



UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

TITULACIÓN DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones interactivas del Ecuador: Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las instituciones educativas: Colegio Técnico Tarqui, Escuela Bilingüe Albany y Escuela Bilingüe Sangay, de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, en el año 2011"

Trabajo de fin de titulación.

Autor(a) Martínez Morejón, Mariana Jeanneth **Mención:** Educación Básica

Director(a) del Trabajo de Investigación: Zaldumbide Andrade Wilson René, Mgs.

Centro Universitario Quito
2013

Certificación

Magíster.

María Elvira Aguirre Burneo

DIRECTOR(A) DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN

C E R T I F I C A:

Que el presente trabajo, denominado "Generaciones Interactivas del Ecuador: Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en las instituciones educativas: Colegio Técnico Tarqui, Escuela Bilingüe Albany y Escuela Bilingüe Sangay, de la ciudad de Quito, provincia de Pichincha, en el año 2011" realizado por el profesional en formación Martínez Morejón Mariana Jeanneth cumple con los requisitos establecidos en las normas generales para la Graduación en la Universidad Técnica Particular de Loja, tanto en el aspecto de forma como de contenido, por lo cual me permito autorizar su presentación para los fines pertinentes.

Loja, mayo de 2013

(f)_____

Cesión de derechos

"Yo, Mariana Jeanneth Martínez Morejón, declaro ser autor(a) del presente trabajo y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad ".

(f) _____

Martínez Morejón Mariana Jeanneth

C.I. 1711018992

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a todos los niños y niñas que cada día alimentan mi espíritu con su curiosidad y sus ganas de vivir, a mi querido esposo que con su profundo respeto hacia mi trabajo me motiva a buscar nuevas soluciones que contribuyan a educarnos como verdaderos seres humanos.

A G R A D E C I M I E N T O

Agradezco a la vida, que me permite cada día aprender cosas nuevas y sensibilizar mi espíritu para vivir con alegría y espontaneidad, a mi familia, mis compañeras y amigas que me han acompañado y apoyado en este proceso..... ¡Muchas gracias!

INDICE DE CONTENIDOS

ÍNDICE

Certificación.....	ii
Acta de cesión de derechos.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimiento.....	v
Índice.....	vi
RESUMEN.....	vii
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	4
2.1 Caracterización socio demográfica.....	
2.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	
2.1.2 La demanda de la educación en las Tic.....	5
2.2 Niños y adolescentes ante las pantallas	8
2.2.1 Investigaciones sobre pautas de consumo.....	
2.2.2 Los riesgos que plantean las Tics.....	12
2.2.3 Las oportunidades que plantean las Tics.....	16
2.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor.....	20
2.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	
2.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.	22
2.3.3 Alfabetización en las Tics.....	24
3. METODOLOGIA.....	27
3.1 Diseño de investigación.....	
3.2 Participantes de la investigación.....	
3.3 Técnicas e instrumentos de investigación.....	
3.3.1 Técnicas.....	
3.3.2 Instrumentos.....	28
3.4 Recursos.....	28

3.4.1 Humanos.....	
3.4.2 Institucionales.....	
3.4.3 Materiales.....	
3.4.4 Económicos.....	
3.5 Procedimiento.....	29
4. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS	
4.1 Caracterización socio demográfica.....	30
4.2 Redes sociales y pantallas.....	42
4.3 Redes sociales y mediación familiar.....	73
4.4 Redes sociales y ámbito escolar.....	86
4.5 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	98
4.6 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar ILFAM.....	109
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	110
5.1 Conclusiones.....	
5.1.1 Redes sociales y pantallas.....	
5.1.2 Redes sociales y mediación familiar.....	
5.1.3 Redes sociales y ámbito escolar.....	
5.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	111
5.2 Recomendaciones.....	111
5.2.1 Redes sociales y pantallas.....	
5.2.2 Redes sociales y mediación familiar.....	
5.2.3 Redes sociales y ámbito escolar.....	112
5.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	
6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	114
7. ANEXOS.....	116

RESUMEN EJECUTIVO

La presente investigación tiene por objetivo conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación, se trabajó con tres instituciones educativas ubicadas al sector sur del Distrito Metropolitano de Quito.

Mediante encuestas estructuradas y luego de realizar la tabulación y análisis de los datos obtenidos, se concluye que los niños y jóvenes son usuarios de las nuevas tecnologías y de las pantallas, ordenador, celular, televisor, videojuegos especialmente para la diversión y el entretenimiento, además ellos perciben que el sistema educativo no utiliza estos recursos tecnológicos para los procesos educativos. Fue importante corroborar que un alto porcentaje posee un celular propio.

También se investigó en una muestra reducida de 10 jóvenes sobre la percepción que tienen respecto al ambiente familiar. La conclusión más interesante es que los temas que les gustaría profundizar están relacionados con el ambiente familiar.

1. INTRODUCCION

Las sociedades actuales están en un momento de transición. Algunas de ellas han logrado integrar a las distintas tecnologías de una manera creativa considerándose como sociedades del conocimiento. Otras en cambio son las denominadas sociedades de la información, pues usan la información que se generan en las primeras. Un aspecto fundamental para este salto cualitativo son las nuevas tecnologías de la información (TICS), y dentro de estas se encuentran las denominadas pantallas: ordenador, celular, televisión, videojuegos.

Estas pantallas que en los primeros momentos funcionaban separadas ahora tiene muchas aplicaciones comunes y las formas de uso que de ellas hacen los niños y adolescentes están provocando nuevas realidades, influenciadas clara y hasta dramáticamente por la tecnología.

Por esto es importante conocer las pautas de consumo que tienen los niños y jóvenes ecuatorianos, así como la mediación familiar y por sobre todo el uso que se haga de estas tecnologías para pasar de una sociedad de la información a una sociedad del conocimiento, e ir disminuyendo la brecha digital que separa a las sociedades más desarrolladas de las menos desarrolladas.

Con este fin la Organización Universitaria Interamericana (OUI), fundada en 1979 es actualmente la única organización universitaria que abarca todo el continente. La Universidad Técnica Particular de Loja, es miembro activo de esta organización, por ello el ser parte de este proyecto de investigación, será un aporte importante para nuestro país.

El tema de Generaciones Interactivas se lo ha venido trabajando en más de 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes en edades comprendidas entre 6 a 18 años.

El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información de Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación, vienen trabajando en el proyecto

Generaciones Interactivas, realizado a través de Fundación Telefónica. 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 niños y adolescentes de 6 a 18 años en Ecuador.

Este trabajo es parte de esta investigación para la cual se propusieron los siguientes objetivos:

- a. Conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados.
- b. Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares el lugar de uso, el momento y la duración.
- c. Conocer los riesgos que se pueden derivar del uso de la tecnología.
- d. Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

Para este trabajo de fin de carrera se investigó la caracterización socio demográfica de los niños y jóvenes, lo que incluyó datos informativos como edad, año escolar sexo. también los relacionados con la estructura de su familia y su nivel económico, datos académicos y de desarrollo de tareas.

Para las pautas de consumo se investigó sobre el uso, posesión y tiempo usado de cada una de las cuatro pantallas. En lo referido a la mediación familiar se investigó sobre el tipo de intervención que tiene la familia frente al uso de cada una de las pantallas. También se preguntó a los niños y jóvenes sus percepciones sobre los posibles peligros que se encuentran en estas tecnologías. Todo esto se lo hizo aplicando los instrumentos de investigación proporcionados por la Universidad y luego de realizar la tabulación correspondiente se procedió al análisis de datos.

Los instrumentos de investigación tuvieron una gran cantidad de preguntas, en el primer caso el aplicado a niños de 1ro. a 4to. de primaria tuvo 31 preguntas y el segundo instrumento aplicado para niños y jóvenes de 6to de Educación Básica a Bachillerato tuvo 126 preguntas, por lo que se procedió a unificar en una sola tabla algunas preguntas que se referían a la misma variable, por lo que el análisis adquirió mayor detalle.

Se considera que se pudo conseguir los objetivos planteados para la investigación, pues los instrumentos indagaban sobre cada uno de los aspectos.

Realizamos una cordial invitación para leer el presente trabajo que confiamos amplíe la comprensión del tema y nos motive a incluir las diversas tecnologías de la información en los procesos educativos, y de esta manera enriquecerlos y volverlos más significativos para niños y jóvenes.

2. FUNDAMENTACIÓN TEORICA

2.1 Caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar

2.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa

Según la Constitución Política del Ecuador, la educación es un derecho de todos los ecuatorianos. En el Art. 26 se afirma que: "La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo".

El sistema educativo ecuatoriano está conformado de la siguiente manera: educación inicial (0 a 5 años), Educación General Básica (Primero a Décimo de Educación Básica), y el Bachillerato General Unificado, de esta forma se lo expresa en la Ley Orgánica de Educación Intercultural, publicada en el Registro Oficial No. 217 con fecha 31 de marzo del 2011.

En lo que se refiere a la cobertura de la Educación General Básica, según datos recientes tomados del Diario Expreso, del día lunes 20 de febrero del 2012, se destaca que el incremento llega a un 94% de cobertura en la población.

El incremento en la cobertura es un indicador importante, pues de esta forma se está cumpliendo con uno de los derechos de los niños y jóvenes, considerando que la educación es un "instrumento generador de desarrollo sustentable" (Carrión, 2001). Y no solo un instrumento sino por sobre todo "motor para la realización de visiones utópicas", (Gimeno, 2007), y una de ellas es la de vivir en una sociedad con equidad y oportunidades para todos.

La presente investigación se desarrolló en la provincia de Pichincha, en el Distrito Metropolitano de Quito, en tres instituciones educativas del sur de la ciudad. Este

sector cuenta con los servicios básicos: agua, energía eléctrica, alcantarillado, telefonía y acceso a Internet.

Los niños/as y jóvenes a los que se aplicó la investigación tienen su residencia en el sector sur, en los barrios de: Villa flora, San Bartolo, El Camal, La Ferroviaria. Según lo comentado por las autoridades de los planteles, las familias provienen de personas que han migrado del interior del país hacia la capital, e incluso alguno de sus miembros emigró hacia el exterior, en búsqueda de lograr una mejor situación económica, esto conlleva la recepción de remesas que constituye la segunda fuente de ingresos en la economía ecuatoriana, y que en cierto sentido influye para que los niños y jóvenes puedan adquirir celulares, computadores y consolas de video juegos, sin embargo también tienen como consecuencia el hecho de que no siempre existe el acompañamiento que los niños y jóvenes necesitan en su proceso de crecimiento.

Las instituciones investigadas fueron: Escuela Bilingüe “Albany”, Escuela Bilingüe “Sangay” y el Colegio Técnico Tarqui. Una institución arrienda el local en el que funciona, las otras dos tienen instalaciones propias. Las tres instituciones poseen los servicios básicos, así como aulas funcionales. La planta docente está conformada por educadores profesionales, y cuentan con las autoridades respectivas así como con los equipos de apoyo: psicopedagógico, médico y de mantenimiento.

2.1.2 La demanda de la educación en las Tic

La educación es un derecho de las personas. Como dice Carrión (2001) esta debe cimentarse en la formación de valores y actitudes, en el desarrollo del pensamiento y la creatividad, para que pueda responder a los retos de las sociedades actuales. En este sentido la educación en las nuevas tecnologías son vitales para las generaciones actuales, que deberán vivir en un mundo globalizado, a escala económica, cultural y social.

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), la UNESCO define las nuevas tecnologías de la información como "el conjunto de disciplinas científicas, tecnológicas, de ingeniería y de técnicas de gestión utilizadas en el manejo y

procesamiento de la información; sus aplicaciones; los computadores y su interacción con hombres y máquinas; y los contenidos asociados de carácter social, económico y cultural forman parte imprescindible de las sociedades del conocimiento.

Las tecnologías de la información son un elemento fundamental en lo que se llama "Las sociedades del conocimiento". La UNESCO las definió así: "el concepto pluralista de sociedades del conocimiento va más allá de la sociedad de la información ya que apunta a transformaciones sociales, culturales y económicas en apoyo al desarrollo sustentable. Los pilares de las sociedades del conocimiento son el acceso a la información para todos, la libertad de expresión y la diversidad lingüística".

Las sociedades del conocimiento tienen como característica fundamental un gran desarrollo de la tecnología, y dentro de esta el desarrollo y uso cotidiano de las Tics, así como la capacidad de las personas de tener un pensamiento crítico, para acceder a la información y discriminar lo valioso y sobre todo producir algo en base a esa información.

Según el Subdirector general de la Unesco, Abdul Waheed Khan "la sociedad de la información es la piedra angular de las sociedades del conocimiento".

Sin embargo, no todas las sociedades se han visto afectadas de igual manera, pues algunas tienen condiciones económicas y sociales que les han permitido mayores oportunidades, y para otras sociedades el uso de las Tic se ha convertido en un tema para generar nuevas exclusiones y desigualdades. Por tanto " ... las Tic son parte de la sociedad y, dependen de lo que las personas y sus organizaciones hagan con ellas para que generen nuevos problemas y desigualdades, o contribuyan al desarrollo humano."(Artopoulos, 2012, p.150).

El Ecuador se encuentra inmerso en estos procesos de cambio. Nuestro país está ingresando a ser una sociedad de la información, y el reto es trabajar por lograr las condiciones necesarias para que nuestros estudiantes, niños y jóvenes, usen las TIC para dar un salto cualitativo a fin de evolucionar hacia una sociedad del conocimiento, como una herramienta efectiva para alcanzar mayores niveles de equidad social, esto se lograría utilizando medios tecnológicos, una educación para tratar la información

con discernimiento y espíritu crítico y sobre todo la humanización de las sociedades actuales.

Nuestros niños y jóvenes viven en esta sociedad de las pantallas, lo que ha creado nuevas formas de relaciones antes reservadas para el contacto personal o cara a cara, ahora son posible mediante aquellas. Además la "adopción masiva de las tecnologías digitales móviles, mediante sus pequeñas pantallas de tres pulgadas, atrajo a millones de personal al mundo de la cultura de la virtualidad real, antes reservadas a las élites y las clases medias educadas"(Artopoulos, 2012, p. XVI).

Es imprescindible que el sistema escolar valore las potencialidades pero también las limitaciones de las TIC, y las incorpore como un instrumento dentro de los procesos pedagógicos de aula, así como proporcione a los estudiantes herramientas para relacionarse con las TIC aprovechando al máximo sus características como una herramienta de aprendizaje significativo , así como a usarlas para su tiempo libre, considerando los peligros y limitaciones que toda tecnología tiene.

El educar a niños y adolescentes en esta era digital requiere de la sociedad y del sistema educativo en particular el entender lo más exactamente posible, las potencialidades y limitaciones de las pantallas. Pues como dijo el Dalai Lama "La clave de todo está en la educación. La educación moderna presta atención al desarrollo del cerebro y del intelecto, pero esto no es suficiente. Necesitamos también desarrollar una bondad cálida en nuestro sistema educativo. Y lo necesitamos desde preescolar hasta la universidad". El reflexionar sobre el uso que hacen los niños y jóvenes de las Tic nos ayudará a usarlas sabiamente, previniendo los peligros a los que están expuestos en caso de uso indiscriminado y sin mediación parental y escolar.

2.2 Niños y adolescentes ante las pantallas

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

Los niños y adolescentes ecuatorianos son usuarios de las pantallas. Cuando nos referimos a pantallas estamos hablando de: televisión, computador, teléfono celular y consolas de video juegos.

En el sitio Web [http: www.ecuadorencifras.com](http://www.ecuadorencifras.com) se encuentran las siguientes cifras sobre el uso que realiza la población de la provincia de Pichincha en el área urbana, según datos tomados en el año 2010:

- Uso del computador: 1`257.000 personas si lo usan y 956.000 personas no lo usan.
- Uso del Internet: 1`088.000 si lo usan y 1`126.000 no lo usan.
- Tenencia de línea telefónica: 486.000 personas dijeron si poseerla, y 186.000 no la tenían.
- Tenencia de televisión: 646.000 personas dijeron que si la tenían, y 30.000 dijeron que no.
- Tenencia de computadoras: 315.000 personas dijeron que si la tenían y 360.000 no la poseían.

Según los datos expuestos se observa que aproximadamente la mitad de la población investigada del área urbana de la provincia de Pichincha no usa el computador ni el Internet. Si bien es cierto este porcentaje corresponde a una muestra que no distingue rangos de edad, se puede generalizar diciendo que la mitad de los ciudadanos promedios no tienen acceso a Internet ni al computador, por lo tanto si no tienen un contacto directo con estas tecnologías, posiblemente no han valorado sus riesgos y oportunidades, difícilmente van a poder participar o proponer estrategias para que los jóvenes y niños conozcan los riesgos y oportunidad de las Tic, así como reflexionar sobre la necesidad de realizar una mediación y regulación de de estas tecnologías para el uso por parte de los estudiantes.

Los niños y adolescentes sobre los que versa esta investigación forman parte de las culturas juveniles, que se expresan de diversas maneras y uno de ellas es el uso de las pantallas.

Como Alejandro Artopoulos afirma (2012, p. 25) "Las nuevas culturas juveniles se producen en un contexto de evolución y difusión masiva de las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación, vehículos privilegiados de una encrucijada cultural diferente, definida por la digitalización de todos los contenidos culturales y, por lo tanto, por el acceso remoto desde el seno del hogar, y por la posibilidad de la interacción en tiempo real con cualquier usuario o base de datos que se encuentre en la red, lo cual multiplica las posibilidades de búsqueda y autonomización comunicativa de todos aquel que se lo proponga".

La afirmación anterior nos permite concluir que niños y jóvenes interactúan con las pantallas como una forma de expresión cultural, y que la sociedad de la información pone a su disposición muchos contenidos a los cuales pueden acceder libremente, por lo que es muy importante una responsabilidad familiar, escolar y social para regular su uso.

En cuanto al uso de la televisión este es un artefacto que forma parte de la cotidianidad de las familias. Por su facilidad de acceso es un medio de comunicación masiva. Lamentablemente en nuestra sociedad, la programación que ofrecen en muchas ocasiones está llena de mensajes sexistas y violentos, con un lenguaje adulto, aún en franjas de audiencia consideradas familiares, por lo que ha recibido constantes críticas sobre la calidad de programación que ofrece a los televidentes.

Otro tema es el referido a los tipos de señal que se ofrece. Existen en nuestro país una televisión abierta y una señal por cable. Esto permite que los usuarios que tengan la capacidad económica puedan escoger la programación que desean ver. Sin embargo, esto ha ocasionado que cada miembro de una misma familia pueda ver un programa diferente, incluso con el aumento del número de televisores por hogar, lo que ha provocado una atomización de la señal familiar (Artopoulos 2012), rompiendo de alguna manera los lazos de comunicación , pues cada uno se encuentra frente a un aparato mirando lo que le interesa.

Se considera importante el que la familia regule la cantidad de tiempo que un niño o adolescente pasa frente a la televisión, así como la calidad de los programas. Es recomendable que luego dialoguen sobre lo observado, para ayudarlo a elaborar los contenidos que recibe de la televisión. Sin embargo, en nuestra realidad es muy difícil que los padres hagan esto, pues con frecuencia están fuera de casa, por lo que la televisión se ha convertido en la "niñera barata".

Otros resultados sobre este tema, son los encontrados en el Diario El Comercio del 29 de julio del 2011, en su página 12. Aquí se reseña los resultados del primer estudio sobre el comportamiento de niños y adolescentes frente al uso de las tecnologías. Fueron aproximadamente 4000 encuestados que explicaron como usan celulares, computadores, Internet o iPads. De este estudio fue responsable el Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información del Ecuador (Mintel) con el aval del Ministerio de Educación y ejecutado por la Fundación Telefónica Ecuador, en alianza con el Foro Generaciones Interactivas de España.

Algunas de las conclusiones presentadas fueron:

- Los jóvenes ecuatorianos utilizan de manera preponderante el Messenger como de medio de comunicación con sus amigos.
- El 54% de hogares donde hay chicos de 10 a 18 años hay computadoras.
- El 28% de niños entre 6 y 9 años y el 70% de adolescentes de 15 años confirmó tener un teléfono móvil
- Las chicas usan más los mensajes y llamadas y los chicos los video juegos.
- El 47% de los niños entre 6 y 9 años ve solo la televisión.
- Casi la mitad de los adolescentes tienen televisión en su cuarto. Pero, ¿Sabemos lo que están viendo”.
- Los encuestados creen tener las habilidades para navegar el Internet. Por sí mismos se califican como usuarios de “nivel medio”.
- El 39% de jóvenes entre 10 y 18 años tienen una videoconsola.
- Uso de los celulares: 87% para llamadas; 74% para enviar mensajes de texto y 59% para escuchar música, 55% para jugar, 44% ver fotos o vídeos, 43% grabar videos y 34% tomar fotos.

- El 80% de chicos entre 6 y 18 años usa la red de internet para realizar sus tareas escolares, pero solo un 30% recibe ayuda y guía del maestro.
- El papel de los padres cuando están frente al computador, el 59% solo miran, 23% no dicen nada mientras navegan, 14% ayudan a sus hijos, el 8% hace algo junto con sus hijos y el 5% enseña a sus hijos a usar internet.

Como se puede observar el uso que los niños y adolescentes hacen de las pantallas es preferentemente recreativo, por encontrarse en un grupo de edad en la que su principal interés es identificarse con su grupo de iguales. Como se menciona en Martí (2006), los adolescentes necesitan encontrar su propia identidad y autonomía, y para esto entran en un proceso de cuestionar las normas parentales para redefinir las relaciones con sus padres, por lo que la comunicación con sus amigos es uno de sus principales intereses, y el uso de elementos como el denominado Messenger los ayuda en ese sentido.

Previo a la aparición y masificación del uso de las pantallas, las actividades a las que los niños y adolescentes se dedicaban en su tiempo libre eran relacionadas con deportes, salir con amigos, ver televisión o escuchar radio (Martí, 2006), sin embargo en la actualidad y como una expresión del cambio de los hábitos en la sociedad se observa que el uso de las pantallas ocupa un lugar importante en su vida, lo que nos habla de su condición de nativos digitales, usuarios cotidianos de las Tic.

Otro dato que llama la atención es que el 28% de niños entre 6 y 9 años y un 70% de adolescentes de 15 años dicen tener un teléfono celular, lo que nos habla de la gran aceptación de esta pantalla entre niños y adolescentes. El uso del celular les da la capacidad de comunicarse a entera libertad, sin el control parental de por medio, lo que nos remite nuevamente al desarrollo de su autonomía y redes de socialización. Además lleva asociado el hecho de que si todos los amigos poseen celular, pues nadie puede quedarse afuera, esto implica un mecanismo de inclusión social, e incluso en algunos grupos de prestigio social (Artopoulos, 2012).

2.2.2 Los riesgos que plantean las Tics

El uso de las nuevas tecnologías y de las pantallas se está extendiendo en nuestra sociedad, pero su uso conlleva ciertos riesgos que tienen que ver con situaciones de índole física, social y familiar.

Un aspecto conocido por los maestros es el uso indiscriminado de buscadores de Internet. Lo que Vaidhyanathan (2012), denomina la "googlización de los estudiantes". Frente a una tarea escolar un porcentaje mayoritario acude primero a las fuentes de Internet sin verificar su fiabilidad, y tan solo un pequeño porcentaje acude a fuentes bibliográficas serias, lo que va en desmedro de la calidad de información a la que acceden. No se puede llegar a creer que tan solo con escribir un tema y obtener como respuesta miles de direcciones electrónicas, se está realizando un proceso educativo de investigación.

El mismo autor señala que el sistema educativo debería enseñar a los chicos qué fuentes de información son válidas, a discriminar entre información falsa o verdadera, confiable o vaga, polémica o analítica. El proceso de argumentar, interpretar y analizar que debe formar parte de la práctica educativa de nuestras escuelas es un gran desafío en esta época de conectividad permanente.

En otro tema, según el sitio Web: <http://www.sextorsion.es/> cuando los jóvenes y niños usan el computador pueden exponerse a formas de acoso en la red:

- El "sexting", que es el envío de contenidos de tipo sexual (fotografías y/o videos) producidos por el propio remitente, y enviados por medio de teléfonos móviles..
- El "grooming", que puede traducirse como "engatusamiento", en el que adultos se ganan la confianza de un menor fingiendo empatía, esto lo hace con fines de satisfacción sexual, o para lograr imágenes del menor desnudo o realizando actos sexuales. Esto está muy relacionado con la pederastia y la pornografía infantil en Internet.

En el sitio Web <http://ciberacoso.wordpress.com/2009/11/11/el-ciberacoso-es-el-mayor-peligro-de-las-redes-sociales-online/> proporciona información sobre datos que se tienen del “cyberbylling” en Europa. Se indica que el 42% de niños europeos de seis años de edad están en alguna red social, a pesar de que se encuentra prohibida el ingreso a menores de 14 años. En investigaciones realizadas se detectó que el mayor problema es el ciberacoso, pues se crean rumores sobre alguien, amenazas o insultos. Además los niños y jóvenes colocan información sensible como fotografías, número telefónico o datos sobre la situación económica, los que pueden hacerlos más vulnerables frente a estos problemas.

Según la Lcda. Amada Cañaverall, Directora de una de las escuelas investigadas los padres de familia se encuentran muy preocupados pues observan que los niños pasan “mucho tiempo en el Internet”, y eso ocasiona discusiones pues disminuye el tiempo que le dedican a la realización de sus tareas escolares, y sus calificaciones se ven afectadas. Son pocos los padres que reportan situaciones de acoso sexual vía Internet.

En relación al impacto del uso extendido de las pantallas sobre la salud física de los niños y jóvenes se encuentra los problemas que pueden aparecer tanto a nivel de audición, de visión o de obesidad con las dificultades que eso conlleva dentro de su proceso de crecimiento. También dificultades como dolores de espalda por la mala posición al permanecer sentado.

Un tema que merece reflexionarse es lo que sucede con los juegos virtuales. Estos están diseñados por adultos, y colocan al niño o adolescente como protagonista. Los niños necesitan jugar, y en ese momento ejercitan una serie de habilidades comunicativas, sociales y hasta morales. Sin embargo cuando la interacción es entre el niño o joven y el computador o video consola, se están dejando de lado la ejercitación de las habilidades mencionadas.

Los juegos virtuales tienen historias impactantes, las imágenes y sonidos atrapan al joven jugador, y las gratificaciones inmediatas que consigue cuando logra vencer, funcionan como fuente de motivación (Rodríguez, 2012). Sin embargo se debe reflexionar sobre los valores que exaltan estos juegos, entre ellos el individualismo y la

competitividad, y preguntarse si estos son los valores que como sociedad queremos transmitir a las generaciones jóvenes, o si por el contrario tomando plena conciencia de que como seres sociales estamos en el planeta para vivir en comunidad, diseñar estrategias que nos permitan trabajar en ese sentido.

En las búsquedas realizadas en internet se localizó el sitio web: http://scielo.isciii.es/scielo.php?pid=S1139-763220090004000048&script=sci_arttext, consultado el 16 de agosto de 2011, se habla sobre los riesgos que conlleva en uso de las pantallas, por parte de los niños y jóvenes.

En este sitio se cita al rector de la Universidad Internacional de Cataluña Dr. Josep Argemí Renom quien reflexionó sobre este tema, e hizo hincapié en la poca confiabilidad de la información que se encuentra en la red, incluso el hecho de que los contenidos que deberían tener censura de edad, por los temas de los que tratan, son fácilmente accesados por el público joven. Citó una encuesta en la que dice que “ que el 28% de los niños españoles de entre 10 y 17 años visita sitios pornográficos, y un 8% es adicto a la violencia en Internet) y el perjuicio sobre las relaciones interpersonales (“Internet favorece, en algunos casos amistades inadecuadas”).

Así mismo comentó que “el 17% de los menores había conocido personalmente a alguien que había contactado por Internet. Sobre esto dijo: “Los que piden citarse no suelen tener buenas intenciones. Suelen ser adultos peligrosos”.

Así mismo indico que la exposición permanente al computador puede reforzar el “aislamiento social”, e incluso favorecer “una pauta de conducta impulsiva y agresiva entre los usuarios más asiduos”. Se pueden generar conductas adictivas en los jugadores lo que inhibe “el desarrollo de pautas de conductas más destructivas”, pues el “desarrollo de habilidades sociales, el juego imaginativo, creativo o de fantasía no puede tener lugar mientras se destruye al enemigo”.

En la dirección electrónica: www.pantallasamigas.net se extraen fragmentos de una entrevista realizada por la Revista Consumer a Jorge Flores, fundador de este sitio Web y que habla sobre los riesgos del uso de las pantallas. En su opinión si se eligiera el nivel de peligrosidad para un niño, entre la televisión, las consolas de juego

y el navegar por Internet, este último sería el más perjudicial, pues “los contenidos de la televisión están más controlados. De hecho en la Red hay muchos contenidos no adecuados para los jóvenes”. Menciona el hecho de que en el Internet siempre hay “personas al otro lado”, incluso en los denominados juegos en línea, los que poseen redes sociales que apoyan al juego con los peligros que esto conlleva.

También pueden presentarse problemas relacionados con la seguridad del equipo o de las personas que lo usan. Es frecuente la presencia de “intrusos”, pues cualquier persona con mínimos conocimientos pueden ingresar al computador, y eso ocasiona que lleguen mensajes no deseados, publicidad, virus.

Los delitos denominados “ciberdelincuencia”, han obligado a crear departamentos de seguridad especializados. Los delitos que más se cometen son: piratería de software, juegos, música o cine, estafas y transacciones económicas fraudulentas, delitos de exhibicionismo y provocación sexual, fraudes de telecomunicaciones, acceso ilícito a sistemas informáticos, delitos contra el derecho a la intimidad, amenazas, injurias, calumnias y extorsiones, tráfico de estupefacientes, órganos humanos.

En nuestro país está comenzando a legislarse en este sentido. Son muy conocidas las historias de personas que han sido vulneradas en su aspecto económico, por ejemplo cuando se ha robado sus claves de acceso a la banca electrónica, o cuando las empresas de telefonía o de tarjetas de crédito les han asignado compras que los titulares de tarjeta no lo han hecho.

Los riesgos y peligros a los que están expuestos los niños y jóvenes que usan indiscriminadamente el computador son varios. Esto nos lleva a reflexionar en la necesidad urgente y obligatoria de realizar una mediación adecuada por parte del sistema escolar y de la sociedad en general, para promover su uso responsable.

2.2.3 Las oportunidades que plantean las Tics

Un uso adecuado de las Tic ofrece muchas alternativas y oportunidad. Una de ellas es la versatilidad de enfoques que pueden dar a los contenidos educativos. Un ejemplo de esto es lo ocurrido en Estados Unidos en donde el Departamento de Educación pidió a un grupo de expertos identificar tecnologías educativas promisorias. Las conclusiones a las que llegaron fueron entre otras que, el uso de tecnologías educativas adecuadas mejora el aprendizaje, contribuye a una educación de excelencia para todos los estudiantes y posibilita avances educativos (Artopoulos, 2012).

Lo importante es que las Tic se conviertan en una herramienta que genere conocimientos en el aula, y para esto el sistema educativo debe conocer y aplicar una pedagogía activa en esta área. Hay ejemplos de uso de blogs o chats para interactuar con los compañeros de clase o realizar una presentación sobre determinado tema investigado. El reto es para los docentes, en diseñar tareas que motiven a los niños y adolescentes y indagar, reflexionar y argumentar usando las Tics, y esto implica un cambio importante en la práctica educativa.

Tal como lo señala Artopoulos (2012) hay experiencias educativas importantes en el desarrollo de software para utilizar en educación, por ejemplo: River City, Thinking with Data, BioLogica&Genscope, Molecular Workbench. Estas aplicaciones se pueden encontrar en Internet y se las nombra como ejemplos exitosos del uso de las Tic en la educación. Otras aplicaciones nombradas por el autor son: El juego de Eleonor, El juego de Ochirbat, estos dos trabajan actividades de escritura y alfabetización lúdica.

Sobre el uso de los juegos digitales se observa que estas actividades pueden promover ciertas habilidades espaciales e informáticas, aumentar el autoestima y en ciertos casos la adaptación escolar, pues es un tema de conversación con sus iguales.

Según Schalk A. (2010), existen grandes ventajas que pueden derivarse del uso de las Tic en la educación. En el documento se cita al Dr. Vincent Defourny quien afirmó que “los nuevos desafíos que enfrentamos en la educación, requieren de la búsqueda de

nuevas respuestas que permitan continuar la transición desde la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento”.

Para esto, según el autor citado, es indispensable reconocer la necesidad urgente de incorporar las Tic en la educación, así como el trabajar con los niños y jóvenes la capacidad de buscar, validar y contrastar la información encontrada. Para esto es necesario que los integrantes del sistema educativo: profesores, padres de familia, niños y jóvenes logren la capacidad de hacer un uso efectivo y ético de estas tecnologías, para contribuir a una ciudadanía de mayor efectividad.

Se menciona que es urgente discutir un marco de competencias para los profesores de tal manera que integren las Tic en la virtud de una mejor calidad del aprendizaje en los estudiantes.

La Unesco ha reflexionado sobre las competencias digitales que los profesores deberían poseer, pues “las nuevas tecnologías (Tic) exigen que los docentes desempeñen nuevas funciones y también, requieren nuevas pedagogías y nuevos planteamientos en la formación docente”. Los niños y jóvenes en su vida cotidiana son usuarios de las Tic, sin embargo con mucha frecuencia estas tecnologías no se utilizan para enriquecer los ambientes de aprendizaje, por muchas razones, una de ellas, porque los docentes no saben cómo usarlas.

Para esto los docentes deberán buscar formas innovadoras de fusionar las Tic con las nuevas pedagogías, según dice la Unesco “fomentar clases dinámicas en el plano social, estimulando la interacción cooperativa, el aprendizaje colaborativo y el trabajo en grupo. Esto exige adquirir un conjunto diferente de competencias para el manejo de clase”.

Es necesario realizar en nuestros centros escolares una “alfabetización tecnológica”, puesto que hoy el uso de las Tic son tan indispensables como el leer y escribir. Además cuando los docentes tengan competencias adecuadas en este campo no solo podrán usar estas tecnologías para: preparar sus clases, incrementar sus conocimientos sino que podrán integrar las herramientas que ofrece para el desarrollo de las actividades que se planteen como experiencias de aprendizaje, pues las Tic

suponen una fuente inagotable de conocimiento. Para insertarse en el mundo laboral el sistema educativo deberá proveer a los jóvenes competencias no solo de nociones básicas de las tic, sino sobre todo profundizar el conocimiento y generarlo.

Por esto los docentes deben lograr “diseñar recursos y ambientes de aprendizaje utilizando las Tics, utilizarlas para apoyar el desarrollo de generación de conocimiento y de habilidades de pensamiento crítico de los estudiantes: apoyarlos en el aprendizaje permanente y reflexivo y crear comunidades de conocimiento para estudiantes y colegas. También podrán desempeñar un papel de liderazgo en la capacitación de sus colegas, así como en la creación e implementación de una visión de su institución educativa como comunidad basada en la innovación y en el aprendizaje permanente, enriquecidos por las Tics”. (Unesco, 2008)

De esta forma los jóvenes estudiantes que salgan del sistema educativo deberían estar en capacidad de usar las Tics para resolver los problemas complejos de la humanidad: la seguridad, la provisión de salud y alimentos para todos, el desarrollo sustentable, la preservación del planeta, el encontrar fuentes de energía amigables con el mundo, entre otros.

La falta de competencias en esta área cierra muchas salidas profesionales, pues hoy todas las áreas de la sociedad se encuentran con muchas herramientas tecnológicas, propias de las Tics. En cambio el tener un nivel apropiado de conocimiento de las Tics les permitirá desarrollarse en las sociedades del conocimiento hacia las que avanzamos. Los países que se encuentran en los primeros lugares por su nivel de calidad de vida, son aquellos en los cuales las Tics han sido usados para lograr el bienestar de la sociedad.

Por esto, en la Actualización de la Reforma Curricular, tomada de la página del Ministerio de Educación del Ecuador (www.educacion.gov.ec) se menciona que “ otro referente de alta significación de la proyección curricular es el empleo de las TICS (Tecnologías de la Información y la Comunicación) dentro del proceso educativo, es decir, de videos, televisión, computadoras, Internet, aulas virtuales y otras alternativas, para apoyar la enseñanza y el aprendizaje”.

Y en efecto con estas herramientas los estudiantes lograrían:

- Buscar información con rapidez
- Simular procesos o situaciones de la realidad.
- Participar en juegos didácticos que por su naturaleza permitan trabajar contenidos académicos de forma lúdica, respondiendo a la naturaleza propia de niños y jóvenes, lo que les permitiría profundizar su aprendizaje y satisfacer su necesidad natural de juego.

De igual manera en este documento se puntualiza que “las precisiones de la enseñanza y el aprendizaje, se hacen sugerencias sobre los momentos y las condiciones ideales para el empleo de las Tic que podrán ser aplicadas en la medida en que el centro educativo disponga de las condiciones apropiadas”.

En el perfil de salida de los estudiantes ecuatorianos de Educación Básica, se mencionan aspectos referidos al uso de las Tic. En una primera parte este perfil nombra aspectos generales como el que “los jóvenes estén preparados para continuar los estudios de bachillerato y preparados para participar en la vida política-social, conscientes de su rol histórico como ciudadanos ecuatorianos. Este nivel educativo permite que el estudiantado desarrolle capacidades para comunicarse, para interpretar y resolver problemas, y para comprender la vida natural y social”.

Cuando menciona las características que tendrán los y las jóvenes al concluir los estudios en la Educación General Básica, se dice que, entre otras, serán ciudadanos capaces de:

- Convivir y participar activamente en una sociedad intercultural y plurinacional.
- Sentirse orgullosos de ser ecuatorianos, valorar la identidad cultural nacional, los símbolos y valores que caracterizan a la sociedad ecuatoriana.
- Demostrar un pensamiento lógico, crítico y creativo en el análisis...
- Aplicar las tecnologías en la comunicación, en la solución de problemas prácticos, en la investigación, en el ejercicio de actividades académicas, etc.

Se observa que el perfil de salida de la Educación Básica incluye el área de dominio de las tecnologías, pues este dominio es vital para lograr que la sociedad ecuatoriana pase de un estado de consumidora de información a generadora de conocimiento, el salto cualitativo de sociedad de la información a sociedad del conocimiento.

2.3 Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las Tics

2.3.1 Iniciativas en el ámbito de la regulación

Nuestras sociedades se encuentran en un sendero sin retorno. Un nuevo modelo en el que las nuevas generaciones de niños y jóvenes no lo conciben sin el uso de las Tics, en todas las actividades de la vida, el entretenimiento, el trabajo y el aprendizaje.

En América Latina se han realizado importantes esfuerzos por extender el uso de las redes de Internet a la mayoría de la población, pues los gobiernos saben que este es un indicador de bienestar social, y por sobre todo es imprescindible para estar en contacto con el mundo e integrarse a él.

Nuestras sociedades viven en un entorno altamente dinámico, y el potencial de creatividad y flexibilidad que ofrecen las Tics, les ofrece herramientas para lograr insertarse en él.

Se ha descrito ya los peligros y riesgos a los que se enfrentan los niños y jóvenes que son usuarios de las pantallas, y por esto se requiere reflexionar sobre las medidas preventivas ante el uso del Internet.

En España la red social Tuenti tomó la medida de que el menor debe acreditar dentro de un tiempo concedido la edad que tiene, y resultó una medida efectiva para proteger el acceso de menores a estas redes.

También la red My Space, creó una guía específica para los menores y un servicio para padres preocupados. En Estados Unidos hay una ley específica de protección del

menor en Internet, que obliga a los padres a enviar una autorización firmada por correo o que den los datos de su tarjeta de crédito para registrarse en sus páginas.

En el sitio Web: <http://internet-addiction-disorder.blogspot.com/> se encontraron datos de una encuesta realizada en Europa a padres de familia sobre la regulación que se debe realizar cuando los jóvenes usan las pantallas. Se indica que:

- El 44% de los padres declaró que les gustaría disponer de más información sobre cómo proteger a sus hijos y de los contenidos ilícitos o perjudiciales.
- Luego de esto se implementó el Europe Direct, que es un servicio de información gratuito de la Comisión Europea, accesible a través de un número telefónico o por correo electrónico, en esta línea padres, profesores y niños pueden encontrar respuestas sobre un uso seguro de Internet.

Queda claro que la administración pública debe involucrarse activamente en iniciativas para regular el acceso de los niños y jóvenes a los contenidos que circulan por las autopistas de la información.

En el Ecuador se ha legislado sobre la protección del menor en el Código de la Niñez y Adolescencia. En lo referido al tema de estudio en el artículo 8 de dicho Código se estipula que: “Es deber del Estado, la sociedad y la familia, dentro de sus respectivos ámbitos, adoptar las medidas políticas, administrativas, económicas, legislativas, sociales y jurídicas que sean necesarias para la plena vigencia, ejercicio efectivo, garantía, protección, y exigibilidad de la totalidad de los derechos de niños, niñas y adolescentes”, y en el artículo 45 que habla del Derecho a la información dice: “Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a buscar y escoger información y a utilizar los diferentes medios y fuentes de comunicación, con las limitaciones establecidas en la ley y aquellas que se derivan del ejercicio de la patria potestad. Es deber del Estado, la sociedad y la familia asegurar que la niñez y adolescencia reciban una información adecuada, veraz y pluralista: y proporcionarles orientación y una educación crítica que les permita ejercitar apropiadamente los derechos señalados.”

Como se puede deducir existe una legislación que da un marco jurídico para la protección de los niños, niñas y adolescentes, así como garantiza su derecho a la información, pero también en su Art. 46 habla sobre las prohibiciones relativas al

derecho a la información e indica que está prohibido “La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidas y destinados a la niñez y adolescencia que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo: y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios”.

Esta norma es muy importante que la sociedad la asuma, para proteger los derechos de nuestros niños y jóvenes sobre los riesgos que existen al ingresar a las autopistas de la información.

La Policía Nacional, con su área especializada en niños y adolescentes “Dinapen”, trabaja para evitar que niños ingresen a los conocidos “cosmos”, así como para descubrir y perseguir a las redes que realizan actividades de pornografía infantil que luego circulan en la red, pero todavía existe muchas dificultades en su control.

2.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar

Según las Directoras de los establecimientos investigados, muy pocos padres de familia, colocan filtros de seguridad en sus ordenadores, quizá no están al tanto del tipo de contenido pernicioso al cual sus hijos podrían acceder con facilidad.

Flores (2010) habla sobre las regulaciones que se requieren para un buen uso de las pantallas y de la responsabilidad de los padres de familia. En su opinión se ha venido alertando sobre las consecuencias de que niños y jóvenes pasen tanto tiempo solos en su habitación. Es importante que los padres de familia o las personas con las que vive el niño o joven estén atentos a identificar cambios de conducta, pues un uso excesivo de Internet podría estar ligado a patrones patológicos de depresión, fobias, aislamiento.

Según Paulina Reyes, Psicóloga Educativa de uno de los establecimientos investigados, son frecuentes las dificultades de comunicación que se presentan entre los jóvenes y sus padres durante el período de adolescencia, y si a esto se añade el hecho de que el joven se encierre con su computador, y el padre no sepa que hace, se pueden generar mayores dificultades entre ellos.

Una medida básica para regular lo que nuestros niños y jóvenes hacen en el Internet sería colocar los computadores en un área común, y no en sus habitaciones, incluso como una estrategia para compartir esa vida digital. Nuestros niños y jóvenes son nativos digitales, pues desde su nacimiento se encuentran expuestos al contacto con las nuevas tecnologías, y muchos adultos son casi analfabetos digitales, por lo que colocar el computador en un área común podría servir incluso para tender un puente más de comunicación entre dos generaciones.

Los padres de familia deberían estar en la capacidad de negociar con sus hijos sobre qué tipo de contenido están a su disposición en la red, cuanto tiempo, en qué momento, de igual forma en que los ayudan para que aprendan a manejar su dinero, o a identificar que programas de televisión desean ver.

En la Web: www.pantallasamigas.net, se menciona que los padres deben hacer un esfuerzo para incorporarse a las nuevas tecnologías, y evitar a toda costa que si un niño o joven se encierra con su ordenador, esto pueda derivar en un rompimiento de la comunicación familiar, pues los jóvenes tienen muchos conocimientos de Internet, pero no tienen conciencia de su ignorancia, es decir saben cómo navegar pero no saben a dónde navegar.

Con este marco legal, existe la necesidad de que las familias y los centros educativos regulen el uso de las Tic en los niños y jóvenes, y algunas recomendaciones para lograrlo son:

- Incorporar herramientas efectivas para filtrar los contenidos en los computadores en colegios e institutos.
- Elaborar guías de orientación para el buen manejo de Internet, dirigidos a docentes, padres y estudiantes.
- Motivar a los jóvenes a no divulgar en Internet datos de carácter personal, sin autorización de sus padres.
- Evitar un uso inapropiado de fotografías o videos sobre todo en las redes sociales, pues se están exponiendo a riesgos innecesarios.
- Advertir a los hijos sobre el peligro de encuentros personales con personas que conocieron en la Web.

- Recordarle que no todo lo que ve o lee es verdadero.
- Limitar el tiempo que pasan sus hijos navegando por Internet.
- Proveerle de una dirección de correo electrónico solo si es lo suficientemente maduro para manejarlo, este control debe hacerse especialmente con los más pequeños.

Los niños y adolescentes son los más vulnerables para estos riesgos que aparecen en el uso de Internet, y a su vez es la población en la que su uso está más extendido, de ahí la necesidad urgente de legislación en este sentido, pero también de iniciativas en cada institución educativa, así como en los consejos de padres de familia.

En Colombia, luego de realizada la encuesta de Generaciones Interactivas un 34% de adolescentes dijo que sus padres “no hacen nada”, mientras ellos navegan por la red, porcentaje dos puntos por debajo de la media obtenida de los resultados del conjunto de los países analizados. El dato tomado de la Revista “Anagrama”, indica también que a pesar de esto existe algún tipo de mediación, aunque se trate de una simple labor de vigilancia.

La mediación familiar es indispensable para que los niños y jóvenes disminuyan los riesgos al estar expuestos a las pantallas. En nuestro país no se han encontrado acciones públicas en este sentido, pero si algunas iniciativas particulares. En una de las instituciones investigadas, la Directora mencionó que durante las reuniones de padres de familia se trata sobre este tema, para que los padres tomen conciencia de los riesgos que implica el usar la tecnología sin ninguna restricción, y procuren hacer una mediación adecuada.

2.3.3 Alfabetización en las Tics (iniciativa sobre media literacy)

Los niños y jóvenes son nativos digitales, pues su vida está rodeada de las nuevas tecnologías, aunque por lo expuesto el mayor uso que hacen del Internet es para usar el Messenger o para bajar música de Internet, es decir un uso recreativo. Por esta razón es importante que la sociedad y el sistema educativo les de las herramientas y destrezas necesarias para que puedan buscar la información pertinente, validarla y por

sobre todo usar información para crear conocimiento, y disminuir la brecha digital existente, aprovechando el potencial de las Tic para la difusión del conocimiento.

Para esto se requiere alfabetizar en las nuevas tecnologías de la comunicación. Según lo dicho por Alejandro Piscitelli, investigador de estos temas, encontrado en el sitio web:<http://mediateca.fundacion.telefonica.com/visor.asp?e7518-a14731>, puso de manifiesto “la necesidad de encontrar nuevas fórmulas educativas que se adapten a la realidad virtual en la que viven los alumnos en la actualidad. Se trata de buscar una solución para despertar el interés de los chicos en las aulas. Nos encontramos en un momento que el filósofo ha denominado “el paréntesis de Gutenberg”: el invento de la imprenta conllevó que muchos aspectos de la sociedad girasen en torno a ella; sin embargo, hoy hay que replantearse estos parámetros debido al nacimiento de la era digital”, y este replanteo tiene que ver con lograr que el ciudadano se apropie de las nuevas tecnologías para mejorar su calidad de vida.

Así mismo Schalk (2010) en su informe sobre las Tics en Educación en América Latina y el Caribe, menciona que es necesario para la alfabetización en las Tics:

- Fortalecimiento de los mecanismos que garanticen acceso y conectividad.
- Favorecer programas que promueven las capacidades y usos para estudiantes y capacitación de profesores.
- Continuar el desarrollo de contenidos, portales educativos y oferta de formación.

En el siglo XXI, las sociedades cambian tanto por factores internos, sean políticos, sociales o económicos, y también por factores externos, la transculturización del mundo, la globalización de la economía y el fuerte progreso en las tecnologías, especialmente las tecnologías de la información y las comunicaciones que se están convirtiendo en elementos detonantes en los cambios en los actuales sistemas sociales locales.

En la historia de la humanidad los cambios a nivel de comunicación se han convertido en hitos que provocaron un cambio de época. Así el descubrir la escritura, luego la invención de la imprenta, y ahora el poder contar con tecnología que permita acceder

a una gran cantidad de información de forma libre, está provocando cambios a nivel social.

Según Fernández (2005), “alfabetizar es instruir en los conceptos y procedimientos más básicos de la tecnología, es decir, en el caso que nos ocupa, aprender a leer y escribir con un nuevo lenguaje: el propio de los medios tecnológicos y audiovisuales. En definitiva, saber leer la tecnología y los medios audiovisuales (acrónimos, palabras reservadas, lectura de la imagen,...); saber escribir y comunicarse con ella con la finalidad última de llegar a ser libres y autónomos y, sobretodo, conocer los retos y oportunidades, así como las amenazas y límites que consecuentemente nos aporta su uso”.

A nivel de algunos entes públicos, se han hecho importantes esfuerzos por facilitar que los docentes y los ciudadanos en general puedan acceder a equipos y redes de comunicación que les permitan ingresar en el mundo del Internet. El CNT (Consejo Nacional de Telecomunicaciones), el BIESS (Banco del Afiliado del Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social), han ofertado planes de financiamiento para la adquisición de computadores portátiles y de paquetes para la conexión a redes de Internet.

De igual forma el Ministerio de Telecomunicaciones del Ecuador (Mintel) está haciendo esfuerzos para dotar de servicios de conexión al Internet a la mayor cantidad de personas a precios razonables, y según sus funcionarios ayudar a que “desaparezca el analfabetismo tecnológico en el país”.

En la ciudad de Quito, el Municipio Metropolitano ofrece un servicio denominado "EducaNet", en el que cualquier persona puede acercarse y acceder gratuitamente al uso del computador, e incluso contar con la asesoría del personal. Iniciativas de esta índole son una herramienta útil para la alfabetización digital.

La tecnología existe y ha venido para quedarse, y será competencia del sistema educativo determinar que destrezas deben manejar los niños y jóvenes, pues el acceso y uso de las Tics aumenta la inclusión y la participación en el mundo laboral además de fomentar el aprendizaje permanente a lo largo de la vida.

3. METODOLOGIA

3.1 Diseño de la Investigación

Cuando se habla de Diseño de la Investigación se desea dar a conocer que individuos serán investigados, cuándo, dónde y bajo que circunstancia. La meta es proporcionar una información que sea veraz y confiable.

La presente 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.
- **Transaccional:** investigaciones que recopilan datos en un momento único.
- **Exploratorio:** Se trata de una exploración inicial en un momento específico.
- **Descriptivo:** Se podrán indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos.

En resumen es un diseño mixto, y también se complementará con el análisis descriptivo-explicativo.

3.2 Participantes de la investigación:

Los participantes de la investigación fueron: los niños y jóvenes de tres instituciones educativas de la ciudad de Quito, a los cuales se aplicó las encuestas, así como a padres, docentes y directivos con los cuales se mantuvo entrevistas informales.

3.3 Técnicas e instrumentos de investigación

3.3.1 Técnicas

De entre las técnicas de investigación se eligió la investigación de campo para levantar los datos sobre el uso de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes, y la investigación bibliográfica para recoger información válida y relevante sobre este tema.

3.3.2 Instrumentos

Los instrumentos utilizados fueron tres cuestionarios, con preguntas cerradas, los que fueron proporcionados por la Universidad. Para recoger información de padres, profesores y autoridades se usaron entrevistas informales con preguntas abiertas.

3.4 Recursos

3.4.1 Recursos humanos

Para realizar la investigación se requirió el apoyo y participación de los niños y jóvenes de los centros investigados, así como de sus docentes y autoridades.

3.4.2 Recursos institucionales

Como recursos institucionales tenemos las tres instituciones en las que se aplicaron los cuestionarios: Escuela Bilingüe "Albany", Escuela Bilingüe "Sangay" y Colegio Técnico Tarqui. También se requirió la participación de instituciones gubernamentales como: INEC y Ministerio de Educación, los que con sus páginas web proporcionaron información actualizada que apoyó la realización de este trabajo.

3.4.3 Recursos materiales

Como recursos materiales se tienen: computador, flash memory, copias de los instrumentos de investigación, diccionario, periódicos, documentos de Internet.

3.4.4 Recursos económicos

En los recursos económicos, los costos por la movilización a las instituciones educativas, así como por fotocopiar los instrumentos de investigación, que en su conjunto no superaron los Cien dólares, y que se los pudo cubrir sin mayor dificultad.

3.5 Procedimiento

Una vez que la Universidad Técnica Particular de Loja entregó el modelo de cuestionarios aplicarse, se realizaron los respectivos contactos con los Directores o Coordinadores para acordar una hora de visita a los niños y jóvenes. Puesto que se contaba con alguna relación de amistad fue factible el ingreso a las instituciones

Acordada la fecha y hora, se acudió puntualmente y se aplicó la encuesta a los niños y jóvenes. Como las encuestas tenían una gran cantidad de preguntas fueron necesarios de 60 a 70 minutos para que los encuestados la respondan. Una vez con esa información se procedió a la tabulación de resultados, para esto se contó con el apoyo de la Universidad pues ella nos proporcionó el programa que realizaba esta tarea.

De forma paralela se elaboró el marco teórico, buscando tanto en fuentes bibliográficas como en páginas web que aportaron datos y argumentos sobre este tema. Luego de eso se procedió al análisis de los datos para lo cual en la gran mayoría de casos se unificaron en una sola tabla varias preguntas que se referían a una misma variable. A pesar que se requirió una importante cantidad de tiempo sobre todo para el análisis de datos, el trabajo se logro terminando para la realización del informe final.

4. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Los datos recogidos a través de los tres instrumentos de investigación, se agruparán según la temática a la que se refieran. Además se incluye el análisis obtenido del cuestionario ILFAM, sobre la relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar.

4.1 Caracterización socio demográfica

4.1.1 Caracterización sociocultural, familiar y biológico niño

Grupo No. 1 cuestionarios aplicados a niños de 6 a 9 años de edad.

Tabla 1

P1 ¿A qué curso vas?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	16	100
TOTAL	16	100
P2 ¿Cuántos años tienes?		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	13	81,25
9 años o más	3	18,75
TOTAL	16	100
P3 Sexo		
Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	9	56,25
Femenino	7	43,75
TOTAL	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

De acuerdo a lo que se puede observar en la tabla No. 1 el 100% de los niños y niñas encuestadas cursan el Cuarto Año de Primaria, las edades oscilan entre 8 años (81,25%) a 9 años (18,75%), y en lo que refiere al sexo se determina que un 56,25% es de sexo masculino y un 43,75% pertenece al sexo femenino.

Tabla 2

P4 ¿Qué personas viven contigo?, sin contarte a ti mismo		
Opción	Frecuencia	%
Padre	16	29,09
Madre	16	29,09
Un hermano o hermana	10	18,18
2 hermanos	5	9,09
3 hermanos	0	0
4 hermanos	1	1,82
5 hermanos	0	0
Mi abuelo/la	5	9,09
Otras personas	2	3,63
TOTAL	55	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta que los 16 niños que corresponden al 100% de la muestra, viven con su padre y madre. Esto puede deberse a que los estudiantes pertenecen a un estrato medio, lo que les permite tener a sus dos padres en su hogar, según lo corroborado por la Directora de la institución.

Tabla 3

P5 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	2	12,50
Navegar	5	31,25
Leer, estudiar	1	6,25
Hablar con mi familia	8	50
TOTAL	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Observando los datos de la tabla vemos cuenta que el 50% de encuestados indica que luego de cenar le gustaría hablar con su familia, esto puede estar relacionado con el dato obtenido en la Tabla No. 1 según la cual todos los niños viven con sus padres. La comunicación familiar es muy importante dentro de su formación pues en ese proceso los niños aprenden a discernir y mirar la realidad con espíritu crítico.

4.1.2 Caracterización sociocultural, familiar y biológico del adolescente

Tabla No. 4

P1 ¿ En qué curso estás?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
5to. De primaria	0	0	0	0
6to. De primaria	13	100	0	0
1ro. De ESO	0	0	0	0
2do. De ESO	0	0	0	0
3ro. De ESO	0	0	0	0
4to. De ESO	0	0	0	0
1ro. Bachillerato	0	0	18	100
2do. Bach.	0	0	0	0
1ro. De formación	0	0	0	0
2do. De formación	0	0	0	0
TOTAL	13		18	100
P2 ¿Cuántos años tienes?				
Opción	Grupo 2 6to de primaria		Grupo 3 1ro. de Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
11 años	8	61,54	0	0
12 años	4	30,77	0	0
13 años	1	7,69	0	0
14 años	0	0	0	0
15 años	0	0	0	0
16 años	0	0	4	22,22
17 años	0	0	12	66,66
18 años o más	0	0	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P3 Sexo				
Opción	Grupo 2 6to.de primaria		Grupo 3 1ro.de Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Masculino	5	38,46	6	0
Femenino	8	61,54	12	66,67
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

De acuerdo a lo que se puede observar en las tablas el 100% de los niños y niñas en el grupo 2 se encuentran en Sexto de Primaria, y los del grupo 3 en Primero de Bachillerato. Las edades para el grupo 2 están entre 11 años con el 61,54% , doce años con el 30,77% y 13 años con el 7,69% y en el grupo 3 varían entre 16 años con el 22,22% y 17 años con el 66,66% . En lo referido al sexo el grupo 2 el 38,46% es masculino y el 61,54% es femenino, y en el grupo 3 el 33,33% es masculino y el 66,67% femenino.

Tabla No. 5

P4 Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?				
	Grupo 2 6to de primaria		Grupo 3 1ro. De Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Mi padre	9	24,32	9	20
Mi madre	12	32,43	15	33,33
Un hermano/a	8	21,62	4	8,88
2 Hermanos/as	4	10,81	6	13,33
3 Hermanos/as	0	0	3	6,66
4 Hermanos/as	0	0	1	2,22
5 Hermanos/as o más	0	0	1	2,22
Mi abuelo/a	2	5,41	2	4,44
Otras personas	2	5,41	4	8,88
Total	37	100	45	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Con los datos obtenidos vemos que en el grupo 2 el 24,32 % de encuestados vive con su padre y el 32,43% con su madre. En el grupo 3 el 20% vive con su padre y el 33,33 con su madre. Estos datos nos indican que estos niños y jóvenes viven en familias que no responden a los patrones estandarizados de una familia constituida por padre y madre. Con estos datos se corroboran lo que indicaron los docentes de las instituciones investigadas, que las familias tienen por cabeza de hogar a la madre debido a situaciones de migración o divorcio.

Tabla 6

P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro.Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Está desempleado	1	7,69	0	0
Es jubilado	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	1	7,69	1	5,56
Desempeña un oficio	6	46,15	9	50
Realiza un trabajo técnico	4	30,76	1	5,55
Realiza un trabajo de grado universitario	1	7,69	0	0
No lo sé/otro	0	0	7	38,88
TOTAL	13	100	18	100

P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro.Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	1	5,56
Está desempleada	0	0	4	22,22
Es jubilada	0	0	0	0
Trabaja en el hogar	3	23,077	4	22,22
Desempeña un oficio	7	53,85	5	27,77
Realiza un trabajo técnico	2	15,38	1	5,55
Realiza un trabajo de grado universitario	1	7,69	0	0
No lo sé/otro	0	0	3	16,66
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Según datos del INEC en el Ecuador en el 2010 había un índice de pobreza del 45%. Mediante la investigación se observa que en el grupo 2 el 46,15% y en el grupo 3 el 50% el padre desempeña un oficio, y en lo referido a la ocupación de la madre vemos que en el grupo 2 el 53,85% y en el grupo 3 el 27,77 % de también desempeña un

oficio , lo que nos permite inferir que los ingresos económicos familiares deben cubrir la canasta básica, corroborando los datos del Inec.

Tabla 7

P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de realizar la tarea?				
	Grupo 2 6to de primaria		Grupo 3 1ro. De Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	8	61,54	16	88,89
Si	5	38,46	2	11,11
TOTAL	13	100		100
P12 ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible más de una respuesta)				
	Grupo 2 6to de primaria		Grupo 3 1ro. De Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Voy a una academia	0	0	0	0
Tengo un profesor particular	0	0	0	0
Me ayudan mis hermanos/as	3	42,86	1	50
Me ayuda mi padre	1	14,29	0	0
Me ayuda mi madre	3	42,86	1	50
TOTAL	7	100	2	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Respondiendo a la pregunta se observa que el grupo 2 un 61,54% y en el grupo 3 el 88,89% no recibe ayuda para realizar sus tareas, y en el caso de los que si reciben ayuda el 42,86% en el grupo 2 recibe la ayuda de la madre o hermanos. Estos datos se correlacionan con los obtenidos en la tabla No. 5 en la que observaba que las familias de los niños y jóvenes investigados no cuentan con la presencia del padre y de la madre. Esto ratifica lo que indicaron las profesoras guías en el sentido de que

los niños y jóvenes pasaban sin compañía de sus padres durante las tardes, y no recibían mayor ayuda para la realización de sus tareas.

Tabla 8

P13 Cuando haces la tarea en casa, ¿en qué lugar la haces habitualmente?				
Opción	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
En mi habitación	6	46,16	15	83,33
En la habitación de un hermano/a	1	7,69	1	5,56
En una sala de estudio	6	46,15	0	0
En la sala de estar	0	0	2	11,11
En la cocina	0	0	0	0
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

En el grupo 2 el 46,16% lo realiza en su habitación y el 46,15% en una sala de estudio, y en el grupo 3 el 83,33% en su habitación, con estos datos se puede inferir que la mayoría tiene un espacio apropiado para la realización de sus trabajos escolares.

Tabla 9

P16 La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?				
	Grupo 2		Grupo 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Todas	6	46,15	7	38,89
Matemáticas	3	23,08	1	5,56
Lengua y Literatura	3	23,08	8	44,44
Historia/ Geografía	0	0	1	5,56
Idiomas	1	7,69	1	5,56
Conocimiento del Medio Ciencias	0	0	0	0
Otra	0	0	0	0
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Contestando a la pregunta en el grupo 2 un 46% y en el grupo 3 un 38,89% indican que aprobaron todas las materias. Sin embargo se observa que el área de Idiomas con un 7,69% en el grupo 2 y un 5,56% en el grupo 3 es el área con el menor porcentaje de aprobación. En base a los datos expuestos se puede afirmar que el área de inglés tiene un bajo porcentaje de aprobación. Las profesoras guías corroboraron estos datos.

Tabla 10

P115 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa				
	Grupo 2		Grupo 3	
Opción	Frecuencia %		Frecuencia	%
Ordenador portátil	6	5,26	2	2,27
Impresora	11	9,65	8	9,09
Scanner	8	7,02	6	6,82
Webcam	9	7,89	2	2,27
USB o disco duro externo	9	7,89	6	6,82
Mp3/ Mp4/iPod	4	3,51	4	4,55
Cámara de fotos digital	10	8,77	8	9,09
Cámara de video digital	8	7,02	7	7,95
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	8	7,02	5	5,68
Equipo de música	11	9,65	13	14,77
Teléfono fijo	10	8,77	12	13,64
DVD	13	11,40	15	17,05
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	7	6,14	0	0
Ninguna de estas tengo otras.	0	0	0	0
TOTAL	114	100	88	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Los resultados de esta tabla son bastante heterogéneos. En ambos grupos los porcentajes más altos corresponden al Dvd, el grupo 2 con un 11,4% y en el grupo 3 con el 17,5%, y el porcentaje más bajo corresponde al ordenador portátil, en el grupo 2 con un 5,26% y en el grupo 3 con un 2,27%. Estos datos se correlacionan con los obtenidos en la Tabla No. 6 en la que se observaba que la mayoría de padres y madres desempeñaban un oficio y esto implicaba el recibir ingresos salariales básicos, lo que no les permitiría un mayor poder de adquisición.

Tabla 11

P116 ¿Cómo consigues tu propio dinero? Es posible más de una respuesta				
	Grupo 2		Grupo 3	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	1	3,85	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	7	26,92	12	52,17
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	9	34,61	3	13,04
Hago algún trabajo en casa.	8	30,77	1	4,35
Hago algún trabajo fuera de casa	1	3,84	6	26,09
No me dan dinero	0	0	1	4,35
TOTAL	26	100	23	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Respondiendo a la pregunta se observa que en el grupo 2 el 34,61% lo recibe por fechas especiales y en el grupo 3 el 52,17% lo pide cuando necesita algo. En la opción de paga semanal el grupo 2 tiene un 3,85% y el grupo 3 un 0%. Estos datos nos remiten al nivel socio-económico de los niños y jóvenes encuestados, y se correlacionan con los ingresos económicos que perciben sus padres reflejados en la tabla No. 6 y con el poder adquisitivo de sus familias que se muestra en la tabla No. 10. Todos estos datos confirman los datos del INEC que en el Ecuador en el 2010 había un índice de pobreza del 45%.

Tabla 12

P117 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	Grupo 2		Grupo 3	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0	1	5,56
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	8	61,54	9	50
Tengo menos dinero del que necesito	5	38,46	8	44,44
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Con los datos obtenidos vemos que un 61% de jóvenes en el grupo 2 y un 50% en el grupo 3 indican que tienen el dinero suficiente para sus necesidades, sin embargo en el grupo 2 un 38,46% y en el grupo 3 un 50% afirma que tienen menos dinero del que necesito, Estos datos nos remiten al nivel socio-económico de los niños y jóvenes encuestados, y se correlacionan con los ingresos económicos que perciben sus padres reflejados en la tabla No. 6 y con el poder adquisitivo de sus familias que se muestra en la tabla No. 10. Todos estos datos confirman los datos del INEC que en el Ecuador en el 2010 había un índice de pobreza del 45%.

4.2. Redes sociales y pantallas

CUESTIONARIO 1, GRUPO 1: NIÑOS DE 6-9 AÑOS DE EDAD

Tabla 13

P9 Tenga o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	16	100
TOTAL	16	100
P10 ¿Para qué sueles usar internet?		
Opciones	Fr	%
Pag Web	7	33,33
Videos	7	33,33
E-mail	0	0
Descargas	2	9,52
Chatear	3	14,29
Red Social	2	9,52
TOTAL	21	100
P6 ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	16	100
TOTAL	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Como Alejandro Artopoulos afirma (2012) "Las nuevas culturas juveniles se producen en un contexto de evolución y difusión masiva de las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación" (p.40). Esto se confirma con los datos obtenidos pues el 100% usa internet y tiene ordenador en casa y el 33,33 usa el internet para visitar páginas web o descargar videos, lo que nos habla del uso de las Tic como una expresión de su vida cotidiana, y de su condición de nativos digitales.

Tabla 14

P8¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	1	6,25
Si	15	93,75
TOTAL	16	100
P11 ¿En qué lugar sueles usar Internet?		
Opción	Frecuencia	%
En casa	15	83,33
En el colegio	1	5,56
En un ciber café	0	0
En un lugar público	0	0
En casa de un amigo	0	0
En casa de un familiar	2	11,11
TOTAL	18	100
P12 La mayoría de las veces que usas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Solo	4	12,12
Con amigos/as	3	9,09
Con hermanos/as	9	27,27
Con mi padre	5	15,15
Con mi madre	8	24,24
Con otros familiares	2	6,06
Con un profesor/ra	2	6,06
TOTAL	33	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Citando a Alejandro Artopoulos (2012) " Las nuevas culturas juveniles... están definidas por la digitalización de todos los contenidos culturales y, por lo tanto, por el acceso remoto desde el seno del hogar, y por la posibilidad de la interacción en tiempo real con cualquier usuario o base de datos que se encuentre en la red.. (p.25). Según los datos de la tabla un 93,75% tienen conexión de Internet en casa, el 100% lo usa desde su hogar, sin embargo el 27,27% está acompañado de un hermano cuando lo

usa. El acceso a internet para los niños les puede proveer una gran cantidad de recursos y experiencias educativas, sin embargo es muy importante la mediación familiar o escolar para realizar un uso adecuado de esta tecnología.

Tabla 15

P15 Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	12	28,57
Enviar mensajes	9	21,43
Jugar	12	28,57
Navegar	4	9,52
Otras cosas	5	11,91
TOTAL	42	100
P14 ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	6,25
Pedí que me lo compraran	0	0
Fue un regalo	6	37,5
Me lo dieron mis padres	9	56,25
TOTAL	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Para Artopoulos (2012) el uso del celular entre los jóvenes es un indicador de inclusión y prestigio social. Esto se puede confirmar pues el 28,57% lo usa para hablar y jugar, y el 56,25% afirma que el celular se lo dieron sus padres. El uso del celular entre los niños investigados implica una responsabilidad de la familia para un uso adecuado, aprovechando las características propias de esta pantalla.

|

Tabla 16

P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Si	16	100
TOTAL	16	100
P18 ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	10	30,3
PlayStation 3	5	15,15
Xbox 360	1	3,03
Wii	8	24,24
PSP	6	18,18
Nintendo DS	0	0
Game Boy	1	3,03
Ordenador	2	6,06
TOTAL	33	100
P19 ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	11	45,83
PlayStation 3	2	8,33
Xbox 360	1	4,17
Wii	5	20,83
PSP	2	8,33
Nintendo DS	2	8,33
Game Boy	1	4,17
Ninguna de las anteriores	0	0
TOTAL	24	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Los juegos virtuales tienen historias impactantes, las imágenes y sonidos atrapan al joven jugador, y las gratificaciones inmediatas que consigue cuando logra vencer, funcionan como fuente de motivación (Rodríguez, 2012). En las tablas vemos que el 100% usa video juegos, las consolas de mayor aceptación son Play Station con el 30,3% y Wii con 24,24% y un 45,83% poseen la consola PlayStation2. La gran

aceptación de estos juegos digitales por parte de los niños debe llevar a la familia y al sistema educativo a la necesidad de mediar sus contenidos y regular su uso, para evitar que provoquen dificultades físicas o académicas entre sus jóvenes usuarios.

Tabla 17

P21 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	2	12,5
Dos	2	12,5
Tres	1	6,25
Cuatro o más	11	68,75
TOTAL	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

El aumento del número de televisores por hogar, lo que ha provocado una atomización de la señal familiar (Artopoulos 2012), rompiendo de alguna manera los lazos de comunicación , pues cada uno se encuentra frente a un aparato mirando lo que le interesa. Observamos que un 68,75% dice tener en casa cuatro o más televisores, lo que confirma la apreciación del autor citado. El uso del televisor necesita mediación familiar, pues los contenidos de la televisión comercial en muchos casos han sido criticados por lenguaje sexista y falta de elaboración de contenidos, por lo que el diálogo con un adulto responsable se vuelve imprescindible para que el adolescente pueda decodificarlo de forma adecuada..

Tabla 18

P27 ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	2	12,5
Televisión	4	25
No lo sé	10	62,5
TOTAL	16	100
P28 ¿Si tuvieras que elegir con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	4	25
Teléfono móvil	10	62,5
No lo sé	2	12,5
TOTAL	16	100
P29 ¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	11	68,75
Televisión	2	12,5
No lo sé	3	18,75
TOTAL	16	100
P30 Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	10	62,5
Televisión	4	25
No lo sé	2	12,5
TOTAL	16	100
P31 Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	2	12,5
Videojuegos	11	68,75
No lo sé	3	18,75
TOTAL	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Entre las preferencias de las diferentes pantallas el teléfono móvil y los video juegos son los favoritos. El primero con un 62,5% y el segundo con un 68,75% . Para la gran aceptación del teléfono móvil como lo menciona Artopoulos (2012) el prestigio e inclusión social que esta pantalla les concede a los niños y el fuerte componente lúdico mencionado por Rodríguez (2012) para los juegos digitales influyen para su preferencia por parte de los encuestados.

INSTRUMENTO USADO PARA EL ANÁLISIS, CUESTIONARIO 2 y 3

GRUPO 2 y 3: JÓVENES de 10 a 18 AÑOS DE EDAD (5TO. DE PRIMARIA EN ADELANTE)

4.2.1 Uso de las redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twitter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo

Tabla 19

P39 ¿Sueles utilizar redes sociales (Tuenti, Facebook, etc.)				
Opción	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	3	23,08	8	44,44
Si	10	76,92	10	55,56
TOTAL	13	100	18	100
P40 Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Facebook	10	43,48	10	40
Orkut	0	0	0	0
Hi5	6	26,09	8	32
Tuenti	1	4,35	1	4
MySpace	0	0	2	8
WindowsLiveSpace	2	8,7	0	0
LinkedIn	0	0	0	0
Sonico	3	13,04	1	4
Otras redes sociales	1	4,35	3	12
TOTAL	23	100	25	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Martí (2006) afirma que los adolescentes necesitan encontrar su propia identidad y autonomía, por lo que la comunicación con sus pares es una de sus prioridades. El uso de redes sociales lo permite sin tener que pasar por el detestado control parental. Un 76,92% en el grupo 2 y un 55,56% en el grupo 3 usan redes sociales, y las de

mayor aceptación son Facebook con un 43,48% en el grupo 2 y un 40% en el grupo 3. Con los datos observados se puede concluir que el uso de redes sociales es muy aceptado entre los adolescentes investigados, justamente por su característica interactiva y de comunicación inmediata.

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

TELEVISION

Tabla 20

P100 ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		Grupo 2 10 a 14 años		Grupo 3 15 a 18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
No contesta	0	0	0	0	
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0	0	0	
1	1	7,69	1	5,56	
2	3	23,07	5	27,78	
3	5	38,46	8	44,44	
Más de tres 3	4	30,77	4	22,22	
TOTAL	13	100	18	100	

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

. El aumento del número de televisores por hogar, lo que ha provocado una atomización de la señal familiar (Artopoulos 2012), rompiendo de alguna manera los lazos de comunicación , pues cada uno se encuentra frente a un aparato mirando lo que le interesa. Observamos que un 38,46% en el grupo 2 y un 44,44% en el grupo 3 dicen tener tres televisores en casa, lo que confirma la apreciación del autor citado. El uso del televisor necesita mediación familiar, pues los contenidos de la televisión comercial en muchos casos han sido criticados por lenguaje sexista y falta de elaboración de contenidos.

Tabla 21

P54 ¿Tienes móvil propio?				
Opción	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	0	0	3	16,67
Sí	11	84,62	14	77,78
No, pero uso el de otras personas.	2	15,38	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100
P55 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
No contesta	0	0	4	22,22
A los 8 años o menos	2	15,39	0	0
A los 9 años	5	38,46	1	5,56
A los 10 años	4	30,77	0	0
A los 11 años	1	7,69	0	0
A los 12 años	1	7,69	1	5,56
A los 13 años	0	0	2	11,11
A los 14 años	0	0	4	22,22
A los 15 años	0	0	4	22,22
Con más de 15 años	0	0	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P56 ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
No contesta	0	0	4	22,22
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	4	30,77	2	11,11
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	2	15,38	5	27,78
Me los compraron otros familiares	0	0	0	0
Me lo compré yo mismo	0	0	2	11,11
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	1	7,69	4	22,22
Lo heredé de otra persona	6	46,15	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100
P57 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
No contesta	0	0	4	22,22
Comprado nuevo	8	61,54	5	27,78
De segunda mano	5	38,46	9	50
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Para Artopoulos (2012) el uso del celular entre los jóvenes es un indicador de inclusión y prestigio social. En el grupo 2 un 84,62% y en el grupo 3 un 77,78% poseen celular, lo que nos habla de la gran aceptación de esta pantalla por los adolescentes entrevistados. El primer celular lo tuvieron en el grupo 2 a los 9 años un 38,46% y en el grupo 3 los resultados nos dicen que entre los 14 y 15 años un 44,44% tuvo su primer celular. En cuanto a la forma de conseguirlo en el grupo 2 un 46,15% lo heredó de otra persona y un 27,78% en el grupo 3 se lo compraron los padres porque se lo pidieron. En cuanto al tipo de teléfono un 61,54% del grupo 2 y un 27,28% del grupo 3 es nuevo.

Estos datos nos ponen frente al reto de realizar una mediación adecuada frente a esta pantalla con un uso tan extendido por parte de los adolescentes, para que realicen un uso responsable de ella.

Tabla 22

P58 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro. De Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	22,22
Yo mismo	4	30,77	8	44,44
Mis padres	8	61,54	5	27,78
Otros	1	7,69	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100
P59 ¿Qué tipo de pago tienes para tu teléfono?				
No contesta	0	0	4	22,22
Es de tarjeta	10	76,92	6	33,33
Es de contrato	2	15,38	3	16,67
No lo sé	1	7,69	5	27,78
TOTAL	13	100	18	100
P60 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
No contesta	0	0	4	22,22
No lo sé	3	23,08	4	22,22
5 dólares o menos	6	46,15	4	22,22
Entre 5 a 10 dólares	4	30,77	3	16,67
Entre 10 y 20 dólares	0	0	1	5,56
Entre 20 y 30 dólares	0	0	2	11,11
Más de 30 dólares	0	0	0	0
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Considerando el uso del celular como un mecanismo de inclusión y prestigio social, tal como lo señala Artopoulos (2012) vemos que en el grupo 2 un 61,54% el pago lo costea los padres y en el grupo 3 el 44,44% de entrevistados paga el uso de su celular. En lo referido al tipo de pago en el grupo 2 el 76,92% y en el grupo 3 el 33,33% es de tarjeta. En lo referido al monto mensual de gasto el grupo 2 con un 46,15% y el grupo 3 con 22,22% gasta cinco dólares o menos.

El costo que implica el uso del celular debería ser una motivación adicional para acordar con los adolescentes un uso responsable de esta pantalla.

Tabla 23

P61 El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. De Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Hablar	12	11,54	14	12,73
Enviar mensajes	8	7,69	12	10,91
Chatear	3	2,88	6	5,45
Navegar por Internet	4	3,85	2	1,82
Jugar	12	11,54	9	8,18
Como reloj o como despertador	10	9,62	13	11,82
Ver fotos y /o vídeos	7	6,73	10	9,09
Hacer fotos	9	8,65	6	5,45
Grabar vídeos	9	8,65	9	8,18
Como agenda	4	3,85	5	4,54
Como calculadora	8	7,69	7	6,36
Escuchar música o la radio	11	10,58	14	12,72
Ver la televisión	2	1,92	0	0
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	5	4,81	3	2,72
TOTAL	104	100	110	100
P62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta)				
Con mi padre	9	24,32	7	16,28
Con mi madre	10	27,02	9	20,93
Con mis hermanos/as	9	24,32	5	11,63
Con mis familiares	4	10,81	4	9,3
Con mis amigos/as	5	13,51	10	23,26
Con mi novio/a	0	0	8	18,61
TOTAL	37	100	43	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Existen usos variados para el teléfono celular. Los porcentajes más altos los encontramos en las opciones: habla y escuchar música. En el grupo 2 un 11,54% y en el grupo 3 el 12,73% su opción favorita es hablar. En el grupo 2 el 10,58% y en el grupo 3 el 12,72% es escuchar música. En cuanto a las personas con las que se

comunican en el grupo 2 un 27,02% lo hace con su madre y en el grupo 3 un 23,25% con sus amigos.

Estos datos nos remiten a las actividades favoritas de los jóvenes ahora mediadas por las nuevas tecnologías, y a la necesidad de expresión que como adolescentes tienen, en su proceso de definir su propia identidad.

Tabla 24

P70 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?				
Opción	Grupo 2 6to.primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	1	7,69	7	38,89
Si	12	92,31	11	61,11
TOTAL	13	100	18	100
P71 De la siguiente lista, selecciona la consola que tengaS. (Posible más de una respuesta)				
PlayStation 2	6	27,27	5	33,33
PlayStation 3	1	4,55	3	20
XBox 360	2	9,09	1	6,67
Wii	1	4,54	0	0
PSP	2	9,09	0	0
Nintendo DS	4	18,18	1	6,67
Game Boy	2	9,09	2	13,33
No tengo ninguna	4	18,18	3	20
TOTAL	22	100	15	100
P72 ¿Juegas con el PlayStation 2?				
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	6	46,15	3	16,67
Si	6	46,15	8	44,44
TOTAL	13	100	18	100
P73 Play Station 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Pro Evolution Soccer 2008	3	12,5	2	9,09
Fifa 08	2	8,33	3	13,64
Need of speed: Pro Street	2	8,33	3	13,64
Pro Evolution Soccer 2009	3	12,5	1	4,55
Fifa 09	3	12,5	2	9,09
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	5	20,83	4	18,18
God of War II Platinum	2	8,33	3	13,63
Los Simpson: el videojuego	3	12,5	3	13,64
Singstar: canciones Disney	1	4,17	1	4,55
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	24	100	22	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Los juegos virtuales tienen historias impactantes, las imágenes y sonidos atrapan al joven jugador, y las gratificaciones inmediatas que consigue cuando logra vencer, funcionan como fuente de motivación (Rodríguez, 2012). En el grupo 2 el 92,31% y en el grupo 3 el 61,11 usan video juegos. La consola PlayStation2 en el grupo 2 con un 27,27% y en el grupo 3 con un 33,33% es la que poseen en casa y también la más usada. Los juegos realizados son varios, entre ellos Grand Theft Auto: San Andreas Platinum en el grupo 2 con un 20,83% en el grupo 3 con un 18,18%.

El gran nivel de aceptación de estos juegos motiva y obliga a la familia y al sistema educativo a mediar sus contenidos y regular su uso, para evitar que provoquen dificultades físicas o académicas entre sus jóvenes usuarios, pues como lo menciona Artopoulos (2012) " las Tic son parte de la sociedad y, dependen de lo que las personas y sus organizaciones hagan con ellas para que generen nuevos problemas y desigualdades, o contribuyan al desarrollo humano" (p.150).

Tabla 25

P74 Juegas con el Play Station 3				
Opción	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	11	84,62	7	38,89
Si	1	7,69	4	22,22
TOTAL	13	100	18	100
P75 Play Station 3 ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Pro Evolution Soccer 2009	1	12,5	1	6,25
Call of Duty: Modern Warfare	0	0	1	6,25
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	12,5	1	6,25
FIFA 09	1	12,5	1	6,25
Assasins Creed	1	12,5	3	18,75
Grand turismo 5 prologue	0	0	1	6,25
Prince of Persia	1	12,5	1	6,25
Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	12,5	2	12,5
Pro Evolution Soccer 2008	1	12,5	1	6,25
Grand Theft Auto IV	0	0	2	12,5
Fifa 08	1	12,5	2	12,5
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	8	100	16	100
P76 ¿Juegas con la Xbox 3600?				
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	10	76,92	9	50
Si	2	15,38	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P77 Xbox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Grand Theft Auto IV	2	20	0	0
Gears of war classics	1	10	0	0
Hallo 3	1	10	0	0
Pro Evolution Soccer 2009	2	20	1	33,33
FIFA 08	2	20	2	66,67
Assasin's creed	1	10	0	0
Ninja Gaiden II	1	10	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	10	100	3	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

En el grupo 2 un 84,62% y en el grupo 3 un 38,89 no juegan con la consola Play Station3. En lo referido a la consola XBox 3600 un 76,92% del grupo 2 y un 50% del grupo 3 no juegan con ella.

Esto nos permite concluir que estas consolas no son habituales entre el grupo encuestado posiblemente por sus altos costos.

Tabla 26

P78 Juegas con Nintendo Wii				
Opción	Grupo 2 6to de primaria		Grupo 3 1ro. De Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	10	76,92	9	50
Si	2	15,38	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P79 Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Posible más de una respuesta)				
Wii Paly	0	0	0	0
Mario Kart	2	18,18	2	28,57
Wii Fit	0	0	0	0
Super Mario galaxy	2	18,18	1	14,29
Super smash bros brawl	2	18,18	0	0
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	1	9,09	2	28,57
Big Brain academy	1	9,09	0	0
Triivial	1	9,09	0	0
Link's crossbow training + Wii Zapper	1	9,09	0	0
Mario Party 8	1	9,09	2	28,57
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	11	100	7	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

En el grupo 2 un 76,92 y en el grupo 3 un 50% no juega con Nintendo Wii, lo que nos permite concluir que no es una consola usual entre este grupo, posiblemente por los costos que genera su adquisición.

Tabla 27

P80 ¿Juegas con el PSP?				
Opción	Grupo 2 6to primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	10	76,92	9	50
Si	2	15,38	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P81 PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Pro evolution Soccer 2008	1	10	1	20
FIFA 08	1	10	0	0
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	0	0	0	0
Tekken: Dark Resurrection Platinum	0	0	0	0
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	10	1	20
Final Fantasy VII: Crisis Core	1	10	1	20
FIFA 09	1	10	1	20
Los Simpsons – el videojuego	1	10	1	20
God of war: Chains of Olympus	2	20	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	2	20	0	0
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	10	100	5	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Con los datos obtenidos vemos que en el grupo 2 un 76,92% y en el grupo 3 un 50% no juegan con la consola PSP, lo que nos permite concluir que esta no es habitual entre los adolescentes investigados, probablemente por los altos costos que tiene.

Tabla 28

P82 ¿Juegas con el Nintendo DS?				
	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	10	76,92	9	50
Si	2	15,38	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P83 Nintendo Ds: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
New Super Mario Bross	2	28,57	1	20
Cocina conmigo	0	0	0	0
Magia en acción	0	0	0	0
42 juegos de siempre	2	28,57	0	0
Brain Training del Dr. Kawashima	0	0	0	0
Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	14,29	2	40
Mario Kart DS	1	14,29	1	20
Más Brain Training	0	0	0	0
Guitar Hero: On Tour	1	14,29	0	0
Imagina ser mamá	0	0	1	20
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	7	100	5	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

En el grupo 2 un 76,92 y en el grupo 3 un 50% no juega con Nintendo DSi, posiblemente por los costos que genera su adquisición.

Tabla 29

P84 ¿Juegas con los Gameboy?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	10	76,92	6	33,33
Si	2	15,38	5	27,78
TOTAL	13	100	18	100
P85 Gameboy: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Super Mario Bros	2	25	5	31,25
Boktai: The Sun Is Your Hand	0	0	1	6,25
PoKémon Yellow	1	12,5	1	6,25
Final Fantasy Tactics Advance	1	12,5	1	6,25
Legend of Zelda: DX	0	0	0	0
Mario Tennis	1	12,5	2	12,5
Dragon Ball Z	1	12,5	3	18,75
Asterix y Olbelix	1	12,5	0	0
Los Sims toman la calle	0	0	2	12,5
PoKémon Esmeralda	1	12,5	1	6,25
Ninguno	0	0	0	0
TOTAL	8	100	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Con los datos obtenidos vemos que en el grupo 2 un 76,92% no juega con esta consola y en el grupo 3 un 38,89% no contesta, lo que nos permite inferir que no la conocen o no les interesa ese tema. Esto nos lleva a concluir que esta no es habitual entre los adolescentes investigados, probablemente por los altos costos que tiene.

Tabla 30

P88 De lunes a viernes, ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
Menos de una hora	5	38,46	5	27,78
Entre una hora y dos	3	23,07	4	22,22
Más de dos horas	3	23,08	1	5,56
No lo se	0	0	0	0
Nada	1	7,69	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100
P89 El sábado o el domingo, ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
No contesta	1	7,69	7	38,89
Menos de una hora	5	38,46	3	16,67
Entre una hora y dos	4	30,77	3	16,67
Más de dos horas	3	23,08	2	11,11
No lo se	0	0	0	0
Nada	0	0	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Siendo los video juegos una expresión de las culturas juveniles y tal como lo afirma Rodríguez (2012) por su diseño y gratificación inmediata que ofrece es un elemento que seduce a los adolescentes, vemos que de lunes a viernes en el grupo 2 un 38,46% y en el grupo 3 un 27,78% usan menos de una hora. Los fines de semana en el grupo 2 un 38,46% usa menos de una hora y en el grupo 3 el porcentaje más significativo es 38,89% que no contesta lo que nos hace presumir que no lo realizan. Esto nos parece adecuado pues es un tiempo prudente para realizar este tipo de actividades, para que no afecte el desarrollo de el resto de áreas académicas y sociales.

Tabla 31

P90 ¿Tienes juegos pirateados?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	7	53,85	5	27,78
Sí, tengo alguno	5	38,46	4	22,22
Si, casi todos los que tengo	0	0	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P91 ¿Cómo los consigues?				
Descargándolos de internet	2	25	0	0
Los grabo de un amigo	1	12,5	2	28,57
Los compro en una tienda o en la calle	5	62,5	5	71,43
TOTAL	8	100	7	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

En lo referido a la adquisición de juegos vemos que el grupo 2 un 53,85% no los tiene y en el grupo 3 un 38,89% no contesta posiblemente porque no lo interesa el tema. Sin embargo, estos datos se contradicen con los de la pregunta ¿Cómo los consigues? pues en esta un 62,5% y un 71,43% del grupo 2 y 3 respectivamente indican que los compran en la calle o tienda, lo que nos induce a pensar que finalmente si adquieren juegos pirateados.

El bajo costo que tienen los juegos pirateados es el principal motivo por el que las personas los adquieren. Sin embargo en nuestro país se encuentra en un proceso para evitar la comercialización ilegal de juegos y películas, como una protección a los derechos de autor.

Tabla 32

P14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	0	0	3	16,67
Si	13	100	15	83,33
TOTAL	13	100	18	100
P15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Internet: Buscadores y páginas web	12	52,17	14	53,85
CD interactivo	0	0	0	0
Enciclopedias digitales	6	26,09	1	3,85
Word, Power Point, Excel, etcétera.	5	21,73	11	42,31
TOTAL	23	100	26	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Vaidhyanathan (2012), nos presenta el fenómeno de "googlización de los estudiantes", lo llama así pues frente a una tarea escolar un porcentaje mayoritario acude primero a las fuentes de Internet sin verificar su fiabilidad, y tan solo un pequeño porcentaje acude a fuentes bibliográficas serias, lo que va en desmedro de la calidad de información a la que acceden. Con los datos obtenidos en la tabla 32 se confirma que en el grupo 2 el 100% y en el grupo 3 el 83,33 usa internet para sus tareas, y el uso de buscadores y páginas web es alto, con un 52,17% en el grupo 2 y un 53,85% en el grupo 3. Debido a su uso extendido, es muy importante que el sistema educativo enseñe a los estudiantes a validar la información que encuentra en internet, para que acceda a una que tenga como característica su calidad y fiabilidad, pues de esta manera aportará a su educación.

Tabla 33

P22 Tengas o no internet en casa, ¿sueles utilizarlo?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	0	0	0	0
Si	13	100	18	100
TOTAL	13	100	18	100
P23 De lunes a viernes, ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	7	53,85	5	27,78
Entre una y dos horas	4	30,77	6	33,33
Más de dos horas	2	15,38	5	27,78
Nada	0	0	0	0
No lo sé	0	0	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P24 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
No contesta	0	0	0	0
Entre una y dos horas	3	23,08	5	27,78
Más de dos horas	8	61,54	5	27,78
Nada	1	7,69	5	27,78
No lo sé	1	7,69	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Como lo menciona Artopoulos (2012) " las Tic son parte de la sociedad y, dependen de lo que las personas y sus organizaciones hagan con ellas para que generen nuevos problemas y desigualdades, o contribuyan al desarrollo humano" (p.150). Podemos observar en los resultados que en el grupo 2 y 3 el 100% de adolescentes usa internet. En lo referido al tiempo de uso entre semana el grupo 2 con un 53,85% señala que es menos de una hora y el grupo 3 con un 33,33 entre una y dos horas. En fin de semana el grupo 2 con un 61,54% lo usa más de dos horas y el grupo 3 las opciones son varias pues con un 27,78% se indica que lo usan entre una y dos horas, más de dos horas o nada.

El uso del internet es una gran herramienta para la comunicación y la educación, es responsabilidad de la sociedad el acordar con los jóvenes el tiempo adecuado para su uso, y que de esta manera contribuya a su desarrollo personal y social .

Tabla 34

P86 ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	0	0	4	22,22
Si	12	92,33	7	38,89
TOTAL	13	100	18	100
P87 Ordenador: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Los Sims 2 y sus hobbies	2	11,11	1	10
Los Sims megaluxe	0	0	0	0
World of Warcraft	3	16,67	1	10
World of Warcraft - the Burning Crusade	0	0	1	10
Los Sims: cocina baña-accesorios	3	16,67	0	0
Call of Duty: Modern Warfare	3	16,67	0	0
Activa tu mente	0	0	0	0
Sacred 2: Fallen Angel	3	16,67	0	0
Brain Trainer 2	0	0	1	10
World of Warcraft- Battle Chest	1	5,56	3	30
Ninguno	3	16,67	3	30
TOTAL	18	100	10	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Los juegos virtuales tienen historias impactantes, las imágenes y sonidos atrapan al joven jugador, y las gratificaciones inmediatas que consigue cuando logra vencer, funcionan como fuente de motivación (Rodríguez, 2012). Se observa que en el grupo 2 un 92,33% y en el grupo 3 un 38,89% usan los juegos de ordenador. En cuanto a los juegos que poseen las respuestas son variadas en ambos grupos.

Es importante realizar una mediación sobre el tiempo que los adolescentes dedican a esta actividad, debido a su alto nivel de aceptación, para que su uso no cause dificultades a nivel familiar o escolar.-

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

Tabla 35

P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Irme a mi habitación a leer, navegar	3	23,08	7	38,89
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	8	61,54	7	38,88
Leer, estudiar, irme a dormir	0	0	3	16,67
Hablar con mi familia	2	15,39	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100
P8 ¿Qué lees?				
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	4	22,22
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	2	15,39	5	27,78
Otras lecturas: libros, revistas o comics	11	84,61	9	50
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Como lo menciona Artopoulos (2012) los adolescentes son parte de las culturas juveniles y estas tienen sus formas propias de comunicación, una de ellas es el uso masivo de las nuevas tecnologías. Esto coincide con los resultados obtenidos en la pregunta ¿Qué te gustaría hacer después de cenar? en el grupo 2 un 61,54% y en el grupo 3 si sumamos los porcentajes por lo parecido de las respuestas un 77% le gustaría navegar, jugar y ver la tele. Frente a la pregunta ¿Qué lees? el grupo 2 con un 84,61% usa otras lecturas y el grupo 3 un 50%, lo que nos permite inferir que según la apreciación de los encuestados el buen hábito de la lectura está ejerciéndose.

Tabla 36

P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	0	0
30 minutos	2	15,38	0	0
Entre 30 minutos y una hora	7	53,85	4	22,22
Entre una y dos horas	3	23,08	5	27,78
Entre dos y tres horas	1	7,69	2	11,11
Más de tres horas	0	0	7	38,89
TOTAL	13	100	18	100
P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
No contesta	0	0	0	0
Nada	3	23,08	1	5,56
30 minutos	6	46,15	4	22,22
Entre 30 minutos y una hora	4	30,77	5	27,78
Entre una y dos horas	0	0	3	16,67
Entre dos y tres horas	0	0	2	11,11
Más de tres horas	0	0	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Si sumamos las respuestas de las opciones 4 y 5, por su similitud, se observa que según los datos de la tabla en el grupo 2 un 76% y en el grupo 3 un 50% usa entre treinta minutos y dos horas entre semana para realizar tareas. En cambio los fines de semana el grupo 2 un 76% y en el grupo 3 un 50% usa una hora. Estos datos se pueden contrastar con los obtenidos en la tabla No. 30 en la que se registra el tiempo que usan para los video juegos, lo que nos permite inferir que a criterio de los adolescentes usan más tiempo para realizar sus tareas que para los video juegos. Sin embargo en conversaciones con las tutoras ellas manifestaban serias preocupaciones pues a su criterio los jóvenes usaban demasiado tiempo para los video juegos en desmedro de su actividad escolar.

Tabla 37

P118 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, ¿Qué te gusta más?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Internet	11	84,62	9	50
Televisión	0	0	9	50
No lo se	2	15,38	0	0
TOTAL	13	100	18	100
P119 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, ¿Qué te gusta más?				
No contesta	0	0	0	0
Internet	11	84,62	5	27,78
Teléfono móvil	0	0	13	72,22
No lo se	2	15,38	0	0
TOTAL	13	100	18	100
P120 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
No contesta	0	0	0	0
Internet	6	46,15	13	72,22
Video juegos	7	53,85	2	11,11
No lo se	0	0	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100
P121 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, ¿Qué te gusta más?				
No contesta	0	0	0	0
Video juegos	8	61,54	2	11,11
Televisión	4	30,77	13	72,22
No lo se	1	7,69	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Citando a Artopoulos (2012) "adopción masiva de las tecnologías digitales móviles, mediante sus pequeñas pantallas de tres pulgadas, atrajo a millones de personal al mundo de la cultura de la virtualidad real, antes reservadas a las élites y las clases medias educadas (p. XVI). Esto se confirma con los datos de la tabla en la que vemos que el grupo 2 sus preferencias son internet con un 84,62% en el grupo 3 hay un empate entre teléfono móvil, internet y televisión con un 72,22%. Estas preferencias

de los adolescentes nos hablan de su condición de nativos digitales y de la responsabilidad de los adultos por realizar una mediación adecuada.

Tabla 38

P122 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
1. Teléfono móvil	6	46,15	11	61,11
2. Televisión	6	46,15	5	27,78
No lo se	1	7,69	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P123 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	4	30,77	10	55,56
Mp3/ Mp4/ iPod	9	69,23	6	33,33
No lo se	0	0	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P124 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, ¿Qué te gusta más?				
No contesta	0	0	0	0
Teléfono móvil	4	30,77	12	66,67
Video juegos	7	53,85	3	16,67
No lo se	2	15,38	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Alejandro Artopoulos afirma (2012) "Las nuevas culturas juveniles se producen en un contexto de evolución y difusión masiva de las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación, vehículos privilegiados de una encrucijada cultural diferente, definida por la digitalización de todos los contenidos culturales" (p. 25). Observando los datos de la tabla vemos que las preferencias del grupo 2 los porcentajes más altos con 46,15% para el teléfono móvil y la televisión, el 69,23% para Mp3 y el 53,85% para los video juegos. En el grupo 3 hay una coincidencia de criterios pues entre varias opciones siempre el más votado es el teléfono móvil con un 1

61,11%. Estas preferencias nos muestran claramente el uso extendido de estas tecnologías las que apoyan su proceso de socialización y independencia propios de su edad. El sistema educativo y la familia debe realizar una correcta mediación del uso de las Tic para que estas apoyen el desarrollo de nuestros niños y adolescentes.

Tabla 39

P125 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, ¿Qué te gusta más?				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Wii	8	61,54	1	5,56
PlayStation 3	3	23,08	5	27,78
No lo se	2	15,38	12	66,67
TOTAL	13	100	18	100
P126 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, ¿Qué te gusta más?				
No contesta	0	0	0	0
PSP	5	38,46	1	5,56
Nintendo DS	3	23,08	2	11,11
No lo se	5	38,46	15	83,33
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

En lo referido a las consolas de juego se observa que en el grupo 2 un 61,54% elegiría Wii y un 38,46% PSP. En el grupo 3 en el rango de 22,67% al 83,33% no tiene ninguna predilección.

4.3. Redes sociales y mediación familiar

Tabla 40

P7 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
En mi habitación	6	37,5
Habitación de un hermano	3	18,75
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	4	25
En un cuarto de trabajo	3	18,75
Es portátil	0	0
TOTAL	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Contestando a la pregunta el 37% posee el ordenador en su habitación, por lo que con facilidad pueden acceder a contenidos no permitidos para su edad. Esto nos permite afirmar que estos niños necesitan de la mediación familiar sobre los contenidos a los que acceden, tal como lo expresa el Dr Argemi de la Universidad Internacional de Cataluña, quien citó la encuesta en la que se indica que un 28% de niños españoles entre 10 y 17 años visita sitios pornográficos, citamos estos datos de la sociedad española pues no se encontraron datos de investigaciones realizadas en la sociedad ecuatoriana.

Tabla 41

P22 ¿Dónde están los Tvs? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	12	21,05
La habitación de un hermano	7	12,28
El salón o cuarto de estar	9	15,79
La habitación de mis padres	15	26,32
En la cocina	3	5,26
En un cuarto de juegos	4	7,02
Otros sitios	7	12,28
TOTAL	57	100
P23 Cuando ves la tele, sueles estar con.. (Posible más de una respuesta)		
Solo	12	32,43
Mi padre	5	13,52
Mi madre	5	13,52
Algún hermano/a	8	21,62
Otro familiar	3	8,11
Un amigo/a	1	2,7
Otras personas	3	8,11
TOTAL	37	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

La televisión otra de las pantallas investigadas necesita de mediación familiar. Como lo menciona Artopoulos (2012) el incremento del número de televisores por casa de cierta manera ha roto los lazos de comunicación, pues cada miembro se encuentra frente a un aparato mirando lo que le interesa.

En la tabla vemos que el 26% indica que la televisión se encuentra en la habitación de los padres y en segundo lugar un 21% indica que la televisión se encuentra en su habitación. En lo referido a quién lo acompaña mientras mira televisión un 32,43% dice que está solo. Esto nos permite afirmar que es una pantalla que está presente en la vida de los niños y que en este momento no cuenta con la presencia del adulto mientras se mira la televisión, por lo que urge realizar una mediación de los contenidos que se reciben.

Tabla 42

P25 ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	1	4,35
Cuando necesito algo pido y me dan	7	30,44
En cumpleaños, fiestas, Navidad	7	30,43
Hago algún trabajo en casa	7	30,44
Hago algún trabajo fuera de casa	1	4,35
No me dan dinero	0	0
TOTAL	23	100
P26 ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
No contesta	0	0
Tengo mas dinero del que necesito	1	6,25
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	93,75
Tengo menos dinero del que necesito	0	0
TOTAL	16	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Con los datos obtenidos vemos que los niños consiguen dinero de distintas maneras, un 30,44% pide cuando lo necesita y un 30,43% se lo dan en cumpleaños. Un 30,44 hace algún trabajo fuera de casa. Esto nos permite afirmar que este grupo tienen acceso al dinero, esto puede deberse a que la investigación se realizó en una escuela particular, en la cual los padres tienen ingresos fijos, y eso les permite proporcionar dinero a los niños. Por los datos anteriores un 93,75% indica que tiene dinero suficiente para sus necesidades.

Tabla 43

P24 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	7	5,51
Impresora	14	11,02
Scáner	10	7,87
Web cam	9	7,09
MP3/MP4/iPod	9	7,09
Cámara de fotos digital	14	11,02
Cámara de video digital	11	8,66
Televisión de pago	8	6,3
Equipo de música	12	9,45
Teléfono fijo	12	9,45
DVD	15	11,81
Disco duro multimedia	6	4,72
Ninguna de estas,tengo otras	0	0
TOTAL	127	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Contestando a la pregunta observamos que con un 11% las opciones son impresora, cámara de fotos digital y DVD lo que nos permite inferir que los niños tienen acceso a estas tecnologías, posiblemente porque la muestra se levantó en una escuela de régimen particular, en la que los padres tienen ingresos fijos y eso permite adquirir estos implementos, lo que nos lleva nuevamente a la condición de nativos digitales condición esencial de estas generaciones. Tal como lo menciona Artopoulos (2012) la aceptación a gran escala de las tecnologías digitales móviles, mediante sus pequeñas pantallas de tres pulgadas, atrajo a millones de personal al mundo de la cultura de la virtualidad real.

4.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

Tabla 44

P18 ¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	2	15,38	8	44,44
Si	11	84,61	10	55,56
TOTAL	13	100		100
P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
No contesta	2	15,39	8	44,44
En mi habitación	0	0	3	16,67
En la habitación de un hermano/a	2	15,39	0	0
En la habitación de mis padres	0	0	1	5,56
En la sala de estar	2	15,39	3	16,67
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	7	53,89	2	11,11
Es portátil	0	0	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Alejandro Artopoulos (2012) afirma "Las nuevas culturas juveniles se producen en un contexto de evolución y difusión masiva de las nuevas tecnologías digitales de información y comunicación, vehículos privilegiados de una encrucijada cultural diferente, definida por la digitalización de todos los contenidos culturales y, por lo tanto, por el acceso remoto desde el seno del hogar, y por la posibilidad de la interacción en tiempo real con cualquier usuario o base de datos que se encuentre en la red, lo cual multiplica las posibilidades de búsqueda y autonomización comunicativa de todos aquel que se lo proponga"(p.25).

Mediante la investigación se afirma que en el grupo 2 un 84% y el grupo 3 un 55% tienen un computador en casa, lo que nos indica el uso extendido de esta tecnología. En cuanto al lugar en que está ubicado en el grupo 2 el 53,89% dijo que se encuentra en el cuarto de estudio y en el grupo 3 un 44,44% no responde.

El uso responsable del computador es una condición que las familias deberían negociar con sus hijos, para evitar dificultades presentes o futuras.

Tabla 45

P44 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	7	38,89	1	5
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	1	5,56	4	19,05
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	1	5,56	1	4,76
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	5,56	0	0
No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger	0	0	3	14,29
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	1	5,56	2	9,52
He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	1	5,56	0	0
Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)	3	16,67	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	3	16,67	10	47,62
TOTAL	18	100	21	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Con los datos de la tabla podemos observar que el grupo 2 indica en un 38% que se enfada cuando no lo dejan navegar, el grupo 3 presente opciones diferentes y un 47% se muestra indiferente, pues no está de acuerdo con ninguna de las afirmaciones, estos datos nos permiten inferir que el grupo 2 conformado por niños de 10 a 14 años y con un mayor índice de tenencia del computador tal como se observó en la tabla No.44 presenta mayores dificultades cuando no se les permite navegar, en cambio el grupo 3 percibe que no tiene mayores dificultades para desarrollar sus actividades en el computador.

Sin embargo el grupo 3 señala con un 14% que no le importa agregar desconocidos a su Messenger, lo que nos indica que se están exponiendo a algunos riesgos tales como: el acoso sexual, el que se vulnere sus datos personales, incluso a estafas, tal como lo plantea el Dr. Flores en la Revista Consumer, cuando habla sobre los riesgos de las pantallas.

Tabla 46

P45 ¿Discutes con tus padres por el uso del internet?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	9	69,23	15	83,33
Si	4	30,77	3	16,67
TOTAL	13	100		100
P46 ¿Por qué motivos?				
Por el tiempo que paso conectado/a	3	50	2	50
Por el momento del día en que me conecto	1	16,67	1	25
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	2	33,33	1	25
TOTAL	6	100	4	100
P47 ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
No contesta	0	0	0	0
No	5	38,46	17	94,4
Si	8	61,54	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Respondiendo a la pregunta vemos que en un rango del 69% al 83% los niños y jóvenes investigados afirman que no discuten con sus padres por el uso de internet, sin embargo la percepción de los adultos es diferente pues cuando se entrevisto verbalmente a las autoridades de los planteles investigados, confirmaron que los padres se quejan del uso que hacen del internet y se provocan discusiones con sus hijos, lo que nos permite concluir que la mediación familiar adecuada en el uso de esta pantalla es urgente, sin embargo las experiencias a nivel nacional son casi nulas, pues no se encontró información sobre este tema.

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

Tabla 47

P20 ¿Tienes Internet en tu casa?				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	8	44,44
No	3	23,08	8	44,44
Si	9	69,23	2	11,11
TOTAL	13	100		100
P21 Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por Internet en casa?				
No	0	0	0	0
No lo sé	1	11,11	0	0
Sí, tengo un filtro	0	0	2	50
Sí, tengo un antivirus	8	88,89	2	50
Sí, pero no sé lo que es	0	0	0	0
TOTAL	9	100	4	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Con los datos obtenidos vemos que el grupo 2 un 69% y en el grupo 3 un 11% tienen internet en casa, lo que nos permite afirmar que el grupo de 10 a 14 años provenientes de una escuela particular tiene mayor acceso a internet en contraposición al grupo de 15 a 18 años proveniente de un colegio fiscal. Estos datos confirman la tendencia del país, y alientan los esfuerzos que se están realizando desde la administración pública para masificar el uso de internet como una estrategia para insertar al país en la sociedad del conocimiento, y como lo afirma Schalk en su informe sobre las Tics en Educación en América Latina se debe fortalecer los mecanismos que garanticen el acceso y la conectividad.

En lo referido a la segunda pregunta se observa que el grupo 2 con 89% y en el grupo 3 un 50%, poseen antivirus, lo que nos permite afirmar que la mayor preocupación se encuentra en los posibles virus que ingresen sin embargo llama la atención el hecho de que no se tenga filtros de seguridad, posiblemente los padres de familia no conocen los riesgos a los que se exponen sus hijos al acceder de forma indiscriminada a la información disponible en el internet, e incorporar

recomendaciones para disminuir este riesgo tal como se indica en el portal web:
www.pantallasamigas.net.

Tabla 48

P104 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	8	32	17	54,84
En la habitación de un hermano/a.	1	4	3	9,68
En la habitación de mis padres	7	28	6	19,35
En la sala de estar	7	28	4	12,9
En la cocina	0	0	0	0
En un cuarto de juegos	2	8	1	3,23
TOTAL	25	100	31	100
P105 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? (Es posible más de una respuesta)				
Solo	10	20,41	14	46,67
Con mi padre	9	18,37	1	3,33
Con mi madre	11	22,45	5	16,67
Con algún hermano/a	10	20,41	7	23,33
Con otro familiar	5	10,2	3	10
Con un amigo/a	4	8,16	0	0
TOTAL	49	100	30	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Con los datos obtenidos vemos que en un rango del 32% al 55% miran televisión en sus habitaciones, lo que nos permite inferir que no hay mayor control sobre los contenidos, y esto coincide con los datos de la investigación encontrada en el Diario El Comercio del 28 de julio en la que se afirma que casi la mitad de los adolescentes tiene televisión en su cuarto, pero los adultos no sabemos lo que están viendo, y esto puede acarrear riesgos no solo a nivel físico por un excesivo uso de la televisión sino el hecho de que miren contenidos no adecuados. Cuando se les pregunta con quién miran televisión un 22,45% del grupo 2 indica que con su madre y un 46,67% del grupo 3 lo hace solo. Posiblemente el grupo 2 reciba una mediación adecuada de los contenidos televisivos.

Tabla 49

P106 ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele? (Posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	7	22,58	10	24,39
Comer	10	32,26	18	43,9
Navegar por internet	2	6,45	0	0
Hablar por teléfono	5	16,13	3	7,32
Leer	0	0	0	0
Dormir	1	3,23	6	14,63
Charlar con mi familia	1	3,23	2	4,88
Jugar	5	16,13	2	4,88
TOTAL	31	100	41	100
P114 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (Posible más de una respuesta)				
Veo más tele de la que debería	2	6,06	3	15
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	8	24,24	3	15
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	3	9,09	2	10
Me aburre la televisión	0	0	0	0
Elijo el programa antes de encender la televisión	7	21,21	0	0
Me encanta hacer zapping	6	18,18	0	0
Suelo enviar SMS para votar en concursos	2	6,06	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	3,03	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	6,06	4	20
No estoy de acuerdo con ninguna.	2	6,06	8	40
TOTAL	33	100	20	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Observando los datos de la tabla vemos que en un rango del 32 al 44% los niños y jóvenes comen. En la siguiente pregunta el grupo 2 con un 24,24% indica que le gusta estar acompañado mientras ve televisión y el grupo 3 un 15% coincide con esa apreciación. Otro porcentaje que llama la atención es en el grupo 3 que un 15% indica que ve más televisión de la que debería.

En virtud de lo expuesto podemos afirmar que el grupo más joven desea el acompañamiento de alguna persona, mientras que el grupo de 15 a 18 años se muestra indiferente, esto confirma la información del Diario El Comercio del 28 de julio del 2011 en el que se indica que los adultos no sabemos lo que están mirando los jóvenes en la televisión, y nos remite a la necesidad de una adecuada mediación familiar.

4.3.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia

Tabla 50

P28 ¿A qué le has quitado tiempo desde que utilizas Internet? (Posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Familia	0	0	8	25
Amigos/as	7	20,59	1	3,13
Estudios	3	8,82	8	25
Deporte	3	8,82	3	9,38
Lectura	5	14,71	1	3,13
Televisión	7	20,59	5	15,63
Videojuegos	3	8,82	0	0
Hablar por teléfono	5	14,71	1	3,22
A nada	1	2,94	5	15,63
TOTAL	34	100	32	100
P98 ¿A qué le has quitado tiempo por usar los video juegos? (Es posible más de una respuesta)				
Familia	2	5,88	2	11,76
Amigos/as	5	14,71	2	11,76
Estudios	2	5,88	4	23,53
Deporte	4	11,77	2	11,76
Lectura	6	17,65	1	5,88
Televisión	6	17,65	1	5,88
Hablar por teléfono	7	20,59	1	5,88
A nada	2	5,88	4	23,53
TOTAL	34	100	17	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Antes de la masificación del uso de las Tic, las actividades en el tiempo libre de adolescentes estaban relacionadas con deportes, salir con amigos, ver televisión o escuchar radio (Martí, 2006). Ahora vemos cambios de hábitos pues las actividades libres están ligadas al uso de las pantallas.

Observando los datos vemos que en el grupo 2 un 20,59% han retirado tiempo a los amigos y a la televisión por usar internet y un 20,59% hablar por teléfono para usar los video juegos. En el grupo 3 un 15,63% ha retirado tiempo a la televisión para usar internet y un 23,53% a los estudios para usar video juegos.

La tecnología juega un papel muy importante en el tiempo libre de los adolescentes, por lo que su uso debe ser mediado por el sistema educativo y la familia.

4.3.4 Relación de "poder adquisitivo" de la tecnología en la familia

Tabla 51

P115 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa		Grupo 2 10 a 14 años		Grupo 3 15 a 18 años	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%	
Ordenador portátil	6	5,26	2	2,27	
Impresora	11	9,65	8	9,09	
Scanner	8	7,02	6	6,82	
Webcam	9	7,89	2	2,27	
USB o disco duro externo	9	7,89	6	6,82	
Mp3/ Mp4/iPod	4	3,51	4	4,55	
Cámara de fotos digital	10	8,77	8	9,09	
Cámara de video digital	8	7,02	7	7,95	
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	8	7,02	5	5,68	
Equipo de música	11	9,65	13	14,77	
Teléfono fijo	10	8,77	12	13,64	
DVD	13	11,40	15	17,05	
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	7	6,14	0	0	
Ninguna de estas tengo otras.	0	0	0	0	
TOTAL	114	100	88	100	

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Contestando a la pregunta observamos que los dos grupos reportan que en diferente medida poseen los implementos nombrados, el grupo 2 en un rango del 3% al 11% y el grupo 3 en un rango del 2% al 17% por las diferentes opciones, esto nos permite afirmar que los jóvenes tienen acceso a los diferentes implementos de la tecnología, y tal como lo afirma Artopoulos (2012) estos implementos podrían contribuir a una educación de mejor calidad, siempre y cuando se los use con criterio pedagógico.

Tabla 52

P116 ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Paga semanal	1	3,85	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	7	26,92	12	52,17
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	9	34,62	3	13,04
Hago algún trabajo en casa.	8	30,77	1	4,35
Hago algún trabajo fuera de casa	1	3,85	6	26,09
No me dan dinero	0	0	1	4,35
TOTAL	26	100	23	100
P117 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
No contesta	0	0	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0	1	5,56
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	8	61,54	9	50
Tengo menos dinero del que necesito	5	38,46	8	44,44
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Observando los datos de la tabla nos podemos dar cuenta que los niños y jóvenes tienen acceso a dinero a través de diversas fuentes, llama la atención en el grupo 3 que un 26% haga un trabajo fuera de casa, esto porque los jóvenes encuestados pertenecen a un colegio fiscal ubicado en un sector popular de la ciudad de Quito, lo que explicaría su necesidad de tener sus propios ingresos económicos e incluso poder aportar económicamente a sus hogares, pues un 44,44% afirma que tienen menos dinero del que necesitan, lo que coincide con el índice de pobreza que el INEC lo ubicó en un 45% hasta el 2010.

4.4. Redes sociales y ámbito escolar

Tabla 53

P16 ¿Con quién sueles comunicarte? (Posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	8	21,62
Con mi padre	7	18,92
Con mis hermanos	5	13,51
Con otros familiares	6	16,22
Con los amigos/as	11	29,73
TOTAL	37	100
P20 ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)		
Solo	10	27,03
Con mi madre	4	10,81
Con mi padre	7	18,93
Con mis hermanos	8	21,62
Con los amigos	6	16,22
Con otras personas distintas	2	5,41
TOTAL	37	100

Autora: Jeanneth Martínez

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

Contestando a la pregunta y sumando las tres primeras opciones por su similitud vemos que un 70% utiliza el celular para hablar con algún familiar. En lo referido a las personas con las que juegan el 27.03% indico que lo hace solo.

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

Tabla 54

P27 ¿Quién te ha enseñado a manejar Internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	11	84,62	14	70
Algún hermano/a	1	7,69	1	5
Mi novio/a	0	0	0	0
Algún amigo	1	7,69	3	15
Mi padre	0	0	0	0
Mi madre	0	0	0	0
Algún profesor/a del colegio	0	0	2	10
TOTAL	13	100	20	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Como lo hemos mencionado Artopoulos (2012) habla sobre el uso intensivo que los adolescentes realizan de las Tic como una expresión de las nuevas culturas juveniles, esto se verifica en los resultados de la tabla pues en un rango del 70 al 84% de encuestados asegura que aprendido por su cuenta a manejar Internet. Este porcentaje es bastante significativo, y nos habla sobre la facilidad que tienen para manejar las nuevas tecnologías de información y comunicación.

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

Tabla 55

P17 ¿Tienes algún profesor que usa Internet para explicar su materia?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No, ninguno	0	0	13	72,22
Si, algunos (menos de la mitad)	13	100	5	27,78
Si, casi todos (más de la mitad)	0	0	0	0
Si, todos	0	0	0	0
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

La Unesco ha reflexionado sobre las competencias digitales que los profesores deberían poseer, pues “las nuevas tecnologías (Tic) exigen que los docentes desempeñen nuevas funciones y también, requieren nuevas pedagogías y nuevos planteamientos en la formación docente”.

Observando los datos de la tabla vemos que el grupo 2 un 100% asegura que menos de la mitad de sus profesores usa internet, y en el grupo tres un 70% asegura que ninguno de sus profesores lo hace, lo que nos permite inferir que el sistema educativo necesita involucrar a las tecnologías como herramientas educativas que pueden enriquecer los procesos de aula.

Tabla 56

P25 En qué lugar sueles usar Internet, para navegar, chat, e-mail? (Posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi casa	9	42,86	3	12
En el colegio	0	0	3	12
En un ciber	6	28,57	10	40
En un lugar público	0	0	5	20
En casa de un amigo	0	0	2	8
En casa de un familiar	6	28,57	2	8
TOTAL	21	100	25	100
P26 La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar.... (Es posible más de una respuesta)				
Sólo	8	33,33	14	48,28
Con amigos	5	20,83	3	10,35
Con hermanos	7	29,17	4	13,79
Con mi padre	1	4,17	1	3,45
Con mi madre	3	12,5	2	6,9
Con mi novio/a	0	0	4	13,79
Con un profesor/a	0	0	1	3,45
TOTAL	24	100	29	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Como lo menciona Rodríguez (2012) el educar niños y adolescentes en la era digital implica entender la forma en que ellos miran el mundo. Según los datos de la tabla el 42% del grupo 2 navega en casa, frente a un 40% del grupo 3 que lo hace en un ciber. En cuanto a las personas que los acompañan el grupo 2 dice con un 33,33% y el grupo 3 con un 48,28% que están solos mientras usan Internet. Si la sociedad adulta desea entender y mediar el uso de internet debe acompañar a las generaciones jóvenes cuando lo están usando, incluso para evitar los riesgos que existen tal tal como lo indica el Dr Josep Argemí de la Universidad de Cataluña.

Tabla 57

P29 ¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Para visitar páginas web	9	16,07	9	19,15
Envío de SMS	4	7,14	6	12,76
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	10	17,86	8	17,02
Para usar el correo electrónica (e-mail)	9	16,07	7	14,89
Televisión digital	1	1,79	0	0
Radio digital	0	0	0	0
Para usar programas	5	8,93	8	17,02
Para descargar música, películas o programas	11	19,64	7	14,89
Comprar o vender	0	0	0	0
Foros o listas de correo	1	1,79	0	0
Blogs	0	0	1	2,13
Fotologs	0	0	0	0
Hablar por teléfono	6	10,71	1	2,13
TOTAL	56	100	47	100
P30 Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras consultar?				
Deportes	4	10,26	1	2,94
Software e informática	1	2,56	0	0
Programación de televisión	3	7,69	0	0
Noticias	1	2,56	1	2,94
Educativos	3	7,69	5	14,71
Culturales	1	2,56	1	2,94
Juegos	12	30,77	6	17,65
Música	11	28,21	14	41,18
Humor	2	5,13	3	8,82
Concursos	1	2,56	1	2,94
Adultos	0	0	2	5,88
TOTAL	39	100	34	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Contestando a la pregunta vemos que en el grupo 2 las opciones más usuales son para descargar música con un 20% compartir videos con un 18% y en el grupo 3 lo usan para visitar páginas web con un 19% y compartir videos y usar programas con un

17%, así mismo las páginas web más visitadas son las de juegos con un 30,77% en el grupo 2 y un 17,75% en el grupo 3 y música con un 28,11% en el grupo 2 y 41,18% en el grupo 3. En virtud de lo expuesto podemos afirmar que el principal uso es entretenimiento. Estos datos nos permiten Alejandro Piscitelli en la "necesidad de encontrar nuevas fórmulas educativas que se adapten a la realidad virtual que viven los alumnos en la actualidad", pues los adolescentes usan una variedad de aplicaciones tecnológicas en su vida cotidiana.

Tabla 58

P31 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medio a través de Internet?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Con chat	4	30,77	6	33,33
Con Messenger	2	15,38	2	11,11
Con las dos anteriores	5	38,46	2	11,11
Con ninguna de las anteriores	2	15,39	8	44,44
TOTAL	13	100	18	100
P32 Mientras chateas o estás en el Messenger...				
No contesta	2	15,38	8	44,44
Siempre me muestro como soy	4	30,77	9	50
A veces finjo ser otra persona	7	53,85	1	5,56
Siempre finjo ser otra persona	0	0	0	0
TOTAL	13	100		100
P33 Mientras chateas o estás en el Messenger, ¿usas webcam?				
No contesta	2	15,39	8	44,44
Nunca	4	30,77	4	22,22
A veces	7	53,85	6	33,33
Siempre	0	0	0	0
TOTAL	13	100	18	100
P34 Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Con quién sueles hablar?				
Con mis amigos	8	40	9	52,94
Con mi familia	9	45	4	23,53
Con amigos virtuales	3	15	4	23,53
TOTAL	20	100	17	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

En la web: pantallasamigas. com se sugiere a los padres que indiquen a sus hijos que no todo lo que ve o lee en internet es verdadero, así como los peligros del uso de la cámara web o de los chats abiertos. Esto es fundamental pues la comunicación por chat o Messenger en el grupo 2 suma un 45% y en el grupo 3 un 44%. Además en el grupo 2 un 58,53% acepta fingir mientras esta chateando, y un 53,85 a veces usa webcam. En el grupo 3 un 44,44% no contesta las dos últimas preguntas posiblemente porque no es de su interés. En un rango del 40 al 42.94% están con sus amigos mientras usan el chat o el Messenger. Todas estas respuestas nos permiten ver que la comunicación digital es popular en estos grupos por lo que el aprender sobre su uso adecuado así como en evitar situaciones de riesgo es muy importante.

Tabla 59

P35 ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	2	15,39	8	44,44
No tengo ninguno	5	38,46	2	11,11
Tengo, pero no los conozco	4	30,77	5	27,78
Tengo y he conocido alguno	2	15,39	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100
P36 ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
No contesta	0	0	0	0
No	6	46,15	9	50
Si	7	53,85	9	50
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Respondiendo a la pregunta vemos que en un rango del 15 al 16% ha conocido a sus amigos virtuales, lo que nos permite afirmar que los jóvenes usan estas nuevas maneras de socializar, sin embargo es importante recalcar la necesidad que se tiene de advertirles sobre los riesgos de encuentros personales con personas que conocieron en la red, tal como se indica en la web:www.pantallasamigas.net.

También se observa que el 50% usa internet para jugar en red, lo que nos permite afirmar que hay un gran uso de esta aplicación.

Tabla 60

P41 ¿Has hecho alguna página web o algún blog?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	11	84,62	17	94,44
Si	2	15,38	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100
P42 ¿Con qué contenido?				
Deportes	2	33,33	0	0
Software e informática	0	0	0	0
Programación de televisión	0	0	0	0
Noticias	0	0	0	0
Educativos	1	16,67	0	0
Culturales	0	0	0	0
Juegos	1	16,67	1	50
Música	1	16,67	1	50
Humor	1	16,67	0	0
Concursos	0	0	0	0
Adultos	0	0	0	0
Historia personal	0	0	0	0
TOTAL	6	100	2	100
P43 ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
Expresar mi opinión	0	0	1	50
Compartir información con conocidos	2	33,33	0	0
Darme a conocer y hacer amigos	2	33,33	1	50
Escribir sobre lo que me gusta	1	16,67	0	0
Me sirve de desahogo	1	16,67	0	0
Ser útil para otros interesados en el tema	0	0	0	0
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	0	0	0	0
TOTAL	6	100	2	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Schalk A. (2010). afirma que es muy necesaria la alfabetización digital para aprovechar en educación las ventajas que pueden derivarse del uso de las Tic. En un rango del 5 al 15% los adolescentes encuestados han realizado una página web o blog, con contenido de deporte o música y lo hacen para expresar opiniones, compartir o dar a conocer lo que piensan. Con los datos expuestos se puede afirmar que la utilidad de estas herramientas no es percibida en su real medida por los niños y jóvenes encuestados, lo que implica la necesidad de una alfabetización digital para aprovechar los recursos que nos ofrecen las Tic.

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

Tabla 61

P101 ¿Dónde está el televisor(s) en tu casa? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
En mi habitación	10	26,32	17	34
En la habitación de un hermano/a.	3	7,89	11	22
En la habitación de mis padres	12	31,58	15	30
En la sala de estar	10	26,32	6	12
En la cocina	0	0	0	0
En un cuarto de juegos	3	7,9	1	2
TOTAL	38	100	50	100
P102 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	5	38,46	0	0
Entre una hora y dos	7	53,85	5	27,78
Más de dos horas	1	7,69	11	61,11
No lo se	0	0	2	11,11
Nada	0	0	0	0
TOTAL	13	100	18	100
P103 El sábado o domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
No contesta	0	0	0	0
Menos de una hora	3	23,08	1	5,56
Entre una hora y dos	9	69,23	2	11
Más de dos horas	1	7,69	12	66,67
No lo sé	0	0	2	11,11
Nada	0	0	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Con los datos obtenidos vemos que en un rango del 26 al 34% indica que se encuentra en su habitación, lo que nos permite afirmar la necesidad de mediación adulta para ver que programas están observando los jóvenes y sobre todo de que forma están percibiendo esos programas, e incorporándoles a sus propias personalidades. Esto coincide con lo encontrado en el Diario El Comercio del 28 de

julio del 2011 en el que se afirma que casi la mitad de adolescentes tienen televisión en su cuarto, pero los adultos no sabemos lo que están viendo.

Con los datos obtenidos vemos que en un rango del 26 al 34% indica que se encuentra en su habitación, lo que nos permite afirmar la necesidad de mediación adulta para ver qué programas están observando los jóvenes y sobre todo de que forma están percibiendo esos programas, e incorporándoles a sus propias personalidades. Esto coincide con lo encontrado en el Diario El Comercio del 28 de julio del 2011 en el que se afirma que casi la mitad de adolescentes tienen televisión en su cuarto, pero los adultos no sabemos lo que están viendo.

En lo referido al tiempo que observan televisión el grupo 2 con un 54% observa televisión entre una y dos horas, y en el grupo 3 un 61% observa más de dos horas durante la semana y los fines de semana un 69,23% en el grupo 2 observa entre una y dos horas y un 66,67% en el grupo 3 observa más de dos horas., lo que nos permite afirmar que la televisión es una pantalla que tiene un gran nivel de aceptación entre los niños y jóvenes, y concluir en la necesidad de realizar una adecuada mediación familiar sobre los contenidos que se observan, pues con preocupación vemos que en la televisión ecuatoriana su programación no cumple con estándares de calidad sino que refuerza patrones culturales sexistas o clasistas.

Tabla 62

P37 ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	2	9,52	2	14,29
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	6	28,57	5	35,71
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	4	19,05	4	28,57
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	3	14,29	0	0
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)	2	9,52	0	0
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	0	1	7,14
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	3	14,29	1	7,14
A ninguno	1	4,76	1	7,14
TOTAL	21	100	14	100
P38 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)				
Juego en red con mi grupo de amigos	2	28,57	2	22,22
Jugar en red te permite hacer amigos	4	57,14	1	11,11
No estoy de acuerdo con ninguna	1	14,29	6	66,67
TOTAL	7	100	9	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Observando los datos de la tabla vemos que los juegos de comunidad virtual y de carreras se encuentran entre los de mayor aceptación y uso de niños y jóvenes, en el grupo 2 con un 38% y en el grupo 3 con un 50%. En lo referido a la percepción sobre las relaciones de amistad que se establecen, el grupo 2 con un 57,14% indica que jugar en red te permite hacer amigos, en cambio el grupo 3 con un 66,67% no está de acuerdo con estas afirmaciones.

4.5 Redes sociales y oportunidades

4.5.1 Regulación y uso de las tecnologías

Tabla 63

P50 Cuando utilizas Internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
Un principiante	0	0	3	16,67
Tengo un nivel medio	7	53,85	14	77,78
Mi nivel es avanzado	4	30,77	0	0
Soy todo un experto	2	15,38	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100
P51 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahora tiempo y facilita la comunicación".				
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	2	11,11
Poco	2	15,39	8	44,44
Bastante	8	61,54	6	33,33
Mucho	3	23,08	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100
P52 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche".				
No contesta	0	0	0	0
Nada	0	0	7	38,89
Poco	3	23,08	2	11,11
Bastante	5	38,46	3	16,67
Mucho	5	38,46	6	33,33
TOTAL	13	100	18	100
P53 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase "Internet puede hacer que me aítle de mis amigos y familiares".				
No contesta	0	0	0	0
Nada	3	23,08	7	38,89
Poco	5	38,46	5	27,78
Bastante	5	38,46	1	5,56
Mucho	0	0	5	27,78
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Las tecnologías tienen sus limitaciones y sus peligros. Es importante que los usuarios conozcan a lo que pueden exponerse. Respondiendo a la pregunta vemos que en un rango del 53 al 77% considera que tienen un nivel medio. En cuanto a la utilidad de Internet el grupo 2 con un 61,54% considera que es bastante útil y el grupo 3 con un 44,44% que es poco útil. En cuanto a su percepción sobre los peligros de internet, el grupo 2 considera con un 80% que es bastante probable que alguien se enganche en Internet en cambio el grupo 3 con un 50% que va de poco a nada considera que alguien puede engancharse. Además frente a la pregunta de si Internet puede provocar aislamiento el grupo 2 con un 76% considera que de poco a bastante y el grupo 3 con un 60% de poco a nada.

De los datos se observa que existe cierta reflexión sobre los peligros de internet, aunque sobre todo en el grupo 3 los adolescentes no perciban las situaciones de riesgo es las que podrían encontrarse. Esto nos remite a la necesidad de mediación del sistema escolar y de la sociedad en general, sobre este tema.

Tabla 64

P63 Si me quedara dos semanas sin móvil....				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	22,22
Mi vida cambiaría a mejor	0	0	0	0
Mi vida cambiaría a peor	1	7,69	4	22,22
No pasaría nada	12	92,31	10	55,56
TOTAL	13	100	18	100
P67 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (Es posible más de una respuesta)				
Cuando estoy en clase	5	22,73	5	29,41
Cuando estoy estudiando	2	9,09	1	5,88
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	4	18,18	3	17,65
Cuando estoy durmiendo	7	31,82	1	5,88
No lo apago nunca	4	18,18	7	41,18
TOTAL	22	100	17	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Según lo señala Artopoulos (2012) el celular es parte de las culturas juveniles y en muchos casos un mecanismo de inclusión y prestigio social. Mediante la investigación vemos que en un rango de 50 al 90% los encuestados indican que no pasaría nada si se quedaran sin celular, esto a pesar de que en las entrevistas informales que se realizaron a autoridades de los planteles investigados, reportaron que los niños y jóvenes tienen el celular como un objeto de uso cotidiano. El 18% en el grupo 2 y un 41% del grupo 3 indican que no apagan nunca el celular. El uso del celular es parte cotidiana de los jóvenes como una forma habitual de comunicación, lo que implica la necesidad de un uso prudente.

Tabla 65

P68 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	22,22
Nunca	8	61,54	2	11,11
Algunos días	5	38,46	7	38,89
Casi todos los días	0	0	5	27,78
Todos los días	0	0	0	0
TOTAL	13	100	18	100
P69 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases (Es posible más de una respuesta)				
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o videos ofensivos contra alguien	1	7,14	3	15,79
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje , foto o video a través del teléfono móvil.	0	0	1	5,26
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	5	35,71	3	15,79
He recibido mensajes obscenos o de desconocidas.	2	14,29	2	10,53
No estoy de acuerdo con ninguna	6	42,86	10	52,63
TOTAL	14	100	19	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Contestando a la pregunta vemos que en el grupo 2 un 62% indica que nunca reciben llamadas en la noche, en cambio en el grupo 3 el 39% indica que algunos días si las recibe. Se indica también en ambos grupos en un rango del 43 al 53% que nunca han sido objeto y sujeto de ofensa usando el internet.

Tabla 66

P99 Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Estoy enganchado con algún juego o conozco a alguna persona que en cuento llega a casa no para de jugar	3	17,65	1	8,33
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado que solo.	6	35,29	0	0
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	4	23,53	5	41,67
No estoy de acuerdo con ninguna	4	23,53	6	50
TOTAL	17	100	12	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Con los datos obtenidos nos podemos dar cuenta de las percepciones que tienen los jóvenes cuando usan los video juegos. En el grupo 2 un 35% afirma que es más divertido jugar acompañado, y en el grupo 3 un 42% afirma que los video juegos le permiten hacer cosas que no puede hacer en la vida real, esto nos permite afirmar que los video juegos son usados por la cualidad de socializar mientras se los usa, así como por la necesidad de hacer cosas nuevas. Estas características sería muy importante aprovecharlas cuando se diseñan experiencias de aprendizaje, para que estas sean más llamativas a los estudiantes.

4.5.2 Mediación familiar en relación a la tecnología

Tabla 67

P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectada a Internet? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. De Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Me preguntan qué hago	9	23,68	3	13,04
Echan un vistazo	6	15,79	2	8,7
Me ayudan, se sientan conmigo	3	7,89	1	4,35
Están en la misma habitación	3	7,89	1	4,35
Comprueban después por dónde he navegado	4	10,53	1	4,35
Miran mi correo electrónico	1	2,63	0	0
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	4	10,53	2	8,7
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	8	21,05	0	0
No hace nada	0	0	13	56,52
TOTAL	38	100	23	100
P49 Cuando navegas por Internet según tus padres ¿Qué cosa no puedes hacer? (Es posible más de una respuesta)				
Comprar algo	10	21,27	5	21,74
Chatear o usar el Messenger	2	4,25	1	4,35
Dar información personal	10	21,27	6	26,09
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	6	12,76	2	8,7
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	4	8,51	0	0
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	2	4,25	0	0
Ver videos o fotos	3	6,38	0	0
Colgar videos o fotos	4	8,51	0	0
Enviar mensajes a teléfonos móviles	4	8,51	0	0
Enviar correos electrónicos	2	4,25	0	0
Jugar	0	0	0	0
No me prohíben nada	0	0	9	39,13
TOTAL	47	100	23	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Citando a Rodríguez (2012) el educar niños y adolescentes en la era digital exige desechar los estilos de educación que son obsoletos e integrar aquellos que basados en el diálogo ayudan a los adolescentes a reflexionar sobre las reglas. Según lo investigado en el grupo 2 con un 23,68% les preguntan que están haciendo, pero en el grupo 3 el 50% de jóvenes reportan que sus familias no hacen nada cuando ellos navegan por internet. En lo referido a las cosas que no pueden hacer en un rango del 21 al 26% en ambos grupos los padres les prohíben dar información personal. Sin embargo es preocupante que en el grupo 3 un 39% indica que los padres no les prohíben nada. La familia tiene una responsabilidad vital en encontrar nuevas formas de comunicación sobre los temas que les interesa a sus hijos, para entregar una mediación adecuada, que les permita evitar peligros y aprovechar las bondades de las tecnologías.

Tabla 68

P64 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	4	22,22
No	12	92,31	10	55,56
Si	1	7,69	4	22,22
TOTAL	13	100	18	100
P65 ¿Por qué motivos?				
Por el tiempo que lo uso	0	0	3	50
Por el momento del día en que lo uso	0	0	0	0
Por el gasto que hago	1	100	3	50
TOTAL	1	100	6	100
P66 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?				
No contesta	0	0	4	22,22
No	8	61,54	11	61,11
Si	5	38,46	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3

Nuevamente citamos a Rodríguez (2012) sobre la necesidad de involucrar nuevas formas de diálogo y acordar reglas basadas en el respeto y no en la imposición. En el

grupo 2 un 92% y en el grupo 3 un 56% indica que no discute con los padres por el uso que hace del móvil, y cuando discuten es por el tiempo o por el gasto que hacen. También se indica que en un 61% aproximadamente no los castigan o premian con el uso del móvil.

La interiorización de reglas y normas es un proceso que las familias deben iniciar desde los primeros años, para que al llegar a la adolescencia la estructura moral del joven pueda seguir fortaleciéndose y le permita tener una sana convivencia grupal.

Tabla 69

P92 Los video juegos ¿Con quién sueles jugar?				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. De Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego solo	9	36	4	28,57
Con mi madre	1	4	0	0
Con mi padre	3	12	0	0
Con mis hermanos/as	7	28	5	35,71
Con los amigos/as	5	20	5	35,71
TOTAL	25	100	14	100
P93 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	9	69,23	8	44,44
Si	3	23,08	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100
P94 ¿Por qué motivos?				
Por el tiempo que paso jugando	1	20	3	75
Por el momento en el que juego	1	20	0	0
Por el tipo de juegos	3	60	1	25
TOTAL	5	100	4	100
P95 ¿Te premian o te castigan con los video juegos?				
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	6	46,15	9	50
Si	6	46,15	2	11,11
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Continuamos hablando de la negociación y aceptación de reglas, como lo ha mencionado Rodríguez (2012) el educar niños y jóvenes en la era digital exige nuevas formas de disciplina, basadas en acuerdos. Se observa en la tabla que en un rango del 50 al 70% usan los video juegos, con sus hermanos o sus amigos, y en un rango del 44 al 69% de encuestados indica que no discuten con sus padres sobre este tema y cuando es motivo de discusión es por el tiempo que usan o por el tipo de juego. Pero si los castigan o premian con el uso de estos videos juegos así lo indica el grupo 2 en un 46,15%, y en el grupo 3 no lo hacen con un 50%.

El manejo de reglas y acuerdos es fundamental en la formación del ser moral, y es en el hogar en donde se van cimentando su formación, por lo que el papel de la familia es vital dentro de este tema.

Tabla 70

P96 ¿Sabes tus papás de qué van los video juegos con los que juegas?				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	1	7,69	7	38,89
No	3	23,08	4	22,22
Si	8	61,54	4	22,22
No lo sé	1	7,69	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100
P97 Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
No contesta	1	7,69	7	38,89
Si con todos	5	38,46	6	33,33
Con algunos sí, con otros no	7	53,85	4	22,22
No me dejarían jugar con casi ninguno	0	0	1	5,56
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Observando los datos vemos que en el grupo 2 el 62% de padres y en el grupo 3 el 22% conoce la temática de los juegos. Si los padres supieran de que van los juegos en el grupo 2 un 53,85% dice que los dejarían jugar con algunos y no con otros y en el grupo 3 el 38,89% no contesta.

Tabla 71

P107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la Tv?				
Opción	Grupo 2 6to. De primaria		Grupo 3 1ro. Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	0	0	0	0
No	7	53,85	14	77,78
Si	6	46,15	4	22,22
TOTAL	13	100	18	100
P108 ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)				
Por el tiempo que paso viendo la tele	4	66,67	2	40
Por el momento del día en el veo la tele.	1	16,67	0	0
Por los programas que veo	1	16,67	3	60
TOTAL	6	100	5	100
P109 ¿Te castigan o premian con la tele?				
No contesta	0	0	0	0
No	8	61,54	17	94,44
Si	5	38,46	1	5,56
TOTAL	13	100		100
P110 Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?				
No contesta	0	0	0	0
Yo mismo	4	30,77	3	16,67
Mis hermanos/as	1	7,69	0	0
Mi padre	1	7,69	2	11,11
Mi madre	2	15,38	2	11,11
Entre todos, lo negociamos	5	38,46	11	61,11
TOTAL	13	100	18	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Observando los datos de la tabla vemos que en un rango del 54 al 78% indica que no discuten con sus padres por el uso que hacen de la televisión y cuando lo hacen es por el tiempo que observan esta pantalla y por los programas que se mira. En un rango del 62 al 95% no los castigan ni premian con la televisión, y cuando miran programas en familia en un rango del 39 al 61% lo negocian entre todos. La educación axiológica de niños y jóvenes debe estar basada en acuerdos, que incluyen

el uso de las Tic y los programas que pueden mirar en la televisión. De esta manera se está fomentando su desarrollo moral, y preparando una vida adulta responsable.

Tabla 72

P111 ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)				
Opción	Grupo 2 6to. Primaria		Grupo 3 1ro Bachillerato	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Películas	13	24,07	16	28,57
Dibujos animados	11	20,37	9	16,07
Deportes	5	9,25	3	5,36
Series	7	12,96	7	12,5
Concursos	3	5,55	5	8,93
Documentales	4	7,4	4	7,14
Noticias	1	1,85	2	3,57
Programas del corazón	5	9,25	7	12,5
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo,etc)	5	9,25	3	12,5
TOTAL	54	100	56	100
No contesta	0	0	0	0
Me dejan ver todos los programas.)	1	7,69	15	83,33
Si hay programas que no me dejan ver	12	92,31	3	16,67
TOTAL	13	100	18	100
P113 ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)				
Películas	3	20	1	33,33
Dibujos animados	0	0	1	33,33
Deportes	0	0	0	0
Series	0	0	0	0
Concursos	0	0	0	0
Documentales	1	6,66	0	0
Noticias	0	0	0	0
Programas del corazón	9	60	0	0
Reality Shows	2	13,33	1	33,33
TOTAL	15	100	3	100

Autora: Jeanneth Martínez

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3.

Contestando a la pregunta vemos que en un rango del 24 al 28% el contenido preferido son las películas, y el contenido menos usual son las noticias con un rango del 2 al 4 %. En el grupo 2 el 92% indica que hay programas que no los dejan ver, pero en el grupo 3 un 83% indica que le dejan ver todos los programas. En cuanto al tipo de programas que no los dejan ver el grupo 2 en un 60% no le dejan ver programas de corazón, al 13% no mira reality shows. En cambio en el grupo 3 apenas tres jóvenes contestan que le prohíben las películas y los programas de reality shows. La mediación familiar en el uso de la televisión es fundamental porque los niños y jóvenes requieren el acompañamiento para reflexionar sobre los contenidos que observan. Como lo afirma Rodríguez (2012) las familias deben volver a conversar "por que sí", como una estrategia de educación responsable, considerando el uso extendido que los niños y jóvenes hacen de las diferentes pantallas.

4.6 Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)

El Instituto Latinoamericano de la Familia (ILFAM) propuso una encuesta para conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar, se les averiguó sobre algunos temas, y los resultados fueron:

- a. Conformación de la familia ideal: un 90% indicó que debería ser padre, madre e hijo, a pesar de que por muchos factores este tipo de organización está cambiando.
- b. La forma de valorar la relación familiar: en general se calificaron entre buena y muy buena, a pesar de que como investigadora se pudo observar que en algunas hay situaciones tensas e incluso de ruptura, pero quizá los niños y jóvenes investigados, están respondiendo al ideal que ellos quisieran vivir, más que a su situación real.
- c. El uso del tiempo libre en familia: las actividades más frecuentes son paseos y fiestas familiares. Estos momentos sirven para estrechar los lazos afectivos y mejorar la comunicación.

d. Los factores que afectan la estabilidad familiar: de todos los factores enunciados, económico, social, intrafamiliar, indicaron que pocas veces los afecta. Esta percepción nos remite a la misma reflexión del literal b.

e. Valores en la convivencia familiar: no hubo preferencia por ninguno de ellos, todos fueron señalados como prioritarios: responsabilidad, honestidad, respeto, comunicación, solidaridad, amor, fidelidad, amistad, autoestima, alegría, paciencia, tolerancia.

f. En el tema del aborto un 64% se manifestó en contra de realizarlo. El resto argumentó razones como la salud de la madre, como una razón para efectuarlo.

g. En lo referido a los temas concretos en que se desearía capacitación, un 78% indicó el tema de dificultades en la adolescencia, y la relación padres-hijos.

Este trabajo permitió conocer la percepción de los jóvenes respecto al ambiente familiar, y su ideal de familia, aunque por datos estadísticos sabemos que la estructura familiar está cambiando, y esto genera nuevas dificultades y también nuevas posibilidades de cambio.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

5.1.1 Redes sociales y pantallas

a. Todos los niños y jóvenes investigados usan teléfono celular y un 80% de ellos tienen celular propio.

b. Los niños y jóvenes miran todo tipo de programación en la televisión y el internet, y no existe filtros de contenidos para estos últimos, por lo que pueden acceder muy fácilmente a todo tipo de contenidos, sin discriminación alguna.

5.1.2 Redes sociales y mediación familiar

a. Un 77% de niños y jóvenes reportan que tienen 3 o más televisores sin embargo para el grupo de 17 años la mediación familiar es casi nula, pues pueden acceder a mirar cualquier tipo de programación, y la familia no hace mayor control.

b. El acceso al internet es indiscriminado, sobre todo para los jóvenes de 17 años que fueron investigados, la familia no realiza ninguna supervisión, y por lo tanto los chicos pueden acceder a los contenidos sean o no los adecuados, o sean o no nocivos para ellos.

5.1.3 Redes sociales y ámbito escolar

a. En un rango del 83 al 100% los niños y jóvenes reportan que usan el computador para realizar las tareas, esto nos indica el grado de penetración que tiene estas tecnologías, y que seguirán aumentando o manteniéndose pues la sociedad va de forma inevitable a un uso masificado de las Tics.

b. En lo referido al uso que realizan los docentes del internet como herramienta en el aula, llama la atención el dato sobre todo del grupo 3 que indica que el 100% de

de docentes, no usan esta herramienta. Es muy preocupante pues si los jóvenes por fuera del sistema escolar son usuarios cotidianos de este sistema y dentro de él no se aprovechan sus recursos, estamos desperdiciando herramientas novedosas, útiles y significativas para nuestros estudiantes.

5.1.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades

a. Un 50% de niños y jóvenes están solos cuando navegan, y esto ocasiona una actitud de riesgo, ante situaciones de acoso en la red e incluso robo y estafas.

b. Las herramientas que ofrece el internet como son: blogs y páginas web son escasamente realizadas por los niños y jóvenes, pues apenas en un rango del 6 al 16% han usado esta herramienta, lo cual nos indica que se está desperdiciando una oportunidad importante de aprendizaje.

5.2 Recomendaciones

5.2.1 Redes sociales y pantallas

a. Siendo el celular un instrumento de uso tan cotidiano para niños y jóvenes se recomienda realizar campañas dentro de cada centro educativo, no solo para un uso adecuado y un control de sus gastos, sino incluso para reciclaje adecuado de estos instrumentos.

b. Dentro de cada institución educativa se requiere trabajar sobre los efectos positivos y negativos que puede tener el uso del televisor, para formar televidentes críticos, que incluso en un momento puedan de forma organizada exigir una televisión de calidad, a riesgo de que se queden sin usuarios.

5.2.2 Redes sociales y mediación familiar

a. Las escuelas, los centros comunitarios, las iglesias, los medios de comunicación, la administración pública deberían realizar campañas para concienciar a los padres

de familia y adultos en general de la necesidad urgente de una mediación hacia los jóvenes para que puedan usar de manera responsable las diversas pantallas, pues de esta forma estaremos contribuyendo a la formación de ciudadanos digitales, y no consumidores indiscriminados que es lo que ahora existe.

b. Es necesario tomar conciencia del rol vital que tiene la familia para que sus hijos puedan usar de forma adecuada los contenidos de la red. Para esto los padres y madres de familia deberán capacitarse en su uso, para ser mediadores adecuados en este tema.

5.2.3 Redes sociales y ámbito escolar

a. Continuar aprovechando los recursos que nos ofrecen las Tics para el desarrollo y formación de nuestros niños y jóvenes.

b. El sistema educativo y los propios docentes debemos capacitarnos en las herramientas que nos ofrece el internet, no solo para la realización de tareas, sino y sobre todo una herramienta para el trabajo en el aula, pues así estaremos dándoles criterios de uso y aprovechamiento a nuestros estudiantes, pues con nuestro ejemplo ellos podrán realizar usos más provechosos y significativos del internet, y los estaremos formando para la sociedad del conocimiento hacia la cual inevitablemente nos dirigimos.

5.2.4 Redes sociales, riesgos y oportunidades

a. La falta de mediación familiar cuando nuestros niños y jóvenes se encuentran frente a las pantallas, provoca riesgos, por lo que cada centro escolar y la administración pública serán las encargadas de concienciar sobre los riesgos que se tienen al acceder a estas tecnologías sin criterios de discernimiento.

b. Las oportunidades que ofrece la Web, son innumerables. Se debería aprovechar por sobre todo las herramientas de los blogs y las páginas web, para tomando una área que está muy cerca de los intereses de los jóvenes y niños, puedan usarse

con contenidos educativos, y no solo formales sino también comunitarios o familiares.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

1. *Adicción al internet*. Disponible en: <http://internet-addiction-disorden.blogspot.com/>, consultado el 3 de septiembre del 2011 a las 17:52
2. Artopoulos Alejandro. (2012). *La sociedad de las cuatro pantallas, una mirada Latinoamericana*. Argentina. Fundación Telefónica y Editorial Planeta.
3. Carrión, S. (2001). *Transversalidad en el currículo*. Loja. UTPL
4. *Constitución Política del Ecuador*. (2008). Quito: Ministerio de Gobierno, Policía y Cultos.
5. *Código de la niñez y adolescencia*. (2003). Quito. Registro oficial No.737
6. El ciber acoso es el mayor peligro de las redes sociales. Disponible en: <http://ciberacoso.wordpress.com/2009/11/11/el-ciberacoso-es-el-mayor-peligro-de-las-redes-sociales-online/> consultado el 31 de agosto de 2011 a las 20:10
7. "El 80% de chicos de hasta 17 años ya tiene en sus manos un celular". El Comercio, 28 de julio del 2011. Página 12.
8. Gimeno, J. (2006). *Educar convivir en la cultura global*. Lima: Empresa Editora El Comercio.
9. *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. (2011). Quito: Registro Oficial No. 417.
10. Martí Eduardo, Onrubia J. (2006). *Psicología del desarrollo: El mundo del adolescente*. Lima: Empresa Editora El Comercio.
11. *Medidas de seguridad con la cámara web*. Disponible en: www.pantallasamigas.net, consultado el 4 de septiembre del 2011 a las 18:22
12. Perfil de salida de Educación Básica Disponible en: <http://www.educacion.gov.ec>, consultado del 2 de septiembre del 2011 a las 16:58
13. Piscitelli Alejandro, <http://mediateca.fundacion.telefonica.com/visor.asp?e7518-a14731>, consultado el 9 de septiembre de 2011 a las 17:50
14. Prats Fernández Miguel Ángel, 2005. ¿Qué implica la alfabetización digital?, disponible en: <http://www.educaweb.com/noticia>, consultado el 12 de septiembre del 2011
15. Riesgos en la web. Disponible en: www.sextorsion.es consultado el 29 de agosto de 2011 a las 18:15
16. Rodríguez Nora. (2012). *Educar niños y adolescentes en la era digital*. Barcelona: Espasa Libros.

17. Salm Randall. (2006). *La solución de conflictos en la escuela*. Lima: Empresa Editora El Comercio
18. Schalk A. (2010). El impacto de las Tic en la educación, Disponible en: [UNESCO.org/new/UNESCO/resources/online-materials/Publications/unesdoc-database/](http://unesco.org/new/UNESCO/resources/online-materials/Publications/unesdoc-database/). Consultado 20-07-2011. 18:26
19. Sociedad de la información. Disponible en: http://scielo.iscii.es/scielo.php?pid=S1139-763220090004000048&script=sci_arttext, consultado el 16 de agosto de 2011
20. UNESCO (2008) Estándares de competencia en las Tic para docentes. Disponible en: <http://www.eduteka.org/pdfdir/UNESCOEstandaresDocentes.pdf> (Consultado el 6 de septiembre del 2011 a las 22:31)
21. Vaidhyanathan Siva. (2012). *La googlización de todo*. México: Editorial Océano.

7. ANEXOS

Anexo1

8. Anexos



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja



MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)

Rector – Director de Instituciones Educativas

En su despacho.-

De mi consideración:

La Universidad Técnica Particular de Loja, viene trabajando en varias líneas de Investigación en el ámbito de la Educación, en cooperación interinstitucional con varias Universidades e instituciones relacionadas con aspectos sociales. Además es interés de nuestra institución en la formación superior, aportar al proceso de investigación nacional que responda a la necesidad imperiosa de que en el Ecuador se realicen estudios con un alto nivel de impacto en el desarrollo educativo y socio-económico.

Por ello, me permito dar a conocer que en el ámbito de "La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país", se ha planificado el proyecto de Investigación Nacional sobre esta temática, el mismo que tiene por objetivo general: "Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país".

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Jeaneth Martínez, egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

Es importante indicar que la UTPL se encuentra apoyando el trabajo de nuestros egresados y la labor que desplegarán en esta investigación, puesto que los datos levantados serán utilizados con fines netamente académicos e investigativos, guardando así la identidad de las personas e instituciones participantes. Una vez que se tenga los resultados analizados, se entregará el debido reporte a usted.

Segura de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular me suscribo de Ud.

Atentamente,

MARÍA ELENA AGUIRRE BURNEO

Mg. María Elena Aguirre Burneo,

DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA



La Señora Jeaneth Martínez realizó esta actividad desde las 11h00 hasta las 12h20.

Susana Espinosa
Lic. Susana Espinosa

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?

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

2. ¿Cuántos años tienes?

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

3. Sexo

- Masculino
- Femenino

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

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

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

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

6. ¿Tienes ordenador en casa?

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

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

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?

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

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?

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

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

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

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

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

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?

- No (pasa a la pregunta 21)
- Sí

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ordenador

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

- PlayStation 2
- PlayStation 3
- XBox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- Game Boy
- Ninguna de las anteriores

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión

No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé