otro familiar	1	2,17
Con un amigo/a	3	6,52
<b>TOTAL</b>	<b>46</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En compañía de un hermano o hermana ven la televisión 35 %, solos el 20 %, con sus padres el 15 y el 21 %, con amigos el 7 % y con otro familiar el 2 %.

**106.- ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (Es posible más de una respuesta)**

P106		
Opción	f	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	9	22,5
Comer	12	30
Navegar por internet	0	0
Hablar por teléfono	3	7,5
Leer	0	0
Dormir	2	5
Charlar con mi familia	6	15
Jugar	8	20
<b>TOTAL</b>	40	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

De mucha comprensión este cuadro, porque es difícil estudiar mientras se mira la televisión, por esta razón el 30 % puede comer, el 23% hace las tareas del colegio, el 20 % jugar, el 15 % charla con su familia, el 8 % habla por teléfono y el 5 % duerme, indicando lo complicado de este trabajo, no se puede estudiar o hacer las tareas y ver televisión.

**107.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**

P107		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	7	36,84
Si	12	63,16
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Si discuten el 63 % lo que son la gran mayoría, no discuten el 37 %, demuestra la pauta de que los niños usan la televisión en un horario que no interfiera las labores educativas.

### 108.- ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)

P108		
Opción	f	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	9	56,25
Por el momento del día en el veo la tele.	2	12,5
Por los programas que veo	5	31,25
<b>TOTAL</b>	16	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los padres de familia controlan el uso de la tele por el tiempo que malgastan un 56 % más que por los programas que ven el 31 %. Controlan a más del tiempo también la programación que los niños ven el 31 %.

### 109.- ¿Te castigan o premian con la tele?

P109		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	10	52,63
Si	9	47,37
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Existe una igualdad casi, de criterios sobre el premio y castigo con la televisión, 53 % dice que si y un 47 % dice que no, tendencia con criterio muy formal porque la tele no debe ser asunto de castigo o premio sino más bien tomarlo como un medio de comunicación muy importante en la época actual.

**110.- Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?**

P110		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Yo mismo	6	31,58
Mis hermanos/as	0	0
Mi padre	3	15,79
Mi madre	8	42,11
Entre todos, lo negociamos	2	10,52
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Es una norma muy importante el negociar que programa ver toda la familia, en una sola habitación y en un solo televisor porque fomenta la unión familiar, se consume menos energía y los padres son por lo general quienes eligen el programa a mirar, 42 % elige la madre, en un 31 % elige el propio niño o niña, tan solo el 10 % negocian entre todos el programa a mirar y el padre 16 %.

**111.- ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

P111		
Opción	f	%
Películas	16	21,05
Dibujos animados	14	18,42
Deportes	11	14,47
Series	4	5,26
Concursos	5	6,58
Documentales	5	6,58
Noticias	7	9,21
Programas del corazón	7	9,21
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	7	9,21
<b>TOTAL</b>	<b>76</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los programas infantiles son los preferidos por los niños y son seguidos en la televisión: las películas, los dibujos animados, los deportes, etc. Representados por los porcentajes: 21, 18 y 14 % respectivamente. Con el 9 % están las noticias, programas del corazón y el realiti show. Y con el 6 % series, concursos y documentales.

**112.- ¿Hay algún programa que tus padres no te deja ver?**

<b>P112</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	0	0
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	2	10,53
Si hay programas que no me dejan ver	17	89,47
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Sí hay programas que los padres no dejan ver, y estos son un 89 %, en cambio dejan ver todos los programas en el 11 %.

**113.- ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**

<b>P113</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Películas	13	38,24
Dibujos animados	3	8,82
Deportes	5	14,71
Series	2	5,88
Concursos	2	5,88
Documentales	2	5,88
Noticias	2	5,88
Programas del corazón	3	8,82
Reality Shows	2	5,88
<b>TOTAL</b>	<b>34</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Las películas, 38 % son los programas que los padres no dejan ver con libertad a sus hijos, seguido de los deportes 15 % y los programas del corazón 9 %. Los demás

tienen menos porcentajes como dibujos animados 9 %, y los demás con un porcentaje del 6 % cada uno.

**114.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

P114		
Opción	f	%
Veo más tele de la que debería	11	16,42
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	10	14,93
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	1,49
Me aburre la televisión	4	5,97
Elijo el programa antes de encender la televisión	11	16,42
Me encanta hacer zapping	12	17,91
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	7	10,45
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	4	5,97
No estoy de acuerdo con ninguna.	7	10,45
<b>TOTAL</b>	<b>67</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los niños están consientes de que ven televisión más tiempo del que deberían, se sobrentiende que un niño debe mirar televisión poco tiempo, como diversión y no como tiempo gastado de manera impugna el 16 %; el 16 % elige primero el programa antes de encender la televisión a, al 18 % le encanta hacer zapping, al 11 % envía SMS a la televisión para que aparezca en pantalla y el 11 % no está de acuerdo con ninguna.



**115.- De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa.**

P115		
Opción	f	%
Ordenador portátil	2	2
Impresora	9	9
Scanner	7	7
Webcam	4	4
USB o disco duro externo	8	8
Mp3/ Mp4/iPod	10	10
Cámara de fotos digital	10	10
Cámara de video digital	6	6
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	2	2
Equipo de música	14	14
Teléfono fijo	10	10
DVD	17	17
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	1
Ninguna de estas tengo otras.	0	0
<b>TOTAL</b>	100	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En vista de que los padres de familia dan poca importancia a los avances tecnológicos el cuadro refleja claramente que mejor tienen un equipo de música o un DVD antes que un ordenador o una portátil. 14 % tienen equipo de música, 17 % tienen DVD, 10 % teléfono fijo o cámara digital, cámara de video el 6 %, impresora el 9 %, Scanner el 7 %, Webcam el 4 %, disco duro el 8 %.

**116.- Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**

P116		
Opción	f	%
Paga semanal	3	6,98
Cuando necesito algo pido y me dan	8	18,61
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	10	23,26
Hago algún trabajo en casa.	9	20,93
Hago algún trabajo fuera de casa	13	30,22

No me dan dinero	0	0
<b>TOTAL</b>	43	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En el cumpleaños o haciendo un trabajo fuera de la casa estos niños indican que consiguen su propio dinero. 30 % hacen algún trabajo fuera de casa, 23 % regalan en días especiales y el 19 % piden a sus padres cuando necesitan. El 7 % por paga semanal,

### 117.- ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

P117		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	3	15,79
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	10	52,63
Tengo menos dinero del que necesito	6	31,58
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Como son personas dependientes económicamente de sus padres, el 53 % están de acuerdo con la frase que tienen dinero suficiente para sus necesidades es decir no tienen necesidades grandes que se solventan con lo que tienen. El 32 % creen tener menos dinero de lo que necesitan y el 16 % suponen que tienen más dinero de lo que necesitan.

### 118.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?

P118		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	12	63,16
Televisión	4	21,05
No lo se	3	15,79
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Les gusta más el Internet con el 63 %, seguido de la televisión con el 21 %, y no saben el 16 %.

**119.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación. ¿Qué te gusta más?**

P119		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	1	5,26
Teléfono móvil	16	84,21
No lo se	2	10,53
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Les gusta más el teléfono móvil el 84 %, no lo sabe el 11 % y luego el internet con el 5 %.

**120.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación. ¿Qué te gusta más?**

P120		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	3	15,79
Video juegos	15	78,95
No lo se	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Videojuegos el 79 %, internet el 16 % y no sabe el 5 %.

**121.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación. ¿Qué te gusta más?**

P121		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Video juegos	13	68,42
Televisión	6	31,58
No lo se	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Videojuegos el 68 %, televisión 32 %.

**122.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación. ¿Qué te gusta más?**

P122		
Opción	f	%
No contesta	0	0
1. Teléfono móvil	14	73,68
2. Televisión	5	26,32
No lo se	0	0
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Les gusta más el teléfono móvil 74 %, televisión el 26 %.

**123.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación. ¿Qué te gusta más?**

P123		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	6	31,58
Mp3/ Mp4/ iPod	11	57,9
No lo se	2	10,52
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Mp3/Mp4/ iPod el 58 % es el preferido, el 32 % dice el teléfono móvil y el 11 % no sabe que elegir.

**124.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación. ¿Qué te gusta más?**

P124		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	8	42,11
Video juegos	10	52,63
No lo se	1	5,26
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Video juegos 53 %, teléfono móvil el 42 % y no sabe el 5 %.

**125.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación. ¿Qué te gusta más?**

P125		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Wii	3	15,79
PlayStation 3	14	73,68
No lo se	2	10,53
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

PlayStation 3 74 %, Wii 16 %, no sabe 11 %.

**126.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación. ¿Qué te gusta más?**

P126		
Opción	f	%
No contesta	0	0
PSP	8	42,11
Nintendo DS	8	42,11
No lo se	3	15,78
<b>TOTAL</b>	19	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

De los últimos ocho cuadros realizaré una interpretación que sirva para todos ellos ya que tienen un objetivo en común detectar cual es la preferencia de cosas enlistadas: El teléfono móvil es el aparato más apetecido por los niños encuestados con el 74 % de las preferencias, pero si comparamos con los videojuegos, aquí lo preferido son estos con el 52 % frente al 42 % que tiene el teléfono móvil y de estos el que mayor aceptación tiene es el Playstation con el 74 % frente al Wii 16 %. Analizando estos datos nos damos cuenta que los niños no tienen conciencia de lo que es más importante para la vida, para el estudio, sino más bien lo que le interesa es jugar y divertirse.

**5.3. Tercer Grupo.- CUESTIONARIO APLICADO AL SEGUNDO AÑO DE BACHILLERATO DEL COLEGIO TÉCNICO “LAS PALMAS”.**

**1.- ¿En qué curso estás?**

P1		
Opción	f	%
No contesta	0	0
5to. De primaria	0	0
6to. De primaria	0	0
1ro. De ESO	0	0
2do. De ESO	0	0
3ro. De ESO	0	0
4to. De ESO	0	0
1ro. Bachillerato	20	100
2do. Bach.	0	0
1ro. De formación	0	0
2do. De formación	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Todos los 20 alumnos pertenecen al segundo año de bachillerato, es decir el 100 %.

**2.- ¿Cuántos años tienes?**

P2		
Opción	f	%
No contesta	0	0
11 años	0	0
12 años	0	0
13 años	0	0
14 años	0	0
15 años	2	10
16 años	10	50
17 años	6	30
18 años o más	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

La mayoría de alumnos, el 50 % tienen 15 años; el 30 % tienen 17 años; el 2 % tiene 15 años y el 2 % 18 años o más..

### 3.- Sexo.

P3		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Masculino	20	100
Femenino	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 100 % del alumnado son hombres, el motivo es que en esa época las alumnas mujeres estaban haciendo prácticas fuera del local escolar.

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

P4		
Opción	f	%
Mi padre	16	28,57
Mi madre	20	35,71
Un hermano/a	5	8,93
2 Hermanos/as	7	12,5
3 Hermanos/as	2	3,57
4 Hermanos/as	1	1,79
5 Hermanos/as o más	1	1,79
Mi abuelo/a	3	5,36
Otras personas	1	1,79
<b>Total</b>	56	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 36 % viven con la madre, el 28 % viven también con el padre. El 13 % de familias tienen, a parte del encuestado dos hermanos y el 5 % tienen a uno de sus abuelos que viven con ellos. El 4 % tienen 3 hermanos o hermanas, el 9 % tienen un hermano, y tienen cuatro y cinco hermanos el 2 % respectivamente. Los hogares viven más con la madre que con el padre porque éste por lo general se encuentra trabajando fuera del hogar y lejos de la zona. También son hogares pequeños en cuanto a hijos porque en



la actualidad existe la planificación familiar y los padres quieren dar una mejor educación a sus hijos

### 5.- ¿Cuál es la profesión de tu padre?

P5		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Está desempleado	0	0
Es jubilado	0	0
Trabaja en el hogar	6	30
Desempeña un oficio	11	55
Realiza un trabajo técnico	0	0
Realiza un trabajo de grado universitario	0	0
No lo sé/otro	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 55 % de los padres de familia desempeña un oficio, el 30 % trabaja en el hogar, el 10 no lo sabe y el 5 % no contesta. Esto demuestra que económicamente estos hogares tienen una situación estable.

### 6.- ¿Cuál es la profesión de tu madre

P6		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Está desempleada	1	5
Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	16	80
Desempeña un oficio	1	5
Realiza un trabajo técnico	0	0
Realiza un trabajo de nivel universitario	1	5
No lo sé/otro	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 80 % de las madres de familia trabaja en el hogar, atender a sus hijos y alguna actividad de la casa son sus quehaceres diarios. El 5 % está desempleado, el 5 % desempeña un oficio, el 5 % realiza un trabajo a nivel universitario y el 5 % no sabe que responder

### 7.- ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar”

P7		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	6	30
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	6	30
Leer, estudiar, irme a dormir	0	0
Hablar con mi familia	8	40
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En esta tabla observamos que un 40 % de los jóvenes prefiere hablar con la familia, un 30 % navegar, jugar, ver la tele, solamente un 30 % desea irse a su habitación a leer o navegar solo.

### 8.- ¿Qué lees?

P8		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	2	10
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	7	35
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	55
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En su mayoría prefiere leer libros o revistas ajenas al asunto educativo 55% y un 35 % lee las lecturas obligadas del colegio. El 10 % no lee.

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

P9		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	1	5
30 minutos	4	20
Entre 30 minutos y una hora	10	50
Entre una y dos horas	4	20
Entre dos y tres horas	0	0
Más de tres horas	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los que leen, emplean máximo una hora diaria, el 50 %; el resto leen menos aún. Demuestra el poco interés en la lectura. El 20 % lee 30 minutos, otro 20 % lee entre una y dos horas y el 5 % lee más de tres horas.

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

P10		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	1	5
30 minutos	1	5
Entre 30 minutos y una hora	4	20
Entre una y dos horas	9	45
Entre dos y tres horas	2	10
Más de tres horas	3	15
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los fines de semana aumentan el tiempo de lectura entre uno y dos horas el 45 % de los estudiantes. Entre media y una hora el 20 %, más de tres horas el 15 %, entre dos y tres horas el 10 %, media hora el 5 % y nada el 5 %.

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

P11		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	13	65
Si	7	35
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes por su edad la mayoría ya no siente la necesidad de tener ayuda en el momento de hacer sus tareas, el 65 % contestó que no y un 35 % que si.

**12.- ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (Es posible más de una respuesta)**

P12		
Opción	f	%
Voy a una academia	0	0
Tengo un profesor particular	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	7	77,78
Me ayuda mi padre	1	11,11
Me ayuda mi madre	1	11,11
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los que si reciben ayuda la mayoría lo hacen de sus hermanos en un 78 % y el resto de porcentaje les ayudan sus padres. 11 % el padre y 11 % la madre.

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

P13		
Opción	f	%
No contesta	0	0
En mi habitación	17	85
En la habitación de un hermano/a	0	0
En una sala de estudio	2	10
En la sala de estar	0	0
En la cocina	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Casi todos los jóvenes, el 85 % realizan sus tareas en su habitación y un 10 % en la sala de estudio. El 5 % en la cocina.

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

P14		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	1	5
Si	19	95
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 95 % se ayuda de la computadora para hacer sus tareas, demuestra que la gran mayoría de hogares tiene por lo menos un ordenador en casa. El 5 % no.

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

P15		
Opción	f	%
Internet: Buscadores y páginas web	18	62,07
CD interactivo	0	0
Enciclopedias digitales	4	13,79
Word, Power Point, Excel, etcétera.	7	24,14
<b>TOTAL</b>	<b>29</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 62 % utiliza como herramienta el internet y las páginas web, un 24 % el Word, Power Point, Exel, etc. Y el 14 % las enciclopedias digitales.

**16.- La última vez que te dieron las notas. ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?**

P16		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Todas	14	70
Matemáticas	1	5
Lengua y Literatura	0	0
Historia/ Geografía	1	5
Idiomas	0	0
Conocimiento del Medio	0	0
Ciencias	0	0
Otra	4	20
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 70 % de los estudiantes han aprobado todas las materias la última vez que les dieron las notas y el 20 % no han aprobado otras materias. El 5 % no aprobó Matemática y el 5 % Historia/Geografía.

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

P17		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No, ninguno	15	75
Si, algunos (menos de la mitad)	5	25
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0
Sí, todos	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los profesores en el colegio no utilizan el internet para dictar sus clases en un 75 %, solamente el 25 % utiliza esta herramienta tecnológica.

### 18.- ¿Tienes ordenador en casa?

P18		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	12	60
Si	8	40
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 60 % de los encuestados no tienen computadora en casa, la minoría que es el 40 % si tiene.

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

P19		
Opción	f	%
No contesta	12	60
En mi habitación	4	20
En la habitación de un hermano/a	0	0
En la habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	1	5
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	10
Es portátil	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 60 % no contesta esta pregunta, El 20 % que si tiene computadora en casa, todos ellos tienen en su habitación. El 5 % en la sala de estar y el 5 % es portátil.

### 20.- ¿Tienes internet en tu casa?

P20		
Opción	f	%
No contesta	12	60
No	6	30
Si	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Solamente 2 jóvenes contestaron que tienen internet instalado en sus casas, lo que representa tan solo el 10 %. El 30 % dice que no y el 60 % no contesta esta pregunta.



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

P21		
Opción	f	%
No	0	0
No lo sé	1	50
Sí, tengo un filtro	0	0
Sí, tengo un antivirus	1	50
Sí, pero no sé lo que es	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>2</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

De estos dos jóvenes, el uno contestó que tiene instalado un antivirus y el otro contestó que no sabía. Representando cada alternativa el 50 % cada una.

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

P22		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	1	5
Si	19	95
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 95 % de jóvenes contestaron que si utilizan el internet así no lo tengan en casa. El 5 % que no.

**23.- De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

P23		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Menos de una hora	11	55
Entre una y dos horas	3	15
Más de dos horas	2	10
Nada	1	5

No lo sé	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Poco tiempo utilizan internet los jóvenes del colegio, menos de una hora el 55 %, entre una y dos horas el 15 %. Más de dos horas el 10 %, no sabía contestar el 10 %, el 5 % nada y el 5 % restante no contesta.

#### 24.- El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?

P24		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Entre una y dos horas	10	50
Más de dos horas	1	5
Nada	4	20
No lo sé	4	20
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El sábado y domingo sube a dos horas el tiempo que utilizan internet y lo hace el 50 %, los demás: nada el 20 % y no sabe el 20 %. Más de dos horas el 5 % y no contesta el 5 %.

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

P25		
Opción	f	%
En mi casa	2	8
En el colegio	2	8
En un ciber	17	68
En un lugar público	1	4
En casa de un amigo	2	8
En casa de un familiar	1	4
<b>TOTAL</b>	25	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

La mayoría, el 68 % navega en el ciber particular que hay en el centro parroquial, el restante 24 % lo hace en la casa, en el colegio o donde un amigo el porcentaje del 8 % en cada caso, en un lugar público el 4 % y en casa de un familiar el 4 % restante.

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

P26		
Opción	f	%
Sólo	8	28,57
Con amigos	17	60,72
Con hermanos	1	3,57
Con mi padre	0	0
Con mi madre	1	3,57
Con mi novio/a	1	3,57
Con un profesor/a	0	0
<b>TOTAL</b>	28	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Utilizan en compañía de un amigo el 61 %, solo sin compañía el 29 %; muy pocos se hacen acompañar por los padres 4%. Esto demuestra la libertad que tienen los chicos para navegar en internet. El 4 % con hermanos, el 4 % con su madre y el 4 % con su novia.

**27.- ¿Quién te ha enseñado a manejar el internet? (Es posible más de una respuesta)**

P27		
Opción	f	%
Nadie, he aprendido yo solo	10	45,46
Algún hermano/a	1	4,56
Mi novio/a	0	0
Algún amigo	4	18,18
Mi padre	0	0
Mi madre	0	0
Algún profesor/a del colegio	7	31,8
<b>TOTAL</b>	22	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

A la mayoría de ellos, 46% no les han enseñado nadie a manejar el internet, al 32 % les han enseñado algún profesor del colegio y al 18 % algún amigo. El 5 % algún hermano o hermana.

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

P28		
Opción	f	%
Familia	3	13,05
Amigos/as	1	4,35
Estudios	8	34,79
Deporte	3	13,05
Lectura	0	0
Televisión	2	8,7
Videojuegos	0	0
Hablar por teléfono	0	0
A nada	6	26,09
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 35 % de jóvenes creen que al utilizar el internet quita tiempo a sus estudios, el 26 % creen que no quita tiempo a nada y el 13 % piensan que quita tiempo a la familia, estos los porcentajes más significativos. El 13 % al deporte, el 4 % a amigos y el 9 % a la televisión.

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

P29		
Opción	f	%
Para visitar páginas web	8	16,67
Envío de SMS	5	10,42
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	6	12,5
Para usar el correo electrónica (e-mail)	11	22,92
Televisión digital	0	0
Radio digital	1	2,08
Para usar programas	5	10,42
Para descargar música, películas o programas	11	22,92

Comprar o vender	0	0
Foros o listas de correo	1	2,08
Blogs	0	0
Fotologs	0	0
Hablar por teléfono	0	0
<b>TOTAL</b>	48	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 23 % de jóvenes utilizan el internet para descargar: música, películas, programas. Para usar el correo electrónico el 23 %, Para visitar páginas web el 17 %, para enviar mensajes el 11 %, compartir videos y fotos 13 %, para usar programas el 11 % y radio digital el 2 %, pero para asuntos educativos casi nadie. Preocupante estas cifras porque los jóvenes solamente se distraen con estos programas de internet.

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

P30		
Opción	f	%
Deportes	14	32,56
Software e informática	3	6,98
Programación de televisión	0	0
Noticias	1	2,33
Educativos	2	4,65
Culturales	0	0
Juegos	5	11,63
Música	16	37,21
Humor	2	4,65
Concursos	0	0
Adultos	0	0
<b>TOTAL</b>	43	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Música, deportes, juegos, 37 %, 33 %, 12 % son los contenidos más consultados en las páginas web. Informática 7 %, educativos 5 %, noticias 2 %, humor 5 %.

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

P31		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Con chat	11	55
Con Messenger	0	0
Con las dos anteriores	3	15
Con ninguna de las anteriores	5	25
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

**AUTOR: Gustavo García**

**FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.**

El 55 % de jóvenes se comunica mediante el chat, el 15 % utiliza el chat y el Messenger y el 25 % no utiliza ninguna de las anteriores y el 5 % no contesta.

### 32.- Mientras chateas o estas en el Messenger...

P32		
Opción	f	%
No contesta	6	30
Siempre me muestro como soy	13	65
A veces finjo ser otra persona	1	5
Siempre finjo ser otra persona	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 65 % se muestra como es en el Messenger, el 5 % a veces finge ser otra persona y el 30 % no contesta.

### 33.- Mientras chateas o estas en el Messenger ¿Usas webcam?

P33		
Opción	f	%
No contesta	6	30
Nunca	9	45
A veces	5	25
Siempre	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes no usan el webcam, porque el 30 % no contesta esta pregunta y el 45 % nunca han utilizado. El 25 % a utilizado a veces.

### 34.- Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Con quién sueles hablar? (Es posible más de una respuesta)

P34		
Opción	f	%
Con mis amigos	12	52,17
Con mi familia	8	34,78
Con amigos virtuales	3	13,05
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Hablan con los amigos el 52 %, con su familia el 35 % y con amigos virtuales el 13 %.

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

P35		
Opción	f	%
No contesta	6	30
No tengo ninguno	8	40
Tengo, pero no los conozco	5	25
Tengo y he conocido alguno	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 40 % no tiene amigos virtuales, el 30 % no contesta esta pregunta, el 25 % tiene amigos virtuales pero no los conoce, y el 5 % si conoce a su amigo virtual.

### 36.- ¿Sueles utilizar internet para jugar en red?

P36		
Opción	f	%
No contesta	1	5
No	18	90
Si	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes en su gran mayoría no utilizan el internet para jugar en red, esto es el 90 %. El 5 % no contesta y el 5 % si ha jugado en red.

### 37.- ¿A qué tipos de juegos en red has jugado últimamente? (Es posible más de una respuesta)

P37		
Opción	f	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	0	0
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	1	100
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	0	0
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	0	0
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	0	0
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	0	0
A ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>1</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 100 % utilizan los juegos de carreras.



**38.- Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases )**

P38		
Opción	f	%
Juego en red con mi grupo de amigos	1	100
Jugar en red te permite hacer amigos	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	0	0
<b>TOTAL</b>	1	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

La frecuencia es uno, lo que no incide en el cuadro de porcentajes. Es decir el 100 % juega con el grupo de amigos en red.

**39.- ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etc.)?**

P39		
Opción	f	%
No contesta	1	5
No	6	30
Si	13	65
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 65 % si utiliza las redes sociales y un 30 % no utiliza y el 5 % no contesta.

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

<b>P40</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Facebook	13	56,52
Orkut	0	0
Hi5	5	21,74
Tuenti	2	8,7
MySpace	0	0
WindowsLiveSpace	0	0
LinkedIn	0	0
Sonico	0	0
Otras redes sociales	3	13,04
<b>TOTAL</b>	<b>23</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El facebook es la red social más utilizada con el 57 % de los jóvenes encuestados; el 22 % utiliza el Hi5; el 13 % otras redes sociales y el 9 % Tuenti. Otras redes sociales el 13 %.

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

<b>P41</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5
No	17	85
Si	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 85 % de encuestados nunca ha hecho alguna página web o algún blog. El 10 % contesta que si y el 5 % no contesta esta pregunta.

**42.- ¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta)**

P42		
Opción	f	%
Deportes	2	50
Software e informática	0	0
Programación de televisión	0	0
Noticias	0	0
Educativos	0	0
Culturales	0	0
Juegos	1	25
Música	1	25
Humor	0	0
Concursos	0	0
Adultos	0	0
Historia personal	0	0
<b>TOTAL</b>	4	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los pocos que han hecho una página, su tema ha sido deportes 50 %. El 25 % juegos y el 25 % música.

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

P43		
Opción	f	%
Expresar mi opinión	1	33,33
Compartir información con conocidos	1	33,33
Darme a conocer y hacer amigos	0	0
Escribir sobre lo que me gusta	1	33,34
Me sirve de desahogo	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0
<b>TOTAL</b>	3	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Expresar mi opinión el 33 %, compartir información con conocidos 33 %, escribir sobre lo que me gusta 34 %.

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

<b>P44</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	4	16,67
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	5	20,83
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	2	8,33
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	4,17
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	1	4,17
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	4	16,67
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	7	29,17
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

La mayoría no está de acuerdo con ninguna de las afirmaciones, esto es el 29 %; el 21 % cree que puede poner cualquier foto o video, el 17 % cree que es divertido hablar con desconocidos a través del internet, el 4 % cree que no hay problema hablar con desconocidos y el 4 % restante dice que no importa agregar desconocidos a su Messenger.

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

<b>P45</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
No contesta	1	5
No	12	60
Si	7	35
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 60 % de los encuestados no discute por asuntos de internet con sus padres. El 35 % dice que si y el 5 % no contesta.

**46.- ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

P46		
Opción	f	%
Por el tiempo que paso conectado/a	6	60
Por el momento del día en que me conecto	2	20
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	2	20
<b>TOTAL</b>	10	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 60 % discute con sus padres por el tiempo que pasa conectado, el 20 % por el momento del día y el otro 20 % por lo que hace mientras está conectado.

**47.- ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**

P47		
Opción	f	%
No contesta	1	5
No	19	95
Si	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No hay premio ni castigo por el uso del internet (95 %). Y el 5 % no contesta.

**48.- ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)**

P48		
Opción	f	%
Me preguntan qué hago	16	51,61
Echan un vistazo	9	29,03
Me ayudan, se sientan conmigo	1	3,23
Están en la misma habitación	1	3,23
Comprueban después por dónde he navegado	0	0
Miran mi correo electrónico	1	3,23
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	3,23
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	1	3,23
No hace nada	1	3,23
<b>TOTAL</b>	31	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Preguntan a sus hijos qué hacen el 52 %, el 29 % solamente echan un vistazo a lo que hacen sus hijos. Ayudan los padres en un 3 %, están en la misma habitación el 3 %, miran el correo electrónico el 3 %, hacen algo juntos el 3 % y recomiendan sitios para navegar el 3 %.

**49.- Cuando navegas por internet, según tus padres, ¿Qué cosas no puedes hacer? (Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.**

P49		
Opción	f	%
Comprar algo	4	12,5
Chatear o usar el Messenger	2	6,25
Dar información personal	10	31,24
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	0	0
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	0	0
Ver videos o fotos	8	25
Colgar videos o fotos	2	6,25
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	3,13
Enviar correos electrónicos	1	3,13
Jugar	2	6,25
No me prohíben nada	2	6,25
<b>TOTAL</b>	32	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Según los padres, lo que no pueden hacer sus hijos en el internet dar información personal 31 %; comprar algo el 13 %. Chatear el 6 %, colgar videos o fotos el 6 %, jugar el 6 %, no le prohíben nada el 6 % y enviar mensajes o correos el 3 % cada uno.

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

P50		
Opción	f	%
No contesta	2	10
Un principiante	5	25
Tengo un nivel medio	12	60
Mi nivel es avanzado	1	5
Soy todo un experto	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Se consideran los jóvenes en un nivel medio cuando utiliza el internet frente a sus amigos. 60 %, un principiante el 25 %, no contesta el 10 % y mi nivel es avanzado el 5 %.

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

P51		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Nada	1	5
Poco	1	5
Bastante	8	40
Mucho	10	50
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes dan mucha importancia en la actualidad al internet, el 50 % dicen que es muy importante y útil, que ahorra tiempo y facilita la comunicación; el 40 % dice que significa bastante para este asunto solamente el 5 % dicen que no están de acuerdo en nada o muy poco también el 5 %.

**52.- Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**

P52		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Nada	6	30
Poco	10	50
Bastante	1	5
Mucho	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

A esta pregunta contesta el 50 % que significa poco y el 30 % que nada, mientras que un 5 % y un 10 % dicen que significa bastante y mucho. No contesta el 5 %.

**53.- Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aíse de mis amigos y familiares”**

P53		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Nada	11	55
Poco	6	30
Bastante	1	5
Mucho	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En esta pregunta el 55 % contesta que en nada afecta el internet en cuanto a la relación con familiares y amigos, el 30 % contesta que afecta poco. El 5 % no contesta, el 5 % piensa que significa bastante y un 5 % considera mucho.



#### 54.- ¿Tienes móvil propio?

P54		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	8	40
Sí	11	55
No, pero uso el de otras personas.	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 55 % contesta que si tienen teléfono celular propio y el 40 % no tiene. El 5 % no tiene pero usa de otras personas.

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

P55		
Opción	f	%
No contesta	8	40
A los 8 años o menos	0	0
A los 9 años	0	0
A los 10 años	0	0
A los 11 años	1	5
A los 12 años	5	25
A los 13 años	0	0
A los 14 años	4	20
A los 15 años	2	10
Con más de 15 años	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

La edad en que tuvieron el celular: 25 % es a los 12 años de edad; a los 14 años el 20 % y a los 15 años el 10 %. No contesta a esta pregunta el 40 %.

### 56.- ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

P56		
Opción	f	%
No contesta	8	40
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	1	5
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	4	20
Me los compraron otros familiares	1	5
Me lo compré yo mismo	4	20
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	5
Lo heredé de otra persona	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

De los que contestan que si tienen móvil propio, el 20 % compraron ellos mismos y otro 20 % han comprado sus padres porque ellos pidieron. El 40 % no contesta, el 5 % que compraron sus padres sin pedir, al 5 % le compraron otros familiares, al 5 % fue un regalo de cumpleaños, y el 5 % heredó de otra persona.

### 57.- ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

P57		
Opción	f	%
No contesta	8	40
Comprado nuevo	8	40
De segunda mano	4	20
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

40 % compraron nuevo y un 20 % compraron de segunda mano. El 40 % no contesta.

### 58.- ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

P58		
Opción	f	%
No contesta	8	40
Yo mismo	10	50
Mis padres	1	5

Otros	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los mismos jóvenes pagan el gasto del móvil el 50 % y el 10 % pagas los padres u otros familiares. El 40 % no contesta.

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

P59		
Opción	f	%
No contesta	8	40
Es de tarjeta	6	30
Es de contrato	3	15
No lo sé	3	15
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Con tarjeta el 30 %, de contrato el 15 %, no lo saben el 15 %. No contesta el 40 %.

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

P60		
Opción	f	%
No contesta	8	40
No lo sé	4	20
5 dólares o menos	1	5
Entre 5 a 10 dólares	3	15
Entre 10 y 20 dólares	3	15
Entre 20 y 30 dólares	1	5
Más de 30 dólares	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contesta el 40 %, no sabe el 20 % y entre 5 a 10 dólares el 15 % y entre 10 y 20 dólares el 15 % que son las cifras más significativas; solamente un 5 % gasta entre 20 y 30 dólares.

**61.- El móvil te sirve principalmente para... (Es posible más de una respuesta)**

P61		
Opción	f	%
Hablar	12	15
Enviar mensajes	10	12,5
Chatear	9	11,25
Navegar por Internet	5	6,25
Jugar	7	8,75
Como reloj o como despertador	7	8,75
Ver fotos y /o vídeos	5	6,25
Hacer fotos	4	5
Grabar vídeos	5	6,25
Como agenda	5	6,25
Como calculadora	4	5
Escuchar música o la radio	5	6,25
Ver la televisión	1	1,25
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	1	1,25
<b>TOTAL</b>	<b>80</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Utilizan el celular principalmente para: hablar el 15 %, para enviar mensajes 12.5 %; para chatear el 11.25 %, para jugar o como reloj despertador un 8.75 % respectivamente.

**62.- ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (Es posible más de una respuesta)**

P62		
Opción	f	%
Con mi padre	8	20
Con mi madre	8	20
Con mis hermanos/as	3	7,5
Con mis familiares	8	20
Con mis amigos/as	6	15
Con mi novio/a	7	17,5
<b>TOTAL</b>	<b>40</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Con los familiares más cercanos, esto es con el padre el 20 %, con la madre el 20 % con la novia o novio el 17.5 % y con amigos el 15 %. Con los hermanos el 8 % y con otros familiares el 20 %.

**63.- Si me quedara dos semanas sin móvil...**

P63		
Opción	f	%
No contesta	8	40
Mi vida cambiaría a mejor	1	5
Mi vida cambiaría a peor	0	0
No pasaría nada	11	55
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Si es que se quedan sin celular por dos semanas para el 55 % no pasaría nada y para el 5 % piensa que su vida cambiaría para mejor, lo que nos da a entender que los jóvenes no dan mucha importancia a este artefacto. El 40 % no contesta.

**64.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

P64		
Opción	f	%
No contesta	8	40
No	10	50
Si	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los padres de familia no hacen problema por el uso que hacen del móvil en un 50 %, solo al 10 % importaría y dicen que si es un problema. El 40 % no contesta.

**65.- ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

P65		
Opción	f	%
Por el tiempo que lo uso	1	50
Por el momento del día en que lo uso	0	0
Por el gasto que hago	1	50
<b>TOTAL</b>	2	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Especialmente por dos motivos muy importantes: 50 % por el tiempo que lo usan y el otro 50 % por el gasto que hacen en lo económico.

**66.- ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**

P66		
Opción	f	%
No contesta	8	40
No	12	60
Si	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No hay castigo ni premio con el uso del celular, el 60 % lo considera así, en cambio el 40 % no contesta porque no tiene celular en propiedad.

**67.- ¿En cual de estas situaciones apagas el móvil? (Es posible más de una respuesta)**

P67		
Opción	f	%
Cuando estoy en clase	8	53,34
Cuando estoy estudiando	2	13,33
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	13,33
Cuando estoy durmiendo	0	0
No lo apago nunca	3	20
<b>TOTAL</b>	15	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los muchachos apagan el celular especialmente cuando están en clase el 53 %, el 13 % cuando están estudiando y también un 13 % cuando van a dormir y el 20 % no apaga nunca.

**68.- ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**

P68		
Opción	f	%
No contesta	8	40
Nunca	1	5
Algunos días	6	30
Casi todos los días	3	15
Todos los días	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Algunos días el 30 % si reciben llamadas cuando están durmiendo el 15 % casi todos los días y un 10 % reciben llamadas en la noche cuando están durmiendo. No contesta esta pregunta el 40 %.

**69.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

P69		
Opción	f	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	2	13,33
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	1	6,67
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	1	6,67
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	2	13,33
No estoy de acuerdo con ninguna	9	60
<b>TOTAL</b>	15	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 60 % no está de acuerdo con las frases de la pregunta 69. Un 13 % ha recibido mensajes obscenos de personas desconocidas. Hay personas que hacen un mal uso del celular, causando daño a los jóvenes. Al 7 % considera que alguna vez le han perjudicado con un mensaje y el 7 % restante conoce a alguna persona que está enganchado al móvil.

## 70.- Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

P70		
Opción	f	%
No contesta	0	0
No	10	50
Si	10	50
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Si juegan un 50 % y no juegan el otro 50 %, la muestra está dividida por igual entre las dos opciones.

## 71.- De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta)

P71		
Opción	f	%
PlayStation 2	5	38,46
PlayStation 3	1	7,69
XBox 360	0	0
Wii	1	7,69
PSP	0	0
Nintendo DS	1	7,69
Game Boy	2	15,39
No tengo ninguna	3	23,08
<b>TOTAL</b>	<b>13</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El PlayStation2 es el juego que la mayoría de jóvenes tiene en un 39 %, seguido del Game Boy un 15 % y un 23 % no tiene ninguna clase de los juegos que están en la lista. Nintendo DS 8 %, Wii 8 %.



## 72.- ¿Juegas con el Playstation 2?

P72		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	5	25
Si	5	25
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 50 % no contesta porque no tienen ninguna clase de juegos, el 25 % restante dice que si y el otro 25 % dice que no.

## 73.- Playstation 2 ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

P73		
Opción	f	%
Pro Evolution Soccer 2008	1	11,11
Fifa 08	2	22,22
Need of speed: Pro Street	1	11,11
Pro Evolution Soccer 2009	1	11,11
Fifa 09	1	11,11
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	1	11,11
God of War II Platinum	0	0
Los Simpson: el videojuego	1	11,11
Singstar: canciones Disney	0	0
Ninguno	1	11,12
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Un porcentaje mínimo tiene este juego. 22 % tiene Fifa 08, 11 % Soccer 08, 11 % Need of Speed, 11 % Auto San Andreas, 11 % Los Simpsons.

## 74.- ¿Juegas con el Playstatin 3?

P74		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	9	45
Si	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 45 % no juega con el PlayStation. El 5 % si juega y no contesta el 50 %.

**75.- Playstation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P75		
Opción	f	%
Pro Evolution Soccer 2009	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	1	25
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	0
FIFA 09	1	25
Assasins Creed	0	0
Grand turismo 5 prologue	0	0
Prince of Persia	0	0
Metal gear solid 4: guns of the patriots	0	0
Pro Evolution Soccer 2008	0	0
Grand Theft Auto IV	2	50
Fifa 08	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>4</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 25 % tiene el Call of Duty, el 25 % el FIFA 09 y el 50 % el Grand Theft Auto IV.

**76.- ¿Juegas con el Xbox 3600?**

P76		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	10	50
Si	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contesta a esta pregunta el 50 % y el otro 50 % no juega.

**77.- Xbox 360: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P77		
Opción	f	%
Grand Theft Auto IV	0	0
Gears of war classics	0	0
Hallo 3	0	0
Pro Evolution Soccer 2009	0	0
FIFA 08	0	0
Call of duty: modern warfare	0	0
Assasin's creed	0	0
Lost Odyssey	0	0
Soul Calibur IV	0	0
Ninja Gaiden II	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	0	0

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los porcentajes son cero.

**78.- ¿Juegas con Nintendo Wii?**

P78		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	9	45
Si	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Solamente un 5 % juega con Nintendo Wii. El 50 % no contesta y el 45 % no juega.

**79.- Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P79		
Opción	f	%
Wii Paly	1	33,33
Mario Kart	1	33,33
Wii Fit	0	0
Super Mario galaxy	1	33,34
Super smash bros brawl	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	0
Big Brain academy	0	0
Triivial	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	0
Mario Party 8	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Wii Play tiene el 33 %, Mario Kart el 33 %, Super Mario Galaxi el 33 %

**80.- ¿Juegas con la PSP?**

P80		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	10	50
Si	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 50 % no contesta, y el 50 % restante no juega,

**81.- PSP: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P81		
Opción	f	%
Pro evolution Soccer 2008	0	0
FIFA 08	0	0
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	0	0
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0
FIFA 09	0	0
Los Simpsons – el videojuego	0	0
God of war: Chains of Olympus	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	0	0

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los porcentajes son cero.

**82.- ¿Juegas con Nintendo DS?**

P82		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	10	50
Si	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No contesta el 50 % y el otro 50 % no juega con Nintendo DS.

**83.- DS: ¿tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P83		
Opción	f	%
New Super Mario Bross	0	0
Cocina conmigo	0	0
Magia en acción	0	0
42 juegos de siempre	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	0	0
Mario Kart DS	0	0
Más Brain Training	0	0
Guitar Hero: On Tour	0	0
Imagina ser mamá	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>0</b>	<b>0</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Porcentajes en cero.

**84.- ¿Juegas con los Gameboy?**

P84		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	10	50
Si	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 50 % no contesta y el 50 % no juega con el Gameboy.

**85.- Game Boy: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P85		
Opción	f	%
Super Mario Bros	0	0
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0
PoKémon Yellow	0	0
Final Fantasy Tactics Advance	0	0
Legend of Zelda: DX	0	0
Mario Tennis	0	0
Dragon Ball Z	0	0
Asterix y Olbelix	0	0
Los Sims toman la calle	0	0
PoKémon Esmeralda	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	0	0

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No se analiza estos cuadros porque han contestado que no tienen estos juegos.

**86.- ¿Juegas con el ordenador?**

P86		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	7	35
Si	3	15
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Con el ordenador juegan una minoría de jóvenes el 15 %. No contesta a la pregunta el 50 % y el 35 % no juega con el ordenador.

**87.- Ordenador: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

P87		
Opción	f	%
Los Sims 2 y sus hobbies	0	0
Los Sims megaluxe	0	0
World of Warcraft	1	33,33
World of Warcraft - the Burning Crusade	0	0
Los Sims: cocina baña-accesorios	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	0	0
Activa tu mente	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	0	0
Brain Trainer 2	0	0
World of Warcraft- Battle Chest	0	0
Ninguno	2	66,67
<b>TOTAL</b>	<b>3</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No tienen estos juegos el 67 % solamente el 33 % tiene el World of Warcraft.

**88.- De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

P88		
Opción	f	%
No contesta	10	50
Menos de una hora	2	10
Entre una hora y dos	4	20
Más de dos horas	1	5
No lo se	1	5
Nada	2	10
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Entre una hora y dos juegan 20 % y más de dos horas el 5 %, menos de una hora el 10 % y no lo sabe el 5 % pero esto es de la mitad de los encuestados que si tienen estos juegos porque la mitad de los encuestados 50 % no tiene estos juegos



**89.- El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

P89		
Opción	f	%
No contesta	10	50
Menos de una hora	3	15
Entre una hora y dos	2	10
Más de dos horas	1	5
No lo se	2	10
Nada	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Igual que en la tabla anterior, solamente es del 50 % que si tienen estos videojuegos.

**90.- ¿Tienes juegos pirateados?**

P90		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	5	25
Sí, tengo alguno	5	25
Si, casi todos los que tengo	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 25 % de los jóvenes contestan que si y el 25 % dice que no. El 50 % no contesta a la pregunta.

**91.- ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)**

P91		
Opción	f	%
Descargándolos de internet	2	28,57
Los grabo de un amigo	3	42,86
Los compro en una tienda o en la calle	2	28,57
<b>TOTAL</b>	7	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 29 % descarga del internet, el 43 % graban de un amigo y un 29 % compran en la calle.

**92.- ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)**

P92		
Opción	f	%
Juego solo	3	21,43
Con mi madre	1	7,14
Con mi padre	1	7,14
Con mis hermanos/as	7	50
Con los amigos/as	2	14,29
<b>TOTAL</b>	14	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Por lo general juegan solos un 21 %; el 50 % con sus hermanos y un 14 % con sus amigos. Con su madre el 7 % y con el padre el 7 %.

**93.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**

P93		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	7	35
Si	3	15
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No discuten con sus padres el 35 % por el uso que hacen del videojuegos y un 15 % si. El 50 % no contesta.

**94.- ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

P94		
Opción	f	%
Por el tiempo que paso jugando	2	66,67
Por el momento en el que juego	1	33,33
Por el tipo de juegos	0	0
<b>TOTAL</b>	3	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Por el tiempo que pasan jugando el 67 % y por el momento en que juega el 33 %. Estas son las razones por las que discuten con sus padres.

### 95.- ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?

P95		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	10	50
Si	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No hay premio ni castigo con el uso de los videojuegos. El 50 % no contesta.

### 96.- ¿Sabes tus papás de qué van los videojuegos con los que juegas?

P96		
Opción	f	%
No contesta	10	50
No	5	25
Si	1	5
No lo sé	4	20
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Del 50 % de jóvenes que si juegan a los videojuegos el 25 % no saben sus padres de van los juegos, el 5 % si sabe y el 20 % dicen que no saben los muchachos.

**97.- Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**

P97		
Opción	f	%
No contesta	10	50
Si con todos	4	20
Con algunos sí, con otros no	4	20
No me dejarían jugar con casi ninguno	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Si es que supieran los papás de qué van los videojuegos al 20 % si les dejarían jugar, al 20 % con algunos si con algunos no, y al 10 % no les dejarían jugar. 50 % no contesta.

**98.- ¿A qué le has quitado tiempo por usar los videojuegos? (Es posible más de una respuesta)**

P98		
Opción	f	%
Familia	1	6,25
Amigos/as	1	6,25
Estudios	5	31,25
Deporte	4	25
Lectura	0	0
Televisión	3	18,75
Hablar por teléfono	0	0
A nada	2	12,5
<b>TOTAL</b>	16	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 31 % de los jóvenes le han quitado el tiempo a los estudios por usar los videojuegos, a la televisión el 19 % y creen que a nada el 13 %. Al deporte un 25 %, a la familia el 6 %, a los amigos el 6 %.

**99.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

P99		
Opción	f	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	0	0
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	1	9,09
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	2	18,18
No estoy de acuerdo con ninguna.	8	72,73
<b>TOTAL</b>	11	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 73 % de los encuestados no están de acuerdo con ninguna de las alternativas de la pregunta N° 99. El 18 % están de acuerdo que los videojuegos permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real, y el 9 % están de acuerdo que los videojuegos pueden volver más violento a una persona.

**100.- ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?**

P100		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	1	5
1	6	30
2	5	25
3	7	35
Más de tres 3	1	5
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

En el 35 % de los hogares de los jóvenes encuestados hay 3 televisores en la casa, el 30 % de hogares tiene un televisor y en el 5 % tienen más de tres, lo que es una cifra elevada como promedio en una vivienda. No tienen ninguno el 5 %.

**101.- ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta)**

P101		
Opción	f	%
En mi habitación	12	32,43
En la habitación de un hermano/a.	5	13,51
En la habitación de mis padres	16	43,24
En la sala de estar	3	8,11
En la cocina	1	2,71
En un cuarto de juegos	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los televisores en las casas de la mayoría de entrevistados están en la habitación de los padres 43 %, en la habitación del joven un 32 %. En la habitación de un hermano el 14 %, en la sala de estar el 8 %, en la cocina el 3 %.

**102.- De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

P102		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Menos de una hora	3	15
Entre una hora y dos	5	25
Más de dos horas	4	20
No lo se	6	30
Nada	1	5
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No tienen idea o no saben que tiempo pasan viendo la televisión el 30 %, entre una y dos horas el 25 %, más de dos horas el 20 %. No sabe el 30 % y nada el 5 %.

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

P103		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Menos de una hora	1	5
Entre una hora y dos	6	30
Más de dos horas	4	20
No lo sé	5	25
Nada	3	15
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El sábado y el domingo sube el porcentaje de horas que los jóvenes ven televisión. Entre una hora y dos el 30 % y más de dos horas el 20 %. No sabe el 25 % y nada el 15 %.

**104.- ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta)**

P104		
Opción	f	%
En mi habitación	12	42,86
En la habitación de un hermano/a.	0	0
En la habitación de mis padres	12	42,86
En la sala de estar	3	10,71
En la cocina	1	3,57
En un cuarto de juegos	0	0
<b>TOTAL</b>	28	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Ven la tele en su habitación el 43 % y en la habitación de sus padres también el 43 %. La razón es que en estos dos lugares se encuentran los televisores en el hogar con más frecuencia. En la sala de estar el 11 % y en la cocina el 4 %.

**105.- ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta)**

P105		
Opción	f	%
Solo	10	22,22
Con mi padre	6	13,33
Con mi madre	10	22,22
Con algún hermano/a	12	26,67
Con otro familiar	4	8,89
Con un amigo/a	3	6,67
<b>TOTAL</b>	<b>45</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Con algún hermano/a ven la televisión el 27 % con la madre el 22 % y solo el 22 %, el 13 % ve con su padre. Con otro familiar el 9 % y con un amigo el 7 %.

**106.- ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (Es posible más de una respuesta)**

P106		
Opción	f	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	6	15,39
Comer	12	30,77
Navegar por internet	1	2,56
Hablar por teléfono	8	20,51
Leer	0	0
Dormir	3	7,69
Charlar con mi familia	6	15,39
Jugar	3	7,69
<b>TOTAL</b>	<b>39</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes comen mientras ven televisión el 31 %, hablan por teléfono el 21 % y charlan con la familia el 15 %. Duermen el 8 %, juegan el 8 % y navegan por internet el 3 %.



**107.- ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**

P107		
Opción	f	%
No contesta	1	5
No	17	85
Si	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los jóvenes no discuten con sus padres por el uso que hacen de la televisión, en un 85 %. El 10 % si discuten y no contestan a la pregunta el 5 %.

**108.- ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

P108		
Opción	f	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	2	100
Por el momento del día en el veo la tele.	0	0
Por los programas que veo	0	0
<b>TOTAL</b>	2	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Si discute con sus padres y lo hacen por el tiempo que pasan viendo la tele 100 %.

**109.- ¿Te castigan o premian con la tele?**

P109		
Opción	f	%
No contesta	1	5
No	19	95
Si	0	0
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No les premian ni castigan con la tele 95 %, el 5 % no contesta.

**110.- Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide qué programa mirar?**

P110		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Yo mismo	6	30
Mis hermanos/as	0	0
Mi padre	1	5
Mi madre	2	10
Entre todos, lo negociamos	10	50
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Ellos mismos son los que deciden el programa a mirar en la televisión en un 30 % pero mejor se ponen de acuerdo o negocian entre todos el programa a mirarse en un 50 %. El 5 % no contesta a la pregunta, el 5 % decide el padre y en el 10 % la madre.

**111.- ¿Qué tipos de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

P111		
Opción	f	%
Películas	17	35,42
Dibujos animados	7	14,58
Deportes	12	25
Series	1	2,08
Concursos	3	6,25
Documentales	2	4,17
Noticias	3	6,25
Programas del corazón	0	0
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)	3	6,25
<b>TOTAL</b>	48	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Las películas, son los contenidos de programas preferidos por el 36 % y el 14 % prefiere los dibujos animados. El 25 % los deportes, el 6 % concursos, el 6 % noticias, y el 6 % Reality shows.

### 112.- ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?

P112		
Opción	f	%
No contesta	1	5
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	11	55
Si hay programas que no me dejan ver	8	40
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Les dejan ver todos los programas al 55 %. Al 40 % si hay programas que no les dejan ver y el 5 % no contesta.

### 113.- ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)

P113		
Opción	f	%
Películas	5	35,71
Dibujos animados	1	7,14
Deportes	2	14,29
Series	1	7,14
Concursos	1	7,14
Documentales	0	0
Noticias	0	0
Programas del corazón	2	14,29
Reality Shows	2	14,29
<b>TOTAL</b>	<b>14</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Los tipos de programas que no dejan ver los padres son las películas en un 36 %, deportes 14 %, programas del corazón 14 %, Reality Shows 14 %, dibujos animados el 7 %.

**114.- ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)**

<b>P114</b>		
<b>Opción</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
Veo más tele de la que debería	3	11,11
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	7	25,93
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	3	11,11
Me aburre la televisión	4	14,82
Elijo el programa antes de encender la televisión	0	0
Me encanta hacer zapping	1	3,70
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	3,70
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	3,70
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	1	3,70
No estoy de acuerdo con ninguna.	6	22,22
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Al 26 % de los encuestados están e acuerdo con la frase: me gusta ver la tele acompañado que solo, el 22 % no está de acuerdo con ninguna de las frases y el 14 %, dice: me aburre la televisión. El 11 % está de acuerdo con la frase veo más tele de lo que debería, 15 % me aburre ver la televisión, me encanta hacer zapping 4 %, Suelo enviar SMS a la televisión para concursos 4 %, lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión el 4 %.

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

P115		
Opción	f	%
Ordenador portátil	9	9
Impresora	11	11
Scanner	5	5
Webcam	2	2
USB o disco duro externo	6	6
Mp3/ Mp4/iPod	6	6
Cámara de fotos digital	11	11
Cámara de video digital	3	3
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	2	2
Equipo de música	13	13
Teléfono fijo	12	12
DVD	18	18
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	1
Ninguna de estas tengo otras.	1	1
<b>TOTAL</b>	100	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 11 % tiene impresora, el 11 % tiene cámara digital, el 13 % tiene equipo de música, el 18 % tiene DVD y el 12 % tiene teléfono fijo. El 1 % disco duro y el 1 % nada.

**116.- ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**

P116		
Opción	f	%
Paga semanal	1	4
Cuando necesito algo pido y me dan	8	32
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	1	4
Hago algún trabajo en casa.	3	12
Hago algún trabajo fuera de casa	11	44
No me dan dinero	1	4
<b>TOTAL</b>	25	100

AUTOR: Gustavo García  
 FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 44 % de los jóvenes realiza un trabajo fuera de casa para conseguir su propio dinero. Y el 32 %, cuando necesita algo pide y le dan. El 4 % de paga semanal, el 4 % le dan en los cumpleaños etc. El 12 % por algún trabajo en casa, no le dan dinero a un 4 %.

**117.- ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

P117		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	13	65
Tengo menos dinero del que necesito	7	35
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

El 65 % de los encuestados tiene el dinero suficiente para sus necesidades, no porque sean de comodidad económica sino porque están conformes con lo que tienen. El 35 % restante dicen que tienen menos dinero de lo que necesitan.

**118.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P118		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	11	55
Televisión	4	20
No lo se	5	25
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Prefieren el internet el 55 %. Seguido de la televisión el 20 % y no sabe el 25 %.

**119.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P119		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	9	45
Teléfono móvil	9	45
No lo se	2	10
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Prefieren el internet 45 % y teléfono móvil el 45 %. No sabe el 10 %.

**120.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P120		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Internet	10	50
Video juegos	7	35
No lo se	3	15
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Prefieren el internet el 50 %. Videojuegos el 35 % y no sabe el 14 %.

**121.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P121		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Video juegos	9	45
Televisión	6	30
No lo se	5	25
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Prefieren videojuegos el 45 % y la televisión el 30 %. No sabe el 25 %.

**122.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P122		
Opción	f	%
No contesta	0	0
1. Teléfono móvil	11	55
2. Televisión	3	15
No lo se	6	30
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Prefieren el teléfono móvil el 55 %. Televisión el 15 % y no sabría decir el 30 %.

**123.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P123		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	7	35
Mp3/ Mp4/ ¡Pod	8	40
No lo se	5	25
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García

FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Prefieren el Mp3/Mp4/ ¡Pod el 40 % y el teléfono móvil el 35 %. No sabe el 25 %.

**124.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P124		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	10	50
Video juegos	6	30
No lo se	4	20
<b>TOTAL</b>	20	100



AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

A los jóvenes les gusta más el teléfono móvil en un 50 % del listado. Videojuegos el 30 % y no sabe el 20 %.

**125.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P125		
Opción	f	%
No contesta	0	0
Wii	1	5
PlayStation 3	10	50
No lo se	9	45
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

Prefieren el Playstation3 el 50 %. El Wii 5 % y no sabe el 45 %.

**126.- De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?**

P126		
Opción	f	%
No contesta	0	0
PSP	2	10
Nintendo DS	5	25
No lo se	13	65
<b>TOTAL</b>	20	100

AUTOR: Gustavo García  
FUENTE: UTPL, Escuela de Ciencias de la Educación, Mención Educación Básica.

No sabrían escoger de este listado de cosas el 65 % de encuestados, el 25% el Nintendo DS y el 10 % el PSP.

En la investigación de campo realizado a los jóvenes del colegio se ha detectado que la utilización de las nuevas tecnologías de la comunicación no está muy desarrollada y más bien lo poco se utiliza no está bien encaminado a cumplir con los objetivos de estos avances tecnológicos para mejorar los conocimientos prácticos en el estudio de la carrera que brinda el colegio.

Los jóvenes que asisten al ciber que presta servicios en la parroquia mas bien lo hacen con ánimos de distraerse o comunicarse de manera informal mediante el chateo o en su defecto para relacionarse con sus amigos o amigas virtuales, conocer nuevos ambientes de vida y ubicarse en este mundo de los jóvenes que es muy cambiante.

Los padres de familia por su parte, la mayoría de ellos todavía no dan la importancia que es debida a los nuevos adelantos tecnológicos porque ellos cuando eran jóvenes o estuvieron en la época de estudio no sentían esa necesidad de investigar mediante el internet, más bien trabajaban con bibliografía que encontraban en las bibliotecas comunes y corrientes.

Algunos padres de familia tienen el concepto errado de que el internet es todo malo y se preocupan mucho cuando sus hijos navegan y piensan que siempre entran en algo malo y prohibido.

Falta mayor claridad en los objetivos que se alcanzan con estos adelantos que mejoran ostensiblemente los estudios, que si hay maneras de filtrar o impedir entrar o navegar en programas considerados pecaminosos por ellos.

## **6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.**

### **6.1. Conclusiones.**

**6.1.1.** Mediante el desarrollo de este trabajo investigativo nos hemos dado cuenta que la nueva tecnología esta presente en todos los estratos sociales, más en las ciudades que en el campo.

**6.1.2.** La investigación realizada por mi persona ha permitido conocer de una manera fidedigna cuánto influyen en los jóvenes las pantallas: televisión, computadora como las redes sociales y el internet, no tanto en el estudio pero si mucho en la vida diaria y en la relación con los demás niños y jóvenes.

**6.1.3.** Se ha identificado también las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento de los hogares y nos damos cuenta que en todos casi en general el consumismo está presente, porque ha pesar que son hogares de clase popular en ninguno de ellos hace falta por lo menos un televisor o algún electrodoméstico moderno.

**6.1.4.** En lo relacionado a la mediación familiar nos damos cuenta que los niños tienen mayor control al acceso a estos artefactos, todavía el papá o la mamá deciden sobre ellos o por lo menos llegan a una negociación en los programas televisivos por ejemplo. Pero cuando se trata de internet, redes sociales, juegos; como que los padres se despreocupan y pasa por desapercibido el control que ellos deben hacer.

**6.1.5.** No se encuentran todavía al servicio de la educación estos adelantos tecnológicos en un porcentaje significativo, más parece que los niños y los jóvenes utilizan estos medios para distraerse más que para fines investigativos, así lo demuestran las estadísticas, el internet y las redes sociales utilizan para comunicarse o chatear con sus amigos o compañeros, la computadora o el internet utilizan más para jugar con videojuegos o los juegos en red y muy poco para tareas escolares, investigación de deberes, etc.

**6.1.6.** Como todo nuevo, todo avance tecnológico tienen sus riesgos los niños y los jóvenes no utilizan conforme es debido, hay mucha desviación en las actividades para los que fueron creadas estas nuevas tecnologías, algunas aseveraciones indican que

los jóvenes por distraerse envían mensajes que pueden causar algún daño a sus semejantes cuando el chat utilizan de una manera solapada escondiendo su verdadera identidad y así otros ejemplos más que podemos ir agregando mientras analizamos los resultados del trabajo. Oportunidades hay muchas, tenemos el mundo de la información en nuestras manos, lo que sucede en nuestro entorno lo podemos comunicar en segundos, la ciencia está al alcance de todos y en el lugar en donde nos encontremos.

## **6.2. Recomendaciones.**

**6.2.1.** Las recomendaciones que se relacionan directamente con los niños y los jóvenes de las comunidades cuyas escuelas y colegio han sido investigados es que utilicemos el internet, las redes sociales, la computadora, el celular para actividades provechosas, que utilicemos el tiempo necesario para cada actividad, no sacrificando el tiempo que tenemos para estudiar o estar con nuestros familiares.

**6.2.2.** En el caso de que utilicemos para distraernos no causar daño a las demás personas ni excedernos ni concentrarnos demasiado en lo que estamos jugando.

**6.2.3.** Los integrantes de la familia, especialmente el padre y la madre son las personas que deben estar pendientes de sus hijos, mucho más con el uso de las nuevas tecnologías, controlar el tiempo que utilizan, estar pendientes de los programas en que ellos están enlazados.

**6.2.4.** que los muchachos organicen su tiempo y que no se descuiden de algunos asuntos como los estudios, el deporte y la relación familiar, que no se trate de imponer ninguno de los criterios sino más bien llegar a un consenso y negociar lo más pertinente y lo mas aconsejable y provechoso.

**6.2.5.** "La Administración Pública deben asegurar el acceso a la Educación de todos los ciudadanos y evitar que el acceso a las redes conlleve un nuevo tipo de discriminación generadora de una nueva forma de analfabetismo"  
"En Internet existe el mayor encuentro multicultural y la mayor coincidencia tecnológica de todos los tiempos"  
"Atención: la efectividad de los procesos de enseñanza y aprendizaje no depende

solamente de los medios empleados..."  
"Hay que evitar que con el uso de Internet y las TIC en general, los estudiantes sigan siendo espectadores, y ahora además dependientes de la tecnología".

**6.2.6.** En definitiva hay que estimular a los niños y a los jóvenes para que se adiestren en el uso de las TIC, pero hay que prevenirles de los riesgos, hay que darse la manera de indagar lo que están navegando, conversando o chateando, revisar las páginas virtuales que han utilizado, los mensajes enviados, pero siempre con la aquiescencia de ellos, sin imposiciones ni coerciones, sin penas ni castigos, sino con acuerdos y consensos, conversando y dialogando. De todas maneras, se hace necesario utilizar filtros para evitar que los niños y los jóvenes entren en esas páginas que les pueden perturbar la mente.

### **6.3. Propuestas para la problemática encontrada.**

Esta emergente sociedad de la información, impulsada por un vertiginoso avance científico en un marco socioeconómico neoliberal-globalizador y sustentada por el uso generalizado de las potentes y versátiles tecnologías de la información y la comunicación (TIC), conlleva cambios que alcanzan todos los ámbitos de la actividad humana. Sus efectos se manifiestan de manera muy especial en las actividades laborales y en el mundo educativo, donde todo debe ser revisado: desde la razón de ser de la escuela y demás instituciones educativas, hasta la formación básica que precisamos las personas, la forma de enseñar y de aprender, las infraestructuras y los medios que utilizamos para ello, la estructura organizativa de los centros y su cultura...

En este marco se identifica tres posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural

- Las escuelas se adaptan realizando simplemente pequeños ajustes: en primer lugar la introducción de la "alfabetización digital" de los estudiantes en el currículum para que utilicen las TIC como instrumento para mejorar la productividad en el proceso de la información (aprender SOBRE las TIC) y luego progresivamente la utilización las TIC como fuente de información y proveedor de materiales didácticos (aprender DE las TIC)..
- Se dan los tres niveles de integración de las TIC que apuntan los dos

anteriores (aprender SOBRE las TIC y aprender DE las TIC) y además se introducen en las prácticas docentes nuevos métodos de enseñanza/aprendizaje constructivistas que contemplan el uso de las TIC como instrumento cognitivo (aprender CON las TIC) y para la realización de actividades interdisciplinarias y colaborativas. "Para que las TIC desarrollen todo su potencial de transformación, deben integrarse en el aula y convertirse en un instrumento cognitivo capaz de mejorar la inteligencia y potenciar la aventura de aprender")

- los centros llevan a cabo una profunda reestructuración de todos sus elementos. La escuela y el sistema educativo no solamente tienen que enseñar las nuevas tecnologías, no sólo tienen que seguir enseñando materias a través de las nuevas tecnologías, sino que estas nuevas tecnologías aparte de producir unos cambios en la escuela producen un cambio en el entorno y, como la escuela lo que pretende es preparar a la gente para este entorno, si éste cambia, la actividad de la escuela tiene que cambiar".

En cualquier caso, y cuando ya se han cumplido más de 25 años desde la entrada de los ordenadores en los centros docentes y más de 15 desde el advenimiento del ciberespacio, podemos sintetizar así su impacto en el mundo educativo :

- Importancia creciente de la educación informal de las personas. Y es que con la omnipresencia de los medios de comunicación social, los aprendizajes que las personas realizamos informalmente a través de nuestras relaciones sociales, de la televisión y los demás medios de comunicación social, de las TIC y especialmente de Internet, cada vez tienen más relevancia en nuestro bagaje cultural. Además, instituciones culturales como museos, bibliotecas y centros de recursos cada vez utilizan más estas tecnologías para difundir sus materiales (vídeos, programas de televisión, páginas web... ) entre toda la población. Y los portales de contenido educativo se multiplican en Internet.

Los jóvenes cada vez saben más (aunque no necesariamente del "currículum oficial") y aprenden más cosas fuera de los centros educativos. Por ello, uno de los retos que tienen actualmente las instituciones educativas consiste en integrar las aportaciones de estos poderosos canales formativos en los procesos de enseñanza y aprendizaje,

facilitando a los estudiantes la estructuración y valoración de estos conocimientos dispersos que obtienen a través del Internet.

- Mayor transparencia, que conlleva una mayor calidad en los servicios que ofrecen los centros docentes. Sin duda la necesaria presencia de todas las instituciones educativas en el ciberespacio permite que la sociedad pueda conocer mejor las características de cada centro y las actividades que se desarrollan en él. Esta transparencia, que además permite a todos conocer y reproducir las buenas prácticas (organizativas, didácticas...) que se realizan en los algunos centros, redundará en una mejora progresiva de la calidad.

- Se necesitan nuevos conocimientos y competencias. Los profundos cambios que en todos los ámbitos de la sociedad se han producido en los últimos años exigen una nueva formación de base para los jóvenes y una formación continua a lo largo de la vida para todos los ciudadanos. Así, además de la consideración a todos los niveles de los cambios socio-económicos que originan los nuevos instrumentos tecnológicos y la globalización económica y cultural, en los planes de estudios se van incorporando la alfabetización digital básica (cada vez más imprescindible para todo ciudadano) y diversos contenidos relacionados con el uso específico de las TIC en diversos ámbitos.

Por otra parte, determinadas capacidades y competencias adquieren un papel relevante: la búsqueda y selección de información, el análisis crítico (considerando perspectivas científicas, humanistas, éticas...) y la resolución de problemas, la elaboración personal de conocimientos funcionales, la argumentación de las propias opiniones y la negociación de significados, el equilibrio afectivo y el talante constructivo (no pesimista), el trabajo en equipo, los idiomas, la capacidad de autoaprendizaje y adaptación al cambio, la actitud creativa e innovadora, la iniciativa y la perseverancia.

Formas básicas de uso:

- Las TIC para aprender SOBRE las TIC Alfabetización digital que en los centros se suele realizar en el aula informática.

- Aprender DE las TIC en el aula informática En las aulas informáticas algunos profesores llevan a los estudiantes para realizar actividades didácticas diversas con programas educativos. A veces también para buscar información o realizar determinados trabajos (individuales o en grupo) con los procesadores de textos, editores de presentaciones multimedia...

- Las TIC como soporte en el aula de clase. Aprender DE y CON las TIC. Cuando las TIC se utilizan en el ámbito de una clase (por ejemplo mediante un sistema de "pizarra electrónica"), su uso en principio es parecido al que se hace con el retroproyector o con el vídeo. Se mejoran las exposiciones mediante el uso de imágenes, sonidos, esquemas... Los métodos docentes mejoran, resultan más eficaces, pero no cambian. Con el uso de la "pizarra electrónica" en el aula, además se propician cambios metodológicos, en los que el alumnado puede participar más en las clases (aportando la información que ha encontrado en la red).

Las TIC como instrumento cognitivo y para el aprendizaje distribuido. Aprender CON las TIC. Cuando las TIC se utilizan como complemento de las clases presenciales (o como espacio virtual para el aprendizaje, como pasa en los cursos on-line) podemos considerar que entramos en el ámbito del aprendizaje distribuido, planteamiento de la educación centrado en el estudiante que, con la ayuda de las TIC posibilita el desarrollo de actividades e interacción tanto en tiempo real como asíncronas. Los estudiantes utilizan las TIC cuando quieren y donde quieren (máxima flexibilidad) para acceder a la información, para comunicarse, para debatir temas entre ellos o con el profesor, para preguntar, para compartir e intercambiar información...

La Era Internet exige cambios en el mundo educativo. Y los profesionales de la educación tenemos múltiples razones para aprovechar las nuevas posibilidades que proporcionan las TIC para impulsar este cambio hacia un nuevo paradigma educativo más personalizado y centrado en la actividad de los estudiantes. Además de la necesaria alfabetización digital de los alumnos y del aprovechamiento de las TIC para la mejora de la productividad en general, el alto índice de fracaso escolar (insuficientes habilidades lingüísticas, matemáticas...) y la creciente multiculturalidad de la sociedad con el consiguiente aumento de la diversidad del alumnado en las aulas (casi medio millón de niños inmigrantes en 2004/2005 de los que una buena parte no dominan inicialmente la lengua utilizada en la enseñanza), constituyen poderosas razones para



aprovechar las posibilidades de innovación metodológica que ofrecen las TIC para lograr una escuela más eficaz e inclusiva.

Este planteamiento está en concordancia con el "escenario reformista" que identificó Aviram (2002) con respecto a las posibles reacciones de los centros docentes para adaptarse a las TIC y al nuevo contexto cultural, pero entendemos que es un paso necesario para poder evolucionar hacia el "escenario holístico":

Como resultado de la investigación se comprobó que se ha generalizado el uso de las TIC en todos los ambientes donde interactúan los niños y los jóvenes, ya sean formales e informales, incidiendo en su forma de aprender y de interactuar con otras personas, y en aspectos tan "privados" como el mundo de los afectos, de las representaciones simbólicas, de los gustos y preferencias; pero no todo es color de rosa, se advierte un acceso discriminatorio a las TICs de los jóvenes y niños dependiendo de su condición económica, generando una brecha digital; además, en el ámbito educativo su influencia es menor a la esperada debido a que se distrae su uso hacia contenidos no precisamente educativos y poco formativos, pues las TICs están promoviendo el facilismo en la realización de las tareas estudiantiles (copiar y pegar), además de perturbar la mente juvenil con el acceso incontrolado a la pornografía y quitar el tiempo de estudio que se incurre en el abuso de las redes sociales.

Las TIC también están incidiendo en las políticas de los jóvenes, sirviendo de medio de información y comunicación para cuestionar la concepción tradicional de la política y construir nuevas políticas con identidades y voces propias y propuestas flexibles, con lenguajes propios y codificados para conseguir privacidad grupal, creando afectividades no siempre explicitadas, con múltiples formas de expresión como imágenes, textos, sensaciones, músicas, juegos virtuales, diálogos y monólogos dependientes del acceso y manejo de las TIC.

En los factores neuropsicológicos del aprendizaje las TIC no ejercen una significativa influencia en las inteligencias múltiples de los niños y de los jóvenes, pero si en el desarrollo del pensamiento analógico y en la formulación de correlatos a través de lo que podría ser la estimulación neuronal que provoca el acceso a las TIC. En cambio los factores socioculturales influyen de manera decisiva en el aprendizaje de los niños y los jóvenes, pues, la inteligencia en grupos facilita el aprendizaje porque afloran más

las ideas, puntos de vista, dependiendo de la cohesión del grupo y del grado de confianza logrado por sus integrantes para lo cual se requiere conformar ambientes socioculturales y la guía permanente del mediador pedagógico.

Es necesario superar el uso de las TIC como instrumentos de premio y de castigo: si haces esto te presto el internet, si haces lo otro te doy el celular, si vienes tarde te quito el celular, si te portas mal no te doy el internet, y así por el estilo. Hay que buscar espacios de encuentro familiar para discutir abiertamente estos temas y de ser posible, establecer acuerdos tendientes a optimizar el uso de las TIC en procura del desarrollo personal.

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

ACHIG, Lucas, (2011) Influencias de tecnologías en los jóvenes cuencanos. El Mercurio 15-05-2011. Cuenca.

ARBOLEDA TORO, Néstor. (2005) Tecnología educativa y diseño institucional. Editores INTERCONED.

GUTIÉRREZ ROA Jesús, (2006) Herramientas y soluciones para docentes. Ediciones Euroméxico México.

MAJÓ, Joan, (2003) El impacto de la sociedad de la información en el mundo educativo. 1 1-2. Disponible en mhtml:file://C:/ 01-08-11

MUÑOZ F. (2009) El impacto de las pantallas: televisor, ordenador, videojuegos. Disponible en: [http://www.sepeag.org/imagenes/Image\\_USER\\_/3\\_F\\_consultado\\_16-07-11](http://www.sepeag.org/imagenes/Image_USER_/3_F_consultado_16-07-11).

SÁENZ VACAS, Fernando. (1997) Innovación tecnológica y reingeniería en los procesos educativos. Barcelona: Eumo-Grafic.

SCHALK A. (2010). El impacto de las Tic en la educación. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images.pdf>. consultado 07-08-11.

SANTILLANA, Grupo (2008) Enciclopedia escolar temática Arte y Tecnología. Tomo 8 Quito.

TORRES, Rosa María. (1998) Propuesta de la mesa de educación, 1 (3) 18-25. Disponible en [rmt\\_fronesis@yahoo.com](mailto:rmt_fronesis@yahoo.com) 28-08-11

VARA E. PONS R. LAJARA F. y otros (2001) Impacto del abuso de las pantallas sobre el desarrollo mental. Disponible en: <http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid>. consultado:01-10-11.

## **8.- ANEXOS.**