UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIA DE LA EDUCACIÓN

"Generaciones interactivas": estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas, realizado en la escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto", colegio Nacional "Julio Isaac Espinosa Ochoa" y colegio Técnico "Puyango" de la ciudad de Alamor, provincia de Loja en el año 2011"

Trabajo de fin de carrera previo a la obtención del título de licenciada en ciencias de la educación.

AUTORA:
Miriam de Jesús Ramírez Granda

MENCIÓN:
Educación Básica.

DIRECTORA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:
Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE CARRERA:
Mg. Alicia Josefina Capa Alvarado.

CENTRO UNIVERSITARIO ALAMOR
2012.

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

CERTIFICACIÓN

Mg. Alicia Josefina Capa Alvarado.

TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.

C E R T I F I C A:

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

Loja, mayo del 2012.

F……

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, **MIRIAM DE JESÚS RAMÍREZ GRANDA** declaro ser autora del presente trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

F…….

C.I: 070506789-0

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

AUTORÍA

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

F……

Miriam de Jesús Ramírez Granda.

C.I: 070506789-0

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

DEDICATORIA

"Hijos, obedezcan a sus padres esto es lo justo: honra a tu padre y a tu madre, para que seas feliz y goces de una larga vida en la tierra. Y ustedes padres, no hagan de sus hijos unos rebeldes, sino más bien, edúquenlos usando las correcciones y advertencias que puede inspirar el SEÑOR".

Este valioso trabajo de PROGRAMA NACIONAL DE INVESTIGACIÓN (TESIS) lo dedico principalmente a DIOS, por su poder maravilloso de crear Seres Especiales en nuestras vidas, por el grandiosos Don de la Vida y por la bella oportunidad de cumplir una meta más trazada en mi vida; el lograr un título profesional, el cual ha sido de mucho esfuerzo y dedicación.

Quiero dedicar este trabajo especialmente:

- A dos grandiosas y bellas mujeres, mi abuelita Martha Romero y mi madrecita Astrid Granda, quienes con su Don Maternal han logrado formar y educar buenas(os) hijas(os) y nietas(os). Les dedico la adquisición de mi profesión, porque gracias a ellas he logrado hacer realidad mis sueños, educarme profesional, moral y espiritualmente.
- A mi papá Manuel Ramírez por darme la vida y por los años compartidos con mi familia.
- A mi querido esposo Johnny Jaramillo por ser el compañero que Dios eligió en mi vida; por su amor, apoyo, paciencia y comprensión.
- A mis hermanas Margeory, Jessenia, Jenny y Yajaira por su cariño y apoyo durante mis estudios.
- A mi hermano Anggy y mi sobrina Dámary por ser las razones de mi inspiración y dueños de mi corazón.

Miriam Ramírez.

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

AGRADECIMIENTO.

Me siento profundamente agradecida con todas las personas que Dios ha cruzado en mi vida y que me han inspirado, conmovido e iluminado para poder culminar mi carrera.

- ✓ Quiero expresar mi reconocimiento y gratitud a la Universidad Técnica particular de Loja, a los decentes de la Escuela de Ciencias de la Educación por compartir generosamente su sabiduría y divinidad.
- ✓ A mis valientes y hermosas madres Marthita y Astrid, a mis queridas hermanas, a mi hermano, a mis cuñados y mis sobrinos por su valioso apoyo durante estos años de mis estudios.
- ✓ A mi esposo Johnny, por demostrar que su amor y apoyo no tienen límites; y de manera especial a la familia Jaramillo Martínez por abrirme su corazón y brindarme su generosa ayuda.
- ✓ A la directora del Programa Nacional de Investigación Mg. María Elvira Aguirre y a mi tutora de tesis Lic. Alicia Jumbo, por su guía para la elaboración de este trabajo y que por motivos de salud no pudo seguirme guiando para culminar mi tesis.
- ✓ A las instituciones Educativas escuela “Dos de Agosto”, colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y colegio Técnico Puyango, por su apertura como muestra investigativa para el triunfo de este Proyecto.
- ✓ A mis compañeras(os) y amigas de la Universidad, especialmente a Gloria, Katy, Dolores y Lucia, por su apoyo, momentos compartidos y sabios consejos durante nuestros años de estudio.

Miriam Ramírez.

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

INDICE

Portada……,…… i

Certificación……..... ii

Acta de cesión de derechos…….. iii

Autoría…….. iv

Dedicatoria…… v

Agradecimiento…… vi

Índice……... vii

1. RESUMEN……..... 1

2. INTRODUCCIÓN…… 2

3. MARCO TEÓRICO 5

3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar. 5

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa. 5

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC. 9

3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas. 11

3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años. 11

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s. 21

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´s. 24

3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s. 26

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación. 26

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar. 30

3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy) 34

4. METODOLOGÍA 38

4.1. Diseño de la investigación 38

4.2. Participantes de la investigación 38

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación 39

4.3.1 Técnicas 39

4.3.2 Instrumentos 39

4.4. Recursos 39

4.4.1 Humanos 40

4.4.2 Institucionales 40

4.4.3 Materiales 40

4.4.4 Económicos 40

4.5. Procedimiento 40

4.5.1. Acercamiento a las instituciones educativas 41

4.5.2. Aplicación de los instrumentos.

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS 43

5.1. Caracterización sociodemográfica 44

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño 44

5.2. Redes sociales y pantallas 50

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twiter, hi5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo. 50

5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, video juegos, computador) y pautas de consumo. 52

5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en el ámbito familiar y escolar. 53

5.3. Redes sociales y mediación familiar 55

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar 55

5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías en el entorno familiar. 56

5.3.3. tiempo dedicado 57

5.3.4. Relación de "poder adquisitivo" de la tecnología en la familia 58

5.4. Redes sociales y ámbito escolar 59

5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar**.** 59

5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar**.** 59

5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar y familiar. 60

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades 61

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías. 62

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología. 63

5.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad 64

5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM) 145

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES 145

6.1. CONCLUSIONES 145

6.1.1. Redes sociales y pantallas 145

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar 145

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar 146

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades 147

6.2. RECOMENDACIONES 147

6.2.1. Redes sociales y pantallas 147

6.2.2. Redes sociales y mediación familiar 148

6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar 148

6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades 149

7. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS 150

8. ANEXOS 152

1. RESUMEN.

Con el continuo progreso tecnológico, niños, jóvenes y adultos cada día estamos en la necesidad de instruirnos más y aprender acerca de las diferentes pantallas tecnológicas. Por ello, la presente investigación designada a niños y adolescentes de 6 a 18 años del cantón Puyango, parroquia Alamor permite: conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y comunicación entre los niños y jóvenes de diferentes centros educativos; conocer la situación familiar de los menores investigados; identificar pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de inercia, el momento y la duración; presentar los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del empleo de las tecnologías e indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

Los resultados obtenidos permiten identificar, clasificar y validar el uso y tiempo que dedican los menores a las nuevas pantallas especialmente a: la televisión, computador “internet”, teléfono celular y videojuegos. Concluyendo que en el ámbito escolar y familiar hace falta una adecuada capacitación tanto en formación y control sobre las TIC´s.

2. INTRODUCCIÓN.

La Organización Universitaria Interamericana (OUI), fundada en 1974 como una asociación sin fines de lucro que persigue objetivos especialmente educativos mediante la cooperación entre Universidades de las Américas. Por ello la Universidad técnica Particular de Loja (UTPL), es miembro activo de esta organización y con el apoyo de los egresados de la Escuela de Ciencias de la Educación y el Centro de Investigación de Educación y Psicología –CEP ha planteado el Proyecto Nacional de Investigación bajo la temática **"GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR. ESTUDIO DE NIÑOS Y JÓVENES FRENTE A LAS PANTALLAS",** que será llevado a cabo mediante la investigación de encuesta y enfocado principalmente en el ámbito escolar y familiar; este proyecto educativo le brindará un aporte fructífero al Ecuador.

Este importante tema de Generaciones Interactivas ha sido aplicado en más de 2.000 colegios de diferentes países como: España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes que comprenden las edades entre 6 y 18 años. (Manual de trabajo de investigación y elaboración del informe de fin de carrera Mgs. María Elvira Aguirre). Por esto la Universidad Técnica Particular de Loja, ha querido aportar con el estudio en el ámbito de las Generaciones Interactivas en Ecuador, ya que el conocer como es la relación de los niños y jóvenes frente a estas nuevas pantallas tecnológicas, permitirá tener un mapa situacional sobre esta temática.

Para llevar a cabo el presente proyecto la Universidad ha asignado para cada egresado un mínimo de tres instituciones educativas y diez niños y jóvenes del medio donde radican o fuera de ello, como muestra investigativa; facilitándole tres cuestionarios que son aplicados mediante encuesta, estos cuestionarios están diseñados para cuatro grupos de niños y jóvenes ecuatorianos de Educación general Básica y Bachillerato; los grupos están distribuidos de la siguiente manera: 1er. Grupo niños de 6 a 9 años que cursen entre 2do. o 5to. Año de Educación Básica, el cuestionario consta de 31 preguntas. 2do. Grupo niños de 10 a 14 años que cursen entre 6to. o 10mo. Año de Educación Básica, el cuestionario consta de 126 preguntas. 3er. Grupo jóvenes de 15 a 18 años que cursen entre I o III año de Bachillerato, el cuestionario consta de 126 preguntas. Y 4to. Grupo niños y jóvenes de 10 a 18 años

que cursen cualquier año, el cuestionario se denomina ILFAM “Instituto Latinoamericano de la Familia” que consta de dos aspectos generales y familiares.

Este proyecto investigativo tiene como finalidad el logro del presente **objetivo**: conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país. Y como objetivos **específicos**: conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados. Identificar las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares, el lugar de inercia, el momento y la duración. Conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías. Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías. Así mismo, mediante el ILFAM conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar (económico, psicológico, físico, moral y espiritual).

Los apartados de este Proyecto Investigativo se articulan en cuatro partes, conformados de la siguiente manera: en el marco teórico se analizan contenidos referentes a la caracterización sociodemográfica ecuatoriana principalmente de la parroquia Alamor como medio encuestado tanto en el ámbito escolar como familiar, en donde a su vez se enfocan temas y análisis del entorno educativo, la comunidad educativa y la demanda de la educación en las TIC´s (Tecnologías de la Información y la comunicación). También nos enfocamos en la situación de Niños y Adolescentes ante las pantallas, principalmente en las pautas de consumo, riesgos y oportunidades que plantean estas TIC´s. además se contemplan estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC´s tanto en el ámbito de la regulación, mediación familiar y alfabetización. En la Metodología me rijo principalmente al diseño de la investigación, a las dimensiones, a la población, a los instrumentos, a los procedimientos y a los recursos empleados en el presente proyecto investigativo. Posteriormente continúo con el análisis, interpretación y discusión de resultados obtenidos en la encuesta investigativa; aquí se detalla las preguntas aplicadas con sus respectivas tablas y análisis estadístico, obteniendo de ello los resultados finales y objetivos planteados. También se enfatiza los datos obtenidos en el cuestionario ILFAM. Y de lo investigado y analizado procedo a dar las conclusiones y recomendaciones tanto en el ámbito familiar como escolar, haciendo hincapié en un correcto uso y tiempo adecuado en la utilización de estas nuevas pantallas

tecnológicas. Finalmente presento los anexos como material de evidencia de esta investigación.

El cumplimiento de los objetivos se logra mediante la aplicación de la encuesta, realizada a cada estudiante donde pude conocerse como es la relación de estos jóvenes frente a las nuevas pantallas tecnológicas: televisión, computador (internet), teléfono celular y videojuegos; tanto en el medio escolar como familiar. Estos objetivos logrados abarcan el uso, tiempo, programación, riesgos, oportunidades, etc. de estas pantallas; en la formación educacional, mental, física y espiritual de los niños y adolescentes.

Éste tema es importante e interesante, ya que en la actualidad vivimos en un mundo lleno de tecnología, en cierta medida nos brinda muchos beneficios para diferentes situaciones tanto educativas, laborales, familiares, de salud, etc. por ello es de vital importancia la intervención de los docentes y padres de familia como guías y protectores de sus hijos y de sus alumnos, para formar seres consientes y responsables en el uso y utilidad de estas nuevas pantallas tecnológicas.

3. MARCO TEÓRICO.

3.1 CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA, DEL AMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

El presente trabajo investigativo es realizado en base a las instituciones educativas de la parroquia Alamor del cantón Puyango, por ello se hace una breve introducción referente al cantón: se encuentra ubicado al Sur Occidental de la provincia de Loja, a 214 Km. de la capital provincial, en el hemisferio Sur Occidente, comprende una Latitud de 4° 2” al Sur y 80° 1” de Longitud Occidente. Tiene una Superficie de 634 Km².

Puyango posee 96 escuelas primarias y 18 Pluridocentes, 69 Unidocentes, 7 completas y trabajan 181 profesores que acogen a 2.915 educandos a nivel de todo el cantón. En el nivel secundario existen 10 Colegios con varias especializaciones, 2 son a distancia con asistencia los días sábados o domingos. Además algunas de estas instituciones educativas cuentan con laboratorio de computación teniendo la materia y especialidad de informática, pero son pocas las instituciones que cuentan con el servicio de internet. Puyango (2010). "Antecedentes Históricos", Plan de Desarrollo Puyango. . Obtenido de www.municipiopuyango.gov.ec.

Además con los resultados obtenidos por El Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) 2010, se determina que en el cantón Puyango existe un total de 15.513 habitantes, correspondiendo 7.627 al sexo femenino y 7.886 al sexo masculino. Lo que establece que ente medio encuestado existen más habitantes hombres que mujeres. *Instituto Nacional de Estadistica y Censo INEC*. (2010). Obtenido de www.inec.gov.ec.

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

En el ámbito escolar y familiar especialmente en este medio encuestado, se puede observar que se ha dado un constante cambio debido a las nuevas tecnologías lo que produce efectos significativos y visibles en la forma de vida, el trabajo y el modo de entender el mundo de la gente. Estas tecnologías influyen directamente en los procesos tradicionales de enseñar y aprender; y con la rapidez de

las comunicaciones aumenta más el acceso a las nuevas tecnologías en la casa, en el trabajo y en los centros escolares, lo cual simboliza que se aprende constantemente.

"Las nuevas tecnologías son efecto del continuo desarrollo de la tecnología sobre la educación". Por ello la información tecnológica, como una importante área de estudio en sí misma, está afectando los métodos de enseñanza y de aprendizaje a través de todas las áreas del currículo, lo que crea expectativas y retos. Por ejemplo, la fácil comunicación mundial proporciona el acceso instantáneo a un vasto conjunto de datos, de modo que despierta nuestro sentido de la curiosidad y de la aventura obligándonos al mismo tiempo a hacer un mayor esfuerzo de asimilación y discriminación. Tolsán Caballero, J. (2001). Facultad de Comunicación, Universidad de Navarra, investigación impulsada por el Foro Generaciones Interactivas, promovido por Telefónica. pisponible en htt://www.planetadelibros.com/pdf/492856.

Pero en la actualidad muchos países han comenzado a tomar conciencia de que el uso de los medios audiovisuales permiten superar las barreras geográficas, estos medios pueden trasladar a los estudiantes experiencias más allá de la clase y difundir instrucción a lo ancho de más amplias áreas, haciendo accesible la educación a más personas. Por ejemplo, España ha experimentado con satélites para difundir materiales educativos para Latinoamérica, en el Reino Unido la Open University (Universidad a distancia) proporciona educación universitaria mediante la radio, la televisión y centros regionales de apoyo. Pero gran ejemplo de educación en nuestro país es la Universidad Técnica Particular de Loja que mediante el uso tecnológico **EVA** (Entorno Virtual de Aprendizaje) permite la formación de muchos profesionales brindándoles una amplia y fructífera información para sus conocimientos.

Puede indicarse que al tiempo que crece la tecnología se incrementan las potencialidades educativas; es decir, el desarrollo de la tecnología de los computadores, de los vídeos discos y los discos compactos, ha dado a la tecnología de la educación mejores herramientas con las que trabajar. Los discos compactos (el CD-ROM y el CD-I) se utilizan para almacenar grandes cantidades de datos, como enciclopedias o películas. Con los nuevos equipos interactivos con computadores y CD-ROM, CD-I, o videodiscos, un estudiante interesado en cualquier asunto puede en cualquier momento utilizar una enciclopedia electrónica, además ver una película

sobre el mismo tema o buscar asuntos relacionados con sólo presionar un botón. Estas estaciones de aprendizaje combinan las ventajas de presentar los materiales con dibujos, películas, televisión y la instrucción añadida mediante el computador. Rodríguez Dieguez, J. (1995). Teoría Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. Extraida de http/www.decirweb.blogsport.com/las-nuevas-tecnologias-en-la-educación.

"Actualmente el uso de las tecnologías de la comunicación como el correo electrónico, el fax, el computador y la videoconferencia, además de los servicios prestados por los satélites, reduce las barreras del espacio y del tiempo; el empleo de estas tecnologías está en aumento y ahora es posible formar a una audiencia muy dispersa con vídeos y audios y obtener otros datos por medio de los cuales se pueden evaluar los trabajos de los alumnos". Por ello se manifiesta que en el lugar investigado ; las escuelas y los colegios cada vez usan más estos medios tecnológicos especialmente la computadora y el Internet, logrando de estas pantallas obtener información sobre la exploración en el área bien en texto, en imagen fija o en vídeo.

Por esto los docentes debemos enseñar a los alumnos a que consideren a los computadores como herramientas que pueden utilizar en todos las matices de sus estudios y en particular, que necesitan las nuevas tecnologías para comunicar ideas, describir objetos y otras informaciones en sus estudios. Esto les permitirá seleccionar el mejor medio para trasladar su mensaje, para estructurar la información de una manera ordenada y para relacionar información que permita producir un documento multidimensional. Por sus amplios beneficios que brindan las nuevas tecnologías son consideradas por algunos autores como Rodríguez J. como el gran poder porque son capaces de moldear, crear o destruir. Se han mantenido alejadas durante mucho tiempo de la educación, de esa educación obligatoria que tiene asignado como principal objetivo la educación integral de la persona para su desenvolvimiento en la sociedad. Sin embargo, ante la evidencia de una desconexión cada vez mayor entre escuela y realidad, se ha buscado en los medios una vía para acercar esa realidad al currículo escolar. Así, unas veces se utilizan los medios, el conocimiento de su estructura y funcionamiento, como objetivos, y en otras ocasiones como instrumentos o recursos que nos acercan, informan, motivan y enseñan.

Haciendo referencia al ámbito familiar, se puede establecer que nuestros hijos forman parte de la Generación Interactiva, caracterizada por el alto grado de posesión de pantallas y tecnologías digitales que han añadido un mayor grado de interactividad entre el hombre y la tecnología, o entre los propios seres humanos gracias a ella. Así, nuestros hijos tienen una gran facilidad para procesar información rápidamente; reciben mucha información y la adquieren por muchos canales distintos, la selección tanto de la información como del canal responde a un impulso muy rápido, que no siempre ha sido pensado ni implica necesariamente una posterior reflexión. Por ello, muchas veces no realizan un análisis crítico de la información recibida, no es difícil imaginarlos en continua acción porque tienden a pensar que es más importante hacer que hacer bien, por lo que les cuesta mucho reflexionar sobre sus propias actitudes y conductas. Necesitan saber para qué les sirve lo que van a realizar en el mismo instante en el que se proponen realizarlo, tienen la atención más diversificada por eso son capaces de realizar varias tareas de forma simultánea, por ejemplo: escuchar música mientras leen, mantener varias conversaciones en el Messenger, Facebook, etc. a la vez que estudian o hacen la tarea.

De esta manera los niños y adolescentes están creciendo en un mundo conectado concurrente; esto les ha generado, por un lado, la necesidad de estar permanentemente conectados. Por otro, una nueva manera de enfrentarse a los problemas o satisfacer las necesidades, cualquier persona del mundo puede resolvérselos o dar cuenta de ellas con tal de que esté conectado a Internet; cualquier pregunta o petición puede encontrar respuesta en la enorme base de datos o la grandiosa comunidad de personas que es la red; en consecuencia no suelen pensar ni evaluar la validez o bondad de la respuesta obtenida, más bien le dan mucha importancia y le dedican tanto tiempo y atención a lo que se dice de ellos en la Red, o a las fotos o vídeos en los que aparecen. Además, experimentan nuevas formas de relacionarse y muchas veces expresan emociones y proporcionan información propia o de otras personas, en diversos formatos (texto, audio o vídeo), sin pudor alguno; también utilizan e incluso dominan los medios de producción digital: cámaras de foto y vídeo, programas para el tratamiento fotográfico, la edición de vídeo o la creación de páginas web. Es decir, no son sólo consumidores digitales, como muchos adultos, sino que también producen y cada vez están más actualizados tanto en las redes sociales como en las otras pantallas tecnológicas.

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.

Cabe reiterar que las TIC (Tecnologías de Información y Comunicación) son herramientas que facilitan algunos aspectos de las relaciones humanas, como la posibilidad de comunicarse e intercambiar información útil entre actores sociales y comunidades, elementos que permiten avanzar hacia su propio desarrollo. La principal propuesta de estas TIC's es enmarca el esclarecimiento de centros digitales llamados también telecentros que definen espacios donde las personas pueden acceder a las Tecnologías de Información y Comunicación y utilizarlas para que respondan a programas y proyectos enmarcados en estrategias de desarrollo atendiendo los intereses propios de la comunidad en que están insertos.

Desde finales del siglo pasado la oferta mediática y tecnológica de la que disponen niños y adolescentes se ha ido enriqueciendo: a los medios considerados tradicionales, como pueden ser la televisión, la radio y las cámaras fotográficas, actualmente se añaden las nuevas tecnologías como los videojuegos, los computadores, Internet y los teléfonos celulares hoy llamadas las nuevas pantallas tecnológicas, ofreciendo al usuario múltiples posibilidades para su aprendizaje como: creatividad, motivación, habilidad, destreza, etc.

Ahora bien, la tecnología avanza más rápido que nuestra capacidad para asimilarla, basta con fijarse en algunos datos para entender la magnitud de lo que algunos llaman la revolución digital ya que el número de internautas en el mundo supera los mil millones; los servicios de juego en red cuentan con casi 700 millones de usuarios; el portal de vídeos en Internet YouTube sirve cada día más de 100 millones de películas; más de un tercio de los habitantes cuenta ya con celular y ya se han vendido más de 37 millones de videoconsolas Nintendo Wii en todo el mundo. Por ello se considera que en el centro de este tornado tecnológico, aparecen niños y jóvenes como el público que más rápidamente se ha adaptado al nuevo escenario de la comunicación. Nuñez Mosteo, T. ((2002)). *"Internet Fábrica de Sueños" disponible en http/www.redcientifica.com/doc.*

Diversos estudios y aportes de varios autores permiten conocer, con profundidad y rigor, el impacto y la penetración en nuestro país de pantallas como televisores, computadoras (Internet), teléfonos celulares y videojuegos, lo que hace

que la demanda de las TIC se incremente cada día. Por otro lado, se considera que una sociedad se encuentra tanto o más desarrollada cuanto mayor es el bienestar material y cultural del que gozan sus miembros; es decir, una sociedad desarrollada se identifica con la solidez de sus sistemas productivos, con la optimización de sus recursos humanos y materiales y con la existencia de redes que permitan la interconexión de todos los elementos, sean éstas físicas (es decir infraestructuras) o meramente relacionales.

En los últimos años, el continuo proceso de transformación social se está viendo sensiblemente afectado por las llamadas **TIC** tecnologías de la información y la comunicación, ya que su inmensa capacidad de almacenamiento, procesamiento y transmisión, permiten un acceso a la información masivo e inmediato, de un modo que ni cualitativa ni cuantitativamente había sido posible en épocas anteriores. Las transformaciones socioeconómicas que de ello se derivan están generando no sólo procesos hasta ahora desconocidos en las relaciones humanas sino que, en definitiva, suponen la configuración de un nuevo modelo de sociedad. Manifiesta Fernández F. “Foro Generaciones Interactivas”, que estas nuevas tecnologías que están provocando una revolución de tan envergadura, son aquellas que tienen por objeto el transporte de la información y su tratamiento; es decir, las redes de telecomunicaciones y la informática, en este campo los nuevos servicios y equipamientos se suceden unos a otros a gran velocidad.

Por otra parte la tecnología de las telecomunicaciones permite la superación de las barreras geográficas y temporales. No obstante, dado que la tecnología requiere habilidades nuevas, puede crear también nuevas diferencias y presentar dificultades de uso para ciertas personas. Fernández, F. (2010). "Foro Generaciones Interactivas" disponible en http:/www.generacionesinteractivas.com

Ésta situación descrita hace que el público infantil y adolescente requiera una atención especial habitualmente nos referimos a menores de edad, personas que están bajo la tutela de sus padres, en proceso de desarrollo y que precisan de una especial protección y guía; en las vidas de estos jóvenes desempeñan un papel decisivo su entorno familiar y escolar los dos principales ámbitos en los que se desenvuelven. Por tanto, padres y educadores son un elemento clave en múltiples

facetas de la vida de niños y adolescentes y una de estas fases es su consumo de pantallas.

3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.

La relación que existe entre las Tecnologías de la Información y la Comunicación con los niños y adolescentes de este medio encuestado (Alamor-Puyango) no está libre de preocupaciones y retos que hay que considerar o tener presente tanto en el ámbito educativo, familiar y social; ya que se caracterizan por ser digitales y por facilitar la interactividad, además les permite el acceso a la comunicación en la que participa generando sus propios contenidos para un uso y disfrute propio o compartido con familiares, compañeros, amigos, etc. Estos medios así como les brindan información adecuada y educativa para su formación personal, también les proporcionan información que puede influir negativamente en la personalidad de los niños o jóvenes, ya que son los que están cada día inmersos en estas nuevas pantallas.

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

Al hablar de pautas de consumo nos estamos refiriendo al uso, tiempo, acceso, contenidos y servicios a utilizar de los niños y jóvenes ante las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), tanto en la escuela, en el medio social y en el hogar, ya que estos son los lugares que con más frecuencia se utilizan éstas tecnologías, sobre todo estas pautas abarcan el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que les acompañan a la hora de hacerlo.

Las nuevas generaciones crecen inmersas en estas nuevas tecnologías, por ello son considerados como el “nativo digital” ya que es aquella persona que ha nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas. Por el contrario las generaciones anteriores, son consideradas como el “inmigrante digital” es decir, es una persona que no ha crecido con el uso de estas tecnologías y que, por diversas razones tanto en el ámbito laboral como familiar, han tenido que aprender a utilizarlas, por lo que no las dominan del

todo, creando en ellos tensión o miedo. Prensky. (2001). *Facultad de comunicación, Universidad de Navarra, investigación impulsada por el Foro Generaciones Interactivas, promovido por Telefónica*. Obtenido de www.planetadelibros.com/pdf/492856.

Pues bien, las nuevas generaciones de nuestro país que comprenden las edades de 6 a 18 años, las pantallas que más suelen utilizar son las siguientes:

- Televisión
- Computador u ordenador
- Internet.
- Teléfono celular o móvil.
- Videojuegos.

LA TELEVISIÓN: consiste en la "transmisión de imágenes ópticas a distancia, valiéndose de ondas hertzianas es decir, por medio de ondas electromagnéticas". Ésta es la pantalla más utilizada desde épocas anteriores, pero actualmente tiene más uso debido a la incrementación de canales por los nuevos satélites como TV cable, DIRECTV que permiten ver imágenes más claras; al igual el ver televisión se ha convertido en un hábito, en la mayoría de las familias las tareas o actividades son compartidas con la televisión como: estudiar, jugar, comer y descansar; lo que hace que los niños y jóvenes permanezcan muchas horas viendo la televisión. La televisión nace emparentada con las artes visuales, con la música, con los relatos cortos y se muestra más inclinada a representarlos que a una novela clásica o un tratado académico La televisión transmite también eventos deportivos y políticos, películas, óperas, ballets, obras de teatro y espectáculos de la más diversa índole. La emisión, a través de un formato televisivo de una obra creada fuera de este medio introduce obvias alteraciones en su lenguaje originario y en su forma de relación con el público.

Actualmente con el aumento de las velocidades de conexión a Internet, el avance de la tecnología, el aumento del número total de internautas en línea, y la disminución en gastos de conexión , se ha hecho cada vez más común encontrar el contenido tradicional de televisión accesible libremente y legalmente sobre Internet. Además, han aparecido contenidos de televisión solamente disponibles en Internet que no es distribuido vía cable, satélite, o sistemas terrestres. La televisión por Internet utiliza las conexiones de Internet para transmitir vídeo desde una fuente (host u origen)

hasta un dispositivo (normalmente el usuario), estas son algunas de las formas para hacerlo: Ver televisión corriente (ya sea por conexión directa desde un computador, Set-top box) o en un computador o dispositivo portátil (como un teléfono móvil). Viendo un canal en directo, o permitiendo al espectador seleccionar un programa para ver en el momento "Video-on-Demand". Viendo algo de manera económica, desde videos caseros a caras producciones profesionales. Groos Salvet, B. (junio de 2000). "Dimensión socioeducativa de los videojuegos". Obtenido de www.revista_electronica_de_tecnología_educativa.com.

Este servicio de televisión se implementa de la siguiente manera: **gratuita.-** la televisión gratuita por Internet está disponible a través de una página web, sin necesidad de ningún otro elemento. El corazón de este tema, es que la televisión vía satélite, o cable, utiliza el mismo modelo, es una plataforma abierta, que cualquiera puede acceder, usar, y crear con el sistema de código abierto, los estándares, y los formatos abiertos. De **pago.-** este tipo de servicio es creado y sustentado por grandes empresas que brindan telecomunicaciones, se está viendo una amplia gama de competidores de los proveedores de televisión por cable y proveedores de red. Esto es el sucesor de la televisión paga, o televisión por cable, televisión por satélite, esta es paga, brindando servicios de televisión de alta calidad, vídeo bajo demanda y grabación de vídeo digital. La Plataforma en la que trabaja la red es elegida por el operador para proveer la Televisión por Internet, los servicios están limitados a lo que ofrezca el proveedor, esto quiere decir, puede obtener solo por lo que está pagando (canales y servicios).

Pero refiriéndose específicamente a su consumo la televisión se ha creado como el medio de comunicación masiva y dominante y es permitido que este poderoso medio audiovisual ejerza una considerable influencia sobre la estructura familiar, superior a la de cualquier otra innovación tecnológica. En nuestro medio, la transmisión o publicidad de programas tiene como objetivo estimular el deseo y la necesidad de consumir, siendo los niños y jóvenes los que representan una importante y alta cuota de consumo; pues la influencia de los programas en los niños es muy fuerte, y puede considerarse como un instrumento peligroso, ya que crea apetito y necesidades que no corresponden con la edad del niño o del adolescente, ya que algunas de las técnicas publicitarias que utiliza este medio abusan de las limitadas capacidades de análisis y raciocinio del niño y adolescente y su natural credibilidad,

por lo que necesitan del consejo y la explicación de sus padres dentro del hogar, en la escuela por sus docentes y en la sociedad por autoridades, amigos, vecinos, etc. considerando que los chicos no deberían ser objeto ni sujeto de publicidad y mucho menos convertirse en víctimas de una publicidad engañosa que lo único que le puede proporcionar es frustras iones en su mente.

"La televisión ha llegado a un estado de homogeneidad que crea estereotipos en su programación, modelos de convivencia, valores y actitudes que no corresponden con la realidad social". Esto nos da a entender que los niños y adolescentes pueden extraer o adquirir un aprendizaje que no es el más adecuado en aspectos tales como: la relación con sus padres y maestros, sexualidad, modas, alimentación, personalidad y comportamiento social. Diversas investigaciones y estudios han demostrado que los alumnos que ven más de dos horas diarias de televisión obtienen un rendimientos escolares muy bajo, siendo la principal causa de este hecho el retraso del proceso madurativo y una menor capacidad de abstracción, cuando existe abuso televisivo desde la edad preescolar. Por ello, la UNESCO ha hecho un llamado de atención de que el uso indiscriminado y masivo de la televisión, puede resultar peligroso para el aprendizaje del niño y adolescente, ya que aumenta la pasividad intelectual, le aparta del trabajo escolar y limita su creatividad. Sobre todo que la insistida observación de escenas violentas en la televisión, repercute sobre la agresividad del niño, que comienza a registrarse a partir de los tres años de vida. y que cuanto mayor sea el tiempo de exposición a programas televisivos violentos, mayor es el riesgo de asociación de conductas violentas en niños y adolescentes, tanto del sexo masculino como femenino. Muñoz García, F. (2009). *"Niños, adolescentes y medios de comunicación".* Obtenido de www.monografias.es/html.

Pero no todos los programas que proporciona la televisión son malos o no son aptos para los niños y adolescentes, existen varios canales televisivos que presentan programas educativos que son de gran enseñanza o aprendizaje en valores éticos, sociales, morales y espirituales que pueden prevalecer la educación, la cultura, el ocio, la promoción de la salud y una conducta favorecedora de la tolerancia, respeto y solidaridad. Además la televisión conjetura un potencial que si es bien utilizado, puede ayudar a la adquisición de actitudes y estilos de vida positivos e inculcar aspectos

sociales y culturales, no solo es útil para los niños sino para todo el conjunto de la sociedad.

En nuestro país algunos programas de gran ejemplo a seguir tenemos: “Hacia un nuevo estilo de vida”, “Aprendamos”, “Ecuatorianos en el Mundo”, “Héroes verdaderos”, ”Art ta Tack”, “América vive”, “Ecuador: Mundo Adentro”, etc. Estos programas brindan información educacional como educación sexual, hábitos alimenticios, como conservar nuestra salud, hábitos de estudio, diseño y decoración con material reciclable, conservar la flora y fauna, etc. Los contenidos televisivos de los programas antes mencionados ayudan a niños, adolescentes, jóvenes y adultos a formar su conducta tanto personal, física y mental de sí mismos y de los que lo rodean, además les permiten valorizar y respetar la diversidad cultural y natural de nuestro país, disfrutando de todo lo que le puede brindar.

Según los datos del informe ‘La Generación Interactiva de Ecuador’ la televisión mantiene una presencia hegemónica en el hogar, pero no tiene asegurada su continuidad como pantalla principal ya que las nuevas plataformas interactivas están tomando la posta. *La Hora "Tecnologías de la Información y Comunicación(TIC) en Ecuador: Atrapados desde los 6 años".* (Domingo, 28 de Agosto de 2011). Obtenido de www.lahora.com.ec/indexphp/noticias/show/TIC%atrapados_desde_los_6_años.html..

COMPUTADOR: **“**es una máquina que realiza su función mediante dos componentes que se complementan: el hardware **(**es el conjunto de complementos electrónicos, eléctricos y mecánicos que soportan la información y realizan operaciones básicas. Y el software (es el conjunto de instrucciones y datos, que almacenados en la memoria de la máquina, describen el trabajo a realizar.” Encarta, Diccionario(2009.). *Microsoft Student con Encarta Premium 2009.*

Los computadores en la actualidad son muy importantes y en su mayoría la utilizan científicos, astronautas, maestros, estudiantes, arquitectos, banqueros, policías, médicos, etc. son utilizados como máquinas de enseñanza que ofrecen posibilidades mucho mayores; pueden ser programadas para juzgar las actuaciones del estudiante y para confeccionar trabajos y lecciones adecuadas al nivel de dominio de cada individuo. Barios docentes y padres de familia, miran este tipo de educación

programada con bastante escepticismo, aunque la pueden considerar válida para habilidades concretas, como el uso básico de los números, donde la repetición y la práctica se consideran apropiadas para mejorar las habilidades y la confianza de los alumnos.

"Los sistemas integrados de aprendizaje son los equivalentes modernos de las máquinas de enseñanza; estos sistemas proporcionan considerable flexibilidad y permiten a los profesores producir programas a medida para los estudiantes según los niveles y las posibilidades de cada uno de ellos; una ventaja de los sistemas integrados de aprendizaje es el hecho de que permiten a cada estudiante trabajar a su propio ritmo. En cambio la enseñanza asistida por el computador, pone al estudiante en contacto con la persona que compuso el material que presenta; es un aparato que ahorra trabajo, porque pone al planificador en contacto con un indefinido número de estudiantes". Pero se da un constante intercambio entre programa y estudiante; a diferencia de las conferencias, libros de texto y los medios audiovisuales comunes, la computadora induce una actividad sostenida pues el estudiante está siempre alerta y ocupado. Como buen tutor, ésta máquina presenta justo el material para el cual el estudiante está preparado, le pide dar el paso para el cual está mejor preparado en ese momento y le resulte más factible; como un guía cuidadoso, la máquina ayuda al estudiante a encontrarse con la respuesta correcta, hace esto en parte a través de la construcción ordenada del programa y en parte con técnicas de sugerir, indicar, impulsar y demás derivados del análisis de la conducta verbal. Rodríguez Dieguez, J. (1995). Teoría Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. Extraida de http/www.decirweb.blogsport.com/las-nuevas-tecnologias-en-la-educación.

En nuestro medio la computadora es utilizada en un alto porcentaje por los niños, adolescentes y toda la sociedad, ya que en nuestro diario vivir la utilizamos: en el ámbito educativo tanto docentes como alumnos para realizar sus tareas, consultar en Encarta, diseñar dibujos, organizadores gráficos, tablas estadísticas, textos, caratulas, grabar música, jugar, etc. Igualmente en el ámbito familiar, laboral y social la utilizamos para realizar diversas actividades como en nuestro trabajo diario ingresar datos, realizar pagos, llevar la contabilidad, diseñar planos, realizar inventarios, oficios, informes, dar talleres o charlas, modificar documentos, etc. en gran medida esto

determina que esta pantalla constantemente y diariamente tiene lasos de conectividad con niños, adolescentes y comunidad en general.

INTERNET: "su origen se remontan en la década de 1960, dentro de ARPA (hoy DARPA), como respuesta a la necesidad de esta organización de buscar mejores maneras de usar los computadores de ese entonces, pero enfrentados al problema de que los principales investigadores y laboratorios deseaban tener sus propios computadores, lo que no sólo era más costoso, sino que provocaba una duplicación de esfuerzos y recursos". Desde entonces hasta la actualidad diversos investigadores, científicos, profesores y estudiantes nos beneficiamos de la comunicación con otras instituciones y colegas en varias ramas, igualmente el internet nos brinda la posibilidad de consultar la información disponible en otros centros académicos y de investigación. De igual manera, disfrutamos de la nueva habilidad para publicar y hacer disponible a otros la información generada en nuestras actividades.

Además es una nueva orientación de la enseñanza a través del computador que proponen investigaciones documentales y clases virtuales o electrónicas, junto con la bondad de aprender el alumno trabajando con este sistema electrónico; no hemos de olvidar que muchos aprendizajes no se consiguen por computador; que la interacción con el profesor y los alumnos, fuente de desarrollo de determinadas habilidades sociales y valores, no se consiguen fuera de dicho contexto; se trataría más bien de aspirar a una enseñanza más eficaz, con ayuda del computador e internet, pero siempre humana. Al igual que esto hemos de tener en cuenta que los programas son normalmente "estándar" (aunque haya muchos tipos y niveles) y que esto es un límite para la enseñanza de niños y adolescentes con necesidades especiales; ellos requieren, más que ningún otro grupo, una atención individualizada que probablemente solo su maestro puede llevar a cabo. Groos Salvet, B. (junio de 2000). "Dimensión socioeducativa de los videojuegos". Obtenido de www.revista_electronica_de_tecnología_educativa.com.

Según la encuesta Generación Interactiva en Ecuador, los jóvenes internautas reconocen permutar tiempo de relación social por momentos de navegación virtual, casi la mitad de los más pequeños (6 a 9 años) se declaró internauta. Pero según la edad y de forma global la condición de usuario de internet tiende a incrementarse a

partir de los 10 años alcanzando su máxima penetración en edades comprendidas entre los 15 y 17años. *La Hora "Tecnologías de la Información y Comunicación(TIC) en Ecuador: Atrapados desde los 6 años".* (Domingo, 28 de Agosto de 2011). Obtenido de www.lahora.com.ec/indexphp/noticias/show/TIC%atrapados_desde_los_6_años.html..

TELEFONO CELULAR: "la telefonía celular básicamente está formada por dos grandes partes: una red de comunicaciones (o red de telefonía móvil) y los terminales (o teléfonos móviles) que permiten el acceso a dicha red". Al referirnos al teléfono celular recalcamos que es la pantalla más permitida, al contrario de lo que ocurre con el resto de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y el entretenimiento, no es necesario realizar un gran esfuerzo para convencer a padres y madres de la necesidad que tienen sus hijos de disponer de dicho aparato. Más bien son los progenitores los que con razones como "así lo tengo localizado" o "puede ponerse en contacto conmigo en caso de emergencia", proporcionan a sus hijos más pequeños el acceso a estos dispositivos. Por este motivo, decimos que el teléfono celular es la pantalla permitida. Groos Salvet, B. (junio de 2000). "Dimensión socioeducativa de los videojuegos". Obtenido de www.revista_electronica_de_tecnología_educativa.com.

Se puede demostrar que el teléfono celular nos permite estar en constante comunicación con nuestros familiares, amigos, compañeros de estudio o trabajo, etc. pero debemos tener presente que el teléfono es útil por necesidad más no por vanidad, porque esto nos puede causar adicción y afectar a nuestra salud. Por ello varias asociaciones de consumidores han denunciado que fomentar el uso del teléfono celular entre los menores de edad es una grave irresponsabilidad desde el punto de vista sanitario y el estudio de algunos científicos desaconseja el uso de estos dispositivos por parte de los menores de edad. En nuestro medio el teléfono celular suele ser utilizado en su gran mayoría por niños y jóvenes que comprenden la edad de 6 a 18 años, pues suelen utilizarlo para hablar con sus familiares, con sus amigos(as), con su novio(a), con sus compañeros, etc. sobre todo más lo utilizan para jugar, escuchar música y descargar videos, pero pocos niños y jóvenes lo utilizan como calculadora, agenda o despertador.

A diferencia de ciertos adultos que utilizan el teléfono celular como un medio de comunicación necesario para su trabajo, los niños y jóvenes le dan un uso diferente en el cual éste les provoca tención o angustia al no tenerlo un día con ellos. En su

mayoría los chicos están realizando sus tareas escolares y al mismo tiempo están hablando, escribiendo mensajes, jugando, escuchando música, revelando fotos o videos, etc. Estos chicos si no son controlados a tiempo por sus padres o maestros se les vuelve un hábito o adicción perjudicando sus estudios, su salud y por ende su vida futura.

De acuerdo a la encuesta Generaciones Interactivas en Ecuador "Niños y adolescentes ante las pantallas", la edad promedio en la que un joven comienza a tener acceso a un celular son los 12 años y quienes lo adquirieron tarde dicen que fue a sus 16 años. Esta edad promedio de uso del celular en los chicos se debe a que muchos padres de familia consideran que un celular significa también un elemento de seguridad y por eso se lo dan a sus hijos; habitualmente suelen decir: "como yo trabajo y cuando llegan de la escuela no estoy en casa me gusta que me llamen y me avisen si por ejemplo van a llegar más tarde o van a ir sus amigos a la casa o cualquier cosa que necesiten o les hace falta; por eso se lo di a mi hijo". *La Hora "Tecnologías de la Información y Comunicación(TIC) en Ecuador: Atrapados desde los 6 años".* (Domingo, 28 de Agosto de 2011). Obtenido de www.lahora.com.ec/indexphp/noticias/show/TIC%atrapados_desde_los_6_años.html..

De igual forma se considera que el teléfono celular como es una pantalla muy útil para comunicarnos; también es una pantalla que origina discordia en los hogares, pues los padres en ocasiones tienen discusiones con sus hijos por el gasto que representa o porque jamás se separan de él, a muchos les molesta o incomoda que cuando están realizando sus tareas escolares, están consumiendo sus alimentos, están en la noche descansando, están en reuniones o fiestas familiares, etc. están hablando, mensajeando, jugando, escuchando música, viendo videos, etc. porque esto hace que se distraigan y no realicen con normalidad o concentración la actividad primordial, por ello hay chicos con bajo rendimiento académico, mala alimentación, inadecuada personalidad, malos hábitos de higiene, etc.

Igualmente hay muchos padres que también se quejan por el gasto que tienen sus hijos con el celular al realizar recargas o activar tarjetas, pues son ellos los que les facilitan el dinero, aunque en cierta medida es muy correcto, pero así como les dan el dinero también deberían ponerles un límite de consumo para que los chicos aprendan a controlarse y sobre todo valoren el esfuerzo o trabajo que sus padres hacen para

complacerles sus gustos o sus necesidades. De esta manera también estarían ayudando en la economía de sus hogares.

VIDEOJUEGOS: **“**un videojuego o juego de vídeo es un software creado para el entretenimiento en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego, este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina *árcade*, una videoconsola, un dispositivo *handheld* (Ejemplo un teléfono móvil) los cuales son conocidos como plataformas. Aunque, usualmente el término video en la palabra videojuego se refiere en sí a un visualizador de gráficos asterizados, hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador”. Groos Salvet, B. (junio de 2000). "Dimensión socioeducativa de los videojuegos". Obtenido de www.revista_electronica_de_tecnología_educativa.com.

Desde tiempos anteriores y hoy más que nunca los videojuegos han sido y son una pantalla llamativa de distracción no solo por los niños y adolescentes, sino también por los adultos incluso adultos mayores, sin importar las características que tengan les gusta jugar; no hay razón de sexo, raza, religión o cualquier otra que les impida enfrascarse en los más diversos tipos de actividad lúdica; por ello el juego es considerado como una acción u ocupación libre que se desarrolla dentro de unos límites temporales, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente.

En nuestro entorno los niños y jóvenes suelen utilizar los videojuegos como un pasatiempo o diversión luego de realizar sus tareas o estudios que por lo general lo hacen los fines de semana, pero algunos chicos lo consideran y lo ponen en práctica como un hábito diario lo que ocasiona descuido en sus estudios debido al tiempo y al momento en que juegan. Los chicos actualmente son presa fácil de estos videojuegos ya que están presentes en la mayoría de las nuevas pantallas tecnológicas especialmente del teléfono celular e internet en donde tienen acceso a clasificar el juego de su preferencia, sea solos o en compañía. Estos niños y jóvenes que utilizan los videojuegos son considerados o llamados como video-jugadores; es decir es la persona que juega los videojuegos completándolos parcial o totalmente.

El video-jugador se divide en tres grupos: “Gamers.- estos pertenecen al grupo de jugadores experimentados”, que se caracterizan por llevar varios años jugando, invertir bastantes horas de juego y tener una gran diversidad en sus gustos, en cuanto a géneros y tipos de plataformas. Además es un consumidor asiduo que le gusta estar bien informado en cuanto a los productos que ofrece el mercado, sus características y nuevas tendencias. “Video-jugadores casuales u ocasional.- pertenece al grupo de jugadores no tradicionales”, estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, árcade y los juegos sociales. Este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión. “Progamer.- es un video-jugador profesional”, es quien gana participando en campeonatos oficiales, o trabajando para las compañías desarrolladoras como testeadores de errores en los videojuegos o contribuyendo con retroalimentación y críticas hacia el equipo desarrollador. Rodríguez, U. (2002). *"El rol de la figura femenina en los juegos"*. Obtenido de www.edutec.rediris.es.

Actualmente existe una variedad de videojuegos que los niños y jóvenes conocen y algunos tienen en sus casas sea para jugar solos o en compañía de sus padres, hermanos, familiares, vecinos, compañeros o amigos; entre los más destacados tenemos: Videojuego de aventura, de disparos, de educación, de estrategia, de lucha, Survival horror, de plataformas, de música, de simulación, de deportes, de carreras, etc. ciertos juegos tienen contenidos educativos que les ayudan a los chicos a crear, imaginar, explorar, etc. Pero hay juegos que tienen contenidos de violencia como luchas, disparos, sexo, palabras obscenas, etc. que dañan la mente y personalidad de quienes se vuelven muy dependientes de estos juegos.

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´s.

La incorporación de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) a la sociedad ha proporcionado grandes cambios en nuestras vidas y en nuestro entorno, es decir la prolongación de los sentidos y las habilidades naturales del ser humano a través del desarrollo de instrumentos, técnicas y medios de comunicación ha alterado radicalmente la naturaleza y la actitud del ser humano

frente a ella. En estos momentos la tecnología se vende como progreso y una sociedad que ha optado, explícita o implícitamente por la comodidad que le reporta la tecnología, no tiene más remedio que seguirla. Debido a esto barios consumidores aportan que “La industria debe abstenerse de promocionar el uso de estas nuevas tecnologías TIC”, especialmente del teléfono celular y de los videojuegos. Al parecer, el uso de estos artilugios no es aconsejable para los menores de 16 años ya que la exposición a las ondas electromagnéticas provoca efectos nocivos para la salud, debido a que sus cráneos son más delgados.

Por ello recomiendan, adoptar todas las precauciones posibles hasta que puedan demostrarse de manera fehaciente los efectos que provocan estas radiaciones y, desde luego, evitar las exposiciones prolongadas. Por el contrario las empresas que fabrican estas máquinas se defienden alegando que no hay evidencia científica de que estos sistemas de comunicaciones tengan efectos adversos sobre la salud. Así mismo indican que no existe evidencia científica de que los niños y jóvenes sean más sensibles a la exposición a los campos electromagnéticos que los adultos, por lo que no son precisas restricciones especiales para ellos. Pero no depende de estas industrias tomar ciertas medidas, sino principalmente de los padres, aunque en la actualidad madres y padres desempeñan cargos laborales por igual y por tal razón los menores no tienen un debido control de estas pantallas, exponiéndose a diversos riesgos. María José Rodrigo y Jesús Palacios. (1998). *Familia y Desarrollo Humano, Psicología y Educación.*

A lo largo de este proceso investigativo se pudo averiguar que en el ámbito escolar y familiar los medios tecnológicos presentan varios riesgos en los niños y jóvenes, debido a su consumo el teléfono celular, los videojuegos, la televisión y los computadores (internet) pueden conducir al aislamiento del niño a que pase horas encerrado en su habitación, frente a las pantallas alejado de su entorno social, especialmente de su familia y amigos, también afecta en su personalidad haciendo que se vuelven violentos o tímidos, lo que afecta en su formación tanto física, psicológica y espiritual.

Hoy en día a lo que más debemos estar pendientes tanto los padres como los docentes es a los contenidos sexuales y violentos, ya que son contenidos que están al

alcance de los niños y adolescentes, siendo ellos los primeros consumidores de las nuevas pantallas. No obstante, conviene recordar que los contenidos nocivos de riesgo también son: las drogas, tabaco o alcohol, o asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos como la anorexia y la bulimia, son otras cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como Internet, y que también acaparan el interés de los diversos agentes implicados en la protección del menor.

Además los riegos que también son frecuentes son los de contacto y conducta, estos dos tipos de riesgos, se derivan de un papel activo y participativo del menor y, por tanto, se considera que los contenidos violentos, agresivos y de sexo ocupan un lugar destacado. En este sentido, se juzga a los videojuegos, teléfonos móviles e Internet como uno de los medios más potentes, aunque incluyan otros como la televisión; respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, a pesar de que encontramos posturas enfrentadas entre diversos estudios hasta el momento demuestran que la violencia en los medios influye negativamente en el sujeto y desemboca en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. Strasborgeret. (2002). *Riesgos que plantean las TIC. Universidad de Navarra, investigación implulsada por el Foro Generaciones Interactivas*. Obtenido de www.planetadelibros.com/pdf.

Se establece que mediante el internet tenemos el acceso a numerosas fuentes de trabajos investigativos ya realizados con excelente presentación, imágenes, cuadros, etc. el hecho de que un alumno entregue un trabajo que parezca o que sea excelente no significa que haya realizado una labor excelente o aprendido algo, de hecho ni siquiera significa que se haya esforzado o que haya puesto esmero en su preparación y elaboración. Si los docentes y padres no ponen atención y dan un control debido a este factor, se puede terminar obteniendo resultados negativos en el desarrollo de habilidades de los estudiantes, lo que conllevaría a un fracaso escolar tanto de enseñanza como de aprendizaje. En lo personal no estoy en contra de ninguna de las nuevas tecnologías, por lo que considero que no está de más adoptar algunas medidas de prudencia tales como no alargar en exceso las comunicaciones, destinarles a los chicos un tiempo límite para su uso, verificar los programas que utilizan, acompañarles de vez en cuando a realizar sus consultas, etc.

Según un estudio efectuado por investigadores de la “Academia China de Ciencias el uso excesivo de internet puede causar graves daños cerebrales a un adolescente comparables a los que producen el consumo de cocaína o alcohol, es decir, desgasta la mielina una sustancia que cubre y protege las fibras neuronales, explica que las fibras neuronales funcionan a modo de "transmisión eléctrica" en el sistema nervioso, y en tal símil la mielina sería comparable a la cobertura plástica de un cable: al dañarse ésta, puede afectar a la comunicación neuronal, según el profesor Lei Hao, del Instituto de Física y Matemáticas de Wuhan, uno de los autores del estudio”. Ello puede suponer desde problemas en la toma de decisiones de un adolescente a una menor capacidad de controlar sus sentimientos o su comportamiento. LeiHao. (2009). *Academia China de Ciencias "La adicción a internet en adolescentes causa daños cerebrales"*. Obtenido de www.larazon.es/noticia.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC`s.

Las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) son parte de la solución para que los alumnos de hoy y de mañana, formen parte de un sistema educativo que ayude a potenciar su formación y desarrollo y que facilite al máximo su futura empleabilidad**.** Las tecnologías que permiten dicha participación y bidireccionalidad fundamentalmente es internet, aunque, en menor medida, también el teléfono celular y los videojuegos, estas nuevas pantallas motivan a los estudiantes para mejorar su aprendizaje, ya que incitan a la actividad y al pensamiento.

Por otro lado, la motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar y, por tanto, es probable que aprendan más; igualmente la constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas a sus acciones; también propician un aprendizaje a partir de los errores, ya que la retroalimentación inmediata a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos. Revista Electronica. (2000). *Nuevas tecnologías en la educación, "Ventajas y limitaciones que ofrece el uso de las TIC"*. Obtenido de www.revista_electronica_de_tecnologia_educativa.com.

Actualmente estos medios tecnológicos proporcionan una mayor comunicación entre profesores y estudiantes, mediante los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, videoconferencias, etc.) facilitan el contacto entre los alumnos y los profesores; de esta manera es más fácil preguntar dudas en el momento en que surgen, compartir ideas, intercambiar recursos y debatir. Una ventaja más de estas pantallas es que permiten mejorar la expresión y la creatividad**,** gracias a las herramientas que proporcionan las TIC (procesadores de textos, editores gráficos, etc.) facilitan el desarrollo de habilidades de expresión escrita, gráfica y audiovisual.

Conjuntamente el uso de los nuevos canales**,** redes y satélites nos conducen a contemplar innovaciones que aportan un nuevo abanico de posibilidades a los alumnos, maestros y padres de familia con problemas; posibilidades tanto en el ámbito educativo como laboral, los medios de telecomunicación hacen posible que nuestra oreja se quede en casa, que nuestros ojos vayan a la luna, que nuestros dedos escriban simultáneamente en dos computadores diferentes, etc. Podemos encontrarnos en un mismo momento del tiempo a pesar de estar distantes en el espacio, o dicho con otras palabras, las telecomunicaciones permiten un acercamiento espacio-temporal que conlleva un cierto cambio en nuestra concepción de la comunicación. Así también el impacto social del teléfono móvil o celular se ha producido en múltiples ámbitos, y el educativo es uno de ellos: puede servir para mantener el contacto entre alumnos y profesores, como herramienta organizativa (horarios, reuniones, grupos de trabajo, etc.) o como vía de contacto profesores-padres de alumnos con relación a diversos temas (calificaciones, asistencia, tareas, etc.). Muñoz García, F. (2009). *"Niños, adolescentes y medios de comunicación".* Obtenido de www.monografias.es/html.

Al igual que los medios anteriores muchos videojuegos favorecen al desarrollo de determinadas destrezas que ayudan al desarrollo intelectual de la persona; es decir, que la inteligencia, contrariamente a lo que se ha podido afirmar en alguna ocasión, no parece deteriorarse al utilizar este tipo de entretenimiento digital. Más bien al contrario, parece que favorecen al desarrollo de determinados aspectos, en especial los de carácter espacial. Incluso algunos investigadores afirman que los jugadores suelen ser individuos más inteligentes, aunque no parece existir ninguna relación entre

ambas cuestiones. En todo caso, quizá los individuos con mayor inteligencia se ven más atraídos por este tipo de entretenimiento. Pero, desde la perspectiva educativa los videojuegos permiten una enseñanza eficaz, en bastantes ocasiones mucho mejor que algunos métodos didácticos tradicionales. No en vano, desde el punto de vista de la teoría del aprendizaje social, algunos de los factores que fomentan la motivación son intrínsecos a los videojuegos.

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

Las nuevas pantallas tecnológicas especialmente el Internet nos ofrece una variedad de información interesante y útil para la educación; sin embargo, este medio también ofrece una serie de contenidos perjudiciales para los niños y adolescentes, que no favorecen en nada para su desarrollo. La mayoría de los padres y docentes enseñan a sus hijos y alumnos que no deben de hablar con personas extrañas, abrirle la puerta a un desconocido y que no deben darle ninguna información a cualquiera que llame por teléfono. Pero muchos padres al igual que los docentes no se dan cuenta de que el mismo nivel de supervisión y orientación se debe de proveer para el uso de estas nuevas pantallas especialmente del televisor y del Internet, pues deben tener presente que el uso de Internet, va más allá de aprender a tener acceso a la información, que en algunos de los casos puede ser educativa, sino que lo más importante es aprender y enseñarle al niño y adolescente a manejar, analizar, criticar, verificar y transformarla en conocimiento utilizable toda la información que encuentra en la web.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

En definitiva, en muy pocos años el embrión de la sociedad digital ha crecido y se ha desarrollado; en poco tiempo los emigrantes digitales serán reliquia del pasado**.** Una gran parte de los sectores que afectan a nuestra sociedad ha seguido el paso y se ha adaptado a la evolución tecnológica; es por ello que las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) son parte de la solución para que los alumnos de hoy y de mañana, todos “nativos digitales”, formen parte de un sistema educativo que ayude a potenciar su formación y desarrollo y que facilite al máximo su futura empleabilidad**.** Nuñez Mosteo, T. ((2002)). *"Internet Fábrica de Sueños" disponoible en http/www.redcientifica.com/doc.*

La familia desempeña un papel prioritario en la socialización de los niños y jóvenes, pero la escuela constituye otro papel importante; pues debe poner de relieve la importancia que tiene el estudio de las semejanzas y diferencias entre las nuevas pantallas: los objetivos educativos o socializadores de cada una, sus distintas funciones, el tipo de actividades que tienen lugar en cada entorno, etc. de esta manera el aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y con conocimiento amplio.

Por ello, la protección del menor y del adolescente ante los peligros a los que puede verse expuesto es una cuestión clave y de responsabilidad, que acapara la atención de diversos organismos como agentes, organismos públicos, desarrolladores tecnológicos, instituciones educativas, autoridades gubernamentales, etc. Es decir todos quienes conformamos una nación ya que de una buena educación y correcto uso de las nuevas pantallas dependerá el progreso y desarrollo de nuestro país, porque nuestras futuras generaciones serán agentes críticos que tendrán una buena formación personal, profesional, social, mental y espiritual.

En nuestro país una de las organización que se encargan de la protección del menor y adolescente es UNICEF- Ecuador, quien tiene una amplia y reconocida experiencia en apoyar la provisión de servicios sociales básicos de salud, nutrición, educación, desarrollo infantil y protección, en atender directamente a la niñez cuando está en situaciones de emergencia, y en promover los derechos de la niñez. Una de las metas del trabajo de UNICEF ha sido promover el cumplimiento del derecho a la protección que tienen las niñas, niños y adolescentes en el Ecuador, el primer hito fue alcanzado en el 2003, cuando el Ecuador aprobó el Código de la Niñez y Adolescencia basado en la Convención de los Derechos del Niño, pero en el 2005 ese Código se aplicó a través del sistema nacional de protección integral, cuyo núcleo es el Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia.

Mientras éste dicta políticas, planes y programas nacionales, los cuarenta y siete concejos que funcionan en los gobiernos locales, ejecutan las políticas a este nivel y cuentan para ello con presupuestos propios. Otro gran logro de UNICEF es haber apoyado todo el proceso que culminó con la reforma del Código Penal

Ecuatoriano, en julio del 2005 se tipificaron la trata, el turismo sexual y la pornografía infantil, delitos sexuales que no existían en la legislación ecuatoriana y que son cometidos a diario contra niños, niñas y adolescentes. También se incorporó el principio supremo de que el consentimiento de un niño o niña es irrelevante, se atacó la figura del cliente en el turismo sexual, se elevaron y endurecieron todas las penas privativas de la libertad y se establecieron agravantes cuando el ofensor goza de mayor confianza de la víctima y la aprovecha para cometer el delito.

En nuestro país la constitución de la República del Ecuador, propuso la creación de un Sistema Nacional Descentralizado de Protección Integral de la Niñez y Adolescencia (SNDPINA). Los elementos que componen al SNDPINA son tres tipos de organismos, que se encargan de cosas distintas de acuerdo a su naturaleza: Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia y los Consejos Cantonales de la Niñez y Adolescencia, que son como el cerebro del SNDPINA, porque deciden cuales van a ser las acciones de los demás organismos. Juntas Cantonales de protección de derechos, los jueces de familia, mujeres, niños, niñas y adolescentes, la Defensoría del Pueblo, las defensorías comunitarias y la Policía especializada en protección de niños, niñas y adolescentes, que actúan siempre que un niño, niña o adolescente se encuentra en problemas y ordenan a los organismos del siguiente nivel que actúan. Organismos que prestan servicios para garantizar los derechos. Forman parte: las escuelas, colegios, centros de desarrollo infantil, hospitales, centros de atención psicológica y trabajo social, centros de protección de derechos, consultorios jurídicos gratuitos, etc. estos organismos cumplen las disposiciones de los demás niveles y nos atienden para garantizarles salud, educación, atención etc. SNDPINA. (3 de Enero de 2003). *Código de la Niñes y Adolescencia. publicado por Ley N° 100 en Registro Oficial 737 .* Obtenido de www.sndpina.gob.ec/organismos/de-ejecución.html.

En nuestro país, las autoridades pertinentes han estipulado algunos artículos en cuanto a la protección sobre el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación, a continuación se citan los artículos que estipulan ciertas prohibiciones y garantías. *Asamblea Constituyente." Comunicación e Información" .Constitución de la República del Ecuador.* . Obtenido de www.es.scribd.com/Ecuador-nueva-constitución-politica-del-estado.

Constitución Política de la República del Ecuador: Comunicación e Información.

En el Art. 16. Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 1). Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos. 2). El acceso universal a las tecnologías de información y comunicación. 3). La creación de medios de comunicación social, y al acceso en igualdad de condiciones al uso de las frecuencias del espectro radioeléctrico para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, y a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas. 4). El acceso y uso de todas las formas de comunicación visual, auditiva, sensorial y a otras que permitan la inclusión de personas con discapacidad. 5. Integrar los espacios de participación previstos en la Constitución en el campo de la comunicación.

En el Art. 17. El Estado fomentará la pluralidad y la diversidad en la comunicación, y al efecto: 1). Garantizará la asignación, a través de métodos transparentes y en igualdad de condiciones, de las frecuencias del espectro radioeléctrico, para la gestión de estaciones de radio y televisión públicas, privadas y comunitarias, así como el acceso a bandas libres para la explotación de redes inalámbricas, y precautelará que en su utilización prevalezca el interés colectivo. 2). Facilitará la creación y el fortalecimiento de medios de comunicación públicos, privados y comunitarios, así como el acceso universal a las tecnologías de información y comunicación en especial para las 26 personas y colectividades que carezcan de dicho acceso o lo tengan deforma limitada. 3). No permitirá el oligopolio o monopolio, directo ni indirecto, de la propiedad de los medios de comunicación y del uso de las frecuencias.

En el Art. 18. Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a: 1). Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior. 2). Acceder libremente a la información generada en entidades públicas, o en las privadas que manejen fondos del Estado o realicen funciones públicas. No existirá reserva de

información excepto en los casos expresamente establecidos en la ley. En caso de violación a los derechos humanos, ninguna entidad pública negará la información.

En el Art. 19. La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

En el A r t . 2 0 . El Estado garantizará la cláusula de conciencia a toda persona, y el secreto profesional y la reserva de la fuente a quienes informen, emitan sus opiniones a través de los medios u otras formas de comunicación, o laboren en cualquier actividad de comunicación.

Mediante estos artículos, se hace énfasis principalmente a los medios de comunicación e información que proporcionan contenidos no aptos para los menores, ya que son inadecuados para el desarrollo de los niños, niñas y adolescentes los textos, imágenes, mensajes y programas que inciten a la violencia, racismo, consumo de bebidas alcohólicas, exploten el miedo o aprovechen la falta de madurez de los niños, niñas y adolescentes para inducirlos a comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud y seguridad personal y todo cuanto atente a lo moral y espiritual de los chicos. Este llamado de atención va principalmente a los medios de comunicación, a las instituciones educativas y a los miembros de la familia para que inculquen y controlen ciertas programaciones y redes sociales a las cuales los menores pueden acceder, sin olvidarse de prevalecer los valores éticos, morales y espirituales.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

Una de las cuestiones que más preocupa a los padres es cómo educar a los hijos en el uso de las tecnologías, desde mi punto de vista, es mediante un diálogo porque debemos hacerles entender el concepto de protección de su privacidad. Sobre todo es importante educar sin desperdiciar todas las posibilidades que ofrece las nuevas pantallas.

En el ámbito familiar Internet plantea algunas interrogantes, la primera pregunta que podemos formular es ¿Qué actitud debemos tomar como padres, frente al potencial que tiene la Red? en realidad las posibles respuestas a esta cuestión son bastante clásicas si las comparamos con lo cambiante y novedoso que puede resultar este medio. Ante el diferente uso que se hace del internet aparece una convicción de sentido común para cualquier educador o padre, su tarea no puede inspirarse en extremos radicales. Más bien, debe estar fundamentada en unas pocas convicciones sólidas que dejan mucho margen en el uso de la libertad, tanto del que educa como del que es educado. Como actitud genérica no parece muy de sentido común entender que la libertad de acceso a la Red, en el caso de los menores, se sitúe por encima de la responsabilidad educadora de los progenitores, "decide tú mismo" es, en este caso, una actitud irresponsable, un falso libertinaje porque sólo puede decidir y acertar el que conoce, y somos conscientes de que nuestros hijos todavía deben aprender mucho. Distanciarse de este planteamiento, el de la libertad total, tampoco significa que vivamos en un globo que nos aislemos de los aspectos negativos presentes en Internet; más bien indica que eduquemos a nuestros hijos en la integridad y la autonomía y que lo hagamos desde la realidad, con sus aspectos positivos y negativos. Ya que existen familias donde les enseñan a los hijos que lo primordial es la relación y compartimiento entre los miembros de la familia. Nuñez Mosteo, T. (2002). *"Internet Fábrica de Sueños" disponoible en http/www.redcientifica.com/doc.*

Para los niños y jóvenes de la actualidad ésta manera de educar puede ser entendida como una vigilancia; pero en realidad, es algo muy distinto: cuando lo que se busca es el bien del otro no cabe control alguno o, por lo menos, esta acción no tiene nada de inquisitivo. Sería una imposición cuando se actúa coartando la libertad, anulando la voluntad, pero éste no es nuestro caso. Nuestro verdadero éxito es conseguir la meta de que sean navegantes inteligentes, con criterio; porque educar es enseñar al que no sabe y también al que no tiene; habrá más necesidad de control cuanto menores sean los recursos y conocimientos de nuestros hijos y ese control dejará de ser educativo si sustituye, en algún momento, su reconocida capacidad de decidir y recorte su autonomía.

En definitiva, con el uso de las nuevas pantallas especialmente del televisor e Internet en casa, los padres tenemos mucho que aportar, tenemos que seguir

interviniendo para que esté al servicio de un proyecto educativo, al igual que hacemos con el acceso a otros medios de comunicación y ocio. Como es lógico, el buen funcionamiento de Internet en nuestros hogares no depende, por ejemplo, de la calidad de la conexión, de la capacidad del disco duro del computador o de nuestro conocimiento técnico sobre el medio; el verdadero éxito radica en la existencia de un proyecto educativo familiar que sirva como pauta o regla para controlar su tiempo de uso y programas de acceso. Igualmente el espacio y tiempo compartido en una familia moderna e inteligente puede encontrar un espacio común apoyándose en los medios de comunicación digitales, no se trata tanto de abandonar prácticas anteriores sino de enriquecerlas con nuevas aportaciones y en tiempos determinados.

CONSEJOS PARA PADRES Y MADRES: frente al uso de las nuevas pantallas por sus hijos.

(María José Cantarino: "Foro Generaciones Interactivas") Cantarino, M. J. (2010). *Foro Generaciones Interactivas "Consejos para padres"*. Obtenido de www.generacionesinteractivas.com. (Rosa María Palomo: "Internet, un peligro para los adolescentes y niños") Palomo, R. M. (2007.). *Internet, un peligro para adolescentes y niños*. Obtenido de www.rosa-maria-palomo.suite101.net.

Estas autoras manifiestan que el tiempo que los niños usen Internet debe ser regulado por los padres, quienes deben sentarse junto a sus hijos para vigilar las páginas web que visitan, así como el tiempo de duración de cada actividad. Igualmente que hay que perder el miedo a las redes sociales; si queremos enseñarles, primero hay que saber cómo funcionan. Así mismo preguntarles a sus hijos(as) si tienen un perfil en una red social por ejemplo Facebook que es la más popular entre los niños y adolescentes, pedirles que les enseñen cómo funciona, y que les cuenten quiénes son sus amigos, también una buena alternativa al espionaje parental en las redes sociales es encargarle a un hermano(a) mayor la responsabilidad de cuidar de los más pequeños en las redes, asegurando que hagan un uso seguro y que no tengan problemas. No es buena idea prohibirles que publiquen contenidos en la red**,** lo que hay que trasmitirles es que no suban fotos en actitud comprometedora, de ellos ni de otra persona sin su autorización. También es elemental que comprendan que no es conveniente subir información sobre la edad, el lugar de residencia, el colegio, el trabajo, opiniones personales, hacer comentarios despectivos, ni críticas malsanas a personas.

Otras maneras de protegerlos es bloqueando todas las páginas con contenidos violentos o pornográficos, revisarles todos los juegos en línea que tengan sus hijos en la computadora o acompáñelo cuando va solo a las cabinas de Internet. Prohibirles que “chateen” con desconocidos hay que enseñarles especialmente a los niños que hablarle a los "nombres de pantalla" en una "sala de conversación" es lo mismo que hablarle a desconocidos o a extraños. Igualmente tener presente que el adolescente es vulnerable durante toda la adolescencia, especialmente a los 15 años por ello hay que inculcarle hábitos de lectura, deportes y actividades de interacción social al aire libre. Otra gran medida de protección es no darle a sus hijos el número de su tarjeta de crédito o cualquier otra contraseña que se pueda usar para comprar cosas en línea o para tener acceso a servicios o "sitios" (website) inapropiados.

También hay que enseñarles al niño y adolescente que nunca se debe de ir a conocer en persona a alguien a quien conoció en línea ya que no todo lo que ve o lee "en línea" es verdadero, para ello provéale una dirección, "e-mail", sólo si su hijo es lo suficientemente maduro para controlarla; supervisar periódicamente los mensajes que manda y recibe y planificar su actividad "en línea". Otras medidas de protección es enseñándoles a sus hijos a que usen la misma cortesía que usan al hablar de persona a persona para comunicarse en línea; que no use malas palabras, lenguaje vulgar o profano, etc. sobre todo que obedezcan las mismas reglas cuando use otras computadoras a las que tenga acceso como, en la escuela, biblioteca, o en casa de sus amigos.

Con estos consejos y otros más que se dan de acuerdo a la vivencia de cada menor y puestos en práctica por los padres de familia mejorará el manejo de las herramientas tecnológicas y ayudará a comprender a los niños y adolescentes tanto sus ventajas como sus riesgos. A esta opción le sigue también de cerca los vídeos educativos y juegos interactivos para aprender con los más pequeños. Actualmente nuestros niños están muy familiarizados con los videojuegos, pasan varias horas de la semana jugando, con la DS, Nintendo Wii, etc.; de modo que éste sería uno de los mejores métodos para inculcarles las bondades del buen uso de todo lo que tenga que ver con tecnología. La ventaja de los juegos interactivos es que nos permiten pasar un rato con los niños para disfrutar y, al mismo tiempo, aprender. Considero que esto es

fundamental que como padres, nos impliquemos con ellos, que se sientan acompañados también en todo este nuevo mundo virtual.

3.3.3. Alfabetización en las TIC´s (iniciativa sobre media literacy)

Existe una enorme polémica sobre el impacto, que la llegada de los medios audiovisuales a supuesto en el desarrollo cognitivo y social de los niños y adolescentes; por ello se los considera como escenarios o contextos de desarrollo junto a la familia y a la escuela. Pero la influencia de los medios audiovisuales en el desarrollo educativo, gran parte de sus efectos positivos y negativos tiene que ver con el nivel de alfabetización en los medios audiovisuales que se ha alcanzado. Actualmente en nuestro medio poco se aprende en las escuelas y en las familias sobre dichos medios y como consecuencia de ello niños y jóvenes sólo pueden contar con su experiencia como meros consumidores.

El término más comúnmente empleado en el ámbito anglosajón para referirse a este concepto de educación es el de media literacy**,** para el que no encontramos una traducción precisa al castellano, pero se la puede conocer como: educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o edu-comunicación son sólo algunos ejemplos de las distintas formas de contrastar esta práctica. Dejando la cuestión terminológica de un lado, lo que realmente interesa es saber a qué nos estamos refiriendo al hablar de media literacy, pues bien una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto como padres o profesores, que como ya recalcamos anteriormente juegan un papel vital en el desarrollo del menor. Aufderheide. (1992). *Iniciativas sobre media literacy. Universidad de Navarra, investigación realizada por Foro Generaciones Interactivas*. Obtenido de www.planetadelibros.com.pdf.

En definitiva se trata de la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos. Por último, pero no por ello menos importante, otras visiones están más enfocadas en la importancia de utilizar un medio o tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar, pues esto sirve para pasarlo muy bien, pero también para poner en marcha una mediación protagonizada por los

padres, que tiene como objetivo educar, para disfrutar de esta actividad antes hay que tener en consideración una serie de elementos: el momento y duración, el lugar, los miembros que van a participar y el papel que va a desempeñar cada uno de ellos. Aun así, queda demostrada la importancia que se da al entorno familiar del menor, y de un modo muy especial a sus padres, a la hora de interceder en su uso de medios y tecnologías para asegurar su protección, no habrá que pensar en la mediación en un sentido restrictivo, sino más bien en una guía, en una actividad que muchas veces implicará la participación directa de los padres y el uso compartido de una determinada pantalla.

La alfabetización en las TIC´s se debe a una serie de recomendaciones de modo seguro para educar a los niños y jóvenes de 06 a 18 años en las prácticas seguras de las TIC, en donde los protagonistas principales es la familia y como refuerzo a esta educación la institución educativa, entre estas recomendaciones tenemos: Alfabetizar a los hijos o alumnos en los medios audiovisuales analizando su aspecto técnico (lenguaje de las imágenes, películas o los programas) y su aspecto comercial. Ayudarles a analizar la publicidad, su intención y sus estrategias persuasivas. Limitar el tiempo de ver televisión, utilizar los videojuegos, hablar por teléfono y estar conectado a una red social u otro programa de internet, realizando una programación de actividades. Enseñarles a seleccionar y a programar previamente las actividades audiovisuales de modo que no se conviertan en el recurso fácil de los tiempos de inactividad. Covisión participativa con los hijos o alumnos ante las pantallas como un modo de exponerlos a diversos tipos de creencias sociales, valores y comportamientos que permitan una comparación crítica.

En la actualidad la tasa del Analfabetismo en el Ecuador no es reducida en un cien por ciento, pues el analfabetismo es una muestra de las deficiencias, históricas y actuales, del sistema educativo en cuanto a garantizar una mínima educación a la población; es también un indicador de los retos que enfrenta un país en el desarrollo de su capital humano, pues la tasa de analfabetismo es el número de personas que no saben leer y escribir, expresado como porcentaje de la población de una edad determinada, especialmente los grupos pobres, indígenas, las mujeres y los habitantes del campo han sido los menos beneficiados y todavía enfrentan altas tasas de incidencia del analfabetismo. Según Rivero (2006), el analfabetismo es la máxima

expresión de vulnerabilidad educativa; se plantea el problema del analfabetismo en términos de desigualdades.

El analfabetismo está asociado también a la ausencia de oportunidades de acceso a la escuela, y su problemática tiene relación con la baja calidad de la enseñanza escolar y con los fenómenos de repitencia y deserción. Por otra parte, el "analfabetismo funcional", esto es, la condición de las personas que no pueden entender lo que leen, o que no se pueden dar a entender por escrito, o que no pueden realizar operaciones matemáticas elementales y que para propósitos de medición son aquellas personas que han asistido a la escuela primaria tres años o menos. Para Riveros (2006), el hecho de que buena parte de la población no sea capaz de seguir instrucciones escritas, tenga dificultades para comprender lo que lee y no sea capaz de extraer mínimas consecuencias analíticas, afecta la calidad del recurso humano, factor fundamental para lograr un desarrollo económico integral. Pero para Arrieta y Meza (2006) anotan que "el analfabetismo funcional hace inútil el dominio de las destrezas básicas y presenta el riesgo de contribuir al empobrecimiento personal del individuo, debido a que éste se aleja cada vez más de la información disponible en los textos escritos". Analfabetismo en Ecuador. (Septiembre de 2006). *Cámara de Industriales de Pichincha. Boletín económico N° 9*.

Según los datos obtenidos por la Encuesta Generaciones Interactivas en Ecuador, este fenómeno de Media Literacy se debe a que el acceso a la tecnología no llega a todos por igual. "Aquí se produce un fenómeno de desigualdad social porque el acceso a las TIC marca una brecha entre quienes tienen posibilidad para acceder y quiénes no. Este hecho genera un tipo de analfabetismo tecnológico en diversos sectores de la población ecuatoriana". La educadora Ana Mendoza (2011) indicó que la tecnología es útil para la formación de los infantes y adolescentes. "Es importante que en el país se erradique el analfabetismo digital para promover así una educación de calidad. En este mundo globalizado nuestros niños y jóvenes deben estar en la capacidad de manejar las herramientas tecnológicas como cualquier niño del mundo". *La Hora "Tecnologías de la Información y Comunicación(TIC) en Ecuador: Atrapados desde los 6 años".* (Domingo, 28 de Agosto de 2011). Obtenido de www.lahora.com.ec/indexphp/noticias/show/TIC%atrapados_desde_los_6_años.html..

Frente a este hecho El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información y el Ministerio de Educación del Ecuador contribuirán, significativamente, en la erradicación del analfabetismo digital, mediante una escolarización de calidad, política delineada por el Gobierno de la Revolución Ciudadana para fortalecer el uso positivo de la tecnología con estrategias que fomenten el desarrollo de la sociedad y la protección de los menores en la red. "La educación no es un gasto sino una inversión, es así que los países más avanzados y modernos, son los que le han apostado a este rubro para erradicar el analfabetismo digital y promover una escolarización de calidad", manifestó el Ministro de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información Ing. Jaime Guerrero Ruiz. Guerrero, J. (19 de Mayo de 2011). *Campaña Generación Interactiva Ecuador*. Obtenido de www.lageneracióninteractiva.mintel.gob.ec/blog/category/noticias.

SÍNTESIS GENERAL.

En opinión como autora de este trabajo investigativo, puedo observar, establecer y hacer conciencia que la influencia de la tecnología si no se enfoca de manera adecuada nos puede llevar a la deshumanización y por consiguiente le daremos un mal uso involucrando y contaminando ya sea positiva o negativamente a los que estén a nuestro alrededor. Sobre todo debemos tomar en cuenta que las máquinas fueron creadas o concebidas como herramientas que nos facilitan la educación y el trabajo cotidiano, y otras ideadas para la recreación no olvidando la sana convivencia con nuestros semejantes. De esta manera los padres y docentes deben ser los agentes activos de socialización de los niños y jóvenes; pues no deben dejar parte de su tarea a los medios audiovisuales, sino deben proporcionar a sus hijos y alumnos los anclajes conceptuales y emocionales necesarios para comprender e interpretar los mensajes, ventajas y desventajas que provienen de aquellas pantallas.

4. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación:

Para la presente investigación se utilizó un diseño mixto; el cual comprende un diseño cuantitativo por los datos estadísticos recolectados a través de las encuestas aplicadas; y cualitativo por el análisis de datos numéricos. También en esta investigación el método utilizado es de tipo descriptivo-explicativo, porque nos permite conocer el grado de uso y utilidad de las tecnologías de la información y de la comunicación TIC´s entre los niños y jóvenes especialmente del cantón Puyango, parroquia Alamor donde se realizó esta investigación, a través de éste estudio descriptivo se pudo aplicar una serie de preguntas lo que permitió recolectar la información necesaria para responder al planteamiento del problema.

4.2. Participantes de la investigación:

Para el desarrollo de la problemática se contó con tres instituciones educativas del cantón Puyango, parroquia Alamor, distribuidas de la siguiente manera:

- Grupo **1:** de un total poblacional de 360 estudiantes se tomó una muestra de 25 Niños de 6 a 9 años que cursan el 5to año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto”.
- Grupo **2:** de un total poblacional de 523 alumnos se tomó una muestra de 24 adolescentes de 10 a 14 años que cursan el 8vo año de Educación General Básica del Colegio Nacional “Julio Isaac Espinosa Ochoa”.
- Grupo **3:** de un total poblacional de 535 estudiantes se tomó una muestra de 27 jóvenes de 15 a 18 años, que cursan el 2do año Bachillerato de la especialidad Comercio y Administración del Colegio “Técnico Puyango” y
- Grupo **4:**10 adolescentes y jóvenes de 10 a 18 años de cualquier año de básica y de diferentes instituciones educativas.

El equipo de planificación del Programa Nacional de Investigación facilitó un cuestionario sugerido por el foro Generaciones Interactivas de España, el cual fue aplicado a los distintos grupos investigados, los cuales debían pertenecer al lugar o áreas cercanas de residencia del egresado-investigador(a).

4.3. Técnicas e instrumentos de la investigación

4.3.1. Técnicas: La técnica utilizada en la investigación de campo ha sido la encuesta personal dirigida a cada uno de los niños y jóvenes investigados, de las diferentes instituciones educativas.

4.3.2. Instrumentos: Los instrumentos que se utilizaron en la investigación fueron sugeridos por "Generaciones Interactivas de España" y el Instituto Latinoamericano de la familia ILFAM los cuales fueron facilitados a los investigadores por el equipo de planificación del Programa Nacional de Investigación de la Universidad Técnica Particular de Loja (UTPL), los cuestionarios están estructurados de la siguiente manera: Cuestionario N° 1 para niños de 6 a 9 años que consta de 31 preguntas. Cuestionario N° 2 para adolescentes y jóvenes de 10 a 18 años que consta de 126 preguntas y Cuestionario N° 3 dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años elaborado por el ILFAM.

Además de los cuestionarios proporcionados por el equipo de planificación de la UTPL, mediante el EVA se facilitaron las plantillas para ingresar los datos recolectados en la investigación de campo los cuales fueron enviados a Generaciones Interactivas vía mail.

4.4. Recursos de la investigación.

4.4.1. Humanos: Los recursos humanos intervenidos en ésta investigación son: mi persona como investigadora, quien debía estar matriculada en el Programa Nacional de Investigación, siendo egresada en la carreara de Ciencias de la Educación, mención Educación Básica de la Universidad Técnica Particular de Loja; 76 estudiantes entre niños y jóvenes de edades comprendidas entre 6 a 18 años, de tres instituciones educativas diferentes y 10 niños y jóvenes de 10 a 18 años de diferentes instituciones de la parroquia urbana Alamor, además la intervención de la directora y rector(a) de las instituciones quienes autorizaron la aplicación de las encuestas respectivas.

4.4.2. Institucionales: Esta investigación se desarrolló con el aporte educativo de la Universidad Técnica Particular de Loja, a través de la Escuela de Ciencias de la Educación y del Programa Nacional de Investigación. Para la recolección de datos a través de las encuestas se acudió a cada una de las diferentes instituciones educativas donde estudian los niños y jóvenes siendo las siguientes: Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto", Colegio Nacional "Julio Isaac Espinosa Ochoa" y Colegio "Técnico Puyango"". Previa la autorización de los directivos de los establecimientos se precedió a la aplicación de las encuestas.

4.4.3. Materiales: Para tener constancia de la investigación y recopilación de los resultados mediante la encuesta se utilizó los siguientes materiales: una cámara fotográfica, lápiz, esfero gráfico, borrador, un computador personal y una flash para la recolección de información y sobre todo para la redacción final, así como dos cuestionarios sugeridos por el Programa Nacional de investigación facilitados por Generaciones Interactivas y un cuestionario proporcionado por el Instituto Latinoamericano de la Familia ILFAM.

4.4.4. Económicos: la elaboración de este proyecto investigativo tiene un gasto de aproximadamente $370 dólares, invirtiendo en impresiones y copias de los cuestionarios para las encuestas que fue un número elevado de hojas, anillados de cuestionarios, consultas en internet, impresión y anillado del trabajo de fin de carrera siendo 3 borradores de ejemplares, e impresión y empastado del informe final.

4.5. Procedimiento.

4.5.1. Acercamiento a las instituciones educativas: concluido el estudio académico previo a la obtención del título de Licenciados en Ciencias de la Educación, en las diferentes menciones, se recibió la invitación por parte de la UTPL, a participar del Seminario de Fin de Carrera Docente, en el cual participaron los alumnos de la Escuela de Ciencias de la Educación y Psicología el mismo que se desarrolló en la ciudad de Loja en la sede de la UTPL del 11 al 14 de mayo del 2011, dentro de la programación del seminario la Mgs. María Elvira Aguirre Directora del Programa Nacional de Investigación, hizo la presentación del programa de investigación dirigido a todos los egresados, donde se detallaron de manera explícita

todas las actividades básicas a realizarse durante la investigación cuyo tema general es **“GENERACIONES INTERACTIVAS EN ECUADOR: Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas”.**

Dentro de la planificación del Programa se asistió a la primera asesoría presencial para recibir la tutoría donde se impartieron los lineamientos para el desarrollo de la investigación, los cuales fueron ofrecidos por una docente de la Escuela de C.C. E.E. con sus conocimientos en el tema y la ayuda del cuadernillo de guía didáctica, donde se dan orientaciones generales y específicas para el trabajo de tesis con los siguientes apartados: objetivos de la investigación, planteamiento del problema, metodología a utilizar, cronograma de entrega de avance del trabajo y demás indicaciones que ayudaron a realizar de manera satisfactoria éste trabajo de investigación.

Posteriormente con las indicaciones y material proporcionado por la UTPL se clasificó las instituciones educativas donde se pudo aplicar las encuestas, una vez elaborados los oficios para los diferentes directores y rectores de los establecimientos, se entregó personalmente y esperó su respectiva respuesta de aceptación. Luego de ello, se acudió donde los profesores y los inspectores, para solicitar el año y paralelo en que trabajaría y el listado de los estudiantes, con la finalidad de conocer el número exacto de alumnos y proceder a reproducir el material para la encuesta. Además para coordinar el día y hora para la aplicación de los cuestionarios.

4.5.2. Aplicación de los instrumentos. Previa la preparación del materia para aplicar la encuesta se acudió el día y hora establecidos en las diferentes instituciones educativas y en los años respectivos, presenté ante los estudiantes indicándoles que soy estudiante de la Universidad Técnica Particular de Loja y que para obtener mi título profesional debo hacer un Proyecto Investigativo Educativo explicándoles el tema y en que consiste dicho proyecto, y por ello les pedía su colaboración para aplicar la respectiva encuesta y poder obtener los resultados y cumplir con los objetivos planteados. Luego de lo expuesto procedí a entregar a cada estudiante el cuestionario respectivo, con mi ayuda explicativa de las preguntas procedieron a llenarlo.

Cabe recalcar que con el asesoramiento que se ha recibió desde la Dirección del Programa, ha sido un gran aporte para éste trabajo investigativo, para la tabulación de datos nos facilitaron las plantillas en las cuales debíamos ingresar los datos respectivos, esto nos permitió tener óptimos resultados con los datos recolectados en la investigación de campo, además para el análisis y tratamiento de la información proporcionó la respectiva categorización de las preguntas a ser analizadas e interpretadas de los diferentes grupos y cuestionarios; además una serie de anuncios enviados por el EVA que han sido muy oportunos y necesarios para el éxito en el desarrollo del trabajo.

Con toda la información de campo obtenida en la aplicación de las encuestas y una vez ingresados los datos en las plantillas correspondientes procedí a la investigación del marco teórico el cual lo realicé a través del internet, del material bibliográfico de las diferentes bibliotecas, libros otorgados por la universidad durante los ciclos de estudio y otras fuentes bibliográficas; luego realicé el análisis estadístico de cada pregunta y finalmente procedí a realizar las conclusiones y recomendaciones. Con toda la información recopilada procedí a elaborar la redacción del borrador, siguiendo paso a paso las indicaciones de la guía didáctica y la oportuna asesoría y correcciones de mi tutora de tesis, lo cual me ha permitido conocer el grado de uso y relación de las tecnologías de la Información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de mi parroquia y la intervención de entidades educativas, gubernamentales y familiares ante sus riesgos y oportunidades que brindan estas pantallas a las cuales están los niños y jóvenes cada día expuestos.

5. ANALISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

En la actualidad el uso de la Tecnología cada vez se adentra más en la educación de los niños y jóvenes que comprenden las edades de 6 a 18 años; son ellos quienes se relacionan con facilidad con las nuevas pantallas, debido a que el medio que los rodea les proporciona su uso, por ende es aquí donde los padres de familia y docentes tenemos la responsabilidad de enseñar, guiar y proteger frente a los riegos y oportunidades de ésta tecnología.

Por ello, este trabajo investigativo lo realicé en el cantón Puyango, en la parroquia urbana de Alamor, en la siguientes instituciones educativas: Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto”, Colegio Nacional Mixto “Julio Isaac Espinosa Ochoa” y Colegio “Técnico Puyango”; en donde al aplicar los cuestionarios referentes al uso de las **Nuevas Pantallas Tecnológicas** y con los respectivos datos recopilados el análisis lo haré de acuerdo a la categorización establecida, es decir cómo están clasificadas y distribuidas las preguntas, escribiendo la pregunta luego representando la respectiva tabla estadística y posteriormente realizaré el análisis crítico y estadístico de acuerdo a lo obtenido, observado y contrastando con los aportes investigativos de varios autores que constan en el marco teórico.

CUESTIONARIO Nº 1

5.1. Caracterización sociodemográfica:

Este apartado se refiero, principalmente a la situación biológica, educativa y familiar de los niños ante las nuevas pantallas tecnológicas de las que hoy en día son los principales protagonistas en cuanto a conocimiento, uso y utilidad. Por ello para realizar el presente trabajo investigativo, he tomado como muestra poblacional a los alumnos del 5to. Año de Educación General Básica de la Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" de la parroquia Alamor del cantón Puyango.

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño:

En este contexto se invita a conocer la vivencia biológica y familiar de los niños encuestados, es decir el año de básica que cursan, la edad que actualmente tienen, además especifico su género de sexo; en cuanto a su hogar hago referencia sobre las personas o los miembros de la familia con las cuales ellos viven, sobre que les gusta hacer o compartir luego de servirse sus alimentos en la cena. Igualmente hago hincapié sobra la relación que tienen los niños en sus hogares con el computador, internet y teléfono celular, con las respuestas que dan los niños(as) a las preguntas planteadas se puede determinar si poseen, para qué utilizan, quiénes les acompañan al momento de acceder, con quién se comunican y sobre todo como hacen o quien les ha facilitado una de estas pantallas.

TABLA N° 1

1. ¿A qué cursos vas?			2. ¿Cuántos años tienes?			3. Sexo		
Opción	**frecuencia**	**%**	**Opción**	**frecuencia**	**%**	**Opción**	**frecuencia**	**%**
5to. Año de Educación General Básica	25	100	9 años o más	25	100	Masculino	9	36
						Femenino	16	64
Total	25	100	**Total**	25	100	**Total**	25	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

Tabulados los datos recopilados, se establece que el 100% representa a los 25 niños encuestados los cuales cursan el Quinto Año de Educación General Básica, comprenden la edad de 9 años o más, es decir todos están en el año de básica acorde

a su edad; además 9 son de género masculino que corresponde al 36%, y 16 niñas son de género femenino que representa el 64%.

Relacionando con los datos otorgados por el INEC 2010 en donde se establece que en el cantón Puyango existen más hombres que mujeres, pero en esta institución educativa específicamente en el año encuestado hay una diferencia de género porque de los 25 niños encuestado 16 son de sexo femenino. Además esta institución es fiscal mixta y por ende existe la diferencia de género en cuanto a cantidad, porque en equidad todos son iguales.

TABLA N° 4

4. ¿Qué personas viven contigo? Sin contarte a ti mismo.		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Mi padre	22	**26,83**
Mi madre	23	**28,05**
Un hermano/a	12	**14,63**
2 Hermanos/as	8	**9,75**
3 Hermanos/as	1	**1,22**
4 Hermanos/as	3	**3,66**
5 Hermanos/as o más	1	**1,22**
Mi abuelo/a	6	**7,32**
Otras personas	6	**7,32**
Total	82	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto” Alamor

Basándose en la tabla representativa, se puede observar y establecer que de los 25 niños encuestados, da un total de 82% el cual se subdivide: el 26,83% (22) viven con su padre, el 28,05% (23) viven con su madre, el 14,63% (12) viven con un hermano y sumadas las opciones restantes el 15,85% (13) manifiestan vivir con más de un hermano. El 14,64% (12) responde que vive con su abuelo(a) u otras personas como tíos, primos, padrinos, etc. Estos porcentajes determinan que la mayor parte de los encuestados tienen una familia completa es decir papá, mamá y hermanos. Pero los encuestados que manifiestan vivir solo con hermanos u otras personas se debe a que la mayor parte son de barrios o comunidades y por sus estudios viven en el pueblo, otro factor es porque sus padres han emigrado a diferentes países en busca de una mejor estabilidad económica, por fallecimiento de sus padres, por abandono de

hogar; la causa más común es por la separación de matrimonios en la cual los niños quedan principalmente a cargo de su madre u otros familiares.

Contrastando con lo manifestado por Aufderheide. (1992) que la educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto como padres o profesores, que juegan un papel vital en el desarrollo del menor; por ello estos niños deben tener una educación controlada por quienes estén a su cargo.

TABLA N° 5

5. Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Irme a mi habitación	6	24
Navegar	3	12
Leer, estudiar	8	32
Hablar con mi familia	8	32
TOTAL	25	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

Acorde a lo establecido y representado en la tabla se puede considerar que: sumadas las dos primeras alternativas que proporciona esta pregunta el 36% (9) de los niños de este año de básica lo que prefieren hacer después de cenar es ir a su habitación o estar conectados en internet, mientras que sumadas las dos opciones restantes es decir el 64% (16) de los encuestados prefieren leer, estudiar, escuchar música, jugar en la videoconsola, ver televisión, hablar por teléfono, o hablar con su familia.

Comparando estos dos porcentajes, el primero se debe a que los niños más tiempo pasan solos en sus hogares y por eso les gusta realizar más estas actividades; en cambio el segundo porcentaje se debe a una falta de comunicación, comprensión y compartimiento entre los miembros de la familia, o porque los niños están acostumbrados a dialogar con su familia sea en el momento de servirse los alimentos o después, contrastando con lo establecido por Núñez Mosteo, T. (2002) que la familia es lo primordial en cuanto a relación y compartimiento y que los hijos deben ser educados en cierta medida por lo positivo y negativo de las TIC; por ende estos niños

encuestados prefieren hacer de lado o no darles mucha importancia a estas nuevas pantallas y establecer o compartir tiempo con su familia especialmente luego de cenar.

TABLA N° 6

6. ¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No	14	56
Si	11	44
TOTAL	25	100

TABLA N° 7

7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No contesta	14	56
Habitación de mis padres	1	4
En la sala de estar	2	8
En un cuarto de trabajo	3	12
Es portátil	5	20
TOTAL	25	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

De la presente tabla estadística se manifiesta que de los 25 niños encuestados, el 56% (14) no tienen computador es sus hogares, esto se debe por la falta de recursos económicos de sus padres, o porque su familia considere que aún no tienen la edad adecuada para que posean un computador. En cambio el 44% (11) de los niños responden que si tienen computador en sus hogares, porque su familia lo adquirió por necesidad laboral, para realizar sus tareas escolares, para comunicarse con otros miembros de la familia, etc.

Igualmente se establece que en la tabla 7, el 56% (14) de los niños no responden a esta pregunta por lo que no tienen computador en sus hogares, mientras que sumadas tres alternativas que proporciona esta pregunta el 24%(6) niños responden que la computadora que tienen en casa se encuentra en la habitación de sus padres, en la sala de estar, en un cuarto de trabajo o estudio que es lo más común en los hogares, pero el 20%(5) niños el computador que tienen es portátil, por ello pueden tenerlo en cualquier lugar de su casa ya que con facilidad lo pueden trasladar. Comparando la situación de los encuestados con lo manifestado por Rodríguez Diéguez J. (1995). que como buen tutor la computadora presenta justo el material para el cual el estudiante está preparado, es decir la información que necesita para sus tareas. Aunque no todos tengan esta pantalla en sus hogares la utilizan o necesitan de ella en otros lugares, sea prestada o alquilada.

TABLA N° 8

8. ¿Hay conexión a internet en tu casa?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No contesta	14	56
No	5	20
Si	6	24
TOTAL	25	100

TABLA N° 9

11. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
En casa	5	16,67
En un ciber café	1	3,33
En un lugar público	12	40
En casa de un amigo	4	13,33
En casa de un familiar	8	26,67
TOTAL	30	100

TABLA N° 10

12. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar….		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Solo	15	30,61
Con amigos/as	11	22,45
Con hermanos/as	7	14,29
Con mi padre	5	10,20
Con mi madre	4	8,16
Con otros familiares	7	14,29
TOTAL	49	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

Tabuladas las respectivas preguntas, se puede observar que de los datos obtenidos por los 25 niños encuestados, el 20% (5) niños no tiene conexión de internet en su casa, por la falta de recursos económicos o porque su familia considera que estarían expuestos a programas no aptos para ellos. En cambio el 24% (6) niños responden que si tienen acceso a internet en sus hogares, porque su familia lo adquirió para poder acceder a consultar y realizar trabajos, para culminar en casa lo que no pudieron realizar en su trabajo, para estar cada día actualizados en tecnología, para acceder a redes sociales o farándula, para descargar música y videos, para comunicarse con familiares o amigos de otros lugares, etc. Además es establece que el 16,67% (5) niños responde que suelen utilizar internet en sus hogares, el 3,33% (1) en un ciber café, el 40% (12) en un lugar público, el 13,33% (4) en casa de un amigo y el 26,66% (8) en casa de un familiar, para realizar consultas, chatear, descargas música, videos, etc.

Pero ningún alumno responde que utiliza internet en su colegio, debido a que ésta institución no cuenta con el acceso a internet, tal vez por la falta de gestión, por recursos económicos o porque los padres de familia no apoyan o no están de acuerdo para que sus hijos accedan a esta tecnología. Igualmente el 30,61% (15) de los niños responde que cuando utilizan internet para realizar consultas, descargar videos o música, jugar, etc. lo hacen la mayor parte solos. En cambio el 22,45% (11) niños manifiestan que cuando acceden a internet lo hacen en compañía de un amigo(a), el 14,29% (7) en compañía de hermanos(as), 10,25% (5) de su padre, el 8,16% (4) de su madre y el 14,29% (7) de otros familiares como primos, tíos, etc. pero ningún niño lo

hace en compañía de un profesor(a) debido a que no tienen en la institución acceso a este medio o no tienen confianza para pedirle que lo acompañe a realizar una de sus consultas o acceder a una red social.

Esto fija que los niños que comprenden la edad de 6 a 9 años de este medio encuestado en su gran mayoría tienen conocimiento y relación con el internet que así no tengan en casa, no quiere decir que no están al tanto de la tecnología, por ello acuden a un lugar público y que lo más común es que ellos lo utilizan solos; éstos datos reflejan la falta de control por parte de los adultos encargados de la formación de éstos niños, se puede notar claramente que cuando se encuentran conectados a la red la vigilancia es mínima, lo cual se considera un riesgo en vista que se encuentran expuestos a los múltiples peligros existentes y que son transmitidos libremente como pueden ser los contenidos, el contacto y la conducta, de acuerdo a investigaciones realizadas por Strasborgeret. (2002) y comparando con lo publicado por el Diario la Hora (2011) sobre los niños internautas en Ecuador, este medio encuestado está en un minimo nivel de diferencia de acceso a internet, de las provincias ya encuestadas y con resultados definidos.

TABLA N° 11

13. ¿Utilizas algún teléfono móvil?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No	2	8
Si, el mío	7	28
Sí, el de otras personas	16	64
TOTAL	25	100

TABLA N° 12

14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	4
Pedí que me lo compraran	2	8
Fue un regalo	4	16
Me lo dieron mis padres	18	72
TOTAL	25	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto” Alamor.

Observando las siguientes tablas estadísticas se instaura que de los 25 niños encuestados, el 8% (2) de los niños responde que no utiliza teléfono celular, porque su familia no cree conveniente que a su corta edad dispongan de un celular, en cambio el 28%(7) niños responden que si utilizan celular y que es de su propiedad porque algún miembro de su familia se lo dio para que pueda comunicarse cuando necesite algo o este fuera de casa. Pero el 64% (16) de los niños utilizan el celular de otras

personas, porque les prestan para que llamen, envíen mensajes, escuchen música, jueguen, etc. Continuando con la siguiente tabla y pregunta el 8% (2) niños pidió a sus padres o familiares que se lo compraran, el 16% (4) niños responden que se lo dieron de regalo, quizá en su cumpleaños, día del niño, navidad, etc. y el 72% (18) responde que se lo dieron sus padres voluntariamente, porque trabajan lejos y ven la necesidad de que su hijo estén constantemente comunicados con ellos.

Estos porcentajes determinan que los niños utilizan el teléfono móvil así no tengan uno de su propiedad, como establece Groos Salvet, B. (junio de 2000) el telefono celular es una de las pantallas permitidas por la mayoria de padres. Además diversos estudios como el de María José Rodrigo y Jesús Palacios, esta pantalla también proporciona un peligro para los chicos especialmente para la salud el uso de este artilugio no es aconsejable para los menores de 16 años ya que la exposición a las ondas electromagnéticas provoca efectos nocivos para la salud, debido a que sus cráneos son más delgados.

5.2. Redes sociales y pantallas.

Se hace referencia al uso y utilidad que hacen los niños encuestados con las nuevas pantallas tecnológicas (televisor, celular, videojuegos y computador) y las redes sociales que proporciona el internet, además nos enfocamos al tiempo de consumo que hacen los niños y niñas de estas pantallas, por ello a continuación se detalla en porcentajes lo dicho anteriormente.

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twiter, hi 5, skype, e-mail, etc.) y pautas de consumo.

En esta parte se invita a conocer a quienes tienen la oportunidad de revisar esta investigación sobre el uso del internet que hacen los niños, principalmente con las redes sociales, además para qué acostumbran a utilizarlo y a qué programas acceden con frecuencia.

TABLA N° 13

9. Tengas o no internet en casa ¿Sueles utilizarlo?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
No	4	16
Si	21	84
TOTAL	25	100

TABLA N° 14

10. ¿Para qué sueles usar internet?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Pag Web	19	27,94
Videos	11	16,17
E-mail	10	14,71
Descargas	10	14,71
Chatear	9	13,24
Red Social	9	13,24
TOTAL	68	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

Rigiéndose en las tablas con los datos recopilados, se determina que el 16% (4) niños no utilizan internet en sus casas ni en lugares públicos, esto se debe a que no pueden o no saben cómo funciona este programa, por la falta de capacitación de las nuevas tecnologías tanto en docentes, padres de familia y por ende los estudiantes. Pero el 84% (21) niños si utilizan internet, pues saben cómo funciona, porque les han enseñado sus padres, hermanos, amigos o algún otro familiar; o porque asisten a algún curso de computación. Además observamos que el 27,94%(19) de los niños responde que más utilizan internet para ingresar a páginas Web para realizar consultas que les envían de tareas, el 16,17% (11) niños lo utilizan para ver videos, el 14,71% (10) para enviar e-mail, el 14,71% (10) para descargar música, juegos, etc. y el 26,48% (18) lo utilizan para chatear mediante las redes sociales.

El porcentaje que más predomina es al que acceden a páginas web, pero esto no determina que los chicos solo acceden a programas educativos, pues también están expuestos a programas que no son aptos para su edad, ni para su salud. Pues según un estudio efectuado por investigadores de la "Academia China de Ciencias" el profesor Lei Hao (2009) del Instituto de Física y Matemáticas de Wuhan, el uso excesivo de internet puede causar graves daños cerebrales influyendo en su toma de decisiones, por ello los niños deben ser sometidos a un constante control por quienes están encargados de su educación.

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

Se incita a conocer sobre las pantallas tecnológicas que los niños encuestados tienen en sus hogares, quizá varias de ellas no sean apropiadas o aconsejables para su edad, pero dependen de sus miembros familiares de su adquisición y uso.

TABLA N° 15

19. ¿Y cuál de ellas tienes?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
PlayStation2	4	19,05
PSP	1	4,76
Nintendo DS	1	4,76
Game Boy	2	9,52
Ninguna de las anteriores	13	61,90
TOTAL	21	**100**

TABLA N° 16

22. ¿Dónde están?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Mi habitación	6	15
La habitación de un hermano	1	2,5
El salón o cuarto de estar	15	37,5
La habitación de mis padres	9	22,5
En la cocina	3	7,5
En un cuarto de juegos	1	2,5
Otros sitios	5	12,5
TOTAL	40	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

De estas tablas y preguntas tabuladas se puede detallar que de los 25 niños encuestados, el 19,05% (4) dice tener PlayStation2, el 9,52 (2) tiene PSP y Nintendo DS, 9,52% (2) tiene Game Boy y el 61,90% (13) niños manifiestan no tener ninguna de estas consolas. Esto se debe a que sus familias no cuentan con los recursos necesarios para adquirirlas o porque las consideran innecesarias o quizá las ven como un vicio o adicción para los niños. Igualmente observamos que el 15% (6) niños responde que una de estas pantallas en especial el televisor se encuentra en la habitación de ellos, el 2,5% (1) responde que se encuentran en la habitación de un hermano(a), el 37,5% (15) dice que varias de estas pantallas están ubicadas en el salón o cuarto de estar especialmente la computadora y el televisor, el 22,5% (9) niños dicen estar en la habitación de sus padres, pero sumando las opciones siguientes de esta pregunta el 22,5% (9) responde que estas pantallas se encuentran ubicadas en la cocina, en un cuarto de juego o en otros sitios de la casa.

Esto determina que en los hogares de los niños, se cuentan con las nuevas pantallas tecnológicas y que se encuentran ubicadas principalmente en la sala de estar y en la habitación de sus padres. Poe esto, se considera que está muy bien la

ubicación de estas pantallas, pues de esta manera los padres pueden controlar la programación en caso del televisor y así mismo pueden observar y controlar en el computador los programas a los que están ingresando sus hijos. Además también les pueden ayudar guiando en sus tareas y buscando información que sea útil para su educación. Por lo que manifiesta Rodríguez, U. (2002) que tanto hombres como mujeres hoy en día utilizan las nuevas pantallas para acceder a los videojuegos, quienes son llamados como video-jugadores; es decir es la persona que juega los videojuegos completándolos parcial o totalmente.

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

En esta parte se hace referencia sobre la parte vital de los niños encuestados, pues no solo es importante el uso que hacen de las nuevas pantallas y sus influencias sean positivas o negativas, lo interesante es conocer de dónde adquieren dinero para sus gastos o para poder utilizar una de estas pantallas, además si cuentan con el dinero suficiente para sus necesidades y sobre todo se establece la pantalla de preferencia de los niños.

TABLA N° 17

25. ¿Cómo consigues tu propio dinero?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Paga semanal	3	5,45
Cuando necesito algo pido y me dan	18	32,73
En cumpleaños, fiestas, Navidad	12	21,82
Hago algún trabajo en casa	13	23,64
Hago algún trabajo fuera de casa	9	16,36
TOTAL	55	100

TABLA N° 18

26. ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Tengo más dinero del que necesito	2	8
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	19	76
Tengo menos dinero del que necesito	4	16
TOTAL	25	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto” Alamor

Referente a estas preguntas, se establece que de los 25 niños encuestados, el 5,45% (3) niños responden que tienen su propio dinero por pago semanal, el 32,73% (18) niños responden que para tener dinero propio y poder comprar sus necesidades o dar colaboración o cuota piden a sus padres, el 21,82% (12) reciben dinero en su cumpleaños, fiestas, navidad, día del niño, etc. el 23,62% (13) niños obtienen dinero

para sus necesidades realizando labores cotidianas, el 16,36% (9) niños realizan trabajos fuera del hogar como algunos manifestaban en la encuesta que lustran en la calle, venden frutas, alimentos, etc. para de esta manera poder obtener su propio dinero.

Además referente a la adquisición de dinero con el que cuentan el 8%(2) niños responden que tienen más dinero del que necesitan, quizá porque sus padres les proporcionan sin medida, en cambio el 76% (19) de los niños responden que tienen el dinero suficiente para sus necesidades, porque cuando necesitan algo sus padres se encargan de comprarles o darles con medida; mientras que el 16% (4) de los niños responden que tienen menos dinero del que necesitan, debido a que sus familias son de bajos recursos económicos, sus padres no tienen alguna profesión, un trabajo estable o no es bien remunerado, etc. Por ello las transformaciones socioeconómicas de las que se derivan las TIC´s están generando no sólo procesos hasta ahora desconocidos en las relaciones humanas sino que, en definitiva, suponen la configuración de un nuevo modelo de sociedad, así lo establece en su investigación Fernández, F. (2010).

TABLA N° 19

UNIFICACIÓN DE PREGUNTAS 27,28,29,30,31 **Si tuvieras que elegir ¿Con qué te quedarías?**		
Opciones	**Frecuencia**	**%**
Internet	4	3,20
Televisión	17	13,60
Teléfono móvil	13	10,40
Videojuegos	5	4
No lo sé	86	68,80
Total	125	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto” Alamor.

Realizando el respectivo análisis de esta tabla, se destaca que de los 25 niños encuestados, el 3,20% niños responden que al elegir una de estas pantallas se quedaría con internet, el 13,60% responde que elegiría la televisión, quizá responden esto porque en sus hogares no tienen estas pantallas, el 10,40% responden que preferirían quedarse con el teléfono móvil, y el 4% manifiesta que se quedaría con los

videojuegos; pero el 68,80% de los niños no saben que elegir, quizá porque les gustaría tener todas estas pantallas para su entretenimiento. Estas son las nuevas pantallas a las que están los niños inmersos desde su corta edad, por la relación que tienen en el ámbito familiar, escolar y social.

Contrastando con las investigaciones realizadas por varios autores como Valkenburg (2004) quien asegura que estas pantallas brindan beneficios destacando las posibilidades que tienen para el desarrollo cognitivo del niño asegura, por ejemplo, que el videojuego ayuda a desarrollar la inteligencia espacial, la coordinación, la capacidad de atención visual y la creatividad. Así mismo hay autores como el profesor Lei Hao. (2009) que manifiesta que su uso excesivo o adicción a estas pantallas afectan en la salud mental, física, moral y espiritual de los niños, por ello es fundamental la presencia de los educandos como guías y protectores sobre estas TIC´s.

5.3. Redes sociales y mediación familiar.

Este apartado se refiere principalmente a la intervención familiar frente a las nuevas pantallas y las redes sociales, su conocimiento, uso y tiempo que dedican tanto a la enseñanza y aprendizaje con sus integrantes familiares, sus principales recomendaciones, su debido uso, etc.

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

En este contexto se visualiza la relación de los niños con la variedad de videojuegos proporcionados por las pantallas tecnológicas, especialmente por las consolas, computador e internet.

TABLA N° 20

17. ¿Juegas con videojuegos o juegos del ordenador?		
Opción	**Frecuencia**	%
No	7	28
Si	18	72
TOTAL	25	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto” Alamor.

En base a los datos de la tabla se manifiesta que de los 25 niños encuestados, el 28% (7) de los niños responden que no juegan con videojuegos o juegos del computador, tal vez porque sus padres no les permitan y les tienen bloqueados estos juegos o porque aún no saben en qué consisten estas pantallas, pero el 72% (18) de los niños encuestados si juegan en estas pantallas, porque lo aprendieron de algún hermano, amigo o por sus padres y cuentan con algunas de estas pantallas de juegos en sus hogares. Es por ello que las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC) en cierta medida son parte de la solución para que los alumnos de hoy y de mañana, todos "nativos digitales", formen parte de un sistema educativo que ayude a potenciar su formación y desarrollo y que facilite al máximo su futura empleabilidad**,** así lo establece Nuñez Mosteo, T. (2002).

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

Se invita en esta parte a conocer sobre el consumo que tienen los niños encuestados, al utilizar las nuevas tecnologías, especialmente las de videojuegos, videoconsolas y juegos del ordenador e internet.

TABLA N° 21

18. ¿Con qué aparatos juegas?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
PlayStation2	4	13,33
PlayStation 3	1	3,33
Xbox 360	1	3,33
Wii	1	3,33
PSP	3	10
Nintendo DS	1	3,33
Game Boy	4	13,33
Ordenador	15	50
TOTAL	30	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

En la actual tabla estadística se observa y establece que de los 25 niños encuestados, sumadas las siete primeras opciones de esta pregunta el 49.98% responde que con las máquinas de videojuegos que más juegan es con PlaySation2, Xbox 360, Wii, PSP, Nintendo DS, etc. Mientras que el 50% de los niños juegan en el computador, porque sus padres los controlan en casa y ben que tipo de juegos usan, o

porque los juegos que se encuentran en el computador no son tan complicados de conseguirlos como los de otras máquinas. En base a lo investigado, se funda que en nuestro entorno los niños y jóvenes suelen utilizar los videojuegos como un pasatiempo o diversión luego de realizar sus tareas o estudios que por lo general lo hacen los fines de semana, pero algunos chicos lo consideran y lo ponen en práctica como un hábito diario lo que ocasiona descuido en sus estudios debido al tiempo y al momento en que juegan.

Estos chicos que utilizan los videojuegos son considerados como video-jugadores; es decir es la persona que juega los videojuegos completándolos parcial o totalmente, dividiéndose en: gamers, Video-jugadores casuales u ocasional y programer. Así los estable en su estudio Rodríguez, U. (2002).

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

Esta parte se enfoca en la adquisición y tiempo que dedican los miembros de la familia a las nuevas pantallas tecnológicas, principalmente con el televisor, por ello le invito a ser parte de este estudio y conocer la realidad en este medio encuestado.

TABLA N° 22

21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?		
Opción	**Frecuencia**	%
Ninguno	3	12
Uno	14	56
Dos	2	8
Tres	3	12
Cuatro o más	3	12
TOTAL	25	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto” Alamor.

Recopilados y tabulados los datos de esta pregunta de los 25 niños encuestados, el 12% (3) niños responden que no tiene televisor en su casa, esto se debe a que su familia no tiene los recursos suficientes para comprar uno, o si los tiene no adquieren esta pantalla porque quizá consideran que sus hijos se entretendrían en ver televisión y se descuidarían de sus estudios, el 56% (14) de los niños manifiesta

que tiene en su hogar un televisor, esto es lo más común en los hogares. Pero sumadas las siguientes opciones de la pregunta el 32% (8) de los niños responde que tienen dos, tres, cuatro o más televisores en sus hogares, quizá lo adquirieron porque lo consideren necesario para informarse (noticias), para entretenimiento como ver telenovelas, programas de concursos, farándula, etc.

Pero también hay hogares que tienen esta pantalla en cada habitación de los miembros familiares como un adorno o vanidad. Actualmente por medio de internet se puede acceder a esta pantalla televisiva pues hay mucha facilidad, ya que gratuita, de pago, etc. Lo interesante no es como acceder a este medio, sino a que programas están expuestos los niños ya que hay programas de entretenimiento o información educativos, pero igualmente hay programas que no son aptos para su formación personal y mental. Diversas investigaciones y estudios como los de Muñoz García, F. (2009) han demostrado que los alumnos que ven más de dos horas diarias de televisión obtienen un rendimientos escolares muy bajo, siendo la principal causa de este hecho el retraso del proceso madurativo y una menor capacidad de abstracción.

5.3.4. Relación de "poder adquisitivo" de la tecnología en la familia

En esta parte se apunta la presencia de uno de los miembros familiares, cuando los niños de este medio encuestado están viendo algún programa televisivo sea el medio que tengan para acceder a dichos canales como TV cable, DIRECTV, internet, etc.

TABLA N° 23

23. Cuando ves la tele, sueles estar con…		
Opción	**Frecuencia**	%
Solo	17	17,53
Mi padre	15	15,46
Mi madre	19	19,59
Algún hermano/a	13	13,40
Otro familiar	14	14,43
Un amigo/a	12	12,37
Otras personas	7	7,21
TOTAL	97	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

Conforme a los datos obtenidos se establece que de los 25 niños encuestados, el 17,53%(17) niños responden que cuando ven la televisión lo hacen solos, esto se debe a que tienen en su habitación un televisor para que ellos elijan y vean programas a su elección, el 15,45% (15) niños dicen que cuando ven la TV lo hacen en compañía de su padre, el 19,59% (19) con su madre, el 13,40% (13) con algún hermano, el 14,43% (14) con otro familiar, el 12,37% (12) con un amigo(a) y el 7,21% (7) con otras personas, lo más común de los niños encuestados es que ven la tv en compañía, esto se debe a que les gusta compartir el mismo programa, novela, Reality, concurso, documental, etc. o porque dedican un día para compartir en familia viendo alguna película.

Igualmente los padres o encargados de la educación de los niños deben tener presente lo establecido por Muñoz García, F. (2009) que los alumnos que ven más de dos horas diarias de televisión obtienen un rendimiento escolar muy bajo, siendo el único perjudicado el niño.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar.

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

De este medio encuestado, se establece que en su gran mayoría los niños tienen conocimiento y relación de las nuevas pantallas tecnológicas, tanto en el ámbito educativo como familiar, el medio donde más se relacionen con las nuevas pantallas es en la familia ya que es ella la que en mayor parte adquiere un televisor, una computadora, un celular, un videojuego e internet. En nuestro diario vivir tanto niños, jóvenes y adultos estamos inmersos en las nuevas tecnologías ya que las utilizamos para nuestras labores de estudio, trabajo, entretenimiento, informarnos de acontecimientos locales, provinciales, nacionales e internacionales, etc.

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

Por lo general en estos dos ámbitos educativos tanto los niños, profesores y padres de familia usan las nuevas pantallas tecnológicas. De acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta, se puede observar y establecer que el 88% tienen y usan en sus hogares uno o más televisores, para ver noticias, noveles, concursos, películas, etc. el 44% computadoras para realizar tareas escolares o investigaciones,

el 64% teléfono móvil sea personal o de otra persona para hablar, escribir mensajes, jugar, etc. y el 72% de los niños juega con videojuegos o juegos del computador, mientras que el 84% tiene conocimiento y sabe utilizar internet para realizar consultas, descargar música o videos, etc. ya que en la institución educativas donde asisten si cuentan con laboratorio y maestra de computación, y también varios de los miembros de su familia tienen conocimiento de este medio, siendo de esta manera los guías y educadores de las tecnologías que los niños utilizan.

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

En este apartado no se puede establecer un porcentaje de tiempo dedicado a las TIC´s, ya que este cuestionario no tiene preguntas referentes al tiempo que dedican los niños para el uso de estas pantallas. Lo que se instaura en base a preguntas similares es que los niños dedican quizá a la semana de dos a tres horas para aprender computación, realizar consultas o hacer tareas en la computadora e internet, para enviar correos electrónicos, para descargar música, para utilizar redes sociales, etc. tanto en el ámbito escolar como familiar. Pero en el ámbito familiar el tiempo que dedican a la televisión es de una a dos horas diarias de lunes a viernes, y dos horas o más el fin de semana, igualmente hay niños que a los videojuegos y al teléfono móvil dedican un tiempo de dos a tres horas de lunes a viernes y más de dos horas los fines de semana. Este tiempo dedicado a las TIC´s los niños lo hacen solos o en compañía de un profesor(a), padres o madres, hermanos(as), tíos(as), primos(as), amigos(as).

Para mi criterio sobre este conocimiento y relación, uso y tiempo dedicado a las nuevas pantallas tecnológicas tanto en el ámbito escolar como familiar, lo más importante es que sean empleadas en programas educativos, culturales, sociales, espirituales, etc. que nos permitan una superación personal y profesional, para de esta manera integrar futuras generaciones con conocimientos y criterios bien formados tanto en valores éticos, morales, sociales y espirituales.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

Se hace enfoque tanto a los riesgos como a las oportunidades que brindan estas pantallas y redes sociales; ya que así como proporcionan programas educativos, también existen programas destructivos o perjudiciales para nuestra

mente, cuerpo y espíritu. Sobre todo destacamos la intervención educativa tanto familiar como escolar para la protección de los niños ante estos medios tecnológicos.

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

En este contexto se establece el uso de las pantallas tecnológicas por parte de los menores encuestados, especialmente con el teléfono celular; nuestro interés es conocer para qué suelen más utilizar este medio.

TABLA N° 24

15. Con el móvil sueles..		
Opción	**Frecuencia**	%
Hablar	18	26,47
Enviar mensajes	13	19,11
Jugar	19	27,94
Navegar	6	8,82
Otras cosas	12	17,65
TOTAL	68	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto” Alamor.

Observando los datos obtenidos en la presente tabla estadística de los 25 niños encuestados, se puede establecer que el 26,47% (18) niños manifiestan que utilizan esta pantalla más para hablar, el19, 11% (13) niños para enviar mensajes, el 27,94% (19) niños para jugar, el 8,82% (6) para navegar y el 17,65% (12) para otras cosas como calculadora, alarma, agenda, cámara, etc. para actividades posteriores. Estos porcentajes determinan que los niños de este medio suelen más utilizar esta pantalla para jugar, pues por su corta edad como no tienen uno propio utilizan el de sus padres, hermanos u otras personas. De acuerdo al estudio de varias asociaciones de consumidores han denunciado que fomentar el uso del teléfono celular entre los menores de edad es una grave irresponsabilidad desde el punto de vista sanitario y el estudio de algunos científicos como Muñoz García , F. (2009) desaconseja el uso de estos dispositivos por parte de los menores de edad.

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

Se invita a conocer en esta parte, cómo interviene la familia de los niños encuestados cuando ellos utilizan el teléfono celular, pero nuestro interés es principalmente saber con quién suelen más comunicarse.

TABLA N° 25

16. ¿Con quién sueles comunicarte?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Con mi madre	14	19,17
Con mi padre	15	20,55
Con mis hermanos	11	15,07
Con otros familiares	22	30,14
Con los amigos/as	11	15,07
TOTAL	73	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

Acorde a los datos recopilados podemos establecer que de los 25 niños encuestados, el 19,17% (14) niños manifiestan que suelen comunicarse más con su madre, el 20,55% (15) con su padre, el 15,07% (11) con sus hermanos, mientras que el 30,14% (22) se comunica con otros familiares como tíos, primos, abuelos(as) o padrinos. Pero un 15,07% (11) responde que suelen comunicarse con amigos(as), compañeros o profesores. Quizá lo utilizan más cuando necesitan algo que no está a su alcance y llaman para que les ayuden o indiquen algo, también para saber cómo se encuentran porque a lo mejor viven en otra ciudad o país, para ponerse de acuerdo al realizar una tarea, etc.

En este medio se puede establecer que la familia cumple un rol muy importante cuando los niños se relacionan con esta pantalla, y como afirman Castells y De Bofarull (2002) la familia que ha asumido un coherente y organizado proyecto en la educación de los hijos, debe sacarle provechos formativos al uso de las nuevas tecnologías y el entretenimiento digital.

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

Se incita a conocer a quien forme parte de este estudio tecnológico, sobre el uso de las nuevas pantallas por parte de los encuestados además conocer cuáles y cuántas de estas tienen en sus hogares, ya que en cierta medida depende de la familia la relación de estos artilugios con los niños.

TABLA N° 26

24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa.		
Opción	**Frecuencia**	%
Ordenador portátil	4	4,12
Impresora	9	9,27
Scánner	3	3,09
Web cam	3	3,09
MP3/MP4/iPod	3	3,09
Cámara de fotos digital	8	8,24
Cámara de video digital	5	5,15
Televisión de pago	13	13,40
Equipo de música	17	17,53
Teléfono fijo	17	17,53
DVD	14	14,43
Disco duro multimedia	1	1,03
TOTAL	97	100

Autora: Miriam Ramírez Granda.
Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (06- 09 años de edad)
Escuela Fiscal Mixta "Dos de Agosto" Alamor.

Luego de obtenidos los datos y representados en la tabla, se establece que de los 25 niños encuestados, el 36,05% responde que tienen en sus hogares computador portátil, impresora, scanner, web cam, MP3/MP4/ipod, cámara de fotos digital, cámara de video digital, y el 63,90% tienen televisión de pago, equipo de música, teléfono fijo, DVD y disco duro multimedia. En este medio hay muchos niños especialmente del medio rural que tiene poco conocimiento y por ende poca utilidad de estas máquinas, aunque manifiestan que tienen en sus hogares, porque sus familiares las necesitan por sus trabajos o por estar actualizados en tecnología.

Se expone que hay padres de familia que no adquieren ciertas pantallas tecnológicas porque creen que no son convenientes para una adecuada formación y más bien prefieren adquirir otros importantes y necesarios pero que no constan en la nómina, además cabe recalcar que en el lugar de residencia de los niños encuestados

hay fácil acceso a éstas tecnologías en lugares públicos lo que considero otro factor por lo que los padres no creen necesario adquirirlos para tener en casa. Pues como manifiesta Groos Salvet, B. (junio de 2000) que resulta más económico el alquiler de estas pantallas en vista de que cada día lanzan al mercado nuevos modelos con tecnología más avanzada.

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

Objetivo: conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Análisis: de acuerdo a los datos obtenidos en este cuestionario ILFAM, podemos establecer lo siguiente:

1. Aspectos Generales.

En este cuestionario aplicado los niños encuestados comprenden la edad de 10 a 12 años, uno es de sexo masculino y dos de sexo femenino. Pertenecen a la provincia de Loja, cantón Puyango, ciudad Alamor.

Además el niño encuestado estudia en una institución educativa Fiscal y las niñas en escuela Fisco misional**.**

2. Aspectos Familiares.

Los encuestados en base a este apartado manifiestas que uno vive con papá, mamá y hermanos(as), otro contestó que vivía con la mamá, una hermana y un hermano, y el otro encuestado vive con sus abuelitos. Lo que determina que en este medio los niños viven en núcleo familiar diferente. Además consideran que la familia ideal está conformada por: padre, madre e hijo(os), en donde todos los miembros de la familia se reúnen para compartir muchas actividades.

Los niños encuestados coinciden que la relación de pareja es decir papá y mamá la valoran de Muy Buena, la relación de padre e hijos uno la valora como excelente y los otros como buena; la relación entre hermanos es buena, la relación entre madre e hijos es excelente; la relación entre hijos y abuelos es buena; y la relación con otros familiares es regular. Consideramos que en este medio social como

en otros la relación de familia tiene una relación de muy buena, quizá por diversas situaciones que día a día se vive en las que nos hacen unir o alejar de nuestra familia.

A pesar de las diversas situaciones que en una familia se vive, siempre hay buenos momentos para compartir, no precisamente en días festivos del año la familia se puede reunir para compartir, se lo puede hacer en el tiempo libre o en días de vacación que tenemos para ir de paseo, visitar a otros familiares, ver televisión, realizar algún deporte, hacer una labor social o pastoral, organizar una parrillada o una fiesta, etc. todas estas actividades ayudan a mantener una buena relación familiar, permitiendo inculcar y conservar los valores primordiales del ser humano; la gran mayoría de los niños responde que si comparten actividades con su familia por lo general los fines de semana.

En cuanto a la estabilidad familiar hay varios factores que tienen efectos tanto positivos como negativos, los niños encuestados en cuanto a factor económico manifiestan que pocas veces se dan cuestiones de desempleo, pobreza y baja remuneración. En cuanto a factor social en algunas ocasiones se da inseguridad, falta de atención en salud y educación, problemas comunitarios, migración, pero esto quizá se da no por descuido familiar sino por falta de recursos económicos que no permiten solventar ciertas cosas. Y en base al factor intrafamiliar hay situaciones que se dan o han dado pocas veces como violencia familiar y psicológica y alcoholismo; pero lo que nunca se ha dado es drogadicción, infidelidad y embarazos en la adolescencia.

Además los niños manifiestan que los valores prioritarios que deben estar siempre presentes en la vivencia familiar son los siguientes: responsabilidad, honestidad, respeto, comunicación, solidaridad, amor, fidelidad, amistad, autoestima, alegría, etc. Con respecto al aborto los niños consideran que no debe darse en ningún caso, porque es pecado ante la ley de Dios. Además sugieren que les gustaría recibir orientación en temas referentes a Relación padres e hijos y Familia y vida, para de estar capacitados y preparados para enfrentar diversas situaciones tanto familiares como sociales.

CUESTIONARIO 2

5.1. Caracterización sociodemográfica.

Igual que en el grupo anterior nos referimos, principalmente a la situación biológica, educativa y familiar de los jóvenes y adolescentes ante las nuevas pantallas tecnológicas de las que hoy en día son los principales protagonistas en cuanto a conocimiento, uso y utilidad. Por ello para realizar el presente trabajo investigativo, he tomado como muestra poblacional a los alumnos del 8vo. Año de Educación General Básica del Colegio "Julio Isaac Espinosa Ochoa" y a los alumnos del 3er. Año de Bachillerato de la especialidad Comercio y Administración del Colegio Técnico Puyango de la parroquia Alamor del cantón Puyango.

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del adolescente.

En esta parte de la investigación se hace referencia sobre la parte personal e individual de los adolescentes de estos dos grupos encuestados, especialmente al año que cursan, la edad, sexo, con quien viven, la profesión de sus padres, etc.

TABLA N° 27

GRUPO 2			**GRUPO 3**		
1. ¿En qué curso estás?					
Opción	**Fr**	**%**	**Opción**	**Fr**	**%**
8vo año de Educación Básica	24	**100**	2do. Bach.	27	**100**
TOTAL	24	100	**TOTAL**	27	100

TABLA N° 28

GRUPO 2			**GRUPO 3**	
2. ¿Cuántos años tienes?				
Opción	Fr	%	Fr	%
11 años	12	50	0	0
12 años	10	41,67	0	0
13 años	1	4,17	0	0
14 años	1	4,17	0	0
15 años	0	0	6	22,22
16 años	0	0	13	48,14
17 años	0	0	5	18,52
18 años o más	0	0	3	11,11
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Recopilados y tabulados los datos obtenidos en esta pregunta, se establece que del 2do. Grupo los 24 jóvenes encuestados cursan el Octavo Año de Educación Básica que pertenecen a la institución educativa "Julio Isaac Espinosa Ochoa". Igualmente del 3er. Grupo los 27 jóvenes cursan el 2do. Año de Bachillerato de la

especialidad Comercio y Administración del Colegio “Técnico Puyango”. Lo que representa el 100%. Igualmente observando la siguiente tabla del 2do. Grupo encuestado el 50%(12) de los estudiantes comprenden la edad de 11 años, el 41,67%(10) alumnos tienen 12 años y el 8,34% (2) chicos tienen entre 13 y 14 años. Pero en el 3er.grupo que son chicos del bachillerato el 22,22% (15) comprenden la edad de 15 años, el 48,14% (13) comprenden la edad de 16 años y el 29,63% (8) tienen 17 y 18 años. Pues esta es la edad donde los chicos tienen mayor curiosidad y por ende acceso a las nuevas pantallas tecnológicas.

Por ello la información tecnológica, como una importante área de estudio en sí misma, está afectando los métodos de enseñanza y de aprendizaje a través de todas las áreas del currículo, lo que crea expectativas y retos, así lo establece en su aporte Tolsán Caballero, J. (2001).

TABLA N° 29

GRUPO 2			GRUPO 3	
3. Sexo.				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Masculino	14	**58,33**	7	**25,93**
Femenino	10	**41,67**	20	**74,07**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y Colegio Técnico Puyango.

TABLA N° 30

GRUPO 2			GRUPO 3	
4. Sin contarte a ti mismo ¿Qué personas viven con contigo?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Mi padre	17	**26,56**	18	**24,32**
Mi madre	20	**31,25**	22	**29,73**
Un hermano/a	11	**17,18**	10	**13,51**
2 Hermanos/as	3	**4,69**	11	**14,86**
3 Hermanos/as	3	**4,69**	6	**8,10**
4 Hermanos/as	2	**3,13**	0	**0**
5 Hermanos/as o más	1	**1,56**	1	**1,35**
Mi abuelo/a	6	**9,37**	4	**5,40**
Otras personas	1	**1,56**	2	**2,70**
Total	64	100	74	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a los datos estadísticos se determina que: en el 2do**.** Grupo el 58,33% (14) alumnos son de sexo masculino y el 41,67%(10) son de sexo femenino. Igualmente en el 3er. Grupo observamos que el 25,93%(7) jóvenes son de género masculino y el 74,07% (20) son de género femenino. Lo que determina que en estas instituciones encuestadas hay una diferencia de género porque en el grupo de chicos que comprenden la edad de 10 a 14 años hay más de sexo masculino que en el grupo de 15 a 18 con la diferencia que son más de sexo femenino. Contrastando con los datos del INEC 2010 que en Puyango hay más hombres que mujeres estas frecuencias y porcentajes establecen la diferencia especialmente en estas instituciones educativas.

Igualmente haciendo referencia a la pregunta ¿qué personas viven contigo? del 2do. Grupo el 26,56% (17) jóvenes manifiestan que viven con el papá, el 31,25% (20) viven con la mamá, el 17,18% (11) viven con un hermano, el 14,07 (9) viven con más de dos hermanos y el 10,93% (6) viven con los abuelos u otras personas como tíos, primos, padrinos, etc. Y en el 3er. Grupo el 24,32% (18) alumnos dicen vivir con papá, el 29,73% (22) viven con mamá, el 13,51% (10) con un hermano, el 24,31% (18) viven con más de dos hermanos y el 8,10%(6) viven con los abuelos y otras personas. En este medio encuestado por lo general los chicos viven con papá, mamá y hermanos quizá porque estas familias aún conservan ciertos valores que hacen permanecer a una familia unida; pero los jóvenes que viven solo con su mamá o papá u con otras personas tal vez sea porque sus padres se han separado, han emigrado, han fallecido, etc.

Por la actualización de las tecnologías los padres o quienes tengan la tutela de los menores, deben ser más constantes en guía y protección en la educación, ya que como manifiesta Prensky. (2001) las nuevas generaciones crecen inmersas en estas nuevas tecnologías, por ello son considerados como el “nativo digital” ya que es aquella persona que ha nacido rodeada de las nuevas tecnologías y que, desde los primeros años de su vida, está habituado a utilizarlas.

TABLA N° 31

GRUPO 2			GRUPO 3	
5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	0	**0**	2	**7,40**
Está desempleado	1	**4,17**	0	**0**
Es jubilado	0	**0**	1	**3,70**
Trabaja en el hogar	0	**0**	3	**11,11**
Desempeña un oficio	14	**58,33**	18	**66,67**
Realiza un trabajo técnico	5	**20,83**	0	**0**
Realiza un trabajo de grado universitario	1	**4,17**	0	**0**
No lo sé/otro	3	**12,5**	3	**11,11**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

TABLA N° 32

GRUPO 2			*GRUPO 3*	
6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	***Frecuencia***	***%***	***Frecuencia***	***%***
Está desempleada	*0*	***0***	*1*	***3,70***
Trabaja en el hogar	*14*	***58,33***	*24*	***88,89***
Desempeña un oficio	*6*	***25***	*0*	***0***
Realiza un trabajo técnico	*2*	***8,33***	*1*	***3,70***
Realiza un trabajo de nivel universitario	*1*	***4,17***	*1*	***3,70***
No lo sé/otro	*1*	***4,17***	*0*	***0***
TOTAL	*24*	***100***	*27*	***100***

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Después de recopilados los datos y establecidos en la tabla, se manifiesta que del 2do. Grupo de jóvenes encuestados el 4,17%(1) de los padres de los chicos están desempleados, esto se debe por falta de fuentes de trabajo en este medio, por falta de oportunidad de estudio, por enfermedad, etc. mientras que el 83.32%(20) responden que su padre desempeña un oficio en una fábrica, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, etc. otros son profesionales como: maestro, ingeniero, abogado, médico, arquitecto, etc. Pero el 12,5% (3) de los jóvenes no saben en que trabajan su papá. Algo similar podemos observar en el 3er. Grupo el 7,40%(2) no responde esta pregunta, el 3,70%(1) de los papás son jubilados, el 11,11%(3) trabajan en el hogar,

el 66,67% (18) responden que su papá trabaja en una fábrica, es albañil, obrero, carpintero, personal de seguridad, etc. y el 11,11%(3) no saben en que trabaja su padre.

Igualmente observamos que en la tabla 32, del 2do. Grupo el 58,33% (14) de los jóvenes responden que su mamá trabaja en el hogar, es decir es ama de casa; el 25% (6) desempeña un oficio como agricultora, empleada doméstica, trabaja en una fábrica, etc. el 8,33%(2) trabaja como secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, etc. el 4,17%(1) tiene un nivel profesional como abogada, ingeniera, farmacéutica, profesora, etc. Pero el 4,17%(1) no sabe cuál es el trabajo de su madre. Pero en el 3er. Grupo podemos manifestar que el 3,70%(1) de las madres de estos jóvenes está desempleada, el 88,89%(24) trabajan en el hogar en quehaceres domésticos, el 3,70%(1) desempeña un trabajo técnico y el 3,70%(1) ocupa un cargo de nivel universitario.

En ambos grupos el mayor porcentaje es de madres que son ama de casa, lo que establece que son ellas las que están más pendientes de sus hijos en la alimentación, estudio, aseo, etc. Pero que los padres de los chicos trabajan más en agricultura, en fábricas, empresas, son guardias de seguridad, albañiles, etc. este medio no les proporciona otros trabajos tal vez por falta de fuentes de economía, pero lo importante es que estos padres buscan la manera de sustentar a sus hogares, con estos oficios que son muy dignos de cualquier persona. Pero en la actualidad por la razón de que trabajan por igual padres y madres de familia, los chicos pasan más tiempo solos y por ende no tienen mucho control y guía para utilizar las nuevas pantallas tecnológicas; así lo establece en su aporte la psicóloga María José Rodrigo (1998).

TABLA N° 33

GRUPO 2			GRUPO 3	
54. ¿Tienes móvil propio?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	9	**37,5**	4	**14,81**
Sí	5	**20,83**	20	**74,07**
No, pero uso el de otras personas.	10	**41,67**	3	**11,11**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 34

GRUPO 2			GRUPO 3	
55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	**79,17**	4	**14,81**
A los 11 años	4	**16,67**	1	**3,70**
A los 12 años	1	**4,17**	1	**3,70**
A los 13 años	0	**0**	8	**29,62**
A los 14 años	0	**0**	5	**18,52**
A los 15 años	0	**0**	6	**22,22**
Con más de 15 años	0	**0**	2	**7,40**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Observando los datos obtenidos en las siguientes tablas estadísticas podemos determinar que del 2do. Grupo de jóvenes el 37,5%(9) No tienen teléfono celular; igualmente del 3er. Grupo el 14,81%(4) No tienen esta pantalla; esto se debe a que no tienen la posibilidad económica adecuada para comprarlo, o porque sus padres no les permiten aún tener un celular. Mientras que el 20,83%(5) del 2do. Grupo y el 74% (20) del 3er. Grupo Si tienen celular, porque sus padres o uno de sus familiares se los dio o ellos buscaron sus propios medios para comprarlo. Pero el 41,67%810) de los chicos de octavo año utilizan el celular de otras personas como el de sus padres, hermanos, abuelos, tíos, etc. quizá les prestan para jugar, tomar fotos o grabar, enviar mensajes o llamar. Y el 11,11%(3) del 3er grupo también utiliza el celular de otras personas. Comparado los datos de estos dos grupos nos damos cuenta que los chicos de bachillerato son los que mayor porcentaje tienen en cuanto al poseer teléfono móvil.

Similar son los porcentajes referente a la pregunta ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil? en el 2do. Grupo el 79,17%(19) no responden esta pregunta. Pero el 16,66%(4) de los jóvenes a los 11 años de edad ha tenido su primer teléfono celular, mientras que el 4,16%(1) de los chicos a los 12 años de edad. En cambio en el 3er. Grupo podemos establecer que el 14,81%(4) no responde, el 58,15%(21) ha tenido su celular a los 11, 12, 13,14 o 15 años de edad, mientras que el 7,40%(2) lo ha tenido a partir de los 15 años. Con estos porcentajes podemos darnos cuenta que los

jóvenes a partir de los 11 años de edad ya tienen conocimiento y adquieren esta pantalla tecnológica.

Esta pantalla proporciona varios beneficios como establece Muñoz García, F. (2009) posibilidades tanto en el ámbito educativo como laboral, los medios de telecomunicación hacen posible que nuestra oreja se quede en casa, que nuestros ojos vayan a la luna, que nuestros dedos escriban simultáneamente en dos computadores diferentes, etc. Pero también los chicos tienen riesgo al utilizar cierta pantalla sea por la radiación que generan o por lo que pueden hacer con ella.

TABLA N° 35

GRUPO 2			GRUPO 3	
56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?				
Opción	**Frecuencia**		**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	79,17	4	14,81
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	0	0	3	11,11
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	1	4,17	8	29,63
Me los compraron otros familiares	0	0	3	11,11
Me lo compré yo mismo	0	0	4	14,81
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión…	2	8,33	2	7,41
Lo heredé de otra persona	2	8,33	3	11,11
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

TABLA N° 36

GRUPO 2			GRUPO 3	
57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	**79,17**	4	**14,81**
Comprado nuevo	3	**12,5**	11	**40,74**
De segunda mano	2	**8,33**	12	**44,44**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 Y 3 (10-14 Y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

Observando las tablas estadísticas, podemos darnos cuenta y manifestar, que del 2do. Grupo el 79,17%(19) no responde como consiguió el teléfono móvil, quizá porque no tienen o porque les presta algún amigo o familiar de vez en cuando,

mientras que el 20,82%(5) tienen celular propio porque les compró su mamá, papá u otro miembro de la familia o quizá se lo dieron de regalo por su cumpleaños, navidad, día del Niño, etc. De igual forma podemos observar que en el 3er. Grupo el 14,81%(4) no responde, pero el 85,17%(23) de los chicos adquirieron el teléfono porque pidió que se lo compren a sus padres, porque les dieron de regalo, lo heredaron de otras personas o ellos mismo se lo compraron. Comparando los dos grupos establecemos que los chicos de Bachillerato son los que más adquieren esta pantalla, quizá por su edad porque son responsables de ello, mientras que los chicos de básica son pocos los que tienen celulares.

Continuando con la secuencia de las preguntas ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente? los encuestados del 2do. Grupo el 79,17%(19) no responde, el 12,5% (3) tiene teléfono celular nuevo y el 8,33%(2) tiene de segunda mano, es decir era usado por otras personas. En el 3er. Grupo en cambio el 14,81%(4) de los chicos de bachillerato no responde, mientras que el 40,74%(11) tiene celular nuevo; pero el 44,44%(12) tienen celular de segunda mano. Lo que determina que los chicos más posibilidad tiene de adquirir un celular de segunda mano que nuevo, quizá esto se da por la falta de recursos económicos en sus hogares.

Los jóvenes que han adquirido esta pantalla de segunda mano como quien se dice, necesitan un control o investigación por parte de sus padres o quienes estén a cargo de educación porque su procedencia puede ser por robo, tráfico, etc. Lo que les originaría un conflicto legal, por ello estoy de acuerdo con los estudios del psicólogo Strasborgeret. (2002) quien manifiesta que las TIC's en cierta medida también son perjudiciales para los adolescentes.

TABLA N° 37

GRUPO 2			GRUPO 3	
58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	**79,17**	4	**14,81**
Yo mismo	0	**0**	10	**37,03**
Mis padres	4	**16,67**	11	**40,74**
Otros	1	**4,167**	2	**7,40**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 38

GRUPO 2			GRUPO 3	
59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	**79,17**	4	**14,81**
Es de tarjeta	5	**20,83**	14	**51,85**
No lo sé	0	**0**	9	**33,33**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3(10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

De las siguientes tablas estadísticas, podemos deducir lo siguiente: del 2do. Grupo encuestado el 79,17%(19) jóvenes no contesta, mientras que el 20,82%(5) responden que el gasto de su teléfono celular le pagan sus padres u otros miembros de la familia como hermanos, abuelos, tíos, etc. Indistintamente podemos observar que en el 3er. Grupo el 14,81%(4) de los chicos no responden, el 37,03%(10) habitualmente ellos mismo pagan el gasto de su celular, pero el 48,14%(13) sus padres u otros miembros de la familia les cubren el gasto de su móvil. El porcentaje más alto es el de los padres que cubren los gastos del celular, quizá esto se da porque hay chicos que no trabajan solamente estudian.

Igualmente de la tabla 38 referente a la pregunta ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono? Se establece que: del 2do. Grupo encuestado el 79,17%(19) de los jóvenes no responde, mientras que el 20,83%(5) responden que el medio de pago o consumo de su celular es de tarjeta. Comparando con el 3er. Grupo el 14,81%(4) no responden, el 51,85%(14) igualmente que el grupo anterior tiene como medio de consumo tarjetas para el celular, pero el 33,33%(9) no saben que medio tienen de pago. Se concluir diciendo que en ambos grupos los chicos lo que más consumen son tarjetas para el uso de su teléfono celular, porque estas les permiten activar saldo y a la vez mensajes. A pesar de que también se realizan recargas electrónicas y por lo general los jóvenes es el medio de pago o activación de saldo que hacen porque pueden recargar des de $1 dólar o quizá también menos, es decir depende de la operadora que tengan.

Concluyendo con este análisis cabe recalcar que son los padres de familia quienes les facilitan el dinero a los chicos encuestados para el consumo o activación de saldo en sus celulares. Esto produce transformaciones socioeconómicas generando no sólo procesos hasta ahora desconocidos en las relaciones humanas sino que, en definitiva, suponen la configuración de un nuevo modelo de sociedad, así lo estipula en su aporte Fernández, F. (2010).

TABLA N° 39

GRUPO 2			GRUPO 3	
60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	**79,17**	4	**14,81**
No lo sé	1	**4,17**	8	**29,63**
5 dólares o menos	3	**12,5**	5	**18,52**
Entre 5 a 10 dólares	1	**4,17**	6	**22,22**
Entre 10 y 20 dólares	0	**0**	2	**7,40**
Entre 20 y 30 dólares	0	**0**	2	**7,40**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a los datos obtenidos en la respectiva tabla, observamos que: en el 2do. Grupo el 79,17%(19) chicos no contestan esta pregunta, el 4,17%/1) responde que no sabe cuánto gasta mensualmente en el celular, mientras que el 16,67%(4) de los chicos responden que gastan menos de $5 dólares y entre $5 y $10 dólares al mes. Comparando con el 3er. Grupo observamos que el 14,81%(4) no responde, el 29,63%(8) no sabe cuál es su gasto mensual en el celular, el 18,52%(5) dice gastar entre $5 dólares o menos y el 22,22%(6) manifiesta que tiene un gasto de entre $5 y $10 dólares. Pero el 14,80%(4) dice gastar entre 10, 20 y 30 dólares. De ambos grupos se establece que los jóvenes son consumidores primarios de esta pantalla tecnológica y que su consumo mensual es entre $5 dólares o más como base, esto se debe a que sus padres no les proporcionan mucho dinero, los controlan o porque el dinero que adquieren trabajando no les alcanza debido a sus necesidades primordiales.

TABLA N° 40

GRUPO 2			GRUPO 3	
91. ¿Cómo los consigues?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Descargándolos de internet	5	**27,78**	1	**33,33**
Los grabo de un amigo	1	**5,56**	0	**0**
Los compro en una tienda o en la calle	12	**66,67**	2	**66,67**
TOTAL	18	**100**	3	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos de la tabla representativa referente a la pregunta ¿Cómo los consigues? Se manifiesta que: del 2do. Grupo el 27,78%(5) de los chicos descarga del internet los videojuegos, el 5,56%(1) los graba de un amigo y el 66,67%(12) los compra en tiendas o locales de videojuegos y en la calle. Algo similar observamos en el 3er. Grupo el 33,33%(1) descarga los videojuegos de internet y el 66,67%(2) los compra en locales o en la calle. Esto determina que en este medio encuestado el índice de piratería está representado en un alto porcentaje pues los chicos son sinceros al decir que adquieren los videojuegos, música, películas, etc. en la calle o en tiendas.

Esto representa igualmente un peligro para los chicos y para la sociedad porque pueden ser estafados por la viveza de ciertas personas que se dedican a clonar estas pantallas tecnológicas como los programas y juegos que hay en ellas. Por ello en nuestro país hay instituciones creadas para la protección de los menores, encargadas de investigar y castigar a quienes atenten con la integridad física o mental de los menores de edad unas de estas instituciones es UNICEF, SNDPINA que apoyan al Código de la Niñez y Adolescencia.

TABLA N° 41

GRUPO 2			GRUPO 3	
101. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi habitación	7	**14,58**	1	**2,78**
En la habitación de un hermano/a.	1	**2,08**	2	**5,56**
En la habitación de mis padres	17	**35,42**	11	**30,56**
En la sala de estar	20	**41,67**	21	**58,33**
En la cocina	3	**6,25**	1	**2,78**
TOTAL	48	**100**	36	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Observado los datos sobre ésta pregunta, podemos manifestar que del 2do**.** Grupo encuestado el 14,58% de los jóvenes tiene un televisor en su habitación, mientras que el 85,40% responde que tienen en sus hogares el televisor en: la habitación de un hermano(a), en la habitación de sus padres, en la sala de estar o sofá, en la cocina. Igualmente en el 3er. Grupo observamos que el 2,78% de los

chicos de bachillerato tienen televisor en su habitación, este es un porcentaje bajo comparado con el grupo anterior; pero el 97,20% manifiesta que el televisor en sus hogares está en la habitación de un hermano(a), de sus padres, en la cocina, etc.

Estos porcentajes determinan que esta pantalla tecnológica es la más utilizada en los hogares y que por lo general más se encuentra ubicada en la sala o sofá. Contrastando con los datos del informe 'La Generación Interactiva de Ecuador' la televisión mantiene una presencia hegemónica en el hogar, pero no tiene asegurada su continuidad como pantalla principal ya que las nuevas plataformas interactivas están tomando la posta" así lo manifiesta el Diario la Hora (2010) en su informe.

TABLA N° 42

GRUPO 2			GRUPO 3	
115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Ordenador portátil	2	**1,71**	9	**10,71**
Impresora	8	**6,84**	7	**8,33**
Scanner	3	**2,56**	2	**2,38**
Webcam	1	**0,85**	3	**3,57**
USB o disco duro externo	11	**9,40**	8	**9,52**
Mp3/ Mp4/¡Pod	3	**2,56**	1	**1,19**
Cámara de fotos digital	10	**8,55**	5	**5,95**
Cámara de video digital	7	**5,98**	3	**3,57**
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	20	**17,09**	5	**5,95**
Equipo de música	22	**18,80**	15	**17,85**
Teléfono fijo	20	**17,09**	9	**10,71**
DVD	8	**6,84**	15	**17,86**
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	1	**0,85**	0	**0**
Ninguna de estas tengo otras.	1	**0,85**	2	**2,38**
TOTAL	117	**100**	84	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

De la presente tabla estadística, se indica que: en el 2do. Grupo encuestado el 21,34% y el 34,51% del 3er. Grupo de los jóvenes responden que de las nuevas tecnologías que tienen en casa son las siguientes: computadora portátil, impresora, scaner, webcam, USB o disco duro; el 17,08% del 2do. Grupo y el 10,71% del 3er. grupo tienen Mp3/Ipod, cámara de fotos digital y cámara de video, mientras que el

60,66% y el52, 36% respectivamente de los grupos lo que más tienen en sus hogares es televisión de pago, equipo de música, teléfono fijo, DVD y disco duro; pero el 0,85% y el 2,38% no tiene ninguno de estos servicios.

En estos dos grupos encuestados podemos observar que el porcentaje más alto es el del equipo de música, televisión de pago y teléfono fijo; quizá tengan estos servicios porque no necesitan de mucha inversión o porque los consideran como necesarios para estar informados o para distracción. Pero en sí los adolescentes y jóvenes al igual que los niños están constantemente relacionados con las TIC´s, ya que estas están presentes en sus hogares, en las instituciones educativas, en la sociedad, etc. contrastando la realidad de este medio con lo establecido por Rodríguez Dieguez, J. (1995) que al tiempo que crece la tecnología se incrementan las potencialidades educativas; es decir, el desarrollo de las nuevas pantallas establece nuevas y mejores herramientas de trabajo, para una educación eficaz.

TABLA N° 43

GRUPO 2			GRUPO 3	
116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Paga semanal	5	**10,64**	1	**2,5**
Cuando necesito algo pido y me dan	20	**42,55**	24	**60**
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	10	**21,28**	5	**12,5**
Hago algún trabajo en casa.	7	**14,89**	4	**10**
Hago algún trabajo fuera de casa	5	**10,64**	6	**15**
TOTAL	47	**100**	40	**100**

TABLA N° 44

GRUPO 2			GRUPO 3	
117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
Tengo más dinero del que necesito	1	**4,17**	0	**0**
Tengo dinero suficiente para mis necesidades	20	**83,33**	20	**74,07**
Tengo menos dinero del que necesito	2	**8,33**	7	**25,93**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos a los datos obtenidos de estas tablas, se establece que del 2do. Grupo encuestado el 42,55% y el 60% del 3er. Grupo de los chicos manifiestan que cuando necesitan algo piden y sus padres les dan, mientras que el 57,42% del 2do.grupo y el 40% del 3er. Grupo adquieren dinero mediante un pago semanal, en su cumpleaños, fiestas navideñas, hacen algún trabajo en casa o fuera de ella.

Concluimos de acuerdo a lo tabulado que en ambos grupos los chicos únicamente adquieren dinero cuando necesitan algo y les piden a sus padres; quizá no les pueden facilitar dinero para varias cosas porque no cuentan con una economía estable o un trabajo remunerado.

Igualmente presidiéndonos en la tabla 44 referente a la pregunta ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? mostramos que en el 2do. Grupo encuestado el 4,17% dice que tiene más dinero del que necesita quizá porque sus padres les dan dinero sin control o sin saber para qué necesitan, el 83,33% tienen el dinero suficiente para sus necesidades porque sus padres les facilitan y el 8,33% responde que tiene menos dinero del que necesitan, porque sus padres no tienen una buena economía. Algo similar observamos en el 3er. Grupo el 74,07% responde que tiene el dinero suficiente para su necesidades tanto escolares como personales y el 25,93% dice que tiene menos dinero del que necesita.

Contrastando con lo que establece Fernández, F. (2010) las transformaciones socioeconómicas de las que se derivan las TIC´s están generando no sólo procesos hasta ahora desconocidos en las relaciones humanas sino que, en definitiva, suponen la configuración de un nuevo modelo de sociedad, ya que para algunas familiares les proporciona fuentes de trabajo, pero para otras es un gasto más dentro de sus necesidades básicas.

5.1. Redes sociales y pantallas.

Similar al grupo de los niños, nos enfocamos al uso de las nuevas pantallas y redes sociales de las que adolescentes y jóvenes cada día estamos inmersos por nuestros estudios, entretenimiento como juegos, música, en busca de amigos y comunicación con los que están distantes así como también familiares, etc.

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

TABLA N° 45

GRUPO 2			GRUPO 3	
7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Irme a mi habitación a leer, navegar	6	**25**	10	**37,04**
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	6	**25**	5	**18,52**
Leer, estudiar, irme a dormir	10	**41,67**	11	**40,74**
Hablar con mi familia	2	**8,33**	1	**3,70**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Observando la respectiva tabla estadística podemos establecer que del 2do. Grupo de estudiantes encuestados, el 50%(12) y del 3er. Grupo el 55,56%(15) jóvenes responden que luego de cenar les gustaría ir a su habitación a leer, utilizar internet, jugar, escuchar música, ver televisión, mientras que el 41,67%(10) del 2do. Grupo y el 40,74%(11) del 3er. Grupo de los chicos manifiestan que les gustaría leer, estudiar o hacer sus tareas e ir a dormir. Pero el 8,33%(2) y el 3,70%(1) de ambos grupos les gustaría hablar con su familia. Lo más habitual es que los chicos luego de cenar van a su habitación hacen sus tareas, ven la televisión y luego van a dormir; pero son muy pocos los que dedican tiempo para hablar con la familia. Otros estudiantes en cambio solo en las noches dialogan con sus familiares ya que en el día unos estudian y otros trabajan.

Este estudio también se enfoca a la relación familiar pues en muchos hogares hay padres que más tiempo dedican a su trabajo, amigos, vicios, deportes, etc. descuidándose de lo primordial que son sus hijos, por ello es importante que las instituciones educativas den charlas a los padres de familia y hagan concientizar sobre lo primordial que tienen en el hogar. Y sobre todo como guiar y educar a sus hijos para el uso de las TIC´s, como aportan Cantarino, M. J. (2010) y Palomo, R. M. (2007) con varios consejos para padres.

TABLA N° 46

GRUPO 2			GRUPO 3	
8. ¿Qué lees?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
Nada	1	**4,17**	1	**3,70**
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	6	**25**	6	**22,22**
Otras lecturas: libros, revistas o comics	16	**66,67**	20	**74,07**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

De los datos obtenidos en esta pregunta, se manifiesta que del 2do. Grupo el 4,17%(1) no contesta, el 4,17%(1) responde que no lee nada quizá porque no le gusta la lectura, el 25%(6) responde que solo lee las lecturas obligatorias del colegio, mientras que el 66,67%(16) prefieren leer lecturas de libros, revistas, novelas, etc. Comparando con el 3er. Grupo nos damos cuenta que el 3,70%(1) de los chicos no lee nada, el 22,22%(6) lee solo lo que le dan en el colegio y el 74,07%(20) lee otras lecturas. En los dos grupos encuestados observamos que los estudiantes las lecturas que más prefieren analizar son las de revistas, cómicas y cuentos, pero pocos se inclinan por leer historia, biografía de autores de novelas, etc.

Esto se debe a que hace falta un poco más inculcarles lo importante que es la lectura, pues quien la practica con constancia tiene mayor facilidad de comprensión o entendimiento de las diferentes áreas de estudio. El psicólogo Jesús Palacios. (1998) establece en su aporte que los medios audiovisuales estan influyendo mucho en la educación de los hijos, pero el inculcar hábitos de estudio o deporte sería una buena alternativa para que no estén siempre conectados con las nuevas pantallas.

TABLA N° 47

GRUPO 2			GRUPO 3	
9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Entre 30 minutos y una hora	1	**4,17**	1	**3,70**
Entre una y dos horas	4	**16,67**	9	**33,33**
Entre dos y tres horas	13	**54,17**	7	**25,93**
Más de tres horas	6	**25**	10	**37,04**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 48

GRUPO 2			GRUPO 3	
10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Nada	3	**12,5**	0	**0**
30 minutos	1	**4,17**	0	**0**
Entre 30 minutos y una hora	4	**16,67**	2	**7,41**
Entre una y dos horas	4	**16,67**	7	**25,93**
Entre dos y tres horas	10	**41,67**	5	**18,52**
Más de tres horas	2	**8,33**	13	**48,15**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos en las tablas representativas observamos que en el 2do. Grupo de estudiantes encuestados el 20,84%(5) y en el 3er. Grupo el 37% (19) responden que el tiempo que dedican diariamente a sus estudios o realizan tareas entre semana es desde 30 minutos y 2 horas, mientras que el 54,17%(13) y el 25,93%(7) de ambos grupos dedican entre 2 y 3 horas; pero el 25% (6) y el 37%(10) estudiantes de los respectivos grupos dedican al día más de 3 horas para realizar sus tareas escolares.

Igualmente con respecto a la pregunta ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana? manifiesto que en el 2do. Grupo el 12,5%(3) responde que no dedica tiempo a sus estudios el fin de semana, quizá porque son de zonas rurales y el fin de semana van a sus hogares y ayudan a sus padres en otras actividades; el 37,48%(9) del 2do. Grupo y el 33,34%(9) del 3er. Grupo responden que dedican 30 minutos y entre 1, 2 o 3 horas, mientras que el 50%(12) y el 66,7%(18) de los respectivos grupos dedican entre 2 y 3 o más horas el fin de semana para sus trabajos escolares, tal vez porque tienen más tiempo para igualar materia, realizar trabajos grupales, estudiar, etc.

Con estos porcentajes variados se determina que los jóvenes de las dos instituciones educativas dedican al día el tiempo que consideran necesario para

elaborar sus tareas tanto entre semana como el fin de semana, quizá porque cada asignatura es diferente y por ende necesitan de un tiempo específico para su aprendizaje. Pero el tiempo entre semana o fin de semana que dediquen los chicos para elaborar sus tareas, igualmente utilizan las nuevas pantallas especialmente la computadora e internet, pues como determina en su informe Rodríguez Dieguez, J. (1995) que se da un constante intercambio entre programa y estudiante; a diferencia de las conferencias, libros de texto y los medios audiovisuales comunes.

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

TABLA N° 49

GRUPO 2			GRUPO 3	
61. El móvil te sirve principalmente para…				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Hablar	5	**16,67**	23	**15,13**
Enviar mensajes	5	**16,67**	21	**13,82**
Chatear	0	**0**	10	**6,58**
Navegar por Internet	0	**0**	2	**1,32**
Jugar	5	**16,67**	14	**9,21**
Como reloj o como despertador	4	**13,33**	18	**11,84**
Ver fotos y /o vídeos	1	**3,33**	9	**5,92**
Hacer fotos	1	**3,33**	7	**4,61**
Grabar vídeos	1	**3,33**	9	**5,92**
Como agenda	1	**3,33**	6	**3,95**
Como calculadora	5	**16,67**	11	**7,24**
Escuchar música o la radio	2	**6,67**	14	**9,21**
Ver la televisión	0	**0**	2	**1,32**
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	0	**0**	6	**3,95**
TOTAL	30	**100**	152	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

De esta pregunta, se establece que: en el 2do**.** Grupo el 50% y en el 3er. Grupo el 46% de los chicos dicen que el teléfono celular les sirve principalmente para hablar, enviar mensajes, chatear, navegar por internet y jugar. Mientras que el 43,31% y el 39,50% de ambos grupos dice que les sirve como reloj o despertador, para ver fotos o videos, grabar videos, como agenda y como calculadora. Pero el 6,7% y el 14,50% lo utilizan al móvil para escuchar música, ver televisión y para descargar, fotos, juegos,

tonos, etc. Esto determina que los estudiantes tienen un conocimiento y uso cada vez más actual en cuanto a esta pantalla tecnológica que hoy en día está presente en todo ámbito educativo, obteniéndolo niños, jóvenes y adultos.

Por ello los encargados de la educación de los jóvenes deben tener más control sobre el uso de este medio, pues como hemos venido recalcando que el uso excesivo de esta pantalla afecta tanto a la salud mental, física y psíquica de los menores, así lo establecen los psicólogos María José Rodrigo y Jesús Palacios. (1998). Aunque esta pantalla nos sirva como medio de comunicación o interacción entre padres e hijos, docentes y padres, al igual que docentes y alumnos.

TABLA N° 50

GRUPO 2			GRUPO 3	
62. ¿Con qué personas sueles comunicarte?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Con mi padre	5	**22,72**	11	**14,86**
Con mi madre	5	**22,72**	12	**16,22**
Con mis hermanos/as	3	**13,64**	14	**18,92**
Con mis familiares	5	**22,73**	12	**16,22**
Con mis amigos/as	4	**18,18**	15	**20,27**
Con mi novio/a	0	**0**	10	**13,51**
TOTAL	22	**100**	74	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos estadísticos obtenidos, observamos que en el 2do. Grupo encuestado el 81,80%(18) de los jóvenes responde que con las personas que más suelen comunicarse por medio del teléfono celular es con sus padres, hermanos y otros familiares como tíos, abuelos, primos, etc. mientras que el 18,18% (4) se comunica con sus amigos(as). Algo similar observamos en el 3er. Grupo el 66,20% se comunica más con sus padres, hermanos y otros familiares, el 20,27% se comunica con sus amigos(as) y el 13,51% con sus novias(os). En ambos grupos los chicos más suelen comunicarse con los miembros de sus familias, tal vez porque estudian, viven o trabajan en otra ciudad o país, y por ello necesitan y han adquirido ésta pantalla que

nos permite estar comunicados sea hablando, por medio de mensajes o chat, y de esta manera tener conocimiento de nuestros familiares y amigos.

Esto establece que los chicos están al día con las nuevas pantallas o TIC´s contrastando lo analizado con lo señalado por Groos Salvet, B. (junio de 2000) que son los progenitores los que con razones como “así lo tengo localizado” o “puede ponerse en contacto conmigo en caso de emergencia”, proporcionan a sus hijos más pequeños el acceso a estos dispositivos. Por este motivo, decimos que el teléfono celular es la pantalla permitida.

TABLA N° 51

GRUPO 2			GRUPO 3	
70. Habitualmente ¿Sueles jugar con videojuegos o juegos del ordenador?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No Contesta	2	**8,33**	0	**0**
No	3	**12,5**	18	**66,67**
Si	19	**79,17**	9	**33,33**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 52

GRUPO 2			GRUPO 3	
71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	%
PlayStation 2	0	**0**	4	**33,33**
PlayStation 3	0	**0**	1	**8,33**
PSP	0	**0**	1	**8,33**
Nintendo DS	1	**5,56**	0	**0**
Game Boy	2	**11,11**	1	**8,33**
No tengo ninguna	15	**83,33**	5	**41,67**
TOTAL	18	**100**	12	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos en los datos de las tablas estadísticas, se determina que: en el 2do. Grupo el 8,33%(2) no responde esta pregunta, el 12,5%(3) responde que no juega con videojuegos o juegos del computador, mientras que el 79,17%(19) dice que si juega. Pero en el 3er. Grupo hay una diferencia con el grupo anterior, ya que el 66,67%(18) de los chicos manifiesta que no juega con videojuegos ni juegos del computador y el 33,33%(9) dice que si juega tanto con videojuegos como en el computador. El porcentaje de los jóvenes que juegan con estas pantallas es más alto en los chicos que comprenden el grupo de 10 a 14 años que de los que tienen 15 a 18 años, esto se debe a que en la sociedad hay facilidad para acceder a estas pantallas pues hay lugares públicos de alquiler por minutos y de no muy alto costo.

En la tabla 52 podemos darnos cuenta que: en el 2do. Grupo el 5,55%(1) de los estudiantes manifiesta que tiene la consola Nintendo DS, el 11,11%(2) tiene el Game Boy y el 83,33% (15) de los jóvenes no tiene ninguna de estas pantallas de

videojuego. Observando el 3er. Grupo el 41,67%(5) manifiesta que tiene la consola PlayStation 2 o 3, el 8,33%(1) tiene la pantalla PSP y el 8,33%(1) la consola Game Boy; pero el 41,67%(5) responde que no tiene ninguna de estas consolas. En base a los porcentajes determinamos que en ambos grupos los jóvenes en su gran parte no tienen estas pantallas de videojuego, porque sus padres no les han comprado o las consideren innecesarias o inapropiadas puesto que descuidarían sus estudios, pero estos jóvenes si tienen conocimiento de los juegos que tienen ya que las pueden utilizar en un ciber, locales de videojuegos, máquinas de alquiler, etc.

Como se viene recalcado anteriormente varios especialista e investigadores como Muñoz García, F. (2009) quien manifiestan que estos juegos en cierta medida favorecen en el desarrollo creativo, imaginario, hábil, etc. de los chicos; pero igualmente tienen contenidos con aspectos negativos que pueden volverlos violentos, es por ello que la guía y protección de los padres y de los docentes les ayudará a darles una correcta utilidad.

TABLA N° 53

GRUPO 2			GRUPO 3	
72. ¿Juegas con la PlayStation 2?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	6	**25**	18	**66,67**
No	15	**62,5**	5	**18,52**
Si	3	**12,5**	4	**14,81**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 54

GRUPO 2			GRUPO 3	
73. PlayStation 2 ¿tienes alguno de estos juegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Pro Evolution Soccer 2008	0	**0**	1	**16,67**
Fifa 08	0	**0**	2	**33,33**
Los Simpson: el videojuego	2	**50**	2	**33,33**
Singstar: canciones Disney	1	**25**	0	**0**
Ninguno	1	**25**	1	**16,67**
TOTAL	4	**100**	6	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Recopilados los datos de esta pregunta, podemos manifestar que en el 2do. Grupo encuestado el 25%(6) de los estudiantes no contesta, el 62,5%(15) responde que no juega con esta consola, mientras que el 12,5%(3) dice que si juega con la PlayStation 2. Algo similar observamos en los datos obtenidos en el 3er. Grupo el 66,67%(18) no contesta, el 18,52%(5) no utiliza este juego y el 14,81%(4) si juega con esta consola. En ambos grupos se puede determinar que los estudiantes no utilizan este juego para su diversión.

Observando la siguiente tabla donde pocos jóvenes contestan, se establece que en el 2do. Grupo solo cuatro estudiantes responden esta pregunta lo que representa el 50%(2) que tiene el juego de Los Simpson y el 25%(1) dice que tiene el juego Singstar: canciones Disney, mientras que un 25%(1) responde que no tiene ninguno de estos juegos. Igualmente en el 3er. Grupo seis estudiantes contestan, en donde nos damos cuenta que el 16,66%(1) tiene el juego Proevolution Soccer 2008, el 33,33%(2) tiene el juego FIFA 08 y el 33,33%(2) tiene el juego de Los Simpson; pero el 16,66% no tiene ningunos de estos juegos. En este medio son pocos los chicos que utilizan esta pantalla al igual que los juegos; pero también necesitan un debido control y consejo por sus docentes y padres, como los establecidos por Cantarino, M. J. (2010) y Palomo, R. M. (2007).

TABLA N° 55

GRUPO 2			GRUPO 3	
74. ¿Juegas con la PlayStation3?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	7	**29,17**	18	**66,67**
No	15	**62,5**	8	**29,63**
Si	2	**8,33**	1	**3,70**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 56

GRUPO 2			GRUPO 3	
75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Beijing 2008: juegos olímpicos	1	**50**	0	**0**
FIFA 09	0	**0**	1	**50**
Fifa 08	0	**0**	1	**50**
Ninguno	1	**50**	0	**0**
TOTAL	2	**100**	2	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

De acuerdo a los datos representados en la siguiente tabla, podemos manifestar que en el 2do. Grupo el 29,17% (7) de los jóvenes no contesta esta pregunta, el 62,5%(15) dice que no juega con esta consola, mientras que el 8,33%(2) responde que si juega con esta pantalla. Algo similar observamos en el 3er. Grupo el 66,67%(18) de los estudiantes no responde, el 29,63%(8) no utiliza esta máquina para jugar, pero el 3,70%(1) dice que si juega con esta consola. En su gran parte los chicos no responden quizá porque ni siquiera saben de qué se trata esta pantalla.

Igualmente de la tabla 56, se determina que en el 2do. Grupo solo dos alumnos contestan, siendo el 50%(1) que dice tener el juego Beijing 2008: juegos olímpicos, mientras que el otro 50%(1) dice que no tiene ninguno de estos juegos. Algo similar tenemos en el 3er. Grupo también solo dos estudiantes responden siendo el 50%(1)

que tiene el juego FIFA 09, y el 50%(1) restante tiene el juego FIFA 08. Este bajo conocimiento y uso de esta pantalla se debe a que en este medio no existen locales donde se alquilen o se puedan adquirir, o como determina Rodríguez, U. (2002) este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión.

TABLA N° 57

GRUPO 2			GRUPO 3	
76. ¿Juegas con la Xbox 3600?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	6	**25**	19	**70,37**
No	18	**75**	8	**29,63**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos obtenidos en la siguiente tabla podemos determinar que en el 2do. Grupo encuestado el 25%(86) de los alumnos no contesta y el 75%(18) responde que no juega con esta consola. Igualmente en el 3er. Grupo el 70,37%(19) no contesta y el 29,63% (8) dice que no juega en este videojuego. Esto se debe a que en este medio encuestado le falta actualización en tecnología y por ende hay jóvenes que no tienen conocimiento de esta consola mucho menos como funciona. Esta educación también es necesaria para el público adulto como padres o profesores, que como ya recalcamos anteriormente juegan un papel vital en el desarrollo del menor, así lo estable en su aporte Aufderheide. (1992)

77. Xbox 3600 ¿Tienes alguno de estos juegos?

En esta pregunta la frecuencia de las tablas es Cero tanto en el **2do. c**omo en el **3er. Grupo** encuestados ya que los estudiantes no contestan porque no tienen conocimiento de que se trata este videojuego, o no le dan importancia en su pasatiempo de diversión.

TABLA N° 58

GRUPO 2			GRUPO 3	
78. ¿Juegas con Nintendo Wii?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	6	**25**	18	**66,67**
No	17	**70,83**	6	**22,22**
Si	1	**4,17**	3	**11,11**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 59

GRUPO 2			GRUPO 3	
79. Nintendo Wii ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Mario Kart	0	**0**	2	**28,57**
Super Mario galaxy	1	**100**	2	**28,57**
Super smash bros brawl	0	**0**	2	**28,57**
Mario Party 8	0	**0**	1	**14,29**
TOTAL	1	**100**	7	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a los datos establecidos en las tablas, manifestamos que en 2do. Grupo encuestado el 25%(6) de los estudiantes no contesta, el 70,83%(17) dice que no juega con esta consola de Nintendo Wii y el 4,17%(1) dice que Si juega con esta videoconsola. Algo similar diagnosticamos en el 3er. Grupo el 66,67%(18) no responde, el 22,22%(6) dice que no juega en esta pantalla y el 11,11%(3) manifiesta que si sabe de qué se trata y como se juega. Mientras que en la tabla 59, podemos manifestar que en el 2do. Grupo solo un estudiante responde que tiene el juego de Súper Mario galaxy. Pero en el 3er. Grupo responden 7 alumnos, correspondiendo el 28,57%(2) que dice tener el juego de Mario Kart, el 28,57% (2) tiene Súper Mario galax, el 28,57%(2) tiene Súper smash bros brawl, mientras que el 14,29% (1) tiene el juego de Mario Party 8.

Esto determina que los jóvenes tienen conocimiento de estos juegos de consolas y que aunque no tengan en casa suelen jugarlos en lugares de alquiler o en internet; que al igual pueden ser un riesgo para su salud, como estipula Strasborgeret. (2002) en su aporte investigativo.

TABLA N° 60

GRUPO 2			GRUPO3	
80. ¿Juegas con la PSP?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	6	**25**	19	**70,37**
No	18	**75**	7	**25,93**
Si	0	**0**	1	**3,70**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Luego de observados los datos en las respectivas tablas estadísticas, determinamos que: en el 2do. Grupo el 25% (6) no contesta y el 75%(18) no tiene esta videoconsola o no sabe de qué se trata. Algo similar tenemos en el 3er**.** Grupo el 70,37%(19) de los jóvenes no contesta, el 25,92%(7) responde que no juega con esta pantalla, mientras que un estudiante que representa el 3,70% (1) dice que si utiliza esta videoconsola. Esto determina que hay poco conocimiento sobre esta pantalla y juegos.

81. PSP ¿Tienes algunos de estos juegos?

Rigiéndonos en las tablas estadísticas de ambos grupos podemos notar que la frecuencia y porcentaje del 2do. Grupo es de cero porque los estudiantes no contestaron quizá porque no tienen conocimiento de esta pantalla de videoconsola o juego. Mientras que en 3er. Grupo un estudiante responde que tiene el juego de los Simpson, tal vez se lo pasó algún amigo, lo descargo de internet o lo compró en algún centro de venta de videojuegos.

TABLA N° 61

GRUPO 2			GRUPO 3	
82. ¿Juegas con la Nintendo DS?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	6	**25**	18	**66,67**
No	14	**58,33**	8	**29,63**
Si	4	**16,67**	1	**3,70**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 62

GRUPO 2			GRUPO 3	
83. Nintendo DS ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
New Super Mario Bross	4	**44,44**	0	**0**
Mario y Sónico en juegos Olímpicos	2	**22,22**	0	**0**
Mario Kart DS	3	**33,33**	0	**0**
Ninguno	0	**0**	1	**100**
TOTAL	9	**100**	1	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a lo representado en las tablas estadísticas se determina que en el 2do. Grupo encuestado el 25% (86) de los estudiantes no responde, el 58,33%(14) no juega con Nintendo DS, y el 16,17%(4) si juega con esta videoconsola. Pero en el 3er**.** Grupo de los jóvenes de bachillerato el 66,67%(18) no contesta, el 29,63%(8) no juega con esta pantalla y el 3,70%(1) si utiliza esta pantalla para su diversión. Similar observamos los datos obtenidos en la tabla 62, en el 2do. Grupo encuestado el 44,44%(4) responde que tiene el juego de New Súper Mario, el 22,22%(2) tiene el juego de Mario y Sónico en los juegos olímpicos y el 33,33%(3) tiene el juego Mario

Brain. Pero en el 3er. Grupo observamos que solo un estudiante responde, tiene conocimiento de esta pantalla pero no tiene ningún juego. Contrastando con lo manifestado por Rodríguez, U. (2002) que estos usuarios no suelen actualizarse de los productos que ofrece el mercado.

TABLA N° 63

GRUPO 2			GRUPO 3	
84. ¿Juegas con los Gameboy?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	8	**33,33**	18	**66,67**
No	12	**50**	7	**25,93**
Si	4	**16,67**	2	**7,41**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 64

GRUPO 2			GRUPO 3	
85. Gameboy ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Super Mario Bros	3	**27,27**	1	**25**
PoKémon Yellow	2	**18,18**	0	**0**
Mario Tennis	3	**27,27**	1	**25**
Dragon Ball Z	2	**18,18**	2	**50**
Pokémon Esmeralda	1	**9,09**	0	**0**
TOTAL	11	**100**	4	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos obtenidos de la siguiente pregunta, podemos manifestar que en el 2do. Grupo de jóvenes encuestados el 33,33%(8) no contesta, el 50%(12) no juega con este videojuego de Gameboy y el 16.67%(4) responde que si utiliza este juego para su diversión. Algo equivalente tenemos en el 3er. Grupo el 66,67%(18) no responde, el 25,93%(7) no juega con esta videoconsola y el 7,41% (2) si juega con esta nueva pantalla. Mientas que rigiéndonos en la tabla 64, en el 2do. Grupo 11 estudiantes contestan esta pregunta, lo que representa el 27,27%(3) de los jóvenes tienen el juego de Súper Mario Bros, el 18,18%(2) juega con Pókemon Yelow, el 27,27%(3) tiene Mario Tennis, el 18,18%(2) tiene Dragón Ball Z y el 9,09%(1) tiene el juego de Pokémon Esmeralda. Mientras que en el 3er. Grupo igualmente solo cuatro alumnos contestan correspondiendo el 25%(1) de los estudiantes que tiene el juego de Súper Mario Bros, el 25%(1) tiene Mario Tennis y el 50%(2) tiene Dragón Ball Z.

Esto determina que los chicos de este medio si conocen y utilizan esta pantalla de juego y como lo establece Rodríguez, U. (2002) son "Video-jugadores casuales u ocasional.- pertenece al grupo de jugadores no tradicionales", estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana

y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio.

TABLA N° 65

GRUPO 2			GRUPO 3	
86. ¿Juegas con el ordenador?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	5	**20,83**	18	**66,67**
No	2	**8,33**	3	**11,11**
Si	17	**70,83**	6	**22,22**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 66

GRUPO 2			GRUPO 3	
87. Ordenador ¿Tienes alguno de estos juegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Los Sims 2 y sus hobbies	1	**3,85**	0	**0**
Los Sims megaluxe	6	**23,08**	0	**0**
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	**3,85**	0	**0**
Los Sims: cocina baña-accesorios	2	**7,69**	0	**0**
Activa tu mente	8	**30,77**	1	**16,67**
Sacred 2: Fallen Angel	1	**3,85**	0	**0**
Brain Trainer 2	2	**7,69**	0	**0**
Ninguno	5	**19,23**	5	**83,33**
TOTAL	26	**100**	6	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Observando las respectivas tablas estadísticas se manifiesta que: en el 2do. Grupo el 20,83% (5) no contesta, el 8,33%(2) no juega en el computador, porque quizá no tenga, y el 70,83%(17) si juega en el ordenador. Pero en el 3er. Grupo el 66,67%(18) no contesta, el 11,11%(3) no juega en el computador y el 22,22%(6) Si juega. Acorde a lo obtenido en la tabla 66, podemos establecer que en el 2do. Grupo el 80,80%(21) de los chicos que tienen computador responden que tienen varios videojuegos entre ellos están: los Sims 2 y sus hobbies, Los Sims megalux, World of Warcraft, los Sims: baña accesorios, activa tu mente, Brain Trainer 2, etc. y el 19,23%(5) de los jóvenes dice no tener ningún juego en el computador. Algo muy diferente observamos en el 3er. Grupo ya que el 16,67% (1) de los chicos tiene el juego activa tu mente, y el 83,33%(5) manifiesta que no tiene juegos en su computador. Quizá los tengan pero no los utilizan para jugar porque no les llaman la atención.

Comparando estos porcentajes determinamos que los jóvenes de octavo año de básica son los que más utilizan los videojuegos en el computador y por ello necesitan un debido control para evitar que caigan en vicio o adicción, pues esto

perjudicaría en su personalidad, en su toma de decisiones, o algún daño cerebral, como lo establece en su investigación el profesor LeiHao. (2009).

TABLA N° 67

GRUPO 2			GRUPO 3	
88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	6	**25**	18	**66,67**
Menos de una hora	7	**29,17**	3	**11,11**
Entre una hora y dos	1	**4,17**	1	**3,70**
No lo se	0	**0**	2	**7,41**
Nada	10	**41,67**	3	**11,11**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 68

GRUPO 2			GRUPO 3	
89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	5	**20,83**	18	**66,67**
Menos de una hora	3	**12,5**	3	**11,11**
Entre una hora y dos	8	**33,33**	3	**11,11**
Más de dos horas	3	**12,5**	1	**3,70**
No lo se	4	**16,67**	1	**3,70**
Nada	1	**4,17**	1	**3,70**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Recopilados los datos de esta pregunta, podemos observar y establecer que: en el 2do. Grupo el 25%(6) no contesta, 33,34%(8) jóvenes responden que menos de una hora o entre 1 y 2 horas utilizan los videojuegos de lunes a viernes y el 41,67%(1) dice que entre semana no juegan con videojuegos. En cambio en el 3er. Grupo el 66,67%(18) de los alumnos no contesta, el 14,81%(4) utilizan entre 1 y 2 horas los videojuegos, el 7,41%(2) responde que no sabe cuánto tiempo utiliza los videojuegos y el 11,11%(3) no suele utilizar los videojuegos. Lo que determina que los chicos pueden ser controlados por sus padres o poco interés les dan a los videojuegos, por ello son pocos los jóvenes que utilizan estas pantallas de diversión, o quizá les juste practicar algún otro deporte.

Igualmente observamos en la tabla 68, que del 2do. Grupo encuestado el 20,83%(5) y del 3er. Grupo el 66,67%(18) no responde a esta pregunta, mientras que el 58,33%(18) y el 25,92%(8) de ambos grupos dicen que dedican tiempo los fines de semana a los videojuegos entre 1, 2 o más horas tal vez dedican este tiempo porque entre semana no juegan con estas máquinas porque se dedican a realizar sus tareas, el 16,67%(4) y el 3,70%(1) dicen que no saben el tiempo exacto que dedican a estas pantallas. Pero el 4,17%(1) y el 3,70%(1) manifiesta que no utilizan estos juegos los

fines de semana, quizá porque prefieren ir de paseo, visitar a su familia, están en algún curso o practican algún deporte.

Pues como lo establece en su estudio Rodríguez, U. (2002) estos chicos son del grupo de "Video-jugadores casuales u ocasional.- pertenece al grupo de jugadores no tradicionales", estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio. Sus gustos son preferentemente ligados a los juegos deportivos, árcade y los juegos sociales. Este tipo de usuario, por lo general no suele informarse demasiado de los productos que ofrece el mercado y tan solo se decantan por aquellos que incorporen un factor de novedad y diversión.

TABLA N° 69

90. ¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	8	**33,33**	18	**66,67**
No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)	2	**8,33**	6	**22,22**
Sí, tengo alguno	11	**45,83**	3	**11,11**
Si, casi todos los que tengo	3	**12,5**	0	**0**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos obtenidos en las presentes tablas, se revela que en el 2do**.** Grupo encuestado el 33,33%(8) y del 3er. Grupo el 66,67%(18) no responden esta pregunta, mientras que el 8,33%(2) y el 22,22%(6) de los respectivos grupos encuestados manifiestas que no tienen juegos pirateados, pero el 45,83%(11) y el 11,11%83) responde que si tiene juegos pirateados y el 12,5%(3) de los chicos del 2do. Grupo dice que casi todos los juegos que tiene son pirateados.

Estos porcentajes de ambos grupos determinan que en este medio encuestado la piratería está presente hasta en los juegos, inculcando a que los jóvenes sean las victimas principales, siendo uno más de los riegos que también son frecuentes tanto en el contacto como en la conducta, derivándose de un papel activo y participativo del menor, así lo establece Strasborgeret. (2002) en su aporte investigat

TABLA N° 70

GRUPO 2			GRUPO 3	
100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Ninguno (pasa a la Pregunta 115)	0	**0**	1	**3,70**
1	6	**25**	18	**66,67**
2	13	**54,17**	7	**25,93**
3	5	**20,83**	1	**3,70**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3(10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Recopilado los datos estadísticos, se establece que: en el 2do. Grupo el 25%(6) de los alumnos responde que tienen un televisor que funciona en su casa, el 54,17%(13) dice que tiene 2 y el 20,83% tienen 3 televisores en sus hogares. Pero en el 3er. Grupo observamos que el 3,70%(1) dice que no tiene televisor en su casa, el 66,67%(18) tiene 1 televisor y el 29,63%(8) tiene entre 2 o 3 televisores. En base a los porcentajes obtenidos manifestamos que en este medio encuestado por lo general en los hogares tienen de 1 a 2 televisores que funcionan y que lo utilizan para ver noticias, programas, concursos, novelas, etc.

Por ello se debe dar un debido control por parte de los miembros de la familia, ya que refiriéndonos a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, casi todos los análisis realizados hasta el momento demuestran que la violencia en los medios influía negativamente en el sujeto y desemboca en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. Donnerstein*et al* en (1994) lo contrasta en su estudio.

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

TABLA N° 71

GRUPO 2			GRUPO 3	
14. ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	0	**0**	4	**14,81**
Si	24	**100**	23	**85,19**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

TABLA N° 72

GRUPO 2			GRUPO 3	
15. ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Internet: Buscadores y páginas web	23	**46**	21	**53,85**
CD interactivo	3	**6**	1	**2,56**
Enciclopedias digitales	9	**18**	2	**5,13**
Word, Power Point, Excel, etc.	15	**30**	15	**38,46**
TOTAL	50	**100**	39	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

En base a los datos obtenidos en las siguientes tablas estadísticas, se determina que en el 2do. Grupo encuestado los 24 alumnos manifiestan que si se ayudan del computador para sus tareas o estudios lo que establece el 100%. Mientras que en el 3er. Grupo el 14,81%(4) dice que No suele utilizar el computador y el 85,19%(23) si lo utiliza. Estos porcentajes establecen que los chicos si utilizan el computador en su gran parte para realizar trabajos, practicar nuevas clases, estudiar, etc. permitiéndoles nuevos conocimientos y reforzar los ya aprendidos, es por eso que en la actualidad desde sus primeros años de estudio los alumnos adquieren conocimientos básicos en computación.

Igualmente en la tabla 72, en el 2do. Grupo de los alumnos encuestados, el 46% y en el 3er grupo el 53,85% dice que la herramienta que más utilizan para realizar

sus tareas es internet; mientras que el 54% y el 46,20% utilizan CD interactivo, enciclopedias, programas como Word, Excel, Power Point, etc. Estas herramientas les brindan a los estudiantes un gran apoyo para la elaboración y presentación de sus trabajos, ya que hoy en día todo trabajo o documento debe ser elaborado en computadora. Igualmente contrastando con lo estipulado por Groos Salvet, B. (junio de 2000) el internet es una nueva orientación de la enseñanza a través del computador que proponen investigaciones documentales y clases virtuales o electrónicas, junto con la bondad de aprender el alumno trabajando con este sistema electrónico.

TABLA N° 73

Unificación de Preguntas 118,119,120,121,122,123,124,125,126 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**	
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	3	1,38	0	0
Internet	40	18,5	44	18,10
Televisión	15	6,94	33	13,58
Teléfono móvil	64	29,62	67	27,57
Videojuegos	1	0,46	8	3,29
Mp3/Mp4/Ipod	0	0	9	3,70
Wii	4	1,85	1	0,41
PlayStation 3	1	0,46	6	2,46
PSP	1	0,46	1	0,41
Nintendo DS	0	0	5	2,05
No lo se	87	40,27	69	28,39
TOTAL	**216**	**100**	**243**	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Recopilados los datos obtenidos en la presente tabla estadística de unificación de preguntas, se establece que del 2do. Grupo encuestado los porcentajes más altos en cuanto a la elección o la pantalla que les gustaría más es internet con el 18,5%, televisor con el 6,94%, teléfono celular con el 29,62% y el 3,27% elige entre Nintendo, videojuegos, etc. Mientras que el 40,27% responde que no sabe cuál de estas pantallas elegir. Algo similar observamos en los datos del 3er. Grupo ya que el 18,10% dice que preferiría el internet, el 13,58% el televisor, el 27,57% el teléfono

celular, y el 12,32% elige entre videojuegos, Mp3/Mp4/Ipod, Wii, Nintendo, PSP. Pero el 28,39 dice que no sabe cuál pantalla prefiere.

En ambos grupos los porcentajes más alton son los de las pantallas modernas que actualmente están inmersas tanto en el ámbito escolar como familiar, es por ello que en este medio encuestado, determinamos que en los jóvenes las pantallas de su uso y preferencia son: internet, televisión y teléfono celular; pero un cierto número de jóvenes prefieren también las pantallas de los videojuegos. En cierta medida estas máquinas les ayudan y favorecen en su formación estudiantil ya que les permita realizar tareas, estar informados, desarrollar destrezas, habilidades, ser creativos, etc.

Por ello los jóvenes necesitan una orientación y capacitan adecuada tanto de sus padres como docentes para el uso de ciertas pantallas. Según un estudio efectuado por investigadores de la "Academia China de Ciencias" como el profesor LeiHao (2009) del Instituto de Física y Matemáticas de Wuha el uso excesivo de internet puede causar graves daños cerebrales a un adolescente comparables a los que producen el consumo de cocaína o alcohol, es decir, desgasta la mielina una sustancia que cubre y protege las fibras neuronales, lo que puede ocasionar problemas en la toma de decisiones de un adolescente y una menor capacidad de controlar sus sentimientos o su comportamiento.

5.3. Redes sociales y mediación familiar

En esta parte nos regimos a la intervención del medio familiar durante el uso y actividades que los adolescentes de este medio encuestado realizan al momento de estar conectados con alguna de las nuevas pantallas tecnológicas. Destacamos principalmente cuál es su apoyo cuando sus hijos o hermanos realizan sus tareas, que medidas o precauciones les aconsejan que deban tomar cuando realizan tareas en internet, que paginas o redes les recomiendan, que programas televisivos o páginas web compartan, que castigo o premio obtengan por el uso de aquellas pantallas, etc.

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

TABLA N° 74

GRUPO 2			GRUPO 3	
11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	0	**0**	1	**3,70**
No	1	**4,17**	21	**77,78**
Si	23	**95,83**	5	**18,52**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 75

GRUPO 2			GRUPO 3	
12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Me ayudan mis hermanos/as	11	**28,95**	3	**60**
Me ayuda mi padre	11	**28,95**	1	**20**
Me ayuda mi madre	16	**42,11**	1	**20**
TOTAL	38	**100**	5	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a los datos de la siguientes tablas estadísticas, podemos manifestar que en el 2do. Grupo encuestado el 4,17%(1) y en el 3er. Grupo el 77,78%(21) de los jóvenes manifiestan que no tienen ningún tipo de ayuda cuando hacen sus tareas, mientras que el 95,83%(23) y el 18,52%(5) de los respectivos grupos dicen que si tienen apoyo y ayuda de algo o de alguien para elaborar sus tareas, quizá buscan ayuda cuando no tienen claro un tema, no dominan ciertos contenidos o procedimientos, etc.

Igualmente observamos en la tabla 75 que del 2do. Grupo encuestado el 28,95% y del 3er. Grupo el 60% responden que cuando necesitan ayuda para realizar sus tareas acuden a sus hermanos(as), mientras que el 71,06% y el 40% de ambos grupos dicen que reciben ayuda de sus padres. Esto determina que el medio familiar de estos jóvenes se preocupa y les ayuda para la elaboración y cumplimiento de sus tareas escolares. Lo que conlleva a que el medio familiar también tenga conocimiento y esté actualizado en cuanto a las nuevas pantallas y redes tecnológicas, para de esta manera poder ayudar o guiar a sus hijos. En este medio podemos aplicar los consejos para padres establecidos por los psicólogos Cantarino, M. J. (2010) y Palomo, R. M. (2007).

TABLA N° 76

GRUPO 2			GRUPO 3	
13. Cuando haces la tarea en casa ¿En qué lugar la haces habitualmente?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi habitación	5	**20,83**	14	**51,85**
En la habitación de un hermano/a	0	**0**	1	**3,70**
En una sala de estudio	14	**58,33**	3	**11,11**
En la sala de estar	5	**20,83**	8	**29,63**
En la cocina	0	**0**	1	**3,70**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a la recopilación de los datos de esta pregunta, se manifiesta que: en el 2do. Grupo el 20,83%(5) y del 3er. Grupo el 51,85%(14) dicen que realizan sus tareas en su habitación, quizá prefieren este lugar porque tienen sus cosas en orden y separadas de las demás, mientras que el 58,33%(14) y el 11,11% (3) de los grupos dice realizar sus tares en la sala de estudio, tal vez porque allí tienen a manera de biblioteca y si necesitan algún libro o diccionario para consultar se les hace más fácil encontrarlo. Pero el 20,83%(5) y el 29,62% (8) responden que elaboran sus tareas en la sala de estar, tal vez ese sea su lugar de preferencia o el más habitual. En el 3er. Grupo también observamos que el 3,70%(1) de los jóvenes dicen realizar sus tareas en la habitación de un hermano(a) y en la cocina, a lo mejor lo hacen cuando están ayudando con los demás quehaceres del hogar.

La intervención de sus padres con una buena motivación hace que los estudiantes dediquen más tiempo a trabajar o hacer sus tareas y, por tanto, es probable que aprendan más; igualmente la constante participación por parte de los alumnos propicia el desarrollo de su iniciativa ya que se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas a sus acciones, así lo prescribe Revista Electronica. (2000) en su reporte.

TABLA N° 77

GRUPO 2			GRUPO 3	
104. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi habitación	7	**21,88**	2	**5,71**
En la habitación de un hermano/a.	0	**0**	3	**8,57**
En la habitación de mis padres	4	**12,5**	7	**20**
En la sala de estar	20	**62,5**	21	**60**
En la cocina	1	**3,13**	2	**5,71**
En un cuarto de juegos	0	**0**	0	**0**
TOTAL	32	**100**	35	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

TABLA N° 78

GRUPO 2			GRUPO3	
105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Solo	24	**38,10**	13	**19,12**
Con mi padre	10	**15,87**	9	**13,24**
Con mi madre	10	**15,87**	16	**23,53**
Con algún hermano/a	15	**23,81**	18	**26,47**
Con otro familiar	2	**3,17**	6	**8,82**
Con un amigo/a	2	**3,17**	6	**8,82**
TOTAL	63	**100**	68	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Refiriéndonos a los datos obtenidos en las tablas, se establece que en el 2do**.** Grupo encuestado el 21,87% y el 5,71% del 3er. Grupo responden que suelen ver la televisión en su habitación, el 15,52% y el 34,28% de los respectivos grupos dicen ver la televisión en la habitación de un hermano(a), en la de sus padres o en la cocina; mientras que el 62,5% y el 60% de estos grupos suele frecuentemente ver la tele en la sala de estar. Esto determina que los jóvenes de este medio encuestado prefieren ver la televisión más en la sala de sus hogares, quizá porque solo allí tienen televisor o se reúne toda la familia para ver algún programa.

Mientras que en la tabla 78 en el 2do. Grupo el 38,10% y el 19,12% del 3er. Grupo responden que cuando ven la televisión más suelen hacerlo solos, el 58,72% y el 72,06% de los grupos responden que ven la televisión en compañía de sus padres, hermanos u otros familiares como primos, tíos, padrinos, etc. Pero el 3,17% y el 8,82% de los respectivos grupos manifiestan que ven la tele en compañía de un amigo(a). Mediante estos porcentajes podemos concluir que en este medio encuestado los jóvenes ven la televisión en compañía de sus familiares.

Esto determina que los chicos si tienen un control por la programación, contrastando con lo investigado y expuesto en *Asamblea Constituyente." Comunicación e Información" .Constitución de la República del Ecuador.* Art. 19.- La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

TABLA N° 79

GRUPO 2			GRUPO 3	
106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Estudiar o hacer la tarea del colegio	15	**26,32**	12	**22,64**
Comer	7	**12,28**	20	**37,74**
Navegar por internet	0	**0**	0	**0**
Hablar por teléfono	21	**36,84**	8	**15,10**
Leer	3	**5,26**	0	**0**
Dormir	5	**8,77**	3	**5,66**
Charlar con mi familia	4	**7,02**	8	**15,10**
Jugar	2	**3,51**	2	**3,77**
TOTAL	57	**100**	53	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a los datos recopilados, podemos establecer que en el 2do. Grupo encuestado el 43,86% y el 60,38% del 3er. Grupo dicen que cuando ven la televisión también realizan actividades como estudiar o hacer las tareas, leen o cuando están comiendo. Pero el 56,12% y el 39,61% manifiestan que mientras ven la televisión

hablan por teléfono, están descansando o durmiendo, dialogando con la familia, etc. En este medio encuestado, en todos los hogares es habitual realizar otras actividades mientras se está viendo la televisión.

Verificando con el estudio de Groos Salvet, B. (junio de 2000) el ver televisión se ha convertido en un hábito, en la mayoría de las familias las tareas o actividades son compartidas con la televisión como: estudiar, jugar, comer y descansar; lo que hace que los niños y jóvenes permanezcan muchas horas viendo la televisión. La televisión nace emparentada con las artes visuales, con la música, con los relatos cortos y se muestra más inclinada a representarlos que a una novela clásica o un tratado académico La televisión transmite también eventos deportivos y políticos, películas, óperas, ballets, obras de teatro y espectáculos de la más diversa índole.

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

TABLA N° 80

GRUPO 2			GRUPO 3	
44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	9	**40,91**	2	**7,14**
Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	0	**0**	1	**3,57**
Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	0	**0**	1	**3,57**
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	1	**4,55**	1	**3,57**
No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger	0	**0**	1	**3,57**
Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	0	**0**	2	**7,14**
No estoy de acuerdo con ninguna	12	**54,54**	20	**71,43**
TOTAL	22	**100**	28	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3(10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos presentes en la tabla, se determina que en el 2do**.** Grupo el 40,91%(9) de los jóvenes responden que se ponen nerviosos o se enfadan cuando no pueden o no los dejan estar conectados en internet, mientras que el 4,55%(1) considera que no hay ningún problema porque personas desconocidas sepan sobre su vida personal, pero el 54,54%(12) dice no estar de acuerdo con ninguna de estas situaciones. Algo similar tenemos en el 3er. Grupo el 7,14%(2) dice enojarse cuando

no le permiten estar enganchado en internet, y el 21,42%(6) considera que puede poner cualquier foto o video de ellos, de su familia o de sus amigos, otros creen que no hay problema en agregar a desconocidos en el Messenger, etc. Pero conforme al grupo anterior el 71,43%(20) de los chicos no están de acuerdo con estas opciones.

TABLA N° 81

GRUPO 2			GRUPO 3	
45. ¿Discutes con tus padres por el uso del internet?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
No	19	**79,17**	24	**88,89**
Si	4	**16,67**	3	**11,11**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 82

GRUPO 2			GRUPO 3	
46. ¿Por qué motivos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Por el tiempo que paso conectado/a	3	**75**	3	**75**
Por el momento del día en que me conecto	1	**25**	1	**25**
Por lo que hago mientras estoy conectado/a	0	**0**	0	**0**
TOTAL	4	100	4	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos a los datos obtenidos, manifestamos que en los grupos encuestados, en el 2do**.** Grupo el 79,17% (19) y el 88,89%(24) del 3er**.** Grupo responden que No discuten con sus padres por el uso que hacen del internet. Mientras que el 16,67%(4) y el 11,11%(3) de los respectivos grupos dicen que Si discuten por el uso del internet, quizá porque se exceden en el tiempo y en la programación que brinda esta pantalla.

Continuando la secuencia de la pregunta anterior, observamos que en la tabla 82 los jóvenes del 2do. Grupo al igual que el 3er**.** Grupo donde solo contestan 4 alumnos el 75%(3) dice que discute con sus padres por el tiempo que pasa conectado en internet, e igualmente el 25%(1) de ambos grupos dice discutir por el momento del día en que se conectan; esto determina que los padres de familia si controlan o están pendientes de que hacen los chicos cuando utilizan internet.

Al igual que esto hemos de tener en cuenta que los programas son normalmente "estándar" (aunque haya muchos tipos y niveles) y que esto es un límite para la enseñanza de niños y adolescentes con necesidades especiales; ellos requieren, más que ningún otro grupo, una atención individualizada que probablemente solo su maestro o padres pueden llevar a cabo. Groos Salvet, B. (junio de 2000).

TABLA N° 83

GRUPO 2			GRUPO 3	
47. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	4	**16,67**	0	**0**
No	19	**79,17**	25	**92,59**
Si	1	**4,17**	2	**7,41**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a estos datos y relacionados con los de la pregunta anterior, podemos establecer que en el 2do**.** Grupo encuestado el 16,67%(4) de los jóvenes no contesta si son premiados o castigados por el uso de esta nueva pantalla tecnológica, mientras que el 79,17%(19) del 2do. Grupo y el 92,59%(25) del 3er. Grupo dice no tener ni premio ni castigo por uso de internet. Pero el 4,17%(1) y el 7,41%(2) de los respectivos grupos dicen Si ser castigados o premiados por sus padres, quizá los premian cuando obedecen las reglas propuestas para el uso de esta pantalla, igualmente los pueden castigar cuando no obedecen ciertas reglas implantadas. María José Rodrigo y Jesús Palacios. (1998).

TABLA N° 84

GRUPO 2			GRUPO 3	
48. ¿Qué hacen tus padres mientras estas conectado(a) a internet?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Me preguntan qué hago	15	**30**	16	**47,06**
Echan un vistazo	7	**14**	2	**5,88**
Me ayudan, se sientan conmigo	7	**14**	0	**0**
Están en la misma habitación	1	**2**	1	**2,94**
Comprueban después por dónde he navegado	2	**4**	1	**2,94**
Miran mi correo electrónico	3	**6**	2	**5,88**
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	3	**6**	2	**5,88**
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet	7	**14**	1	**2,94**
No hace nada	5	**10**	9	**26,47**
TOTAL	50	**100**	34	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

TABLA N° 85

GRUPO 2			GRUPO 3	
49. Cuando navegas por internet, según tus padres ¿Qué cosas no puedes hacer?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Comprar algo	7	**16,28**	3	**6,82**
Chatear o usar el Messenger	3	**6,98**	3	**6,82**
Dar información personal	20	**46,51**	17	**38,64**
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	0	**0**	2	**4,55**
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	0	**0**	1	**2,27**
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	**2,33**	1	**2,27**
Ver vídeos o fotos	6	**13,95**	2	**4,55**
Colgar videos o fotos	3	**6,98**	2	**4,55**
Enviar mensajes a teléfonos móviles	2	**4,65**	5	**11,36**
Enviar correos electrónicos	0	**0**	1	**2,27**
Jugar	0	**0**	0	**0**
No me prohíben nada	1	**2,33**	7	**15,91**
TOTAL	43	**100**	44	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3(10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a lo recopilado en las tablas, establecemos que en el 2do. Grupo el 90% y en el 3er. Grupo el 73,58% responden que cuando ellos están conectados en internet sus padres les preguntan qué hacen, se acercan a ver, se sientan y les ayudan, comprueban luego lo que hicieron, miran el correo electrónico, les recomiendan sitios para navegar, etc. Esto determina que los jóvenes de este medio encuestado tienen una buena guía y supervisión en cuanto al uso tecnológico, lo que les permite ser conscientes, clasificar y validar ciertos programas que existen en esta pantalla. Pero en ambos grupos existe un 10% y un 26,47% de chicos que manifiestan que sus padres no les dicen nada cuando ellos utilizan internet, quizá porque no pasan constantemente con ellos y no saben cuándo, cuánto, dónde y que programas utilizan cuando navegan en internet.

Igualmente observamos en la tabla 85, que en el 2do**.** Grupo el 97,67% y en el 3er**.** Grupo el 84,10% de los alumnos responden que cuando utilizan internet sus padres les dicen que NO deben comprar cosas, chatear, dar información personal, acceder a una red social, descargar música, videos, películas, enviar mensajes a teléfonos, etc. Estas recomendaciones son imprescindibles y los chicos deben tenerlas siempre presentes a la hora de utilizar esta pantalla, porque de esta manera estaría

evitando que alguien lo perjudique o cause daño a otras personas utilizando su identidad. Igualmente tenemos un 2,33% y un 15,91% de alumnos que dicen que sus padres no les prohíben nada cuando están navegando, quizá esto se deba a que muchos padres de familia no están actualizados en tecnología y por ende en programación.

No obstante, conviene recordar que los contenidos nocivos de riesgo también son: las drogas, tabaco o alcohol, o asuntos relacionados con la alimentación y sus posibles trastornos como la anorexia y la bulimia, son otras cuestiones con presencia mediática, más habituales en la publicidad o en medios menos controlables como Internet, y que también acaparan el interés de los diversos agentes implicados en la protección del menor. Esto lo determina en su aporte Strasborgeret. (2002).

TABLA N° 86

UNIÓN DE PREGUNTAS 107-108-109 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV? ¿Por qué motivos? ¿Te castigan o te premian con la TV?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	3	5,88	1	1.61
NO (discutes por el uso tv)	18	35,29	19	30,64%
SI (discutes por el uso tv)	5	9,80	8	12,90
Por el tiempo que paso viendo la tele.	0	0	4	6,45
Por el momento del día en que veo la TV.	4	7,84	2	3,22
Por los programas que veo	0	0	2	3,22
NO (castigan o premian)	19	37,25	24	38,70
SI (castigan o premian)	2	3,92	2	3,22
TOTAL	51	100	62	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a los datos establecidos en la presente tabla, se manifiesta que en el 2do**.** Grupo encuestado el 35,29% de los alumnos no discute con sus padres por el uso que hace de la televisión, mientras que el 17,28% dice si discutir por el momento del día en que ve la televisión, pero el 37,25% dice no ser castigado o premiado por el uso de esta pantalla y el 3,92% si es castigado o premiado. Algo similar podemos observar en el 3er. Grupo el 30,64% no discute en sus hogares por el uso que hace a esta pantalla, pero el 25,79% si lo hace por el tiempo, por el momento y por los

programas que ve en la televisión. Igualmente observamos que el 38,70% no es castigado o premiados por este uso tecnológico, en cambio el 3,22% si lo es. Se considera a los padres un factor decisivo, mediante el control y ejemplo que podían ejercer, sobre los efectos que la televisión podía tener en niños y adolescentes.

Los autores como Himmelweit y Oppenheim (1958) señalaban ya dos aspectos clave en la mediación del consumo de televisión: el tiempo y el contenido; una de sus conclusiones era que los padres parecían demostrar gran preocupación y control respecto al horario en el que sus hijos veían la televisión (el momento de irse a dormir, de hacer los deberes, etc.), mientras que su inquietud parecía ser menor respecto a otros asuntos como el contenido al que estaba expuesto el menor.

TABLA N° 87

GRUPO 2			GRUPO 3	
110. Cuando ves la televisión en familia ¿Quién decide qué programas mirar?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	0	**0**	2	**7,41**
Yo mismo	1	**4,17**	1	**3,70**
Mis hermanos/as	2	**8,33**	1	**3,70**
Mi padre	4	**16,67**	8	**29,63**
Mi madre	3	**12,5**	2	**7,41**
Entre todos, lo negociamos	14	**58,33**	13	**48,15**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

|En base a los datos recopilados, podemos determinar que en el 2do**.** Grupo encuestado el 41,67%(10) y del 3er**.** Grupo el 44,44%(14) de los alumnos dicen que cuando ven la televisión en familia los programas que deciden para ver, en ocasiones son ellos mismos, sus hermanos o sus padres. Mientras que el 58,33%(14) y el 48,15%(13) dice que entre todos lo negocian y deciden que programa ver. Esto establece que en este medio encuestado en gran parte existe una buena relación familiar tanto en compartir un programa televisivo como en otras actividades. Lo primordial es compartir actividades y sobre todo inculcar y prevalecer ciertos valores que hacen que una familia esté unida, así lo determinan María José Rodrigo y Jesús Palacios. (1998)

TABLA N° 88

PREGUNTAS 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver? 113. ¿De qué tipo?				
	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
No contesta	12	50	2	4,65
Me dejan ver todos los programas	11	45,83	13	30,23
Si hay programas que no me dejan ver	1	4,16	12	27,90
Películas	0	0	8	18,60
Series	1	4,16	2	4,65
Concursos	0	0	1	2,32
Documentales	0	0	2	4,65
Noticias	0	0	1	2,32
Programas del corazón	0	0	1	2,32
Reality shows	0	0	1	2,32
TOTAL	24	100	43	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Observando los datos representados en la tabla estadística, manifestamos que en el 2do. Grupo encuestado el 50% de los alumnos no contestan esta pregunta, y en el 3er. Grupo el 4,65%. Pero en ambos grupos determinamos que el 45,83% y el 30,23% dicen que en sus hogares Si les permiten ver todos los programa televisivos, mientras que el 4,16% y el 27,90% de estos grupos dicen que hay programas que no les permiten ver sus padres, quizá porque presentan contenidos no aptos para ellos, que representan el 34,86% entre ellos tenemos: películas, series, documentales, etc. Por ello, la UNESCO ha hecho un llamado de atención de que el uso indiscriminado y masivo de la televisión, puede resultar peligroso para el aprendizaje del niño y adolescente, ya que aumenta la pasividad intelectual, le aparta del trabajo escolar y limita su creatividad.

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

TABLA N°89

GRUPO 2			GRUPO 3	
28. ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Familia	4	**10,81**	2	**5,41**
Amigos/as	0	**0**	2	**5,41**
Estudios	4	**10,81**	3	**8,11**
Deporte	9	**24,32**	8	**21,62**
Lectura	3	**8,11**	2	**5,41**
Televisión	5	**13,51**	10	**27,03**
Videojuegos	1	**2,70**	2	**5,41**
Hablar por teléfono	2	**5,41**	1	**2,70**
A nada	9	**24,32**	7	**18,92**
TOTAL	37	**100**	37	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos representados de esta pregunta, se establece que en el 2do. Grupo encuestado el 75,65% y en el 3er. Grupo el 81,02% responden los jóvenes que desde que utilizan internet le han quitado tiempo a la familia, amigos, estudios, deportes, lectura, televisión, videojuegos, hablar por teléfono, etc. tal vez porque se exceden en el tiempo que utilizan el internet. Pero el 24,32% y el 18,91% de los grupos dice que no le han quitado tiempo a nada, quizá porque tienen un tiempo distribuido para cada actividad.

Esto determina que los chicos encuestados si hacen uso de esta pantalla; ante el diferente uso que se hace del internet aparecen una convicción de sentido común para cualquier educador o padre, su tarea no puede inspirarse en extremos radicales. Más bien, debe estar fundamentada en unas pocas convicciones sólidas que dejan mucho margen en el uso de la libertad, tanto del que educa como del que es educado, así lo considera Nuñez Mosteo, T. (2002)

TABLA N° 90

GRUPO 2			GRUPO 3	
98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videojuegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Familia	2	**6,45**	1	**6,25**
Amigos/as	1	**3,23**	2	**12,5**
Estudios	7	**22,58**	1	**6,25**
Deporte	2	**6,45**	1	**6,25**
Lectura	8	**25,81**	0	**0**
Televisión	1	**3,23**	4	**25**
Hablar por teléfono	0	**0**	1	**6,25**
A nada	10	**32,26**	6	**37,5**
TOTAL	31	**100**	16	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a los datos obtenidos en la presente tabla estadística, se manifiesta que en el 2do. Grupo encuestado el 67,72% y del 3er. Grupo el 56,25% dicen, desde que utilizan los videojuegos a lo que le han quitado tiempo para compartir o realizar juntos alguna actividad es a la familia, amigos, estudios, deporte, etc. quizá esto suceda porque esta pantalla cada vez se está adueñando de la mente de los jóvenes y quitándoles tiempo para sus estudios, deportes u otras actividades.

En cambio el 32,25% y el 37,5% de dichos grupos dicen que no le han quitado tiempo a nada, tal vez porque estos juegos no les llaman la atención o porque les dedican un mínimo tiempo para utilizarlos. Contrastando con lo establecido por Rodríguez, U. (2002) los chicos de este medio son considerados como video-jugadores casuales estos se caracterizan por ser usuarios relativamente nuevos, que dedican pocas horas de juego a la semana y que su uso es concebido como una forma de pasar un momento divertido en tiempos de ocio.

5.4.4. **Relación de "poder adquisitivo" de la tecnología en la familia.**

TABLA N° 91

Grupo 2			Grupo 3	
18. ¿Tienes ordenador en casa?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	15	**62,5**	16	**59,26**
Si	9	**37,5**	11	**40,74**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 92

GRUPO 2			GRUPO 3	
19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	16	**66,67**	16	**59,26**
En mi habitación	0	**0**	3	**11,11**
En la habitación de un hermano/a	0	**0**	1	**3,70**
En la habitación de mis padres	1	**4,17**	0	**0**
En la sala de estar	2	**8,33**	2	**7,41**
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	1	**4,17**	2	**7,41**
Es portátil	4	**16,67**	3	**11,11**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Observando los datos en las tablas, establecemos que en: el 2do. Grupo el 62,5%(15) y el 59,26%(16) del 3er**.** Grupo responden que no tienen computador en sus casas, tal vez porque sus padres no cuentan con los recursos necesarios para su compra. Mientras que el 37,5%(9) y el 40,74%(11) de los respectivos grupos si tienen computador, quizás sus familiares lo adquirieron viendo la necesidad que tienen para realizar tareas, para estar actualizados en tecnología, o para evitar gastos de alquiler de esta máquina en lugares públicos, etc.

Igualmente observamos en la tabla 92 que en el 2do. Grupo encuestado el 66,67%(16) y el 59,26%(16) del 3er. Grupo no contestan esta pregunta, mientras que el 33,34%(8) y el 40,74%(11) de ambos grupos responden que la computadora la tienen en la habitación de ellos, otros en la habitación de un hermano(a), en la de sus padres, en la sala de estar, en un cuarto de estudio o trabajo, o es portátil y por ello la pueden ubicar en cualquier lugar de la casa, es decir dependiendo de su comodidad. Contrastando con lo señalado por Rodríguez Dieguez, J. (1995). Los computadores en la actualidad son muy importantes y en su mayoría la utilizan científicos, astronautas, maestros, estudiantes, arquitectos, banqueros, policías, médicos, etc.

Estas máquinas de enseñanza que ofrecen posibilidades mucho mayores; pueden ser programadas para juzgar las actuaciones del estudiante y para confeccionar trabajos y lecciones adecuadas al nivel de dominio de cada individuo.

Barios docentes y padres de familia, miran este tipo de educación programada con bastante escepticismo, aunque la pueden considerar válida para habilidades concretas, como el uso básico de los números, donde la repetición y la práctica se consideran apropiadas para mejorar las habilidades y la confianza de los alumnos.

TABLA N° 93

GRUPO 2			GRUPO 3	
20. ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	16	**66,67**	13	**48,15**
No	5	**20,83**	13	**48,15**
Si	3	**12,5**	1	**3,70**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 94

GRUPO 2			GRUPO 3	
21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	0	**0**	0	**0**
No lo sé	0	**0**	0	**0**
Sí, tengo un filtro	1	**33,33**	0	**0**
Sí, tengo un antivirus	2	**66,67**	1	**100**
Sí, pero no sé lo que es	0	**0**	0	**0**
TOTAL	3	**100**	1	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Referente a las tablas estadísticas, se determina que en el 2do**.** Grupo encuestado el 66,67%(16) y el 48,15%(13) del 3er**.** Grupo no responden esta pregunta, mientras que el 20,83%(5) y el 48,15%(13) responden que no tienen acceso a internet en sus hogares; pero el 12,5%(3) y 3,70%(1) de los jóvenes manifiestan que si tienen este medio tecnológico en casa, quizá sus familiares optaron por tener esta tecnología para realizar sus labores de trabajo en las noche o los fines de semana, para realizar consultas, estar conectados por medio de una red social, para comunicarse con otros familiares que estén en otros lugares, etc.

Observando los datos de la tabla 94 se declara que en el 2do. Grupo encuestado solo 3 estudiantes responden, el 33,33%(1) que tienen internet en casa dicen que si tiene un filtro de protección. Mientras que el 66,67%(2) dice tener un programa de antivirus. Pero en el 3er. Grupo encuestado sólo un alumno manifiesta que tiene antivirus de protección en su computador, lo que representa el 100%. Estos porcentajes determinan que en este medio encuestado son pocos los chicos que tienen internet en casa, quizá porque sus padres no consideran necesario, piensan que sus hijos pasarían mucho tiempo conectados sea en redes sociales, música, juegos u otros programas, o porque no cuentan con un buen salario para adquirir esta pantalla.

Pero los chicos que dicen si tener este medio en casa y tienen un sistema de protección para cuando navegan, igualmente sus padres no deberían confiarse mucho porque hoy en día hay chicos que dominan a la perfección el internet y por ende pueden estar expuestos a peligros, por ello los padres deben aplicar algunas reglas o consejos como los establecidos por Cantarino, M. J. (2010).

TABLA N° 95

GRUPO 2			GRUPO 3	
22. Tengas o no internet en casa ¿Sueles utilizarlo?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No	1	**4,17**	0	**0**
Si	23	**95,83**	27	**100**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Obtenidos los datos de la siguiente pregunta, manifestamos que en el 2do**.** Grupo encuestado el 4,17% no utiliza internet ni en lugares públicos ni en casa, quizá porque no tienen conocimiento de cómo funciona esta pantalla, mientras que el 95,83% si utiliza este medio tecnológico, igualmente en el 3er**.** Grupo los 27 jóvenes manifiestan que si utilizan internet lo que representa el 100%, tal vez estos chicos tienen conocimiento de cómo funciona esta pantalla, pero otros tan solo pueden ingresar para realizar consultas, otros en cambio lo utilizan para comunicarse por medio de redes sociales, enviar mails, descargar fotos, música, videos, tonos de celular, etc. esto demuestra que los chicos para utilizar esta pantalla acceden por lo general a los medios públicos de alquiler.

Por ello se considera que estos locales deben ser controlados por las autoridades pertinentes en cuanto a los sistemas de protección para los menores, para que de esta manera le den un uso adecuado. Pues como establece la Asamblea Constituyente." Comunicación e Información" .Constitución de la República del Ecuador en el Art.19.-La ley regulará la prevalencia de contenidos con fines informativos, educativos y culturales en la programación de los medios de comunicación, y fomentará la creación de espacios para la difusión de la producción nacional independiente. Se prohíbe la emisión de publicidad que induzca a la

violencia, la discriminación, el racismo, la toxicomanía, el sexismo, la intolerancia religiosa o política y toda aquella que atente contra los derechos.

5.4. Redes sociales y ámbito escolar

En esta parte nos enfocamos a la intervención del medio escolar, es decir cómo influyen los docentes en su proceso de enseñanza en cuanto al uso de las nuevas pantallas principalmente de la internet, ya sea en el ámbito educativo donde los jóvenes aprenden la utilización de la computadora mediante la materia de computación, es por ello la participación primordial del docente como guía para la recomendación de ciertas páginas web donde los jóvenes puedan realizar sus tareas e incluso para sus distracción, ya que existen páginas no recomendables para su formación personal y espiritual.

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

TABLA N° 96

GRUPO 2			GRUPO 3	
16. La última vez que te dieron las notas ¿Cuál de estas asignaturas aprobaste				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	24	**100**	0	**0**
Todas	0	**0**	23	**85,19**
Matemáticas	0	**0**	1	**3,70**
Lengua y Literat.	0	**0**	2	**7,41**
Otra	0	**0**	1	**3,70**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 97

GRUPO 2			GRUPO 3	
17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
No, ninguno	23	**95,83**	27	**100**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos en los datos estadísticos de las presentes tablas, manifestamos que en el 2do**.** Grupo encuestado los 24 alumnos no responden quizá porque aún están cursando el año lectivo, lo que representa el 100%. Mientras que en el 3er. Grupo el 85,19%(23) dice que ha aprobado todas las materias y el 14,80%(4) responde que han aprobado materias de matemática, lengua y literatura, historia, entre otras materias.

Mientras que en la tabla 97 podemos determinar que en el 2do**.** Grupo encuestado el 95,83%23) y el 100%(27) del 3er**.** Grupo dice no tener ningún profesor que usa internet para explicar su materia, esto demuestra que en este medio encuestado hace mucha falta la actualización tecnológica en los docentes, especialmente en computación e internet, para que a su vez puedan impartirles a sus alumnos, o quizá también hace falta la gestión por parte de la institución para la obtención de un laboratorio de computación. Es aquí donde se debe aplicar media literacy, es decir una educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o edu-comunicación son sólo algunos ejemplos de las distintas formas de contrastar esta práctica.

Pues bien una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas es que posean los conocimientos necesarios para ello, o lo que es lo mismo, que hayan sido bien educados en este ámbito. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto como padres o profesores, que como ya recalcamos anteriormente juegan un papel vital en el desarrollo del menor. Aufderheide. (1992) lo establece en su aporte investigativo para un buen uso de las TIC´s.

TABLA N° 98

GRUPO 2			GRUPO 3	
27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Nadie, he aprendido yo solo	19	**73,08**	9	**26,47**
Algún hermano/a	3	**11,54**	10	**29,41**
Mi novio/a	0	**0**	2	**5,88**
Algún amigo	1	**3,85**	5	**14,71**
Mi padre	1	**3,85**	1	**2,94**
Mi madre	2	**7,69**	1	**2,94**
Algún profesor/a del colegio	0	**0**	6	**17,65**
TOTAL	26	**100**	34	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Recopilados los datos y representados en la tabla estadística, determinamos que en el 2do**.** Grupo encuestado el 73,08% y el 26,47% del 3er**.** Grupo dice que nadie les ha enseñado a manejar o utilizar internet, quizá la necesidad de consultar o realizar trabajos investigativos les ha permitido descubrir el uso de esta tecnología por si solos;

mientras que el 26,93% y el 55,88% de los respectivos grupos manifiestan que han aprendido a utilizar esta pantalla por les han enseñado sus hermanos(as), sus padres, amigos o novio(a). Pero solo en el 3er. Grupo el 17,65% hay jóvenes que les ha enseñado algún profesor quizá porque asisten a alguna academia o curso de computación.

Actualmente en nuestro medio poco se aprende en las escuelas y en las familias sobre dichos medios y como consecuencia de ello niños y jóvenes sólo pueden contar con su experiencia como meros consumidores. De esta manera como establece Aufderheide, (1992) esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto como padres o profesores, que juegan un papel vital en el desarrollo del menor. Tanto en su formación personal como educativa.

TABLA N° 99

GRUPO 2			GRUPO 3	
30. Cuando visitas páginas web, ¿Cuál de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Deportes	11	**17,46**	3	**5,45**
Software e informática	0	**0**	7	**12,72**
Programación de televisión	2	**3,17**	1	**1,81**
Noticias	7	**11,11**	8	**14,54**
Educativos	10	**15,87**	10	**18,18**
Culturales	0	**0**	3	**5,45**
Juegos	13	**20,63**	4	**7,27**
Música	13	**20,63**	18	**32,73**
Humor	5	**7,94**	1	**1,82**
Concursos	2	**3,17**	0	**0**
TOTAL	63	**100**	55	**100**

TABLA N° 100

GRUPO 2			GRUPO 3	
31. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
Con chat	7	**29,17**	11	**40,74**
Con Messenger	2	**8,33**	3	**11,11**
Con las dos anteriores	5	**20,83**	1	**3,70**
Con ninguna de las anteriores	9	**37,50**	12	**44,44**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Basándonos en los datos obtenidos en las tablas estadísticas, establecemos que en 2do. Grupo encuestado el 41,26% y el 40% del 3er. Grupo dicen que los sitios web que más suelen utilizar son los de contenidos con juegos y música, mientras que el 58,74% y el 60% de ambos grupos suelen visitar sitios web de deportes, noticias, educativos, culturales, etc. esto determina que los jóvenes en su gran mayoría están conectados en internet visitando varias páginas web sea para realizar tareas o para

diversión. Igualmente en la tabla 100 observamos que en el 2do. Grupo el 58,32% y el 55,55% del 3er**.** Grupo dicen que los medios que suelen utilizar para comunicarse por internet son el chat y el Messenger, mientras que el 37,50% y el 44,44% de los jóvenes de estos grupos dicen no comunicarse por medio de estos sitios web, sino que utilizan otros medios como redes sociales.

Al igual que el grupo de los niños, estos chicos tienen conocimiento y acceso a varios contenidos y redes sociales, por ello un buen consejo para los padres para controlar y conocer las redes y programas que utilizan sus hijos y sobre todo con las personas que se comunican; como lo establece María José Cantarino (2010) es preguntar a sus hijos(as) si tienen un perfil en una red social, por ejemplo Facebook es la más popular entre los adolescentes, pídeles que te enseñen cómo funciona, y que te cuenten quiénes son sus amigos.

TABLA N° 101

GRUPO 2			GRUPO 3	
32. Mientras chateas o estas en el Messenger				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	10	**41,67**	12	**44,44**
Siempre me muestro como soy	13	**54,17**	13	**48,15**
A veces finjo ser otra persona	1	**4,17**	2	**7,41**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)
Colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y Colegio Técnico Puyango.

En relación a los datos representados en las tablas, establecemos que en el 2do**.** Grupo encuestado el 41,67%(10) y del 3er**.** Grupo el 44,44%(12) no contestan, mientras que el 54,17%(13) y el 48,15%(13) de respectivos grupos dicen que siempre se muestran como son ellos mientras chatean o están en el Messenger, quizá porque tienen una buena autoestima y no aparentan ser otra personas con diferentes características. Pero igualmente los chicos necesitan una orientación de una persona adulta sea de sus padres, familiares, amigos o docentes.

Un buen consejo establecido por Rosa María Palomo (2007) es recordarle que no todo lo que ve o lee "en línea" es verdadero, además debe enseñarle que use la

misma cortesía y personalidad que usa al hablar de persona a persona para comunicarse en línea; que no use malas palabras, lenguaje vulgar o profano, etc.

TABLA N° 102

GRUPO 2			GRUPO 3	
41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	3	**12,50**	0	**0**
No	19	**79,17**	23	**85,19**
Si	2	**8,33**	4	**14,81**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 103

GRUPO 2			GRUPO 3	
42. ¿Con qué contenido				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Deportes	1	**33,33**	1	**14,29**
Programación de televisión	0	**0**	1	**14,29**
Educativos	0	**0**	1	**14,29**
Juegos	1	**33,33**	1	**14,29**
Música	1	**33,33**	1	**14,29**
Humor	0	**0**	1	**14,29**
Historia personal	0	**0**	1	**14,29**
TOTAL	3	**100**	7	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Obtenidos los datos establecidos en la tabla 102, podemos establecer que en el 2do**.** Grupo encuestado el 79,17%(19) y del 3er**.** Grupo el 85,19%(23) responde que No ha hecho o tiene una página web o blog, tal vez porque no tienen conocimiento de cómo elaborarla o porque tienen temor a que alguien les perjudiquen utilizando su información. Mientras que el 8,33%(2) y el 14,81%(4) de estos grupos dicen si tener. Pero en la tabla 103, se observa que en el 2do. Grupo encuestado solo 3 alumnos responden que han hecho una página web y del 3er. Grupo 7 alumnos igualmente han elaborado alguna página con contenidos de deportes, programas de televisión, educativos, juegos, música, humor, etc. quizá lo hicieron con la finalidad de publicar algún documental personal, familiar, de sus estudios o de su localidad y así conocer más amigos u obtener un buen promedio escolar.

Como ya se mencionó anteriormente en este medio encuestado hace falta una actualización tecnológica tanto para docentes, alumnos y padres de familia; contrastando con el aporte de la educadora Ana Mendoza en el Diario La Hora (2011) quien indicó que la tecnología es útil para la formación de los infantes y adolescentes. "Es importante que en el país se erradique el analfabetismo digital para promover así una educación de calidad" siempre y cuando tenga un debido control.

TABLA N° 104

GRUPO 2			GRUPO 3	
43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Expresar mi opinión	1	**25**	3	**33,33**
Compartir información con conocidos	0	**0**	2	**22,22**
Darme a conocer y hacer amigos	0	**0**	2	**22,22**
Escribir sobre lo que me gusta	1	**25**	1	**11,11**
Me sirve de desahogo	1	**25**	0	**0**
Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona	1	**25**	1	**11,11**
TOTAL	4	**100**	9	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos obtenidos en la presente tabla, podemos determinar que en el 2do**.** Grupo encuestado solo 4 alumnos responden, al igual que en el 3er**.** Grupo 9 alumnos lo que representa el 100% manifiestan que el tener una web o blog propia les permite expresar su opinión, compartir información con conocidos, darse a conocer y hacer amigos, escribir sobre lo que les gusta, etc. quizá los jóvenes busquen este medio como refugio para expresar sus sentimientos y emociones de su diario vivir.

Distanciarse de este planteamiento, el de la libertad total, tampoco significa que vivamos en un globo que nos aislemos de los aspectos negativos presentes en Internet; más bien indica que eduquemos a nuestros hijos en la integridad y la autonomía y que lo hagamos desde la realidad, con sus aspectos positivos y negativos. Así lo establce en su aporte invetigativo Nuñez Mosteo, T. (2002).

TABLA N° 105

GRUPO 2			GRUPO 3	
50. Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
Un principiante	10	**41,67**	8	**29,63**
Tengo un nivel medio	13	**54,17**	15	**55,56**
Mi nivel es avanzado	0	**0**	3	**11,11**
Soy todo un experto	0	**0**	1	**3,70**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Acorde a los datos obtenidos y representados, en el 2do**.** Grupo el 41,67%(10) y en el 3er**.** Grupo el 29,63%(8) responden que cuando utilizan internet se consideran como principiantes frente a la gente de su alrededor, mientras que el 54,17%(13) y el 55,56%(15) de los respectivos grupos dicen tener un nivel medio, quizá porque están iniciando sus estudios en cuanto a esta pantalla. Pero en el 3er**.** Grupo observamos que el 14,81% considera que tiene un nivel avanzado o que son todos unos expertos, tal vez tengan un conocimiento amplio en cuanto al uso de internet porque han realizado cursos vacacionales.

En cuanto al nivel medio que tienen los chicos en este medio encuestado y contrastando con los datos obtenidos por la Encuesta Generaciones Interactivas en Ecuador, Aquí se produce un fenómeno de desigualdad social porque el acceso a las TIC marca una brecha entre quienes tienen posibilidad para acceder y quiénes no. "Este hecho genera un tipo de analfabetismo tecnológico en diversos sectores de la población ecuatoriana". Así lo considera la educadora Ana Mendoza en su reporte en el Diario la Hora (2011).

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

TABLA N° 106

Grupo 2			GRUPO 3	
25. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat, e-mail)?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
En mi casa	3	**8,33**	1	**3,33**
En el colegio	0	**0**	1	**3,33**
En un ciber	12	**33,33**	21	**70**
En un lugar público	16	**44,44**	5	**16,67**
En casa de un amigo	3	**8,33**	2	**6,67**
En casa de un familiar	2	**5,56**	0	**0**
TOTAL	36	**100**	30	**100**

TABLA N° 107

GRUPO 2			GRUPO 3	
26. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Sólo	15	**42,86**	16	**37,21**
Con amigos	7	**20**	18	**41,86**
Con hermanos	4	**11,43**	3	**6,98**
Con mi padre	4	**11,43**	1	**2,33**
Con mi madre	5	**14,29**	1	**2,33**
Con mi novio/a	0	**0**	3	**6,98**
Con un profesor/a	0	**0**	1	**2,33**
TOTAL	35	**100**	43	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos en los datos obtenidos en la presente tabla, se determina que: en el 2do. Grupo el 8,33% y en el 3er. Grupo el 3,33% dice utilizar internet en su casa

para navegar o realizar otras actividades, quizá sus padres optaron por adquirir esta pantalla y tenerla en casa debido a la necesidad de realizar sus tareas sean laborales o escolares. Mientras que el 91.67% y el 96,67% de estos grupos, dicen utilizar internet en un ciber, en un lugar público, en casa de un amigo o de un familiar. Esto concuerda que los jóvenes aunque no tengan un lugar específico para acceder a esta pantalla, siempre la están utilizando de acuerdo a su necesidad sea de investigación, tarea escolar, distracción, etc.

Igualmente en la tabla 106 podemos establecer que en el 2do. Grupo encuestado el 42,86% y el 37,21% del 3er. Grupo responden que cuando utilizan internet la mayor parte lo hacen solos, quizá porque sus padres trabajan y no comparten tiempo con ellos. Pero el 20% y el 41,86% dice utilizar internet en compañía de sus amigos, tal vez porque son compañeros y juntos realizan tareas sean individuales o grupales y el 37,15% del 2do. Grupo con el 20,95% del 3er. Grupo suelen utilizar internet acompañados de un hermano, de sus padres, novia o un profesor.

En este medio se comprueba que los chicos más utilizan internet en lugares públicos y sin la compañía de un adulto, es decir acceden solos, por ello contrastando con lo investigado en otras provincias del Ecuador, frente a este hecho El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información y el Ministerio de Educación del Ecuador contribuirán, significativamente, en la erradicación del analfabetismo digital, mediante una escolarización de calidad, política delineada por el Gobierno de la Revolución Ciudadana para fortalecer el uso positivo de la tecnología con estrategias que fomenten el desarrollo de la sociedad y la protección de los menores en la red así manifestó el Ministro de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información Ing. Jaime Guerrero Ruiz (2011).

TABLA N° 108

GRUPO 2			GRUPO 3	
29. ¿Para qué sueles usar internet?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Para visitar páginas web	20	**32,79**	18	**29,03**
Envío de SMS	4	**6,56**	6	**9,68**
Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	6	**9,84**	6	**9,68**
Para usar el correo electrónica (e-mail)	9	**14,76**	9	**14,52**
Televisión digital	1	**1,64**	0	**0**
Radio digital	2	**3,28**	0	**0**
Para usar programas	8	**13,11**	12	**19,36**
Para descargar música, películas o programas	6	**9,84**	9	**14,52**
Comprar o vender	1	**1,64**	0	**0**
Hablar por teléfono	4	**6,56**	2	**3,23**
TOTAL	61	**100**	62	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

De acuerdo a los datos obtenidos en la presente tabla, manifestamos que en el 2do**.** Grupo encuestado el 32,79% y el 29% del 3er**.** Grupo dice utilizar internet principalmente para visitar páginas web, para realizar consultas o trabajos investigativos. Mientras que el 67,15% y el 70,09% de estos grupos suele utilizar internet para enviar SMS, compartir videos y fotos, para usar el correo electrónico, para usar programas, descargar música, hablar por teléfono, etc. esto determina que los jóvenes de este medio están enganchados a internet constantemente, especialmente con las redes sociales.

Por ello como manifiesta la psicóloga María José Cantarino (2010) el tiempo que los niños usen Internet debe ser regulado por los padres, quienes deben sentarse junto a sus hijos para vigilar las páginas web que visitan, así como el tiempo de duración de cada actividad.

TABLA N° 109

GRUPO 2			GRUPO 3	
33. Mientras chateas o estas en el Messenger ¿Usas webcam?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	10	**41,67**	11	**40,74**
Nunca	3	**12,50**	8	**29,63**
A veces	11	**45,83**	7	**25,93**
Siempre	0	**0**	1	**3,70**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 110

GRUPO 2			GRUPO 3	
34. Mientras chateas o estas en el Messenger ¿Con quién sueles hablar?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Con mis amigos	13	**50**	14	60,87
Con mi familia	11	**42,31**	7	30,43
Con amigos virtuales	2	**7,69**	2	8,70
TOTAL	26	100	23	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos establecidos en la tabla 109, determinamos que en el 2do**.** Grupo encuestado el 41,67%(10) y del 3er. Grupo el 40,74%(11) no contesta; mientras que el 12,50%(3) y el 29,63%(8) dice que Nunca utiliza webcam mientras chatea, pero el 45,83%(11) y el 25,93%(7) de estos grupos dicen que a veces suele utilizar webcam, quizá cuando se comunican con familiares o amigos que se encuentran en otro ciudad o país. Pero refiriéndonos a la tabla 110, podemos manifestar que en el 2do. Grupo encuestado el 57,69%(15) y el 69,57%(16) del 3er. Grupo dice que con quien suelen comunicarse por el Messenger o chat es con sus amigos o compañeros y con amigos virtuales; mientras que el 42,31%(11) y el 30,43%(7) de los respectivos grupos suelen comunicarse por esta pantalla con sus familiares.

Esto decreta que los jóvenes en su gran mayoría utilizan webcam cuando están conectados por el Messenger. Por ello como establece Rosa María Palomo (2007) hay que prohibirles “chatear” con desconocidos, sobre todo hay que enseñarle a los niños que hablarle a los "nombres de pantalla" en una "sala de conversación" es lo mismo que hablarle a desconocidos o a extraños. Los cuales le pueden hacer daño como utilizando sus datos o imagen para publicar o agredir a otras personas.

TABLA N° 111

GRUPO 2			GRUPO 3	
35. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	10	**41,67**	11	**40,74**
No tengo ninguno	5	**20,83**	9	**33,33**
Tengo, pero no los conozco	4	**16,67**	5	**18,52**
Tengo y he conocido alguno	5	**20,83**	2	**7,41**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos en la tabla 111, podemos observar que de los grupos encuestados, en el 2do. Grupo el 20,83%(5) y el 33,33%(9) del 3er. Grupo dice no tener ningún amigo virtual, mientras que el 16,67%(4) y el 18,52%(5) dicen si tener amigos virtuales pero no han tenido la oportunidad de conocerlo en persona, quizá porque son de otros países. Pero el 20,83%(5) y el 7,41% de estos grupos manifiesta

haber conocido algún amigo virtual, tal vez porque viva en la misma ciudad o país y tienen mayor oportunidad de conocerse, sea porque vayan de vacaciones, por salud o por algún trámite personal que vayan hacer en aquel lugar.

Esto no es aconsejable para los adolescentes pues hay personas que utilizan las redes sociales para engañar a los chicos ofreciéndoles trabajo, publicidad, amistad, etc. y lo único que quieren es hacerles daño como llevándolos a la prostitución, a la pornografía, a consumir drogas, etc. por ello como establece la psicóloga Rosa María Palomo (2007) hay que enseñarle al niño y adolescente a que nunca se debe de ir a conocer en persona a alguien a quien conoció en línea.

TABLA N° 112

GRUPO 2			GRUPO 3	
36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
No	6	**25**	21	**77,78**
Si	17	**70,83**	6	**22,22**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 Y 3 (10-14 Y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

TABLA N° 113

GRUPO 2			GRUPO 3	
37. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Juegos de comunidad virtual (The Sims, etc.)	3	**8,82**	1	**9,10**
Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etc.)	7	**20,60**	2	**18,18**
Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etc.)	7	**20,60**	1	**9,10**
Juegos de Deporte (FIFA 2008, etc.)	8	**23,53**	1	**9,10**
Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary,)	5	**14,71**	1	**9,10**
Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	0	**0**	2	**18,18**
Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etc.)	3	**8,82**	1	**9,10**
A ninguno	1	**2,94**	2	**18,18**
TOTAL	34	**100**	11	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 Y 3 (10-14 Y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

Acorde a los datos obtenidos de la tabla 112, podemos establecer que en el 2do**.** Grupo encuestado el 25%(6) y el 77,78%(21) del 3er. Grupo dice No utilizar internet para jugar en red, mientras que el 70,83%(17) y el 22,22%(6) de estos grupos dicen que Si utilizan esta pantalla para jugar o divertirse en red. Quizá porque esta pantalla les brinda más opciones de juegos y así pueden elegir uno o más para su distracción o diversión. Mientras que en la tabla 1123, el 97,08% del 2do. Grupo y el 81,86% del 3er. Grupo dice que últimamente suele jugar con juegos de comunidad virtual, de carreras, de estrategias y batallas, deportes, mesa y cartas, etc. mientras que el 2,94% y el 18,18% de estos grupos dicen que últimamente no han jugado en red; esto define que los jóvenes de este medio encuestado en su mayor parte utilizan los videojuegos y juegos de internet.

Por ello los chicos necesitan un debido control por quienes estén a cargo de su formación; contrastando con lo investigado acerca de los videojuegos e internet Strasborgeret. (2002) manifiesta que respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, a pesar de que encontramos posturas enfrentadas entre diversos estudios hasta el momento demuestran que la violencia en los medios influye negativamente en el sujeto y desemboca en conductas agresivas, aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores.

38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet.

TABLA N° 114

GRUPO 2			GRUPO 3	
¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Juego en red con mi grupo de amigos	2	**12,50**	0	**0**
Jugar en red te permite hacer amigos	9	**56,25**	2	**25**
No estoy de acuerdo con ninguna	5	**31,25**	6	**75**
TOTAL	16	100	8	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional “Julio I. Espinosa O.” y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos obtenidos en la presente tabla estadística podemos determinar que en el 2do. Grupo encuestado el 56,25%(9) y el 25%(2) del 3er. Grupo

consideran que jugar en red permite hacer amigos, quizá porque han conocido y entablado amistad con alguien durante el chat o juegos. Pero el 31,25%(5) y el 75%(6) de estos grupos dicen no estar de acuerdo con estas frases. Tal vez porque muchas personas luego de conocer tú identidad pueden utilizarla para perjudicarte, utilizando tus datos personales para publicar y hacer fotomontajes de fotos, etc.

Por ello como aconseja la psicóloga María José Cantarino (2010) que hay que revisar todos los juegos en línea que tiene su hijo en la computadora o acompáñelo cuando va a las cabinas de Internet para conocer con que clase personas comparte sus juegos.

TABLA N° 115

GRUPO 2			GRUPO 3	
39. ¿Sueles utilizar redes sociales (Twenti, Facebook, etc.)				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	2	**8,33**	0	**0**
No	5	**20,83**	7	**25,93**
Si	17	**70,83**	20	**74,07**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 116

GRUPO 2			GRUPO 3	
40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Facebook	17	**51,51**	21	**77,78**
Orkut	1	**3,03**	0	**0**
Hi5	4	**12,12**	3	**11,11**
Tuenti	4	**12,12**	0	**0**
MySpace	1	**3,03**	1	**3,70**
Otras redes sociales	4	**12,12**	2	**7,41**
TOTAL	33	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

Acorde a los datos establecidos en la tabla estadística 115, determinamos que en el 2do. Grupo encuestado el 20,83%(5) y el 25,93% (7) del 3er. Grupo dicen No utilizar redes sociales, quizá porque no tengan un debido conocimiento en cuanto a su función, mientras que el 70,83%(17) y el 74,07%(20) de estos grupos dicen Si utilizar redes sociales para comunicarse con familiares o amigos. Pero rigiéndonos en la tabla 116 en el 2do. Grupo el 51,51%(17) y el 77,78%(21) del 3er. Grupo manifiesta que la red social que más suelen utilizar es la de Facebook, tal vez porque está a la moda, brinda mejores posibilidades de comunicación y todo mundo se comunica mediante ella. Mientras que el 48,48%(14) y el 22,22%(6) de estos grupos dice utilizar Orkut, Hi5, Twenti, sónico entre otras redes.

En este medio encuestado se establece que los chicos si tienen conocimiento y relación con estas redes por ello No es buena idea prohibirles que publiquen contenidos en la red**.** Lo que tenemos que trasmitirles es que no suban fotos en actitud comprometedora, de ellos ni de otra persona sin su autorización, así lo considera María José Cantarino (2010).

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

TABLA N° 117

GRUPO 2			GRUPO 3	
23. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
Menos de una hora	11	**45,83**	11	**40,74**
Entre una y dos horas	5	**20,83**	10	**37,04**
Más de dos horas	0	**0**	4	**14,81**
No lo sé	7	**29,17**	2	**7,41**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 118

GRUPO 2			GRUPO 3	
24. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
Entre una y dos horas	6	**25**	12	**44,44**
Más de dos horas	3	**12,50**	5	**18,52**
Nada	7	**29,17**	5	**18,52**
No lo sé	7	**29,17**	5	**18,52**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3(10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos establecidos en la presente tabla 117, se manifiesta que en el 2do. Grupo encuestado el 45,83%(11) y el 40,74%(11) del 3er. grupo responden que de lunes a viernes utilizan internet menos de una hora al día, mientras que el 20,83%(5) y el 51,85%(10) de estos grupos suelen utilizar internet entre una, dos horas o más. Pero el 29,17%(7) y el 7,41%(2) dicen no saber el tiempo que dedican o están conectados en internet. Esto determina que los jóvenes de este medio encuestado están conectados a esta pantalla tecnológica casi todos los días sea para realizar tareas o investigaciones y para comunicarse con familiares y amigos.

Igualmente de la tabla 118, determinamos que en el 2do. Grupo encuestado el 37,50% y el 62,96% del 3er. Grupo responde que utiliza internet los fines de semana entre una y dos horas o más, mientras que el 29,17% y el 18,52% de estos grupos manifiestan no utilizar o dedicar tiempo para esta pantalla, quizá porque son jóvenes de pueblos cercanos al cantón y porque estudian de lunes a viernes van los fines de

semana a sus hogares. Pero el 29,17% y el 18,52% de estos jóvenes dicen no saber el tiempo que dedican a esta tecnología, a lo mejor porque sus padres les permiten excederse en el tiempo para que realicen tareas, jueguen, se comuniquen con amigos o familiares, etc.

Contrastando con lo investigado, diversos estudios realizados como el de la Academia China de Ciencias, establece que el uso excesivo de internet puede causar graves daños cerebrales a un adolescente comparables a los que producen el consumo de cocaína o alcohol, es decir, desgasta la mielina una sustancia que cubre y protege las fibras neuronales, explica que las fibras neuronales funcionan a modo de "transmisión eléctrica" en el sistema nervioso, y en tal símil la mielina sería comparable a la cobertura plástica de un cable: al dañarse ésta, puede afectar a la comunicación neuronal, según el profesor LeiHao (2009), del Instituto de Física y Matemáticas de Wuhan.

TABLA N° 119

GRUPO 2			GRUPO 3	
102. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Menos de una hora	7	**29,17**	3	**11,11**
Entre una hora y dos	17	**70,83**	7	**25,93**
Más de dos horas	0	**0**	12	**44,44**
No lo se	0	**0**	3	**11,11**
Nada	0	**0**	2	**7,41**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 120

GRUPO 2			GRUPO 3	
103. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Menos de una hora	0	**0**	1	**3,70**
Entre una hora y dos	1	**4,17**	4	**14,81**
Más de dos horas	3	**12,50**	14	**51,85**
No lo sé	16	**66,67**	5	**18,52**
Nada	4	**16,67**	3	**11,11**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

Recopilados los datos en la presente tabla estadística 119, podemos determinar que: en el 2do. Grupo encuestado el 29,17%(7) y el 11,11%(3) del 3er. Grupo dice dedicar tiempo a la televisión diariamente menos de una hora, mientras que el 70,83% (17) y el 70,37%(21) de estos grupos dicen ver la tele entre una hora y dos o más. Pero en el 3er. Grupo observamos que los jóvenes el 11,11%(3) responden que no saben qué tiempo dedican a esta pantalla, quizá porque es la más habitual en uso en toda la familia y es compartida con otras actividades.

Igualmente en base a los datos obtenidos de la pregunta 103 y representados en la tabla 120, definimos que en el 2do. Grupo encuestado el 16,67% (4) y el 70,36%(18) del 3er. Grupo responde que los fines de semana utiliza la televisión entre una y dos horas o más, mientras que el 66,76%(16) y el 18,52%(5) de ambos grupos dicen No saber el tiempo que dedican a los programas televisivos, quizá porque el fin de semana descansan y tienen más tiempo para realizar sus tareas. Pero 16,67% y el 11,11% manifiesta no utilizar la televisión el sábado o el domingo, tal vez porque prefieren realizar otras actividades como practicar algún deporte, ir de paseo, visitar algún familiar, etc. en este medio encuestado los chicos en su mayoría ven más de dos horas la televisión a la semana y el fin de semana.

Por ello contrastando con lo manifestado por Muñoz García, F. (2009) quien establece que la transmisión o publicidad de programas tiene como objetivo estimular el deseo y la necesidad de consumir, siendo los niños y jóvenes los que representan una importante y alta cuota de consumo; pues la influencia de los programas en los niños es muy fuerte, y puede considerarse como un instrumento peligroso, ya que crea apetito y necesidades que no corresponden con la edad del niño o del adolescente, ya que algunas de las técnicas publicitarias que utiliza este medio abusan de las limitadas capacidades de análisis y raciocinio del niño y adolescente y su natural credibilidad, por lo que necesitan del consejo y la explicación de sus padres dentro del hogar, en la escuela por sus docentes y en la sociedad por autoridades, amigos, vecinos, etc.

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

En este apartado destacamos las principales preguntas encuestadas en base a los riesgos y oportunidades que brindan estas redes sociales; durante el proceso investigativo enfocado en el marco teórico destacamos la opinión de varios autores así como también el criterio personal de la autora de este trabajo. Las redes sociales nos brindan oportunidades de investigación, comunicación, información, entretenimiento como música, juegos, videos, etc. Que nos ayudan en nuestra formación personal, educativa, moral y espiritual; pero de esta manera en estas pantallas también encontramos información perjudicial para nuestra mente, cuerpo y alma como: música y videos satánicos, pornográficos, uso de drogas, agresiones físicas y psicológicas, acosos y abusos sexuales, etc.

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

Señala cuánto de acuerdo estas con las siguientes frases:

TABLA N° 121

GRUPO 2			GRUPO 3	
51. "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación".				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Poco	0	**0**	9	**33,33**
Bastante	14	**58,33**	11	**40,74**
Mucho	10	**41,67**	7	**25,93**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 122

GRUPO 2			GRUPO 3	
52. "Internet puede hacer que alguien se enganche".				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	1	**4,17**	0	**0**
Nada	0	**0**	4	**14,81**
Poco	0	**0**	18	**66,67**
Bastante	12	**50**	3	**11,11**
Mucho	11	**45,83**	2	**7,41**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

TABLA N° 123

GRUPO 2			GRUPO 3	
"Internet puede hacer que me aísle de mis familiares y amigos".				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	0	**0**	1	**3,70**
Nada	0	**0**	12	**44,44**
Poco	2	**8,33**	9	**33,33**
Bastante	12	**50**	2	**7,41**
Mucho	10	**41,67**	3	**11,11**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

Refiriéndonos a los datos obtenidos en las siguiente tabla representativa 121, se establece que en el 2do. Grupo encuestado el 58,33%(14) está de acuerdo con la frese de que el internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación bastante, mientras que el 41,67%(10) dice que internet ayuda Mucho. Algo similar observamos en el 3er. Grupo el 33,33%(9) dice estar de acuerdo que el internet ayuda poco, el 40,74%(11) dice que ayuda Bastante y el 25,93% (7) opina que Mucho. Esto determina que los jóvenes consideran que el internet les ayuda Bastante, tanto en utilidad, tiempo y comunicación. Mientras que en la tabla 122 observamos que en el 2do. Grupo encuestado observamos que el 50%/12) de los alumnos manifiestan estar

de acuerdo con la frase de que internet puede hacer que alguien se enganche Bastante y el 45,83%(11) considera que Mucho. En cambio en el 3er. Grupo observamos que el 14,81%(4) dice que nada, el 66,67%(18) considera Poco, el 11,11% (3) Bastante y el 7,41%(2) Mucho. Acorde a los porcentajes obtenidos concluimos que internet puede ayudarnos o facilitarnos todo tipo de actividades, pero lo más importante es para qué lo utilizamos o estamos enganchados, más no el tiempo que nos permita estar enganchados.

Igualmente de los datos referentes a la tabla 123, determinamos que en el 2do**.** Grupo encuestado el 8,33%(2) está de acuerdo con la frase que internet puede hacer que se aíslen de sus familiares y amigos, mientras que el 50%(12) dice que Bastante y el 41,67%(10) dice que Mucho. Observando el 3er. Grupo también establecemos que el 44,44%(12) está de acuerdo que el internet puede hacer que uno No se aísle Nada, mientras que el 33,33%(9) dice que puede aislar Bastante, el 7,40%(2) dice que Bastante y el 11,11%(3) dice que Mucho. Esto comprueba que los chicos son conscientes de que el uso excesivo de esta pantalla puede aislarlos de sus seres queridos, amigos y aficiones.

Contrastando con lo señalado por Muñoz García, F. (2009) quien manifiesta que internet proporciona una mayor comunicación entre profesores y estudiantes, mediante los canales y redes de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, videoconferencias, etc.) facilitan el contacto entre los alumnos y los profesores. De esta manera es más fácil preguntar dudas en el momento en que surgen, compartir ideas, intercambiar recursos y debatir. Pero igualmente esta pantalla puede ser un riesgo para los menores Strasborgeret. (2002) manifiesta que los riegos que también son frecuentes en los niños y adolescentes son los de contacto y conducta, estos dos tipos de riesgos, se derivan de un papel activo y participativo del menor y, por tanto, se considera que los contenidos violentos, agresivos y de sexo ocupan un lugar destacado.

TABLA N° 124

GRUPO 2			GRUPO 3	
93. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	5	**20,83**	18	**66,67**
No	14	**58,33**	9	**33,33**
Si	5	**20,83**	0	**0**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 125

GRUPO 2		
94. ¿Por qué motivos?		
Opción	**Frecuencia**	**%**
Por el tiempo que paso jugando	2	**40**
Por el momento en el que juego	3	**60**
Por el tipo de juegos	0	**0**
TOTAL	5	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos a los datos obtenidos, se estipula que en la tabla 124, en el 2do. Grupo el 58,33%(14) responde que no discute con sus padres por el uso que hace de los videojuegos, quizá porque sus padres no están pendientes o no saben qué tipo juegos utilizan sus hijos, mientras que el 20,83% (5) dice si discutir con sus padres, tal vez por el momento y tiempo que pasan jugando. Pero en el 3er. Grupo el 66,67%(18) de los jóvenes no contestan esta pregunta y el 33,33%(9) responden que no discuten con sus padres por el uso que hacen a esta pantalla tecnológica. Mientras que en la tabla 125 manifestamos que en el 2do. Grupo encuestado el 40%(2) de los alumnos manifiesta que discuten con sus padres por el tiempo que pasan jugando con los videojuegos, mientras que el 60%(3) dice que discuten por el momento en el que juegan. Pero en el 3er**.** Grupo los alumnos responden que no tienen motivos de discusión por el uso que hacen de esta pantalla.

Igualmente los chicos necesitan un debido control y guía por quienes tienen su tutela, para ello se recomienda poner en práctica uno de los consejos establecidos por Rosa María Palomo (2007) quien sugiere revisar todos los juegos en línea que tiene su hijo en la computadora o acompáñelo cuando va solo a las cabinas de Internet.

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

TABLA N° 126

GRUPO 2			GRUPO 3	
64. ¿1 Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	**79,17**	4	**14,81**
No	3	**12,50**	17	**62,96**
Si	2	**8,33**	6	**22,22**
TOTAL	24	100	27	100

TABLA N° 127

GRUPO 2			GRUPO 3	
65. ¿Por qué motivos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Por el tiempo que lo uso	2	**66,67**	4	**66,67**
Por el momento del día en que lo uso	0	**0**	1	**16,67**
Por el gasto que hago	1	**33,33**	1	**16,67**
TOTAL	3	100	6	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos a los datos obtenidos referente a la tabla 126, manifestamos que en el 2do. Grupo encuestado el 79,17%(19) y del 3er. Grupo el 14.81%(4) no contestan estas preguntas, mientras que el 12,50%(3) y el 62,96%(17) de estos grupos dicen no discutir con su padres por el uso del celular, quizá porque sus padres no saben o no controlan el tiempo que lo utilizan; pero el 8,33%(2) y el 22,22%(6) de los respectivos grupos manifiestan si discutir con sus padres por el uso de esta pantalla, tal vez por el tiempo que hablan o chatean mucho y por lo que consumen. Mientras que en la tabla 127 se establece que en el 2do.(2) Y 3er.(4) Grupo encuestado el 66,67% responden que discuten en su hogar por el tiempo que utilizan el teléfono celular, pero el 33,33%(1) y el 16,67%(1) de ambos grupos dicen que discuten por el gasto que hacen; pero 16,67%(1) del 3er. Grupo dice que discuten por momento del día en que utilizan esta pantalla.

Como vimos anteriormente esta pantalla nos facilita la comunicación, pero como determina Groos Salvet, B. (junio de 2000) también es una pantalla que origina discordia en los hogares, pues los padres en ocasiones tienen discusiones con sus hijos por el gasto que representa o porque jamás se separan de él, a muchos les molesta o incomoda que cuando están realizando sus tareas escolares, están consumiendo sus alimentos, están en la noche descansando, están en reuniones o fiestas familiares, etc. están hablando, mensajeando, jugando, escuchando música,

viendo videos, etc. porque esto hace que se distraigan y no realicen con normalidad o concentración la actividad primordial, por ello hay chicos con bajo rendimiento académico, mala alimentación, inadecuada personalidad, malos hábitos de higiene, etc.

TABLA N° 128

GRUPO 2			GRUPO 3	
66. ¿Te castigan o premian por el uso del móvil?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	20	**83,33**	5	**18,52**
No	3	**12,50**	18	**66,67**
Si	1	**4,17**	4	**14,81**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Representados los datos obtenidos en la presente tabla, instauramos que en el 2do. Grupo encuestado el 12,50%(3) y el 66,67%(18) del 3er. Grupo de los alumnos dicen no ser castigados o premiados por el uso del teléfono celular, quizá porque no se exceden en el tiempo de uso y consumo, siendo de esta manera jóvenes conscientes de esta pantalla y sobre todo valoren lo que tienen o lo que sus padres les pueden dar; mientras que el 4,17%(1) y el 14,81%(4) de los respectivos grupos manifiestan si ser castigados o premiados por el uso de este medio tecnológico, esto se debe al exceso del uso del móvil, ya que como adolescentes se entretienen mucho o hay juegos que les llama la atención y por esto los jóvenes pueden recibir castigos por parte de sus padres.

Igualmente los chicos necesitan un control adecuado, como manifiesta Groos Salvet, B. (junio de 2000) varias asociaciones de consumidores han denunciado que fomentar el uso del teléfono celular entre los menores de edad es una grave irresponsabilidad desde el punto de vista sanitario y el estudio de algunos científicos desaconseja el uso de estos dispositivos por parte de los menores de edad.

TABLA N° 129

GRUPO 2			GRUPO 3	
92. ¿Con quién sueles jugar?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Juego solo	18	**42,86**	5	**45,45**
Con mi madre	4	**9,52**	0	**0**
Con mi padre	3	**7,14**	0	**0**
Con mis hermanos/as	6	**14,29**	4	**36,36**
Con los amigos/as	11	**26,19**	2	**18,18**
TOTAL	42	**100**	11	**100**

TABLA N° 130

GRUPO 2			GRUPO 3	
95. ¿Te premian o te castigan con los videojuegos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	6	**25**	18	**66,67**
No	14	**58,33**	9	**33,33**
Si	4	**16,67**	0	**0**
TOTAL	24	100	27	100

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

Basándonos en los datos obtenidos en la tabla 129, manifestamos que en el 2do**.** Grupo encuestado el 42,86% y el 45,45% del 3er. Grupo responden que cuando juegan suelen hacerlo solos, mientras que el 31% y el 36,36% dice que juega con sus padres o hermanos(as) y el 26,19% del 2do. Grupo y el 18,18% del 3er. Grupo responden que suelen jugar con sus amigos en estas nuevas pantallas.

Igualmente se establece que en la tabla 130 en el **2**do. Grupo encuestado el 25% y el 66,67% del 3er. Grupo no responden a esta pregunta. Pero 58,33% y el 33,33% de estos grupos dicen no ser castigados o premiados por el uso de esta pantalla; mientras que el 16,67% del 2do. Grupo si es castigado o premiado. Podemos observar que en este medio lo chicos en su gran mayoría juegan con esta pantalla solos por ello necesitan de la guía y control de un adulto, para ello podemos poner en práctica varios de los consejos establecidos por las psicólogas Cantarino, M. J. (2010) y Palomo, R. M. (2007).

TABLA N°131

GRUPO 2			GRUPO 3	
96. ¿Saben tus papás de que van los videojuegos de los que juegas?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	5	**20,83**	19	**70,37**
No	1	**4,17**	3	**11,11**
Si	10	**41,67**	2	**7,41**
No lo sé	8	**33,33**	3	**11,11**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 132

GRUPO 2			GRUPO 3	
97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	12	**50**	18	**66,67**
Si con todos	3	**12,50**	5	**18,52**
Con algunos sí, con otros no	8	**33,33**	2	**7,41**
No me dejarían jugar con casi ninguno	1	**4,17**	2	**7,41**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango

En base a los datos establecidos en la tabla 131, se determina que en el 2do**.** Grupo encuestado el 4,17% y el 11,11% del 3er**.** Grupo de los jóvenes responden que sus padres No saben que contenido tienen los videojuegos con los que ellos suelen jugar, esto se da porque muchos padres de familia trabajan y las únicas horas que comparten juntos es a la hora de la comida, por ende no controlan que contienen ciertos videojuegos. Pero el 41,67% y el 7,41% de estos grupos dicen que si saben sus padres lo que contiene sus videojuegos; mientras que el 33,33% y el 11,11% responden que no saben si sus padres tienen conocimiento sobre los contenidos de estos videojuegos.

Continuando con la tabla 132, podemos establecer que en el 2do**.** Grupo encuestado el 12,50% y el 18,52% del 3er. Grupo manifiestan que si sus padres supieran que contenidos tienen los videojuegos que utilizan para su entretenimiento Si los dejarían jugar con todos, mientras que el 33,33% y el 7,41% dicen que con algunos juegos sí y con otros no, tal vez porque tengan escenas violentas. Pero el 4,17% y el 7,41% dicen que no los dejarían jugar con casi ninguno, quizá porque tengan contenidos no acordes para su edad ya que pueden afectar a su conducta tanto física, mental y espiritual.

Contrastando con lo investigado hay muchos padres de familia que trabajan o pasan más tiempo fuera de casa y por ello no están al tanto de la clase de juegos que tienen sus hijos, por ello como manifiesta María José Cantarino (2010) es aconsejable

revisar todos los juegos en línea que tiene su hijo en la computadora o acompáñelo de vez en cuando va a las cabinas de Internet para informarse qué tipo de juegos utiliza y con qué personas comparte en línea.

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

TABLA N° 133

GRUPO 2			GRUPO 3	
63. Si me quedara dos semanas sin móvil….				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	**79,17**	4	**14,81**
Mi vida cambiaría a mejor	0	**0**	5	**18,52**
Mi vida cambiaría a peor	1	**4,17**	3	**11,11**
No pasaría nada	4	**16,67**	15	**55,56**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 134

GRUPO 2			GRUPO 3	
67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Cuando estoy en clase	3	**37,50**	10	**31,25**
Cuando estoy estudiando	4	**50**	7	**21,87**
Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la TV, etc.	0	**0**	2	**6,25**
Cuando estoy durmiendo	0	**0**	4	**12,50**
No lo apago nunca	1	**12,50**	9	**28,13**
TOTAL	8	**100**	32	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos establecidos podemos determinar que en la tabla 133 el 2do**.** Grupo encuestado el 79,17% y el 14,81% del 3er. Grupo no responden esta pregunta, mientras que el 4,17% del 2do. Grupo responde que al quedarse dos semanas sin teléfono celular su vida cambiaría a peor, en cambio el 16,67% dice que No pasaría nada. Pero en el 3er. Grupo encuestado el 18,52% dice que su vida cambiaría a mejor, el 11,11% dice que su vida cambiaría a peor y el 55,56% responde que no pasaría nada, quizá porque no tienen mucha afición a esta pantalla. En cambio los jóvenes que establecen que su vida cambiaría a pero es porque son muy adictos a esta pantalla y no pueden estar ni un segundo sin su móvil, sea porque están mensajeando con otras personas, jugando, escuchando música, etc.

Igualmente podemos establecer de la tabla 134 que en el 2do. Grupo encuestado el 87,50% y el 71,87% del 3er. Grupo responden que suelen apagar el teléfono celular cuando están en clase, estudiando, cuando están con la familia,

comiendo, viendo la televisión, durmiendo, etc. esto determina que los jóvenes encuestados si apagan sus móviles cuando realizan actividades sean escolares o familiares. Mientras que el 12,50% y el 28,13% de dichos grupos responden que no apagan sus celulares en ninguna ocasión, quizá porque no pueden estar sin comunicarse con alguien o haciendo otras actividades. Pues esto ocasiona en algunos hogares discordia por su uso inapropiado, especialmente cuando los chicos están elaborando sus tareas, esto aporta en su estudio Groos Salvet, B. (junio de 2000).

TABLA N° 135

GRUPO 2			GRUPO 3	
68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
No contesta	19	**79,17**	4	**14,81**
Nunca	1	**4,17**	2	**7,41**
Algunos días	4	**16,67**	16	**59,26**
Casi todos los días	0	**0**	4	**14,81**
Todos los días	0	**0**	1	**3,70**
TOTAL	24	**100**	27	**100**

TABLA N° 136

GRUPO 2			GRUPO 3	
69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	2	**40**	0	**0**
No estoy de acuerdo con ninguna	3	**60**	23	**100**
TOTAL	5	**100**	23	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos obtenidos de la presente tabla 135, podemos manifestar que en el 2do. Grupo encuestado el 79,17%(19) no responde a esta pregunta, el 4,17%(1) dice que nunca suele recibir mensajes o llamadas en la noche cuando está descansando y el 16,17%(4) dice que algunos días si recibe mensajes o llamadas. Algo similar observamos en el 3er. Grupo el 7,41%(2) dice nunca recibir mensajes o llamadas, el 59,26%(16) algunos días si, el 14,81%(4) casi todos los días y el 3,70%(1) dice que todos los días. Estos porcentajes establecen que los jóvenes encuestados algunos días si reciben llamadas o mensajes en las noches, quizá de sus padres, u otros familiares y de amigos o compañeros de colegio, para saludarse o para acordar realizar alguna actividad.

De la misma manera observamos que en la tabla 136, en el 2do. Grupo encuestado solo 5 alumnos dan contestación a esta pregunta, el 40% dice que conoce a alguna persona que está enganchado al teléfono celular, mientras que el 60% dice no estar de acuerdo con ninguna de las frases. En el 3er. Grupo los jóvenes dicen no

estar de acuerdo con estas frases propuestas, lo que representa el 100%. Contrastando con lo investigado considero que es muy importante que los padres controlen a sus hijos sobre el uso de las TIC´s principalmente del teléfono celular, pues como establecen en su estudio María José Rodrigo y Jesús Palacios. (1998). este artilugio no es aconsejable para los menores de 16 años ya que la exposición a las ondas electromagnéticas provoca efectos nocivos para la salud, debido a que sus cráneos son más delgados.

TABLA N° 137

GRUPO 2			GRUPO 3	
99. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	1	**4,76**	0	**0**
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	7	**33,33**	0	**0**
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	11	**52,38**	0	**0**
No estoy de acuerdo con ninguna.	2	**9,52**	9	**100**
TOTAL	21	**100**	9	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Recopilados y representados los datos en la presente tabla, se establece que en el 2do. Grupo encuestado el 4,76%(1) de los alumnos responden estar de acuerdo con las frases que están enganchados a algún juego o conocen a una persona que no para de jugar, el 33,33%(7) dice que los videojuegos pueden volverlo violento, y que el 52,38%(11) manifiesta que les permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real, etc. mientras que el 9,52%(2) dice no estar de acuerdo con estas frases; al igual que el grupo anterior nueve jóvenes responden del 3er. Grupo estableciendo no estar de acuerdo con las frases anteriores lo que representa el 100%.

Claramente notamos que en este medio encuestado los chicos son conscientes de que los videojuegos pueden afectar en su vida especialmente en su personalidad y como manifiesta el profesor Lei Hao (2009) del Instituto de Física y Matemáticas de Wuhan su uso inapropiado o excesivo puede causar graves daños cerebrales en los adolescentes.

TABLA N° 138

GRUPO 2			GRUPO 3	
111. ¿Qué tipos de contenidos de televisión prefieres?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Películas	11	**15,28**	21	**20,39**
Dibujos animados	13	**18,06**	14	**13,59**
Deportes	8	**11,11**	14	**13,59**
Series	0	**0**	7	**6,80**
Concursos	10	**13,89**	7	**6,80**
Documentales	3	**4,17**	7	**6,80**
Noticias	7	**9,72**	16	**15,53**
Programas del corazón	7	**9,72**	12	**11,65**
Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etc.)	13	**18,06**	5	**4,85**
TOTAL	72	**100**	103	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

Rigiéndonos a los datos recopilados de la siguiente pregunta, se instaura que en el 2do. Grupo encuestado el 15,18% y el 20,39% del 3er. Grupo manifiestan que prefieren programas televisivos de películas quizá porque consideran que otros programas no son tan divertidos o no les llaman la atención. Pero el 84,72% del 2do**.** Grupo y el 79,61% del 3er. Grupo en su gran mayoría responden que prefieren programas televisivos de dibujos animados, deportes, series, concursos, documentales, noticias, reality shows, etc. pero se enfocan más en dibujos animados, en deportes, y en programas de concursos quizá porque sean de su preferencia o están acordes a su edad y como adolescentes les gusta la actuación o se identifican en otros adolescentes que aparecen en televisión.

Estos programas deben ser controlados por los miembros de la familia o por quien este alrededor de los menores, ya que estos pueden afectar de forma positiva o negativa en su conducta, identidad, aspecto físico, espiritual, etc. Contrastando con lo investigado por Muñoz García, F. (2009). "La televisión ha llegado a un estado de homogeneidad que crea estereotipos en su programación, modelos de convivencia, valores y actitudes que no corresponden con la realidad social". Esto nos da a entender que los niños y adolescentes pueden extraer o adquirir un aprendizaje que no es el más adecuado en aspectos tales como: la relación con sus padres y maestros, sexualidad, modas, alimentación, personalidad y comportamiento social.

TABLA N° 139

GRUPO 2			GRUPO 3	
P1114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	**Frecuencia**	**%**	**Frecuencia**	**%**
Veo más tele de la que debería	4	**12,5**	8	**21,62**
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	3	**9,375**	10	**27,03**
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	0	**0**	1	**2,70**
Me aburre la televisión	1	**3,125**	1	**2,70**
Elijo el programa antes de encender la televisión	2	**6,25**	5	**13,51**
Me encanta hacer zapping	2	**6,25**	1	**2,70**
Suelo enviar SMS para votar en concursos	1	**3,125**	0	**0**
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	**3,125**	1	**2,70**
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	9	**28,125**	2	**5,41**
No estoy de acuerdo con ninguna.	9	**28,125**	8	**21,62**
TOTAL	32	**100**	37	**100**

Autora: Miriam Ramírez Granda
Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 y 3 (10-14 y 15-18 años de edad)
Colegio Nacional "Julio I. Espinosa O." y Colegio Técnico Puyango.

En base a los datos obtenidos de esta pregunta, se determina que en el 2do**.** Grupo encuestado el 71,88% y el 78,38% del 3er**.** Grupo responden estar de acuerdo con las frases: veo más televisión de la que debería, me gusta ver la TV acompañado, me aburre la televisión, elijo el programa antes de ver la televisión, etc. mientras que el 28,12% y el 21,62% de estos grupos manifiesta no estar de acuerdo con ninguna de estas frases, quizá porque no las consideran lógicas o adecuadas, ya que en gran parte los hogares cuentan con esta pantalla y ven diversos tipos de programas sean solos o acompañados por alguien de la familia o amistades.

Diversas investigaciones y estudios han demostrado que los alumnos que ven más de dos horas diarias de televisión obtienen un rendimientos escolares muy bajo, siendo la principal causa de este hecho el retraso del proceso madurativo y una menor capacidad de abstracción, cuando existe abuso televisivo desde la edad preescolar. Por ello, la UNESCO ha hecho un llamado de atención de que el uso indiscriminado y masivo de la televisión, puede resultar peligroso para el aprendizaje del niño y adolescente, ya que aumenta la pasividad intelectual, le aparta del trabajo escolar y limita su creatividad. Esto está dentro del aporte investigativo de Muñoz García, F. (2009)

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

Objetivo: conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Análisis: de acuerdo a los datos obtenidos en este cuestionario ILFAM, podemos establecer lo siguiente:

1. Aspectos Generales.

En este cuestionario aplicado los jóvenes encuestados comprenden la edad de 14 a 18 años, unos son de sexo masculino y otros de sexo femenino. Pertenecen a la provincia de Loja, cantón Puyango, ciudad Alamor.
Todos estudian en una institución educativa Fiscal

2. Aspectos Familiares.

En este apartado los jóvenes encuestados, manifiestan que viven unos con papá y mamá, otros solo viven con mamá y hermanos. Además para su opinión consideran que la familia ideal está conformada por padre, madre, e hijos.

Referente a la valoración de la familia, algunos la valoran como excelente especialmente la relación de madre e hijos, la relación de pareja la valoran de Muy Buena y la relación entre hermanos, abuelos y otros familiares la consideran que es Buena. En cuanto al tiempo libre del que disponen en la familia le dan una valoración de Pocas veces: quizá porque en ocasiones no muy frecuentes comparten actividades deportivas, familiares, sociales, pastorales, etc. quizá no comparten mucho este tiempo libre porque lo emplean en descansar.

Concerniente a la estabilidad familiar, los jóvenes encuestados determinan que en cuanto al factor económico pocas veces se ha dado desempleo, pobreza y remuneración baja; en el factor social nunca se ha dado inseguridad, falta de atención en salud y educación y Pocas veces Migración. En el factor intrafamiliar Nunca ha surgido violencia familiar, alcoholismo si pero pocas veces, pero problemas de drogadicción e infidelidad Nunca se ha dado y pocas veces embarazo en la adolescencia.

En cuanto a los valores presentes en la familia, los jóvenes consideran prioritarios y que deben estar presentes en la vivencia familiar, no solo en ocasiones sino siempre en cada momento y lugar son: responsabilidad, honestidad, respeto, comunicación, solidaridad, amor, fidelidad, amistad, autoestima, alegría, paciencia, tolerancia, entre otros que ayudan a la formación y progreso de una familia.

Los jóvenes al realizarles la pregunta que opinan acerca del aborto; casi todos lo ven como algo no digno de la mujer que se lo realiza y también de la persona que la incentiva a que lo haga, por ello estos chicos creen que en ningún caso se lo debe realizar, aunque algunos especialmente las chicas dicen que sería de realizarlo en caso de una violación. Por esto y por otros temas más de acontecimiento formativo y educativo los jóvenes manifiestan que les gustaría recibir orientación en temas referentes a familia y educación en valores, familia y vida, dificultades en la adolescencia, entre otros que les ayude en su formación.

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

6.1. CONCLUSIONES.

6.1.1. Redes sociales y pantallas.

- Mediante esta investigación se llega a la conclusión de que las redes sociales como Facebook, hi5, sónico, YouTube, etc. y las nuevas pantallas tecnológicas especialmente las investigadas: televisión, internet, videojuegos y teléfono celular, son utilizadas en un alto nivel por los niños, adolescentes, jóvenes y su medio que les rodea; pues les dan un uso multifuncional, es decir mediante ellas elaboran sus tareas, investigaciones, exposiciones, diversiones, entretenimientos, están conectados con familiares y amigos que se encuentran en diferentes ciudades o países.

- En mayor grado de uso y adquisición de las nuevas pantallas tecnológicas, los niños y jóvenes manifiestan tener al menos un televisor en casa, siendo esta pantalla de mayor preferencia; en un nivel medio está el teléfono celular y el computador ya que han sido adquiridos para la elaboración de tareas, cumplimiento de trabajos, comunicación, etc. y en un nivel bajo están el internet y los videojuegos. Esto no quiere decir que no sepan cómo funcionan, aunque no tengan en casa estas máquinas, tienen acceso a los medios públicos.

- Estas Tecnologías de la Información y de la comunicación, ayudan a los niños y jóvenes en su desarrollo mental, como los videojuegos que les permiten explorar, crear, imaginar y desarrollar cosas o experiencias que en la vida real no las pueden hacer. Así lo manifiestan los menores al llenar la respectiva encuesta; igualmente su consumo excesivo o adicción afectan en su personalidad, pues el niño o joven está expuesto a volverse violento, indeciso en su toma de decisiones, bajar en su rendimiento escolar, etc.

6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.

- Los niños, niñas y jóvenes encuestados demuestran ser los principales conocedores y consumidores de los nuevos medios tecnológicos de su hogar, ya que han aprendido a manejar la tecnología digital de manera autónoma, sin la mediación

educativa de un adulto como sus padres; reconocen ser los que más saben sobre ella y los que conciben un uso más intensivo. Por tanto, es evidente que frente a las TIC´s la generación interactiva va por delante en conocimiento y uso, hecho que sitúa a los progenitores en clara desventaja, incluso, puede llegar a cuestionar su autoridad para ejercer cualquier mediación.

- Los porcentajes que representan el mayor consumo en los hogares de los niños y jóvenes encuestados es la televisión, ya que comparten actividades como: tareas, alimentos, diálogo entre familia, etc. igualmente el computador porque lo utilizan para elaborar sus consultas, textos, escuchar música, ver videos, jugar, etc. indistintamente la pantalla de uso y consumo en el hogar de los menores es el teléfono celular, especialmente por sus padres, ya que ellos desempeñan algún una profesión o tienen negocio propio lo que les permite solventar sus necesidades básicas e inclusive gastos por consumo tecnológico, pues al vivir en el medio urbano tienen optimas oportunidades de trabajo y por ende mejor calidad de vida.

6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.

- En el ámbito escolar se llega a la conclusión que las instituciones educativas son las pioneras de enseñanza en cuanto a la utilidad de las pantallas principalmente del computador e internet, las instituciones encuestadas cuentan con laboratorios modernos de computo donde los niños y jóvenes aprenden diariamente la utilización o manejo adecuado mediante la materia de computación o la especialidad de informática.

- Aunque las tres instituciones educativas encuestadas cuenten con una infraestructura moderna en cuanto a tecnología, hace falta una adecuada capacitación y conocimiento por parte de los docentes, ya que no todas(os) tienen los conocimientos básicos y necesarios especialmente de las redes sociales e internet para recomendar a sus alumnos fuentes bibliográficas en las que puedan consultar para elaborar sus tareas escolares.

6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

- Estas nuevas pantallas así como facilitan programas educativos que ayudan en nuestra formación personal y profesional, también brindan programas obscenos que perturban la mente de los niños, jóvenes y quienes más accedan a ellas. En cuanto a los menores investigados que tienen preferencia por el internet y el teléfono celular están expuestos a riesgos como: la adicción a su uso, ya que varios manifiestan utilizar estas artilugios de 1 a 2 horas diarias, lo que podría afectar a su mente y cuerpo, ya que pueden acceder a páginas web donde hay contenidos de alcoholismo, drogadicción, embarazos a corta edad, etc.

- Estas Tecnologías de la Información y de la comunicación se han convertido en una poderosa herramienta que facilitan información, comunicación, además fortalecen el desarrollo de habilidades y nuevas formas de construcción del conocimiento ayudando a los niños y jóvenes en su desarrollo mental, por ejemplo los videojuegos les permiten explorar, crear, imaginar y desarrollar cosas o experiencias que en la vida real no las pueden hacer; así lo manifiestan los menores al llenar la respectiva encuesta. Igualmente, mediante el computador e internet pueden realizar trabajos, consultas, gráficos, manualidades, decoraciones, se pueden comunicar con familiares y amigos que se encuentran en otros sitios, descargar música, videos, juegos, etc.

6.2. RECOMENDACIONES.

6.2.1. Redes sociales y pantallas.

- Se invita a los niños(as), jóvenes y adultos a dar un correcto uso tanto en utilidad, tiempo y acceso a las redes sociales y a las nuevas pantallas, sobre todo que nos capacitemos o actualicemos para evitar que personas extrañas dañen de nosotros la imagen valiéndose de nuestra identidad.

- Darle un valor respetable y correcto a estas nuevas pantallas, es decir no manipularlas sin tener un debido conocimiento de cómo funcionan; además utilizarlas para ver o crear ciertos programas que sean constructivos para nuestra personalidad tanto física, mental y espiritual. Además tener un límite de tiempo en cuanto a su consumo.

6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.

- Los padres de familia estén siempre pendientes de sus hijos cuando utilicen esta tecnología, pero no simplemente controlándoles que hacen o que hicieron, sino más bien que les recomienden sitios a los cuales pueden acceder, que programas televisivos ver, que videojuegos jugar, como utilizar el teléfono celular, para encontrar información que sea educativa para su formación.

- Los integrantes del ámbito familiar que rodean a los niños y a los jóvenes se capaciten o busquen ayuda en cuanto al uso y avance de estas redes sociales o nuevas pantallas tecnológicas que cada vez van en aumento, para que de esta manera puedan orientar y enseñar a sus hijos el uso de estas nuevas tecnologías que cada día estamos más inmersas en ellas. Pero sin olvidarse de la formación en valores, para que puedan por si solos clasificar los programas que les ayuden en su formación tanto personal como espiritual.

6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.

- Para mejorar el nivel educativo los docentes encargados de la materia de computación o informática, enseñen a los niños y jóvenes la utilización de los programas de manera responsable y consiente; además enseñar contenidos educativos que les ayuden a los menores en su formación tanto personal, cultural y espiritual. Recomendarles sitios web para la elaboración de sus tareas como: descargar gráficos, realizar consultas, cómo y qué juegos jugar, etc.

- Los directivos, docentes y padres de familia de las instituciones educativas donde no cuentan con una sala de computo o si la tienen y hace falta internet, gestionen a las Autoridades Educativas Gubernamentales sea cantonales o provinciales apoyo para su creación o implementación de programas que les permitan un buen proceso de enseñanza-aprendizaje vasado en tecnología.

6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.

- Dar un uso adecuado a las TIC´s les permitirá a los niños, jóvenes y demás futuras generaciones desarrollar o presentar programas que ayuden en su formación y sobre todo que conserven valores primordiales que cada ser humano adquiere durante su vida. Por esto es obligación del medio familiar, escolar y social crear una cultura de responsabilidad y autoprotección, que se logra mediante la concientización por el correcto y verdadero uso para lo que fueron creadas éstas pantallas, las cuales benefician a la sociedad, mejoran la comunicación, entretienen sanamente y ayudan en la formación académica de los estudiantes.

- Evitar la adicción al uso de estas pantallas especialmente de internet y videojuegos; ya que, así como nos permite un desarrollo mental positivo y creativo, también pueden crearnos pensamientos negativos y perjudiciales para nuestra salud tanto física como mental**.** Por ello se debe implementar una infraestructura adecuada que permita al niño(a) y adolescente conocer y aprender sobre las mismas.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Analfabetismo en Ecuador. (Septiembre de 2006). *Cámara de Industriales de Pichincha. Boletín económico N° 9*.
2. *Instituto Nacional de Estadistica y Censo INEC*. (2010). Obtenido de www.inec.gov.ec.
3. *La Hora "Tecnologías de la Información y Comunicación(TIC) en Ecuador: Atrapados desde los 6 años".* (Domingo, 28 de Agosto de 2011). Obtenido de www.lahora.com.ec/indexphp/noticias/show/TIC%atrapados_desde_los_6_años.html.
4. *Asamblea Constituyente." Comunicación e Información" .Constitución de la República del Ecuador.* Obtenido de www.es.scribd.com/Ecuador-nueva-constitución-politica-del-estado.
5. Aufderheide. (1992). *Iniciativas sobre media literacy. Universidad de Navarra, investigación realizada por Foro Generaciones Interactivas*. Obtenido de www.planetadelibros.com.pdf.
6. Cantarino, M. J. (2010). *Foro Generaciones Interactivas "Consejos para padres"*. Obtenido de www.generacionesinteractivas.com.
7. Fernández, F. (2010). *"Foro Generaciones Interactivas" disponible en htpp:/www.generacionesinteractivas.com* .
8. Groos Salvet, B. (junio de 2000). *"Dimensión socioeducativa de los videojuegos"*. Obtenido de www.revista_electronica_de_tecnología_educativa.com.
9. Groos, B. (2003.). *"Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje". Red digital 2003. Versión electrónica* Obtenido de http:/reddigital.cnice.mecd.es/firmas_groos_ind.
10. Guerrero, J. (19 de Mayo de 2011). *Campaña Generación Interactiva Ecuador*. Obtenido de www.lageneracióninteractiva.mintel.gob.ec/blog/category/noticias.
11. LeiHao. (2009). *Academia China de Ciencias "La adicción a internet en adolescentes causa daños cerebrales"*. Obtenido de www.larazon.es/noticia.
12. Muñoz García, F. (2009). *"Niños, adolescentes y medios de comunicación".* Obtenido de www.monografias.es/html.

13. Nuñez Mosteo, T. ((2002)). *"Internet Fábrica de Sueños" disponoible en http/www.redcientifica.com/doc.*

14. Palacios, M. R. (1998). *Familia y Desarrollo Humano, Psicología y Educación.*

15. Palomo, R. M. (2007). *Internet, un peligro para adolescentes y niños*. Obtenido de www.rosa-maria-palomo.suite101.net.

16. Prensky. (2001). *Facultad de comunicación, Universidad de Navarra, investigación impulsada por el Foro Generaciones Interactivas, promovido por Telefónica*. Obtenido de www.planetadelibros.com/pdf/492856.

17. Puyango, C. (2010). *"Antecedentes Históricos", Plan de Desarrollo Puyango.* . Obtenido de extraido de www.municipiopuyango.gov.ec.

18. Revista. (2000). *Nuevas tecnologías en la educación, "Ventajas y limitaciones que ofrece el uso de las TIC"*. Obtenido de www.revista_electronica_de_tecnologia_educativa.com.

19. Rodríguez Dieguez, J. (1995). *Teoría Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la educación. Extraida de http/www.decirweb.blogsport.com/las-nuevas-tecnologias-en-la-educación.*

20. Rodríguez, U. (2002). *"El rol de la figura femenina en los juegos"*. Obtenido de www.edutec.rediris.es.

21. SNDPINA. (3 de Enero de 2003). *Código de la Niñes y Adolescencia. publicado por Ley N° 100 en Registro Oficial 737 .* Obtenido de www.sndpina.gob.ec/organismos/de-ejecución.html.

22. Strasborgeret. (2002). *Riesgos que plantean las TIC. Universidad de Navarra, investigación implulsada por el Foro Generaciones Interactivas*. Obtenido de www.planetadelibros.com/pdf.

23. Tolsán Caballero, J. (2001). *Facultad de Comunicación, Universidad de Navarra, investigación impulsada por el Foro Generaciones Interactivas, promovido por Telefónica. pisponible en htt://www.planetadelibros.com/pdf/492856.*

8. A N E X O S.

8.1. Fotografías.

FOTOS DEL GRUPO 1

En esta foto están los niños de la Escuela Fiscal Mixta “Dos de Agosto” del Quinto Año de Educación Básica, están realizando la respectiva encuesta del Cuestionario 1, referente a Generaciones Interactivas en Ecuador. Cada alumno responde a su criterio en base a las nuevas pantallas tecnológicas, en cuanto a conocimiento y utilidad.

FOTOS DEL GRUPO 2

En esta foto se encuentran los adolescentes del Colegio Nacional “Julio Isaac Espinosa Ochoa” del Octavo Año de Educación Básica, luego de que realizaron la respectiva Encuesta de Generaciones Interactivas, llenando el Cuestionario II.

FOTOS DEL GRUPO 3.

Esta foto representa la encuesta llenada por los jóvenes del Colegio Técnico Puyango, del Segundo de Bachillerato de la Especialidad Comercio y Administración. Observamos claramente que cada alumno tiene las hojas con las respectivas preguntas del Cuestionario II de Generaciones Interactivas referentes a las TIC (Tecnología de la Información y Comunicación).

8.2. Oficios a Instituciones Educativas.

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA

ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Loja, 16 de mayo de 2011

Señor (a)
Rector – Director de Instituciones Educativas
En su despacho.-

De mi consideración:

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

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

Por lo expuesto, solicito a usted Sr.(a) Rector (a) – Director (a) se autorice a Sta. Miriam J. Ramírez Espinoza. *, 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,

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.
DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

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

Alamor, 20 de Mayo del 2011.

Sr.
Lic. Francisco Chamba Ochoa.
RECTOR DEL COLEGIO NACIONAL "JULIO ISAAC ESPINOZA OCHOA".

Ciudad.-

De mi consideración.

Yo, **RAMÍREZ GRANDA MIRIAM DE JESÚS** con cédula de ciudadanía C.I.0705067890. Me dirijo a Usted para desearle un cordial saludo y a la vez desearle éxitos en sus nobles funciones, y a la vez para pedirle que: por medio de su autoridad me conceda lo siguiente.

Me permita realizar una **ENCUESTA INVESTIGATIVA**, en esta prestigiosa institución educativa, en el año y paralelo que usted me asigne sea de 8vo, 9no, o 10mo Año de Educación Básica, la que me permitirá elaborar mi Proyecto de Investigación Nacional en la Universidad **UTPL** (Universidad Técnica Particular de Loja) con el tema **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, ya que esto es requisito previo a la obtención del titulo profesional.

Segura de contar con la favorable atención que se dé a mi pedido, le antelo mi agradecimiento.

Atentamente.

F.....
Sra. Miriam Ramírez G.

RECIBIDO
20-05-2011.
Autorizado para el día jueves 26-05-2011

Alamor, 23 de Mayo del 2011.

Sra.
Prof. Delia Peña Ortiz
DIRECTORA DE LA ESCUELA FISCAL MISXTA "DOS DE AGOSTO" DE ALAMOR

Ciudad.-

De mi consideración.

Yo, **RAMÍREZ GRANDA MIRIAM DE JESÚS** con cédula de ciudadanía C.I.0705067890. Me dirijo a Usted para desearle un cordial saludo y a la vez desearle éxitos en sus nobles funciones, y a la vez para pedirle que: por medio de su autoridad me conceda lo siguiente.

Me permita realizar una **ENCUESTA INVESTIGATIVA**, en esta prestigiosa institución educativa, en el año y paralelo que usted me asigne sea de 5to, 6to, o 7mo Año de Educación Básica, la que me permitirá elaborar mi Proyecto de Investigación Nacional en la Universidad **UTPL** (Universidad Técnica Particular de Loja) con el tema **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país",** ya que esto es requisito previo a la obtención del titulo profesional.

Segura de contar con la favorable atención que se dé a mi pedido, le antelo mi agradecimiento.

Atentamente.

F.....
Sra. Miriam Ramírez G.

Recibido

ESCUELA FISCAL MIXTA "2 DE AGOSTO" DIRECCION ALAMOR-PUYANGO-LOJA

Alamor, 30 de Mayo del 2011.

Sra.
Dr. Betty Ludeña
RECTORA DEL COLEGIO TECNICO PUYANGO.
Ciudad.-

De mi consideración.

Yo, **RAMÍREZ GRANDA MIRIAM DE JESÚS** con cédula de ciudadanía C.I.0705067890. Me dirijo a Usted para desearle un cordial saludo y a la vez desearle éxitos en sus nobles funciones, y a la vez para pedirle que: por medio de su autoridad me conceda lo siguiente.

Me permita realizar una **ENCUESTA INVESTIGATIVA**, en esta prestigiosa institución educativa, en el año, paralelo o especialidad que usted me asigne sea de 1º, 2º o 3º Año de Bachillerato, la que me permitirá elaborar mi Proyecto de Investigación Nacional en la Universidad UTPL (Universidad Técnica Particular de Loja) con el tema **"La utilización de las tecnologías por parte de los niños y jóvenes de nuestro país"**, ya que esto es requisito previo a la obtención del titulo profesional.

Segura de contar con la favorable atención que se dé a mi pedido, le antelo mi agradecimiento.

Atentamente.

F.....
Sra. Miriam Ramírez G.

Recibido
atte.
Dra. Betty A. Ludeña G.

8.3. Cuestionarios.

CUESTIONARIO DE 1° a 4° DE PRIMARIA (6 a 9 años)

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

CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)

1. **¿En qué curso estás?**
    1. 5to. Primaria
    2. 6to. Primaria
    3. 1ro. De ESO
    4. 2do. De ESO
    5. 3ro. De ESO
    6. 4to. De ESO
    7. 1ro. De bachillerato
    8. 2do. Bachillerato
    9. 1ro. De formación profesional de grado medio
    10. 2do. De formación profesional de grado medio
2. **¿Cuántos años tienes?**
    1. 11 años
    2. 12 años
    3. 13 años
    4. 14 años
    5. 15 años
    6. 16 años
    7. 17 años
    8. 18 años o más
3. **Sexo**
    1. Masculino
    2. Femenino
4. **Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?, (es posible más de una respuesta)**
    1. Mi padre
    2. Mi madre
    3. Un hermano/a
    4. 2 Hermanos/as
    5. 3 Hermanos/as
    6. 4 Hermanos/as
    7. 5 Hermanos/as o más
    8. Mi abuelo/a
    9. Otras personas
5. **¿Cuál es la profesión de tu padre?**
    1. Está desempleado
    2. Es jubilado
    3. Trabaja en el hogar
    4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
    5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
    6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
    7. No lo sé/otro

6. **¿Cuál es la profesión de tu madre?**
    1. Está desempleada
    2. Es jubilada
    3. Trabaja en el hogar
    4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
    5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
    6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
    7. No lo sé/otro
7. **¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**
    1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
    2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
    3. Leer, estudiar, irme a dormir
    4. Hablar con mi familia
8. **¿Qué lees?**
    1. Nada
    2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
    3. Otras lecturas: libros, revistas o comics
9. **¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**
    1. Nada
    2. 30 minutos
    3. Entre 30 minutos y una hora
    4. Entre una y dos horas
    5. Entre dos y tres horas
    6. Más de tres horas
10. **¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**
    1. Nada
    2. 30 minutos
    3. Entre 30 minutos y una hora
    4. Entre una y dos horas
    5. Entre dos y tres horas
    6. Más de tres horas
11. **¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**
    1. No (pasa a la pregunta 13)
    2. Si
12. **¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**
    1. Voy a una academia
    2. Tengo un profesor particular
    3. Me ayudan mis hermanos/as
    4. Me ayuda mi padre
    5. Me ayuda mi madre
13. **Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**
    1. En mi habitación
    2. En la habitación de un hermano/a
    3. En una sala de estudio

4. En la sala de estar
5. En la cocina

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

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

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

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

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

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

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

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

18. ¿Tienes ordenador en casa?

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

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

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

20. ¿Tienes internet en tu casa?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

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

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

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

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

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

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

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

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

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

32. Mientras chateas o estás en el Messenger…

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

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

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

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

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

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

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

36. ¿Sueles usar internet para jugar en red?

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

1. No
2. Si

48. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

49. Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger

3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

51. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación"

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche"

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aísle de mis amigos y familiares".

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

54. ¿Tienes móvil propio?

1. No (pasa a la pregunta 70?
2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

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

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión…
6. Lo heredé de otra persona

57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

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

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato
3. No lo sé

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

1. No lo sé
2. 5 dólares o menos
3. Entre 5 a 10 dólares
4. Entre 10 y 20 dólares
5. Entre 20 y 30 dólares
6. Más de 30 dólares

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

1. Hablar
2. Enviar mensajes
3. Chatear
4. Navegar por Internet
5. Jugar
6. Como reloj o como despertador
7. Ver fotos y /o vídeos
8. Hacer fotos
9. Grabar vídeos
10. Como agenda
11. Como calculadora
12. Escuchar música o la radio
13. Ver la televisión
14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

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

1. Con mi padre
2. Con mi madre
3. Con mis hermanos/as
4. Con mis familiares
5. Con mis amigos/as
6. Con mi novio/a

63. Si me quedara dos semanas sin móvil…

1. Mi vida cambiaría a mejor
2. Mi vida cambiaría a peor
3. No pasaría nada

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

1. No (pasa a la pregunta 66)
2. Sí

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

1. Por el tiempo que lo uso
2. Por el momento del día en que lo uso
3. Por el gasto que hago

66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

1. No
2. Sí

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

1. Cuando estoy en clase
2. Cuando estoy estudiando
3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
4. Cuando estoy durmiendo
5. No lo apago nunca

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

1. Nunca
2. Algunos días
3. Casi todos los días
4. Todos los días

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

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
5. No estoy de acuerdo con ninguna

70. Habitualmente ¿sueles juagar con videojuegos o juegos de ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 100)
2. Si

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

1. PlayStation 2
2. PlayStation 3
3. XBox 360
4. Wii
5. PSP
6. Nintendo DS
7. Game Boy
8. No tengo ninguna

72. ¿Juegas con la Playstation 2?

1. No (pasa a la pregunta 74)

2. Sí

73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Hallo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

78. ¿Juegas con Nintendo Wii?

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

79. .Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiviial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinium
4. Tekken: Dark Resurrection Platinium
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsom – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bross
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros

2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Olbelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

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

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcarft- Battle Chest
11. Ninguno

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

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

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

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

90. ¿Tienes juegos pirateados?

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)
1. Sí, tengo alguno
2. Si, casi todos los que tengo

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

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo

2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

1. No
2. Si

96. ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?

1. No
2. Si
3. No lo sé

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

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).

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

99. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

100. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1
3. 2
4. 3
5. Más de tres 3

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

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

102. .De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?

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

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

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

104. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?… (Es posible más de una respuesta).

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a.
3. En la habitación de mis padres
4. En la sala de estar
5. En la cocina
6. En un cuarto de juegos

105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?…… (Es posible más de una respuesta).

1. Solo
2. Con mi padre
3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

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

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

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

1. No (Pasa a la pregunta 109)
2. Si

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

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

109. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No
2. Si

110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as
3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

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

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

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

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

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

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
5. Me aburre la televisión
6. Elijo el programa antes de encender la televisión
7. Me encanta hacer zapping
8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
11. No estoy de acuerdo con ninguna.

115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/¡Pod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

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

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

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

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

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

1. Internet
2. Teléfono móvil
3. No lo se

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

1. Internet
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Video juegos
2. Televisión
3. No lo se

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

1. 1. Teléfono móvil
2. 2. Televisión
3. 3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Mp3/ Mp4/ ¡Pod
3. No lo se

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

1. Teléfono móvil
2. Video juegos
3. No lo se

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

1. W¡¡
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

CUESTIONARIO DIRIGIDO A NIÑOS Y ADOLESCENTES, ELABORADO POR EL ILFAM

Cuestionario sobre familia.

Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar.

Dirigido a estudiantes: jóvenes de 10 a 18 años.

INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

1. ASPECTOS GENERALES:

1.1 Edad:

a. 10 – 12 años ( ) b. 13 – 15 años ( ) c. 16- 18 años ( )

1.2 Sexo: M ( ) F ( )

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia…… 3.Ciudad……
2. Cantón…… 4.Parroquia……

1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal ( )

2 ASPECTOS FAMILIARES

2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s_____

2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ( )
2. Padre, madre e hijo. ( )
3. Padre e hijo. ( )
4. Madre e hijo. ( )
5. Otro especifique:_____

2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	**Categorías:**				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	**Rangos**				
	5 Siempre	**4 Casi siempre**	**3 Muchas veces**	**2 Pocas veces**	**1 Nunca**
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	**4 Casi siempre**	**3 Muchas veces**	**2 Pocas veces**	**1 Nunca**
A. Factor económico: 1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
B. Factor social: 1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
C. Factor intrafamiliar: 1. Violencia familiar: (física)					
Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	**4 Casi siempre**	**3 Muchas veces**	**2 Pocas veces**	**1 Nunca**
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )
    a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

    1.1 _____1.2_____

2. En ningún caso se debe aplicar ( )

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ( )
2. Relación padres e hijos ( )
3. Familia y vida ( )
4. Dificultades en la adolescencia ( )
5. Otra especifica:_____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN