



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 Segundo Cueva Celi, Colegio Fiscal Mixto Ramón Riofrío Bustamante y Doctor Clotario Paz Paladines del cantón Pindal, 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:

Nelly Lucía Peña Vera.

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

CERTIFICACIÓN:

Mg: Alicia Josefina Capa Alvarado.

**TUTORA 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 de 2012

F.....

ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS.

Yo, **PEÑA VERA NELLY LUCIA** 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: 171961893-4

AUTORÍA:

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

F.....

Nelly Lucía Peña Vera

C.I: 171961893-4

DEDICATORIA.

A Dios, Padre Todopoderoso por su infinita bondad y amor que me brinda, por la sabiduría de poder alcanzar mis anhelos.

Con todo amor y gratitud ofrezco, este trabajo a mí querido esposo: Geovanny que con su amor, paciencia e incondicional apoyo que siempre ha tenido conmigo hace posible el logro de mis objetivos.

A mis hijos Cynthia y Dalton porque son mi razón de vivir, mi esperanza de cada día, en ellos obtengo la energía de poder superarme cada día para salir en adelante.

Todo el esfuerzo invertido en esta investigación se la dedico a mis padres que siempre han estado conmigo en medio de las alegrías y tristezas con sus consejos, oraciones han sido luz y apoyo, pensando en compensar el estímulo que me dedicaron y porque sientan satisfacción y orgullo.

POR USTEDES PADRES, CAMINO HACIA MEJORES DÍAS.

A mis compañeras de Universidad Cecilia Lima, Gladis Granda y Miriam Ramírez que con quién compartimos alegrías y tristezas pero sobre todo. Toda la esperanza de ser cada día mejores.

LUCIA

AGRADECIMIENTO.

Expreso mi reconocimiento y gratitud a los Directivos y Tutores de la “Universidad Técnica Particular de Loja” a la Directora de la Escuela de Ciencias de la Educación, en especial a la Mag. Alicia Capa Alvarado quién con su orientación y confianza ha permitido la realización de tan importante trabajo.

A la Directora de la Escuela Fiscal Mixta “Segundo Cueva Celi” y alumnos que participaron en esta investigación.

Al Director y Personal Docente del Colegio Fiscal Mixto “Ramón Riofrío Bustamante” y alumnos que brindaron la colaboración para llevar efecto este trabajo.

A la Directora y Personal Docente del Colegio Fiscal Mixto “Dr. Clotario Paz Paladines” y estudiantes que con su incondicional apoyo permitieron culminar esta investigación.

A mis familiares, quienes con sacrificio me acompañan a lo largo de este proceso en el cual me permite lograr un crecimiento personal y por ende profesional.

LUCIA PEÑA

ÍNDICE DE CONTENIDOS.

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 SOCIO DEMOGRÁFICA 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.....	8
3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.....	10
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas. Entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años.....	10
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´S.....	16

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC'S.....	20
3.3. ESTUDIOS E INICIATIVAS SOBRE LA PROTECCIÓN DEL MENOR Y DEL ADOLESCENTE EN EL ENTORNO DE LAS TIC'S.....	23
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	24
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	29
3.3.3. Alfabetización en las TIC'S (iniciativa sobre media literacy).....	31
4. METODOLOGÍA.....	33
4.1. Diseño de la investigación.....	33
4.2. Participantes de la investigación.....	33
4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.....	34
4.3.1. Técnicas.....	34
4.3.2. Instrumentos.....	34
4.4. Recursos.....	34
4.4.1. Humanos.....	34
4.4.2. Institucionales.....	35
4.4.3. Materiales.....	35
4.4.4. Económicos.....	35
4.5. Procedimiento.....	35

5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	
DE LOS RESULTADOS GRUPO N° 1.....	37
5.1. Caracterización Socio demográfica.....	37
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.....	37
5.2. Redes sociales y pantallas.....	41
5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con internet (Faceboók, etc.).....	41
5.2.2. Uso de Pantallas y pautas de consumo (televisión, celular etc).....	42
5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto positivo o negativo en el ámbito Escolar y familiar.....	44
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	46
5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar	46
5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con la tecnología en el entorno.	46
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.....	47
5.3.4. Relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia.....	47
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	51
5.4.1. Conocimiento y relación de la tecnología con el ámbito Escolar y familiar.....	48
5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.....	49
5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar.....	49
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	49
5.5.1 Regulación y uso de las tecnologías.....	49
5.5.2 Mediación familiar en relación a la tecnología.....	50

5.5.3 Acceso a las tecnologías en función del uso utilidad.....	50
5.6. Relación de los niños con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	51
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN	
DE LOS RESULTADOS GRUPO N° 2 Y 3.....	52
5.1. Caracterización Socio demográfica.....	52
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del adolescente.....	52
5.2. Redes sociales y pantallas.....	67
5.2.1 Uso de redes sociales relacionadas con internet (Faceboók etc.).....	68
5.2.2 Uso de Pantallas y pautas de consumo (televisión, celular etc.).....	71
5.2.3 Uso de las tecnologías e impacto positivo o negativo en el ámbito	
Escolar y familiar.....	91
5.3. Redes sociales y mediación familiar.....	95
5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.....	96
5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con la tecnología en el entorno.....	101
5.3.3 Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia.....	110
5.3.4. Relación de poder adquisitivo de la tecnología en la familia.....	112
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	114
5.4.1. Conocimiento y relación de la tecnología con el ámbito	
Escolar y familiar.....	115
5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito escolar y familiar.....	122
5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito escolar.....	129
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	131
5.5.1 Regulación y uso de las tecnologías.....	133
5.5.2 Mediación familiar en relación a la tecnología.....	136

5.5.3 Acceso a las tecnologías en función del uso utilidad.....	141
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	147
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	148
6.1. Conclusiones.....	148
6.1.1. Redes sociales y pantallas.....	148
6.1.2. Redes sociales y mediación familiar.....	149
6.1.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	150
6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	150
6.2. RECOMENDACIONES.....	151
6.2.1. Redes sociales y pantallas.....	151
6.2.2. Redes sociales y mediación familiar.....	151
6.2.3. Redes sociales y ámbito escolar.....	152
6.2.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	152
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	153
.	
8. ANEXOS.....	155

1. RESUMEN.

Esta investigación nos permitió conocer con detalle el uso y la valoración de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación entre los niños y adolescentes de 6- 18 años, así como su impacto que representa en el ámbito escolar y familiar. Los centros educativos de la parroquias Doce de Diciembre y Chaquinal pertenecientes al cantón Pindal, nos enfocan la realidad que atraviesan los estudiantes con relación al uso de las TIC'S, se considera que la televisión es una de las pantallas de mayor acogida por las personas de estos lugares, por consiguiente el teléfono celular.

Sin embargo el uso de la computadora y el internet aún es muy limitado, debido que en centros educativos carecen de infraestructura tecnológica, para ofrecer los servicios adecuados, por lo tanto se puede constatar que la nuevas tecnologías están involucrados en este ámbito escolar y familiar en cierta parte, lo que impide que las personas posean un verdadero desarrollo académico. Se ha logrado conocer la opinión de los jóvenes con respecto al ambiente familiar, especialmente su formación en valores para relacionarse con sus semejantes.

2. INTRODUCCIÓN.

En la sociedad actual hemos sido testigos de los grandes avances tecnológicos, lo que significa un progreso de los pueblos, en lo cual repercute en la sociedad en general. Sin embargo, a pesar de los avances de la ciencia en países más desarrollados y subdesarrollados, las nuevas tecnologías han significado hoy en día un cambio radical, proporcionando un gran impacto social y educativo, por lo que viene generando constantemente efectos significativos y visibles en la vida del ser humano. Es por ende que estas pantallas están interviniendo en los procesos de enseñanza-aprendizaje día tras día produciendo un acceso rápido para obtener la información requerida y originando dificultades en la vida diaria del individuo. Todos estos factores impulsaron el Proyecto Generaciones Interactivas.

El tema de generaciones interactivas se ha venido trabajando en más de 2.000 colegios de España, Argentina, Chile, Perú, Brasil, Colombia, Venezuela y México, con aproximadamente 150.000 niños y jóvenes entre edades comprendidas entre 6 a 18 años. El Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información del Ecuador, con el aval del Ministerio de Educación, viene trabajando en el proyecto Generaciones Interactivas, realizado a través de Fundación telefónica. Por ello se ha iniciado este ambicioso proyecto de investigación para llegar todo el territorio nacional, con la finalidad de establecer un diagnóstico del uso de las pantallas en niños y adolescentes de 6-18 años de edad. Es por ello que LA UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, ha querido aportar con esta información, para conocer más sobre la temática: Las Generaciones Interactivas en el Ecuador “Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas” Burneo, M. E. (2011). Generaciones interactivas en Ecuador. pg.10.

Frente a esta realidad se inició esta investigación en las instituciones educativas cercanas a mi residencia como: Escuela Fiscal Mixta Segundo Cueva Celi ubicada en el barrio Higueros perteneciente a la parroquia Doce de Diciembre, Colegio Fiscal Mixto Ramón Riofrío Bustamante se encuentra ubicado en la parroquia de Chaquinal, Colegio Fiscal Mixto Dr. Clotario Paz Paladines situado en la parroquia Doce de Diciembre pertenecientes al cantón Pindal y 10 niños- adolescentes de 10-14 años del lugar donde radica el egresado.

El mismo que tiene como objetivo general conocer el grado de uso de las nuevas tecnologías de la información y de la telecomunicación ente los niños y jóvenes de nuestro país, para lo cual en correlación con esta meta se propuso de una forma específica conocer la situación familiar de los niños y jóvenes investigados, identificar las pautas de consumo con el equipamiento en sus hogares, el lugar de uso, el momento y la duración, conocer los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías e Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

Así mismo debido a la constancia en el proceso investigativo se logró ahondar en algunos conocimientos teóricos que sirvieron de referencia para poder posicionarse en la problemática estudiada, así como en su respectivo análisis y discusión de resultados, que es la pauta necesaria porque fue desarrollada en base de distintas dimensiones en concordancia con las tablas estadísticas utilizadas mediante las cuales reflejan los datos obtenidos en la investigación de campo, además se recalca las conclusiones y recomendaciones, por último se encontrarán las diferentes citas bibliográficas que han sido utilizadas para el desarrollo del marco teórico y en la parte final que constan los anexos donde se demuestran las evidencias de la veracidad del trabajo el cual se realizó con responsabilidad y bajo los lineamientos exigidos por la Universidad Técnica Particular de Loja.

Considero que esta investigación fue muy importante porque me permite afrontar con una información de carácter colectivo, en el que se puede visualizar y percibir de la mejor manera la problemática en que se encuentran los niños y jóvenes de aquellos sectores encuestados por la falta de medios tecnológicos, sin embargo a pesar de las dificultades que tienen que atravesar aquellas instituciones educativas, el personal docente se esfuerzan para que cada día los estudiantes obtengan los mejores conocimientos indispensables para su desarrollo académico y por lo general este aspecto influye bastante para el adelanto y progreso de nuestro país.

Es necesario indicar que el presente trabajo investigativo enfoca también el ambiente familiar en que viven los chicos de este sector rural, de esta manera con el cuestionario elaborado por el Instituto Latinoamericano de la Familia(ILFAM) se pudo conocer que en su mayoría tienen la oportunidad de vivir con sus padres progenitores,

quienes son los agentes principales en una sociedad, los recursos familiares son mínimos es por ello que el nivel de estudio aún en la actualidad se está empezando a concientizar.

Es imprescindible destacar que una vez culminado el proceso investigativo existió ciertas limitaciones como: El difícil acceso a internet, pero en referencia a los objetivos propuestos se logró conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y comunicación entre los niños y jóvenes del cantón Pindal, así como la situación familiar de los niños y jóvenes investigados, en primera instancia se identificó las pautas de consumo que van relacionadas con el equipamiento en sus hogares el lugar de uso el momento y la duración, y porque no decir de los riesgos y oportunidades que representan en este aspecto, en la cual se pudo obtener estos datos gracias a los instrumentos brindados por la UTP.

Y por último se puede señalar que este tema me ha parecido muy interesante por lo que a través de este proceso se ha podido conocer a fondo las realidades que atraviesan los estudiantes en lo referente a la utilización de las nuevas tecnologías, ya que son herramientas fundamentales en la vida diaria del ser humano, pero sin embargo es necesario que los padres de familia y los profesores soliciten profesionales en la rama de la computación, para brindar a sus educandos conocimientos que cumplan las expectativas requeridas para que en el futuro puedan desempeñarse en sus labores sin impedimento alguno, fomentar en valores a nuestros niños y jóvenes para que no exista un inadecuado uso de las tecnologías y evitar en el futuro inconvenientes irreparables. Por lo tanto es necesario que los padres de familia participen solicitando juntamente con los profesores equipamiento adecuado en las aulas para coadyuvar al mejoramiento en la calidad de la educación de sus hijos.

3. MARCO TEÓRICO.

3.1. CARACTERIZACIÓN SOCIODEMOGRÁFICA ECUATORIANA DEL ÁMBITO ESCOLAR Y FAMILIAR.

La presente investigación fue realizada en las instituciones educativas de las parroquias Doce de Diciembre y Chaquinal pertenecientes al cantón Pindal: Es por ende que se hace referencia a su ubicación y límites. Este cantón está ubicado en la región Sur del Ecuador, a 217 Km2. de la ciudad de Loja. Sus límites son al Norte: Parroquia Alamor del cantón Puyango al Sur: Parroquia Sabanilla del cantón Céllica al Este: Parroquia Mercadillo del cantón Puyango, y la parroquia Pózul del cantón Céllica, Oeste: Parroquia Paletillas del cantón Zapotillo. Tiene una extensión de 194Km cuadrados y una superficie de 21,066 ha, su temperatura media anual es de 24-26°C en la mayor parte del cantón. Tomado de Pindal. (2010). *Plan de desarrollo*. Obtenido de www.municipiodepindal.gov.ec.

De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Censos, el cantón Pindal tiene una población de 8.645 habitantes, en referencia al género se da a conocer que existe 4.143 mujeres, mientras que el restante que pertenece a la cantidad de 4.502 personas son varones por lo tanto se puede establecer que la mayoría de personas del cantón Pindal son varones, de la misma manera suele ocurrir en las en las instituciones educativas investigadas. INEC. (2010). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos*. Obtenido de www.inec.gov.ec.

3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.

El ambiente educativo que hoy vivimos está experimentando día a día un gran cambio con las nuevas pantallas que se vienen promocionando. La Generación Interactiva, se caracteriza por el alto grado de posesión de pantallas y tecnologías digitales que le han añadido un mayor grado de interactividad entre el hombre y la tecnología, lo que permite que los estudiantes de hoy en día se desarrollen en un mundo muy diferente a los tiempos de infancia de sus padres y abuelos que utilizaban plumas, estampillas, postales y teléfono para comunicarse con los demás, en cambio hoy deben adaptarse a los nuevos servicios que prestan las nuevas tecnologías como: el celular, computadora e internet, televisión, videojuegos. Santrok, J. (2004). *"Consideraciones básicas para un adecuado aprendizaje"*. Perú: Alejandría.

De esta manera se puede entender que nuestros niños y jóvenes en la actualidad están rodeados constantemente de las nuevas tecnologías pero su contacto con ellas se vuelven cada día más frecuentes por sus grandes beneficios que presenta como: gran facilidad de procesar información inmediata, en lo que nos permite ahorrar tiempo, dinero, como por ejemplo en el campo educativo, en años anteriores para conocer una obra literaria se debía comprar el libro principalmente para informarnos del contenido que presentaba, pero, con las nuevas tecnologías todo se ha convertido tan fácil para realizar las tareas rutinarias, integrando en si informaciones que son útiles y necesarias en la vida diaria. Como lo señala Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes*. Quito Ecuador. Voluntad.

Por lo tanto es importante destacar que la información y el canal responden a un impulso muy rápido, es decir que pocas veces las personas se dedican analizar los acontecimientos, expectativas y sus influencias que se presentan en una información en la cual se está dejando a la deriva la actitud crítica por lo que es un aspecto muy importante que influye bastante en nuestra sociedad, porque permite conocer necesidades requerimientos lógicos que permiten el desarrollo de nuestros pueblos.

Por lo general en niños y jóvenes de nuestro lugar emplean su tiempo realizando varias cosas a la vez como por ejemplo ven la televisión y hacen las tareas del colegio al mismo tiempo, ¿porque se da todo aquello? debe ser porque todo lo que se desea conocerse lo encuentra en un instante en el internet por lo general las personas ya no sienten ninguna preocupación porque copian de otro compañero lo consultado sin importar su originalidad y creatividad en la presentación en sus trabajos diarios Sin embargo hay que reconocer que cada día aumentan más la cantidad de personas que utilizan las nuevas tecnologías por los conocimientos modernos que contiene cada de ellas y por ende si no es utilizado de una manera controlada poco a poco se están centrando a los problemas que presentan cada día.

Para enfatizar las nuevas tecnologías han generado a la sociedad en general, la necesidad de estar la mayor parte de su tiempo conectados en el internet, se establece como estrategia de resolver o enfrentar los problemas de una manera absoluta precisa y consistente, lo que facilita solventar las necesidades que tiene cualquier persona del mundo, porque puede resolverlos en un instante o dar cuenta de ellas con solo precisamente estar conectado a Internet; por ello cualquier inquietud

que exista no hay ningún problema porque se encuentran soluciones en la comunidad que es la red. Torres, M. (2001). "*Funciones pragmáticas de los emoticones en la comunicación mediatizada por computador*". Obtenido de www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art:24.

Hoy en día los niños y jóvenes les encanta que una información o enseñanza tenga algo de fantasía y creatividad para que llame su atención influyendo positivamente especialmente en el aspecto educativo y en su desempeño en la vida cotidiana, si nos damos cuenta de la realidad que estamos viviendo, los gustos de las personas están cambiando totalmente ya que muy pocos niños y jóvenes de las ciudades grandes les gusta practicar juegos deportivos más se dedican a estar viendo la televisión, chateando en el celular, e internet o en los videojuegos ya que con ellos se identifican mejor que con cualquier otra comunidad. Prensky, M. (2001). "*Digital Natives, Digital Immigrants*". Obtenido de www.planeta.libros.com.

Pero en la zona rural debido que poco acceso tienen a estas tecnologías se dedican en sus horas libres a disfrutar de los juegos deportivos los chicos, mientras que las chicas no se quedan menos, practicando la rayuela o jugando con sus amistades más cercanas, claro que se quedan sin conocimientos del manejo adecuado de aquellas pantallas pero sus actitudes que presentan son más tranquilas para integrarse en el ámbito educativo con mayor facilidad. Por lo que la mayoría de padres y madres de familia se dedican a sus hogares a trabajar y las madres a controlar a sus hijos en sus estudios aunque en muchos casos carecen de conocimientos para compartir con sus hijos en sus tareas diarias.

En cambio los padres y madres de familia de las zonas urbanas es todo lo contrario la mayoría trabajan por lo tanto le dedican poco tiempo a sus hijos y los dejan que se relacionen solos a las nuevas pantallas que se promocionan día tras día.

Por lo tanto los jóvenes que están relacionados con las nuevas tecnologías demuestran demasiada importancia y le dedican la mayor parte de su tiempo a la Red, o a las fotos o vídeos en los que aparecen diferentes personajes sea del contexto ecuatoriano o nivel internacional. Además, cada día experimentan nuevas formas de relacionarse y expresar sus sentimientos e informaciones de su vida privada con otras personas, en diversos formatos (texto, audio o vídeo), sin importarles los riesgos que en varios casos se les presentan en el futuro.

Los que utilizan aquellas tecnologías se creen expertos en dominar 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. Además, son ellos los que quieren estar constantemente actualizados tanto en hardware como en software Bobarull, L. (2005). *Ocio y tiempo libre: Un reto para la familia*. Madrid: EUNSA.

En la actualidad el cambio es tan profundo que no puede ser explicado sólo como una moda que se presenta sino que además tratan de marcar la diferencia ante sus padres, es decir la influencia que se experimenta cambia las actitudes de los chicos de hoy en día. Las mentes digitales están adaptando a la sociedad en general a una cultura nueva formada por la nueva tecnología en la que impone el modo de vida que se debe poner en práctica como por ejemplo un alumno para la realización de las tareas debía consultar en diferentes libros para encontrar las diferentes informaciones necesarias, mientras que hoy los que tienen servicio de internet cerca de sus hogares encuentran toda la información en un instante, de tal manera que incide a conectarse con redes que en algunos casos son innecesarias solo por pasatiempo, sin importar las consecuencias que tendrá más tarde en el futuro. Groos, B. (2003). *"Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje, el uso de los videojuegos en la enseñanza"*. Obtenido de [http://reddigital.cnice,mecd.es/3/firmas_gros.ind.html](http://reddigital.cnice.mecd.es/3/firmas_gros.ind.html).

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC'S.

En la educación de hoy la gran expectativa que se presenta en el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación como: móvil, computador, internet, televisión videoconferencia. Naturalmente estos recursos que nos ofrecen el avance de la tecnología de las comunicaciones pueden constituirse en valiosas ayudas didácticas Toro, N. (2001). *Tecnología Educativa y diseño instruccional*. Bogotá Colombia: Interconet /

“Manifiesta que la revolución electrónica se abre a partir de 1950 con la proliferación y auge de los medios de comunicación audiovisual en la cual se crea se crea algo así como el imperio de la representación de la realidad que es convierte de la palabra hablada”, por las utilidades que brindan es posible formar a una sociedad muy amplia con diversas iniciativas que permitan formar una educación de calidad la misma, que permita influirnos en el mundo del saber que conlleva a un gran

aspiración de formar individuos para el progreso del presente y futuro de nuestra sociedad. Porque es evidente que más adelante todas las tecnologías estarán en total uso a nivel nacional e internacional donde las informaciones podrán ser escuchadas por los oyentes y han de llegar hasta los rincones más olvidados.

Todas las personas que estudian en alguna institución son los que más consideran a las computadoras como herramientas factibles que pueden ser utilizadas con más facilidad en sus estudios. En particular, necesitan las nuevas tecnologías multimedia para comunicar ideas, describir objetos y otras informaciones en su trabajo. Por lo tanto cada individuo está en capacidad de seleccionar el mejor medio de comunicación para trasladar su mensaje, en la que pueda estructurar la información de una manera ordenada en la cual se relacione la información y le permita producir un documento multidimensional.

Las nuevas tecnologías tienen gran acogida sobre la mayor parte de las áreas del conocimiento. Como manifiesta Sancho, J. (1994). *Para una tecnología educativa*. Horsori Barcelona.

“Que en las sociedades industriales, y sobre todo post-industriales, la tecnología se convierte en el origen de nuevas formas de vida. La interacción del individuo con sus tecnologías ha transformado profundamente al mundo y en el cual conlleva a un cambio total en todos los ámbitos como: educativos sociales y culturales”. 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. Hoy en día la tecnología se vende como fuente de ayuda, adelanto y una sociedad que ha optado, explícita o implícitamente por la comodidad que le presta la tecnología, por lo cual se vuelve en necesidad adquirirla. Por lo tanto la televisión sigue siendo una pantalla muy relevante y ampliamente estudiada, prestaremos atención de un modo especial a las nuevas pantallas, concretamente a las computadoras e Internet, y, en menor medida, a los videojuegos y el teléfono móvil.

Aguirre, M. (1998). *Tecnología y educación*. Narcea.Madrid. “Nos señala que a pesar de sus limitaciones no cabe duda de que la enseñanza parar la computadora es un instrumento útil para desarrollar y ejercitar determinadas técnicas. Es conveniente

porque permite contribuir en gran medida a orientar la educación por el buen camino como: Favorecer al desarrollo de capacidades lógicas y estrategias de actuación intelectual del ser humano, es capaz de estimular la creatividad, el sentimiento de independencia, el protagonismo en el aprendizaje, el conocimiento de sí mismo, la reflexión sobre el propio pensamiento y los conocimientos ya adquiridos”.

Permite, asimismo, comprobar la validez de éstos, reforzarlos y completarlos, se considera factible porque se encuentra con facilidad información sobre un tema que es deseado, así como guardar datos relativos a los trabajos que individualmente o en grupo se realicen dentro y fuera del aula; mapas, archivos, bancos de datos, etc. La cantidad de imágenes que puede contener una computadora es innumerable en la cual facilita la enseñanza de ciertos conceptos que requerirían el uso de material en el aula, disminuyendo así la cantidad de trabajo a realizar por el profesor y acelerando el proceso de enseñanza.

3.2. NIÑOS Y ADOLESCENTES ANTE LAS PANTALLAS.

Efectivamente se deduce que los jóvenes y adolescentes de las parroquias Doce de Diciembre Y Chaquinal están en su mayoría expuestos al impacto que presenta día a día la Tecnología de Información y Comunicación esta tendencia en unos de los casos con lleva al facilismo de recurrir de buenas a primeras a usar los aparatos tecnológicos aunque hay que reconocer que son de gran ayuda especialmente para las personas que estudian a Distancia, porque mediante estos instrumentos se recibe todas las informaciones necesarias para el estudio. Pero no se debe confiar que por estar conectado frecuentemente en un computador voy aprender todo, simplemente ayuda a solventar las dudas o información que se factible para que la enseñanza sea fructífera y de calidad.

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

Con referencia al consumo de pantallas que realizan nuestros niños y jóvenes de nuestro país también encontramos como base importante su acceso y el uso de cada una de ellas que nos ofrece. Es necesario conocer sus

realidades en que viven en sus hogares si tienen la facilidad de utilizar las nuevas tecnologías o por la situación económica no está al alcance de sus manos, en la cual determinamos su utilización, si es frecuente por la mayoría de estudiantes ya que son ellos los que tienen su gran entusiasmo de estar al día en conocimiento con respecto a las nuevas pantallas para no quedarse atrás en la deriva sin acceso a lo que estamos viviendo en pleno siglo XXI.

En las pautas de consumo nos encontramos con dos aspectos relevantes que tiene gran importancia conocer: nativo digital que es aquel individuo que está relacionado con las nuevas tecnologías porque desde que ha nacido han estado presente en su vida diaria por lo tanto le es familiar y fácil acceder a ellas sin ningún inconveniente. Al contrario el Inmigrante digital: es diferente al anterior ya que la persona no ha conocido ninguno de esos instrumentos peor para utilizar aquellos servicios, sino ,más bien con el pasar del tiempo, debido a las circunstancias ha tenido que acceder a ellas para así obtener sus beneficios. Prensky, M. (2001). "*Digital Natives, Digital Immigrants*". Obtenido de [www, planeta libros.com](http://www.planeta.libros.com).

Se puede decir que los niños y jóvenes el lugar que más utilizan para el uso de las pantallas es la habitación ya que es su espacio donde se sienten más a gusto con más confianza en sí mismo No es de admiración aquella conducta, ya que buscan un lugar de aislamiento para poder conectarse a la red y así estar más actualizados con la vida moderna.

La televisión es una de las principales fuentes de información que tiene más acogida en todos los ámbitos de nuestro país, en la que proporciona sistemas de considerable flexibilidad y ampliamente estudiada tenemos los computadores e Internet y en menor medida, a los videojuegos y el teléfono móvil. La encuesta que se realizó a niños y jóvenes de entre 6 y 18 años nos permite, conocer todo lo relacionado con el consumo de diversas tecnologías: desde los más tradicionales, como la televisión, revistas, cine y música, hasta otros más recientes, como videojuegos, computadoras e Internet. Si analizamos las nuevas tecnologías entre ellas existen:

TELEVISIÓN: Se refiere a la transmisión de imágenes visuales en movimiento de larga distancia, esta pantalla fue inventada en 1920 consta de dos partes: la transmisión de imágenes y la recepción del mismo, pero fue como en los 1940 que se

consolida como medio de comunicación. Al inicio de su aparición las imágenes se presentaban en blanco y negro con el pasar de los años en 1950, empieza la nueva comercialización de televisores a colores. *Diccionario Uno. (2000).*

Es una de las pantallas principales fuentes de mayor información de fácil acceso aunque en los tiempos de antes existía la televisión por cable o satélite. Pero debido al avance tecnológico que se viene dando se ha incrementado la televisión por internet como el STREAMING que se lo encuentra en la página web. La televisión gratuita por Internet se la puede encontrar en cualquier página web solo se necesita estar conectados para obtener los servicios sin la necesidad de ningún otro elemento está disponible a través de una página web, la televisión por cable utiliza el mismo modelo en la que se la encuentra de manera amplia que permite el acceso rápido de cualquier individuo. La televisión de pago es generado por las grandes empresas de telecomunicaciones en la que ha sido creada debido a la gran necesidad de prestar servicios de calidad a los beneficiarios en la que se sientan satisfechos y por ende aumente la demanda de televisión por cable.

COMPUTADORA: Es una máquina electrónica que sirve para el procesamiento de datos, dotada de una memoria de gran capacidad y programas informáticos para el tratamiento de la información. Pero es necesario conocer que esta no funciona por sí sola, se compone por dos aspectos que se complementan entre sí: hardware que es el conjunto de componentes electrónicos, eléctricos y mecánicos que soportan la información en la que permite realizar las operaciones básicas. Se puede comparar a una computadora: con el hombre el cuerpo es el hardware y el alma es el software, el hardware es la fuerza y el software es la inteligencia. El software es el conjunto de instrucciones y datos que almacenados en la memoria de la máquina describen el trabajo a realizar se los denomina como programas por lo que también puede definirse.

- En 1951 aparece la primera computadora comercializada para empresas la Univac.
- En 1975 nace la impresora Microsoft.
- En 1978 la computadora Apple (Mac) llega al mercado.

La computadora proviene del inglés computer y del francés ordinateur que significa lo mismo, es uno de los inventos que ha realizado el ser humano con el fin de realizar los trabajos con mayor facilidad y buscar alegrar la vida de todas las personas que lo necesitan. Ya que gracias a su uso nos ayuda ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero. Como lo señala Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes*. Quito Ecuador: Voluntad.

INTERNET: Es una red que surge debido ante tanta dificultad y en 1960 empieza su reaparición, en la que su fin es conectar muchas redes independientes y vincular computadoras de diferentes localidades. En que los usuarios de computadoras de diferentes partes del mundo se puedan comunicar y compartir información de diferente manera que permita estar en contacto con los demás. La mayor parte de las personas se benefician de esta pantalla ya que su gran impacto que presenta va cada día en aumento formando en sí como una de las herramientas más utilizadas por su gran capacidad que presenta hoy en día. Debido a esa gran necesidad la mayoría de personas han buscado la manera de adquirir estos beneficios aunque los computadores tienen costos elevados pero sin embargo la gran demanda es ampliamente mayoritaria en la que no solo se benefician una sola persona sino más bien es para todo aquel que desee investigar alguna información. La red de internet literalmente es una palabra inglesa que nos indica una red de redes, con millones de computadoras repartidas en el mundo que pueden comunicarse entre sí. Es un "mar" donde navegan millones de usuarios con la posibilidad de trabajar, comprar vender, consultar oír música, etc. El acceso a internet lo encontramos en cualquier lugar público como: bibliotecas, restaurantes, hoteles, bares, centros comerciales y otra manera de obtener estos beneficios son las redes inalámbricas ya que es un servicio que nos evita estar en un solo sitio. Balaguer, R. (2005). *"El chat y el messenger": Instrumentos de entrenamiento en comunicación*. Obtenido de www.cibersociedadnet/archivo/.php?=209.

Además existe el correo electrónico que es un sistema de comunicación avanzado de fácil acceso que su beneficio que presenta en el intercambio de mensajes entre usuarios de la red de computadoras. Se ha convertido en una herramienta muy útil para las personas que trabajan y porque no decir de las que estudian en la cual ayuda en el intercambio de la información sea para realizar trabajos en grupo o individual

El correo electrónico es uno de los excelentes medio de comunicación que hoy en día se promueven de manera interpersonal, frente a este panorama se la conoce como una herramienta de comunicación muy efectiva con diferentes ventajas y desventajas, si se la utiliza de manera adecuada nos ayuda potenciar el proceso de aprendizaje de los alumnos como se lo suele utilizar por ejemplo: para recibir apoyo académico, tutorías por parte de los Licenciados de la Universidad Técnica Particular de Loja, por la accesibilidad que presenta en este caso podemos obtener información con mayor rapidez a bajo costo, que ayuda a solventar las necesidades de los estudiantes con más confianza y privacidad.

TELÉFONO MÓVIL: La telefonía móvil, conocida en nuestro país como teléfono celular, es un aparato portátil que permite establecer comunicaciones a través de satélites 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. A partir del siglo XXI, los teléfonos móviles han adquirido funcionalidades que van mucho más allá de limitarse solo a llamar o enviar mensajes de texto, se podría decir que se han unificado (que no sustituido) con distintos dispositivos tales como, cámara de fotos, agenda electrónica, reloj despertador, calculadora, micro proyector, o reproductor multimedia, radio, televisión en sí, como poder realizar multitud de acciones en un dispositivo pequeño de fácil manejo y por ende llamar la atención de público en general.

Se denomina como celular en nuestro país y en la mayoría de países latinoamericanos debido a que el servicio funciona mediante una red de celdas, donde cada antena repetidora de señal es una célula, si bien también existen redes telefónicas móviles satelitales. Uno de las ventajas que presenta esta nueva tecnología es que se lo puede colocar en cualquier sitio y funciona sin ningún inconveniente porque su tecnología es bien amplia en cobertura, lo cual permite un fácil acceso a la comunicación. Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org.

Los niños y jóvenes de nuestro país en algunos casos a temprana edad ya utilizan el teléfono móvil sea para comunicarse o practicar juegos que presentan esta pantalla, sus grandes utilidades que presenta son de suma importancia en la vida diaria, aunque para la jóvenes es indispensable, en la cual le permite chatear con sus

amigos mientras realizan las tareas del colegio, es para ellos tan fácil de realizar varias cosas a la vez. A diferencia de las personas adultas en la que suelen más utilizar para comunicarse con los demás, según sus necesidades que tengan presente, pero sin embargo es factible porque ahorra tiempo y dinero para invertir en cosas importantes para nuestra vida diaria.

VIDEOJUEGOS: Un videojuego o juego de vídeo es un software que ha sido creado para el entretenimiento de niños, jóvenes y público en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; para lo cual en este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina, una videoconsola, (un teléfono móvil, por ejemplo) los cuales son conocidos como "plataformas". Aunque, usualmente el término "video" en la palabra "videojuego" se refiere en sí a un visualizador de gráficos rasterizados, que hoy en día se utiliza para hacer uso de cualquier tipo de visualizador. Urbina, S. (2002). *El rol de la figura femenina en los videojuegos*. Obtenido de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/santoshtm>.

Es una de las pantallas que tienen gran acogida en los chicos de hoy en día, un video juego es un software que ha sido creado para el entretenimiento de todas las personas en general y por ende influye una interacción entre una o varias y un aparato electrónico existe una gran interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta el videojuego, para este se lo puede realizar en una máquina. Los videojuegos se van convirtiendo en una forma de entretenimiento que va formando parte en la vida diaria del niño y del adolescente la gran expectativa que tiene es debido que contiene acción, en la cual invita a competir e introducir aun mundo casi real se dice por las imágenes que presenta. Valer, J. (2009). *Como Hablar con los hijos?*. Lima Perú: Amex Sac.

Estos juegos comenzó su aparición en los años 70, el comienzo lo marca William Higinbotham, el estadounidense que inventó el primer juego por computadora llamado ping pong más después aparece en el mercado americano el Odyssey con Magnavox como el primer video juego casero, otro es el Atari el cual fue fundado en 1973, luego tenemos el Nintendo que fue lanzado por los japoneses en 1983 y ahora el Play Station y Sega. Hay varios tipos de videojuegos: sencillos y complejos, algunos de ellos tienen capacidad de narrar historias y acontecimientos usando audio y video,

creando en sí una fuente de distracción y disfrute de los chicos en sus momentos libres. Sin embargo, los videojuegos hacen uso de otras maneras de proveer la interactividad e información al jugador.

El audio es casi universal, usándose dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares. Otros de tipo *feedback* se presentan como periféricos apticos que producen una vibración o realimentación de fuerza, con la manifestación de vibraciones cuando se intenta simular la realimentación de fuerza. Lopez, N. (2000). "*La Adicción a internet*". Obtenido de [www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a internet](http://www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a%20internet).

Afirma la existencia de principales videojuegos como: Aventura, Disparos, Educativos, Estrategia, Lucha, Survival, Horror, Plataformas, Rol, Musicales, Party Games, Simulación, Deportivo, Carreras, No lineal.

3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC'S.

Lo que es evidente es que todo este cambio con respecto a las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, tiene influencia dentro del hogar, repercutiendo así en la comunicación de padres a hijos, en la manera de pensar y actuar de cada persona, porque sus contenidos representan un cambio radical en su conducta personal y hacia los demás, todas las personas nos enfocamos mas en lo que nos presenta día a día las nuevas pantallas pero no se dan cuenta de quienes son los que están con más frecuencia frente a ella, son niños y jóvenes que por razón alguna no tienen apoyo moral de personas adultas que los estén guiando para que no caigan en las propagandas que presentan este tipo de medios de comunicación.

Los profesores analizan este tipo de educación programada con bastante pesimismo, aunque se pueda 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 en sí mismo y en los alumnos. Los sistemas integrados de aprendizaje son los equivalentes modernos de las máquinas de enseñanza; estos han permitido a los profesores producir programas a medida para los estudiantes según los niveles y las posibilidades de cada uno de ellos.

Todos ellos son medios que provocan conocer y analizar la realidad con lujo de detalles enfatizando lo que se encuentra en nuestra sociedad de hoy en día. Son considerados como el gran poder, por su facilidad que todo lo pueden hacer o deshacer en un instante, provocando en cada persona una incredulidad en sí mismo de que ellos no pueden hacer nada si no existe la tecnología de por medio, por lo tanto sus habilidades que poseen no las ponen en práctica en su vida habitual. Feilitzen, V. (2000). *"Riesgos y oportunidades" investigación impulsada por el foro Generaciones Interactivas*. Obtenido de [www.planeta de libros.com](http://www.planeta.de.libros.com).

La educación obligatoria que tiene asignado como principal objetivo la educación integral de la persona para su desenvolvimiento en la sociedad, de una manera eficiente que permita el adelanto de nuestros pueblos, en que se debe descartar primeramente el conformismo de las personas, más bien tener una ambición sana de prosperar intelectualmente fomentando en si el desarrollo equitativo de nuestro país.

La computadora e internet es una de las tecnologías más utilizada en nuestra sociedad y cada vez se ha ido convirtiendo en la principal herramienta de información, investigación y aprendizaje, sin embargo muchos de los padres actuales lo ven solamente como algo normal, porque mientras ellos están ocupados sus chicos se entretienen con los programas que presentan, sin darse cuenta que no todo lo que hay ahí es cierto y seguro para los niños y adolescentes que aún están desarrollándose físicamente e intelectualmente.

Los niños y jóvenes de nuestros alrededores en su mayoría son analfabetos digitales pero debido al gran impacto que presenta día a día están poco a poco adaptándose a los medios digitales y en su mayoría los chicos tienen una habilidad para acceder rápidamente a estos servicios como el internet, celular y el resto de las nuevas tecnologías, en el cual se consideran ser los expertos de la casa aunque para conseguirlo, deben actuar con mucha moderación porque por dedicar tiempo a aquellas tecnologías disminuyen la calidad de comunicación con sus familiares y amigos.

Si bien es cierto, como personas que somos deseamos lo mejor para nuestra juventud no es preciso estar ahí con ellos a cada instante sino más bien dejar que se familiaricen en uso y disfrute, pero siempre y cuando con responsabilidad, porque de

los padres y profesores también depende si inculcan valores y se los practica debidamente se cosechará en el futuro quizás no como se anhela, pero si lo cultiva día a día se logrará alcanzar todo lo que proponga realizar. García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág. pag.45.

Se puede señalar que una máquina en sí, por supuesto, no enseña ni va hacer los trabajos que necesitamos por sí sola, sino más bien está a la disposición de cada uno que lo necesita, sea para bien o para mal. Su fin es poner al usuario en contacto con la persona que desee comunicarse. En lo referente a la pantalla del teléfono móvil se ha escuchado denuncias de personas que utilizan el celular ya que se lo considera como un grave error que los menores de edad en su corta edad ya sean manipulados por las propagandas que se promocionan diariamente en la que representa una grave irresponsabilidad de los padre de familia, en el que es afectado es el niño, en la que algunas veces los auspiciantes buscan solo llamar la atención del público y así aumentar sus ganancias sin importar que en medio de esa multitud tenemos niños que quieren estar en moda como comúnmente se denominan en estos tiempos pero sus riesgos que representa el uso de esta pantalla es desaconsejable para menores de 16 años, en la que las ondas electromagnéticas provocan efectos nocivos para la salud. Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro.generacionesinteractivas.org.

Pero sin embargo los grandes empresarios dueños de las grandes compañías de teléfonos suele admitir que sus efectos no representa ninguna dificultad para la sociedad y por ende a los menores de edad ya que todo lo que suelen manifestar en contra no se encuentra ninguna evidencia científica de que los sistemas de comunicaciones celulares tengan efectos adversos sobre la salud.

Pero no por ello porque quizás no se ha visto ningún tipo de problema, esperemos tomar las precauciones del caso a tiempo, cuando aún se puede remediar las cosas con mayor facilidad, como lo es en este caso del celular que si podemos ser prudentes en el uso así seamos personas adultas debemos enseñar con el ejemplo a los demás, adoptando medidas adecuadas que no sean de manera autoritaria o egoísta, que reflejen una buena imagen de personalidad. Haciendo énfasis a los riesgos que presentan las TIC'S en la sociedad que hoy vivimos, es necesario conocer los aspectos positivos y negativos que nos presenta estas pantallas: principalmente son de excelente ayuda en diferentes campos de la investigación que cada uno desee

realizar pero cómo cada objeto de trabajo tiene su aspecto negativo por razones simples el mundo se ha vuelto muy individualista y en su mayoría si no hay un televisor en cada habitación, están los celulares ganándole terreno a los progenitores en la relación de presencia entre los padres e hijos Mosquera, S. (2009). Orfandad de los hijos. *Universo* , pag 44.

Por lo cual este estilo de vida está haciendo que en los hogares ecuatorianos, los padres estén dejando todo el peso de la presión social sobre los hombros de sus hijos por lo que no están cumpliendo bien sus roles, no ponen límites y permiten que sus vástagos por su cuenta se hagan cargo de darle respuesta a la vida, sin darse cuenta que los contenidos que transmiten afecta a sus niños y jóvenes que por ocasiones de la vida no están cimentados en valores y no cuentan con el apoyo moral de sus padres, y se refugian en las programaciones de la televisión en la cual presenta gran impacto social, educativo y de entretenimientos. Se puede enfocar otros aspectos que son relevantes: como la imagen que presenta las pantallas día a día es necesario que sea analizado por personas adultas para que no afecte en la conducta de los televidentes. Sin embargo, no hay que dejar por alto los contenidos de la violencia y el sexo que están con más frecuencia en las pantallas.

Tomando en cuenta el aspecto de la violencia es de gran preocupación el efecto que causa, en la sociedad es lo primordial que está presente en las pantallas, y en varias ocasiones causa trastornos mentales de una manera u otra. No obstante, a la hora de medir dicho efecto, es necesario tener en consideración una serie de factores. La naturaleza del medio en el que vive y sus aspectos de conducta que posee. El lado negativo se va desarrollando a medida que la persona está en contacto con individuos extraños, recibiendo información no deseada de distinta naturaleza (comercial, sexual, violenta) e incluso de ser estafado. Por ende, los riesgos de conducta se van derivando del papel activo que ejercen niños y adolescentes al utilizar las nuevas tecnologías.

Los beneficios de este rol como actor incluyen, entre otros, la posibilidad de expresión personal o de crear contenidos. Sin embargo, también pueden suponer el acoso a otras personas, las descargas o subidas de material ilegal, la publicación de contenidos pornográficos o violentos, etc. Además de los riesgos derivados del

contenido, también son frecuentes los de contacto y conducta. Estos dos últimos tipos de riesgos, como explicamos, se derivan de un papel activo y participativo del menor y, por tanto, se dan aunque los contenidos violentos y agresivos ocupan un lugar destacado. Livingstone, S. (2009). *"Infancia y adolescencia en la sociedad de la información"*. Obtenido de www.planeta de libros .com/pdf492856.pdf.

Respecto a la influencia de los contenidos violentos en la conducta humana, pesar de que encontramos posturas enfrentadas entre diversos estudios subrayan, sí que parece haber indicios de una correlación positiva casi todos los análisis realizados hasta el momento demostraban que la violencia en los medios influía negativamente en el sujeto aunque dicha agresividad también viene causada por otros factores. El efecto agresor implica que la exposición a la violencia nos hace actuar de misma forma e incluso tener conductas más agresivas. El efecto víctima es diferente, porque cuando observan la exposición de violencia en los medios, baja la tensión y se va convirtiendo una sensación de vulnerabilidad. La presentación común de relaciones sexuales de todo tipo descontextualizadas puede desembocar en una mayor permisividad sexual, lo que, a su vez, puede traducirse en enfermedades de transmisión sexual o embarazos no deseados.

Por lo tanto la responsabilidad debe darse en todos los contextos de las tecnologías, como los videojuegos e internet, televisión aunque el caso de la red los límites quedan más difusos es complicado delimitar sus responsabilidades. Sin embargo cabe destacar que los contenidos nocivos afectan de una manera u otra a nuestra sociedad en general por lo que se manifiesta 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. Debemos tomar en cuenta que las máquinas fueron creadas o concebidas como herramientas que nos faciliten el trabajo diario y cotidiano, y otras ideadas para la recreación no olvidando la sana convivencia con nuestros semejantes.

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC'S.

La nueva tecnología presenta grandes beneficios para la sociedad en la que hoy vivimos como: Nos ayuda a disminuir el trabajo en la que nos

ahorra tiempo y dinero porque pone al planificador en contacto con un indefinido número de estudiantes. Esto puede dar idea de la producción en masa, pero el efecto sobre cada estudiante es sorprendente, parecido al de un tutor que enseña individualmente. La comparación vale en varios aspectos. Hay un constante intercambio entre programa y estudiante. A diferencia de las conferencias, libros de texto y los medios audiovisuales comunes, la máquina induce una actividad sostenida. El estudiante está siempre alerta y ocupado. Como buen tutor, la máquina insiste en un punto dado para que sea entendido totalmente, ítem por ítem o conjunto de ellos, antes de que el estudiante prosiga en su investigación.

Las conferencias, libros de texto y su equivalente mecánicos, por otro lado, proceden sin asegurarse que el estudiante entienda y fácilmente lo dejan atrás. Como buen tutor, la 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.

Finalmente, por supuesto, la máquina, como el tutor privado, “refuerza” al estudiante ante toda respuesta correcta, usando este control inmediato, no solamente para formar su comportamiento más eficiente, sino para mantenerlo fuerte de una manera a la que el luego describiría como “sosteniendo el interés del estudiante. La exposición de las nuevas pantallas brinda un fácil acceso a la información en la que pueden desarrollar sus efectos cognitivos actitudinales y conceptuales en el campo educativo, en la cual se mantiene un intercambio de información valiosa entre profesores y alumnos en la cual fortalece los procesos de aprendizajes y desarrollo de familias. Larra, M. (2005). *“Los menores en la red: comportamientos navegación segura”* Fundación AUNA Madrid. Obtenido de [www.fundacionauna.com/documentos/análisis /cuadernos/los_menores_red.dpd](http://www.fundacionauna.com/documentos/análisis/cuadernos/los_menores_red.dpd).

El impacto social del teléfono móvil ha ido creciendo de una manera rápida debido a su facilidad de uso y su fantástica creatividad que involucra a los usuarios a disponer de los servicios que presenta, y por ende permite estar bien informados de lo ocurre en nuestro alrededor, en la que no solo noticias podemos conocer sino más

bien permite estar al día en la moda, chistes, etc. en lo que influye en el desarrollo del niño y el adolescente

La televisión es un medio de comunicación de mayor relevancia que acompaña casi a todas las personas, ya que su espectacular imagen varias veces ayuda a despertar su autoestima en sí mismo, que si otras personas pueden realizar sus sueños porque uno se va quedar atrás. Frente al desafío que promueve construir las pantallas con nuevos conocimientos y lograr una participación activa frente a los demás.

Las nuevas enseñanzas a través de la computadora proponen realizar clases virtuales o electrónicas, juntamente con el entusiasmo de aprender del alumno en la cual permite trabajando con este sistema electrónico moderno. No hemos de olvidar que muchos aprendizajes no se alcanzan únicamente con la computadora sino más bien con la interacción profesor y alumnos. Esta pantalla, cuenta con programas normalmente modelo, aunque la tecnología sea la más avanzada nunca podrá enseñar por si sola porque es una máquina sin vida. No olvidemos que, quizá sea esta la mayor potencialidad de la máquina, puede desenchufarse en cualquier momento para dar paso a: actividades deportivas, coloquios, representaciones, excursiones, etc. Por lo tanto hay que reconocer que esta pantalla es un instrumento más, que está al servicio de cada persona y en especial al aula. Ortega, J. (2005). *Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos*. Obtenido de www.dewey.uab.es.

Los videojuegos son pantallas que favorecen el desarrollo de las destrezas de los chicos en la cual ayuda a desarrollar su inteligencia en el carácter espacial, en el que se ven atraídos por este tipo de entretenimiento Frente al proceso de son mejores que varios métodos didácticos tradicionales ya que su gran creatividad inspira entusiasmo y capacidad. En este aspecto ayuda al chico adaptarse al ritmo en la que cada uno se desenvuelve aprende a perder, repetir cuanta veces sea necesario hasta llegar a dominar los pasos de una manera adecuada en el cual aprenderá a corregir los errores que se le presente en el trayecto que recorre, y mejorar los niveles visual auditivo, etc.

La evolución tecnológica provoca que los chicos sientan ser los personajes de los programas preferidos y por ende son dignos de imitar por qué beneficia que el alumno aumente la estrategia de una lectura visual de imágenes con más rapidez.

Los videojuegos tienen varias características que lo hace más llamativo e interesante para el niño y joven jugador: Son interactivos, no tienen altos costos por lo que todos pueden acceder con mayor facilidad, es un método muy eficiente en terapias de rehabilitación, en especial para niños con problemas de aprendizaje, porque son herramientas que ayudan en el aprendizaje de varios estímulos: como la coordinación de mano-ojo Valer, J. (2000). *Como hablar con los hijos*. Lima: Amex Sac.

Y por ende desarrolla un buen aprendizaje por observación y verificación de hipótesis facilitando la comprensión en el aspecto científico ya que aumenta la adquisición de recibir y procesar la información que recibe a diario en el ámbito educativo, dando tratamiento en la resolución de algo que se presente en el aprendizaje de secuencias y la memorización y porque no decir aumenta el trabajo en equipo donde desea compartir con los demás todos sus conocimientos.

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

La regulación se refiere al conjunto de leyes normas establecidas por diversas instituciones, tanto públicas como privadas, de forma externa e interna y en los ámbitos local, nacional e internacional. Además de la regulación propiamente, también es común hablar de dos conceptos: la autorregulación y la corregulación. La mediación familiar, especialmente la ejercida por los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor.

Los padres juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. El caso de las TIC presenta además ciertas particularidades ya que, en ocasiones, niños y adolescentes tienen un conocimiento superior que el de sus progenitores a la hora de utilizarlas, y esto puede dificultar la tarea de mediación. Lo expuesto anteriormente nos lleva al tercer elemento clave en la protección del menor en el ámbito de los medios y las tecnologías: la importancia de la educación en su uso apropiado dirigida por padres y profesores, además de niños y adolescentes. Livingstone, S. (2009). *"Infancia y adolescencia en la sociedad de la información"*. Obtenido de www.planeta de libros .com/pdf492856.pdf.

Dicha educación debe llevar a un conocimiento profundo de los medios y tecnologías, concepto que en el ámbito anglosajón es comúnmente denominado *media literacy* que, aunque no tiene una traducción precisa al castellano, podría definirse como la alfabetización en los medios. En las páginas sucesivas nos detendremos en cada uno de estos tres elementos y presentaremos algunas de las iniciativas más destacables que se están llevando a cabo en el ámbito de la protección del menor antes los medios de comunicación y las tecnologías.

La regulación sobre la protección del menor y del adolescente es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y en el cual se orientan esta investigación explotando al máximo, debido que en parte se actúa por falta de conocimientos o herramientas necesarias para ello, y cuya responsabilidad es en gran medida, de diversos agentes, como organismos públicos, desarrolladores tecnológicos, instituciones educativas. En cualquier caso, el máximo aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y conocimiento adecuado, para poder proteger al menor de los peligros que existen hoy en día, mediante el cual es una cuestión clave y que acapara la atención de diversos organismos.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

El máximo aprovechamiento de los beneficios que ofrecen las nuevas tecnologías requiere un uso seguro y buen conocimiento. Por ello, la protección del menor ante los peligros a los que puede verse expuesto es una cuestión clave y que atesora la atención de diversos organismos, como: públicos, desarrolladores tecnológicos, instituciones educativas, etcétera.

Son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas, debido a esto en un primer nivel están la familia especialmente los padres) y los profesores; en un segundo nivel nos encontramos con los propios medios de comunicación, los desarrolladores tecnológicos y las autoridades públicas.

Actualmente son las nuevas tecnologías, y de modo especial Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y en consecuencia diferentes riesgos. Por este motivo algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tienen como objetivo desarrollar un marco legislativo que proteja al menor; refiriéndose principalmente a la televisión, la radio, Internet, el teléfono móvil y el videojuego.

Entre las principales funciones de estos organismos está velar por el cumplimiento de la legislación vigente en materia de protección del menor, así como la elaboración de informes y recomendaciones. Pero el elemento de más importancia es la familia, en la que encontramos la relación de padres e hijos en la que por ende existen diferentes inconvenientes, la clave y la solución está en el diálogo. La comunicación es la herramienta más valiosa para resolver desacuerdos, pues nos permite conocer y el sentir de otra persona, para de esta manera saber cómo proceder y guiarlo. García, M. (2004). *Iniciativa sobre la media literacy. Fundación telefónica impulsada por el foro Generación interactiva en España*. Obtenido de www.planeta.de.libros.com.

Pero hoy en día ese mecanismo se encuentra muy restringido pues los tiempos modernos nos han credo diferentes barreras para acceder a un diálogo más intimo y cercano como cosa curiosa el Internet el Messenger, telefonía celular son tecnologías que nos facilitan la comunicación y eliminan muchas fronteras por el constante trabajo de los padres sea convertido en una herramienta indispensable de manera que nos facilita aprender a escuchara a los demás y formar parte de la responsabilidad: conocer, proteger y educar.

En toda institución educativa, los educadores estamos frente a un nuevo reto, una nueva responsabilidad, es decir educar a nuestros alumnos para el buen uso de estos medios. Pero esta acción educativa debe basarse fundamentalmente en tres aspectos: Ser modelo, guía y referente en su uso, aunque en la actualidad no lo somos ya que los niños son los que más saben y los que más usan tanto Internet como el resto de las nuevas tecnologías, ellos mismos declaran ser los expertos de la casa. Para conseguirlo, debemos abandonar cuanto antes esa falsa idea de que las tecnologías sólo tienen aspectos negativos y lanzarnos a su uso y disfrute. Potenciar

su pensamiento crítico ante la avalancha de información que pueden recibir, enseñarles a seleccionar buenos contenidos o a detectar informaciones tendenciosas.

Mantener nuestro estatus de personas a las que deben acudir en caso de dudas. Para ello, debemos tener la humildad de aceptar que quizá no seamos los que más sepamos del mundo sobre determinado asunto, pero sí somos los que más les queremos, y, por tanto, los que más interesados estamos en ayudarles a ser felices. Para controlar que se respeten los derechos del menor existen iniciativas que recogen ciertos aspectos referidos a las TIC's, como fue UNICEF que en febrero del 2004 en el marco de la celebración del día internacional para un internet segura plantea los derechos de los niños y niñas.

UNICEF- Ecuador, 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. Gracias a la credibilidad que ha logrado a través de cuarenta años de trabajo por la niñez del Ecuador, hoy puede posicionar los temas de la infancia en el ámbito de las políticas públicas.

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 2003, cuando el Ecuador aprobó el Código de la Niñez y Adolescencia basado en la Convención de los Derechos del Niño. En 2005 ese Código se está aplicando a través del sistema nacional de protección integral, cuyo núcleo es el Consejo Nacional de la Niñez y la Adolescencia. Mientras este 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. Unicef. (Febrero de 2004). Derechos de los niños y niñas.

Otro gran logro de UNICEF es haber apoyado todo el proceso que culminó con la reforma del Código Penal Ecuatoriano. En julio de 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.

Ahora, con las reformas, las penas pueden acumularse hasta treinta y cinco años, y los rangos de prescripción son ahora más altos: un juicio puede iniciarse hasta cincuenta años después de cometido el delito a fin de que sea sancionando el victimario. Fueron eliminados atenuantes como el de que una persona mayor de 60 años que comete delitos sexuales no pueda ser encarcelada.

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, En lo que a protección en el uso de Tecnologías de comunicación se refiere, citaremos los artículos que estipulan ciertas prohibiciones y garantías.

Constitución Política de la República del Ecuador: Arts. 81, 94.

Art. 46.- Prohibiciones relativas al derecho a la información.- Se prohíbe: 1. La circulación de publicaciones, videos y grabaciones dirigidos y destinados a la niñez y adolescencia, que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su

desarrollo; y cualquier forma de acceso de niños, niñas y adolescentes a estos medios;

2. La difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes;

3. La circulación de cualquier producto destinado a niños, niñas y adolescentes, con envoltorios que contengan imágenes, textos o mensajes inadecuados para su desarrollo.

Estas prohibiciones se aplican a los medios, sistemas de comunicación, empresas de publicidad y programas.

Art. 47.- Garantías de acceso a una información adecuada.- Para garantizar el derecho a la información adecuada, de que trata el artículo anterior, el Estado deberá:

a) Requerir a los medios de comunicación social, la difusión de información y materiales de interés social y cultural para niños, niñas y adolescentes;

b) Exigirles que proporcionen, en forma gratuita, espacios destinados a programas del Consejo Nacional de Niñez y Adolescencia;

c) Promover la producción y difusión de literatura infantil y juvenil; Impedir la difusión de información inadecuada para niños, niñas y adolescentes en horarios de franja familiar, ni en publicaciones dirigidas a la familia y a los niños, niñas y adolescentes;

f) Sancionar de acuerdo a lo previsto en esta Ley, a las personas que faciliten a los menores: libros, escritos, afiches, propaganda, videos o cualquier otro medio auditivo y/o visual que hagan apología de la violencia o el delito, que tengan imágenes o contenidos pornográficos o que perjudiquen la formación del menor; y,

g) Exigir a los medios de comunicación audiovisual que anuncien con la debida anticipación y suficiente notoriedad, la naturaleza de la información y programas que presentan y la clasificación de la edad para su audiencia. Código de la niñez y adolescencia. (3 de Enero de 2003). *por ley N°100 registro oficial 737* .

Todos aquellos artículos van en defensa del niño y del adolescente para evitar que personas hagan propagandas indebidas como prostitución drogas, etc. con fines de involucrar a la sociedad al camino de la corrupción, pero sin embargo es necesario la colaboración de padres de familia docentes niños y jóvenes que coadyuven en el

buen funcionamiento de los requisitos de ley aprobados por el presidente de la república del Ecuador.

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.

La familia desempeña un papel definitivo de intermediación y protección del menor consumidor de pantallas. Como señalábamos en páginas anteriores, las nuevas tecnologías presentan ciertas particularidades, ya que es frecuente encontrarse con situaciones en las que niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo de las mismas. Por ello las familias, preocupadas por la educación integral de sus miembros, procuran compartir espacios dentro del hogar o fuera de él, para esto buscan compartir espacios virtuales, protegiéndolos de contenidos nocivos en Internet de diversa índole como: pornografía, racismo y xenofobia, apología del terrorismo, tráfico de drogas, etc.

Para ello se debe crear un ambiente efectivo de diálogo y confianza porque como padres de familia debemos entender que somos padres porque fuimos partícipes de la creación de una vida, otro ser humano con sus particularidades y diferencias con humores y personalidades únicas y por lo mismo diferente. Mosquera, S. (2009). Orfandad de los hijos. *Universo*, 44.

Un ser humano hay que tratarlo como tal, una persona a quien debemos formar para que se desempeñe en buena vida, es por ende que el trato entre padre e hijo se construye con amor, con cariño, entrega día a día. Cualquier amistad se construye con el tiempo, confianza y respeto mucho más la relación de familia para así tener la facultad de acercarnos en los momentos donde los chicos más lo necesiten, en cualquier dificultad o amenaza que se les presente mediante el uso que se esté realizando con las nuevas tecnologías sea en el ámbito educativo o por diversión.

De igual forma los padres como es normal, se preocupan por la información que suben sus hijos a las redes sociales. Mi consejo es que hay que usar las redes sociales e Internet en general con sentido común, activar las políticas de privacidad, impidiendo que personas extrañas accedan a nuestra información o no dejar que nuestro perfil sea localizado desde un buscador. Pero frente al uso de las nuevas tecnologías debemos poner límites, es decir establecer un tiempo y momento determinado para ver la televisión, hablar o escribir mensajes por celular, jugar

videojuegos, estar conectados en internet, etc. En algunos casos, al hablar con padres de familia sobre el tiempo que sus hijos dedican a estas pantallas, lo consideran exagerado, consideran que son imprecisos varios contenidos de la televisión, internet y videojuegos, por ello creen que ésta programación es inadecuada, en parte tienen toda la razón, pero la pregunta es ¿están ellos constantemente controlándolos? Valer, J. (2000). *Como hablar con los hijos*. Lima: Amex Sac.

Los padres de familia principalmente las madres son las que más están en casa son quienes están pendientes del uso que hacen sus hijos con la nueva tecnología, pero es muy triste escuchar a ciertos padres que dicen no poder controlar a sus hijos ante estas pantallas, permitiéndoles ver y estar mucho tiempo junto a estas pantallas satisfaciendo sus caprichos en varios casos en edad temprana.

A lo largo de la historia se han dado importantes cambios en las relaciones entre familia y escuela, pero en la actualidad estos dos elementos primordiales deben trabajar a la par, para de esta manera lograr un buen uso, aprovechamiento y valoración de los medios tecnológicos que hoy en día cada vez se integran en nuestras actividades cotidianas, sea en ámbito educativo, social y familiar. Es recomendable que los padres desde el momento de la concepción se mentalicen que tienen que estar muy cerca de sus hijos para compartir vivencias, porque serán padres hasta que mueran, saber que no es saludable darles a los hijos todo lo que pidan, comprándoles la conciencia con la billetera a causa de la orfandad, porque no aprenderán a desear y a frustrarse, sentimientos necesarios para alcanzar metas difícil de lograr. Mosquera, S. (2009). Orfandad de los hijos. *Universo*, 44.

Educar es una de las tareas más importantes para inculcar responsabilidades en sus tareas diarias pero nunca es tarde para comenzar y adaptarse a las nuevas realidades en que se vive hoy en día, como por ejemplo en años anteriores para aprender solo se necesitaba de libros para leer, aprender y el buen entusiasmo. Pero el que no aprendía era considerado como un niño*rudo* sin embargo poca importancia se le tomaba en cuenta las dificultades que atravesaba, pero ahora es muy diferente ya que los métodos de enseñanza se mantienen en contacto con las nuevas tecnologías como lo es el computador, en la cual debe basarse de una manera que llame la atención del espectador o del estudiante como lo es en este caso.

3.3.3. Alfabetización en las TIC'S (iniciativa sobre media literacy).

La Media literacy, consiste en: educación para los medios, educación para la comunicación, alfabetización en los medios o educomunicación. Existen múltiples definiciones, aunque la utilizada resulta sencilla y clara: se trata de «la habilidad de una persona para acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos». El concepto hace referencia a un amplio abanico de medios y tecnologías: desde un periódico a Internet, pasando por la televisión y la radio. En sí este término es una condición fundamental para que niños y adolescentes hagan un buen uso de las pantallas, para que posean los conocimientos necesarios, es decir que hayan sido bien educados en este ámbito para el uso de las TIC'S. Esta educación, sin embargo, es también necesaria para el público adulto principalmente para padres o profesores, que juegan un papel significativo en el desarrollo del menor y adolescentes. García, M. (2004). *Iniciativa sobre la media literacy. Fundación telefónica impulsada por el foro Generación interactiva en España*. Obtenido de [www. planeta de libros. com](http://www.planeta.de.libros.com).

Tanto la escuela como la familia tienen un mismo objetivo, educar en valores, conductas, capacidades, responsabilidades, etc. Igualmente ambas tienen como función cuidar, guiar y proteger de los medios tecnológicos. Para referirnos a las nuevas pantallas, primeramente debemos hablar de una alfabetización audiovisual y multimedia estrechamente vinculada con los nuevos territorios de la convergencia digital.

Tanto en el ámbito escolar como familiar debe existir una adecuada motivación para el uso de ciertas pantallas, ya que en gran medida estas nos brindan programas que nos ayudan en nuestra formación tanto personal, social y educacional. Es por ello que como padres o docentes no podemos estar desactualizados ni desentendernos de la nueva tecnología, para de esta manera capacitar a su vez a nuestros hijos y educandos ¿cuándo? ¿cómo? y ¿dónde? Utilizar estos medios.

Muchos niños y jóvenes en la actualidad aprenden a utilizar estas pantallas por medio de personas ajenas a su ámbito familiar o escolar, lo que conlleva a un uso erróneo, frente a los valores porque estos niños o jóvenes pueden acceder a programas destructivos que dañan su mente volviéndolos agresivos, adictos,

depravados, psicópatas, etc. Convirtiéndose en personas temidas por el medio que los rodea.

Por ello considero que los gobiernos de turno deben estar presentes con capacitaciones o talleres tanto para padres de familia, para docentes y principalmente para los niños y jóvenes que están creciendo y formándose en este ámbito tecnológico. Porque si tenemos un grupo de padres permisivos que se dicen querer tanto a sus hijos y los consienten en todos sus caprichos sin darse que cuenta que están cayendo en un grave error si el niño o el adolescente no tiene ninguna limitación y control inmediatamente se debe recurrir a la orientación para el consumo adecuado de las nuevas pantallas. Como el uso del internet se debe adaptar a los nuevos retos que presenta diariamente para utilizarlo de manera responsable en nuestros hogares ya que el verdadero éxito radica en la buena comprensión que se tenga en el ambiente familiar y por ende se lo demuestra con los demás.

Llegar a conseguir que nuestros hijos sean felices en medio de sus deficiencias y virtudes es un reto grande que la mayoría de personas desean alcanzar pero no imposible de lograr. De la misma manera hasta ahora las familias, se están preocupando por la educación de sus miembros tratando de compartir dentro de su hogares sus tareas como sus sentimientos más íntimos en la cual se sentirán seguros de sí mismo y buscarán compartir espacios virtuales con sus familias, y por ende estamos formando una familia moderna e inteligente adaptada a los medios de comunicación digitales para enriquecernos día a día con sus nuevas aportaciones y siendo precavidos con los nuevos problemas que se presenten en la vida.

4. METODOLOGÍA.

4.1. Diseño de la investigación.

La presente investigación reúne las siguientes características: no experimental, este trabajo se realizó sin la manipulación deliberada de variables en el cual se observaron resultados óptimos de los encuestados en su ambiente natural para después realizar el respectivo análisis; transeccional (transversal) para esta investigación se recopiló datos en un día único para cada institución educativa; exploratorio lo que permitió realizar una indagación inicial acerca de los instrumentos que se debía utilizar, antes de aplicar la encuesta a los niños y jóvenes para que en lo posterior no tener ningún impedimento. Descriptivo: Se puede analizar la incidencia de una o más variables de los grupos encuestados, donde se realizan estudios puramente descriptivos.

Por tanto se utiliza el diseño mixto, ya que es un proceso que considera recolectar, analizar y vincular datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder al planteamiento del problema.

4.2. Participantes.

Para el presente trabajo investigativo se ha asignado por parte de la Universidad Técnica Particular de Loja tres instituciones educativas a cada egresado, en el cual se investigaron los siguientes sujetos: Niños de 6 a 9 años de la Escuela Segundo Cueva Celi, la misma que cuenta con una población de 25 alumnos y dos profesoras, de las cuales se ha tomado como muestra a 5 niños de 4to Año de Educación Básica: Niños y Adolescentes de 10 a 14 años del Colegio Ramón Riofrío Bustamante, el plantel educativo está constituido por 105 alumnos y 12 Licenciados, en el cual se ha tomado como muestra a 19 estudiantes de noveno Año de Educación Básica: Adolescentes y jóvenes de 15 a 18 del colegio Dr. Clotario Paz Paladines, la misma que está conformada por una población de 98 alumnos y 10 Licenciados, de los cuales se ha tomado como muestra a 16 estudiantes de 2do de bachillerato para aplicar la encuesta prevista : 10 Niños y jóvenes de 10 a 18 años (De cualquier institución educativa) Mediante este aspecto me permitió conocer su realidad en que viven a diario aquellas personas encuestadas.

4.3. Técnicas e instrumentos de investigación.

4.3.1. Técnicas:

Las técnicas aplicadas en este proyecto investigativo son la; observación su utilización logró identificar, clasificar y describir las características de los diferentes tipos de clima social de los alumnos investigados. Encuesta personal, mediante esta técnica permitió obtener información acerca de una parte de la población mediante las encuestas planteadas. Revisión documental, bibliográfica el cual facilitó recopilar información para la elaboración del marco teórico y el Muestreo facilitó encontrar la información representativa válida y confiable de una manera oportuna y eficiente.

4.3.2. Instrumentos.

Para la consecución del presente trabajo utilizamos el siguiente: Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas, consta de 31 preguntas el cual fue aplicada a los niños de cuarto año de Educación Básica de la escuela Segundo Cueva Celi el que permitió conocer el grado de uso de las tecnologías de aquella localidad. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 18 años, del estudio realizado en España sobre Generaciones Interactivas, consta de 126 preguntas el mismo que fue aplicado en la parroquia de Chaquinal y Doce de Diciembre demostrando en sí el grado de involucramiento que tienen las tecnologías en aquellos sectores. Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el instituto Latinoamericano de la Familia.

4.4. Recursos.

Para la realización de esta investigación se contó con los siguientes recursos:

4.4.1. Humanos.

Investigadora: Nelly Lucía Peña.

Directora del Programa de investigación: Mag. Carmen Josefina Capa Alvarado

Población: 5 niños que comprenden la edad de 6 a 9 más años, 19 adolescentes de 10 a 14 años, 16 jóvenes de 15 a 18 años y 10 niños y jóvenes de 10 a 18 años.

4.4.2. Institucionales.

Universidad Técnica Particular de Loja, Escuela Fiscal Mixta Segundo Cueva Celi, Colegio Fiscal Mixto Ramón Riofrío Bustamante y Colegio Fiscal Mixto Dr. Clotario Paz Paladines.

4.4.3. Materiales.

Se utilizó Guía Didáctica de Generaciones Interactivas, lápiz, esferográfico, computadora, internet, libros, revistas, cámara fotográfica.

4.4.4. Económicos.

Material Bibliográfico:.....	\$50,00
Material de oficina.....	\$50,00
Reproducción de encuestas y anillados.....	\$50,00
Impresión del Borrador y anillado.....	\$40,00
Empastado y encuadernación.....	\$100,00
Transporte.....	\$80,00
Varios.....	\$30,00
Total.	----- \$400,00

4.5. Procedimiento.

Después que de concluir con mis estudios académicos para la obtención del título de Licenciada en Educación Básica decidí participar en el Seminario de fin de carrera que se llevó a cabo en la matriz de la Universidad Técnica Particular de Loja los días 11-14 mayo. En el cual fui invitada a participar en el programa de investigación que fue dirigido por la Mg. María Elvira Aguirre, el Sábado 14 de mayo recibe la asesoría correspondiente al tema de GENERACIONES INTERACTIVAS “Estudio de niños y jóvenes frente a las pantallas” el cual nos indicaron que se debía iniciar con la búsqueda de tres instituciones educativas cerca de mi lugar de residencia.

Para la aplicación de las respectivas encuestas con los instrumentos y oficios dados por la misma directora, me acerque al Centro Educativo para entrevistarme con la Licenciada Miriam Lapo Cañar Directora de la “Escuela Segundo Cueva Celi” en la cual tuve la oportunidad de explicar y resaltar los alcances de esta investigación y realizar la encuesta a los niños y niñas de 4to A.E.G.B.

De igual manera presente el oficio al Licenciado Henry Ortiz director del colegio de la parroquia de Chaquinal en el que tuve la aceptación requerida y pude realizar la encuesta a los estudiantes del noveno A.E.G.B. Con el cuestionario 2 para adolescentes y jóvenes. Gracias a Dios tuve una buena acogida por parte de los profesores de aquellas instituciones en la cual me determinaron el día y la hora que debía estar presente para la aplicación de las encuestas, así mismo conocer el número exacto de alumnos para la preparación del material.

De la misma manera me entreviste con la Dra. María Palomino Directora del colegio Dr. Clotario Paz Paladines perteneciente a la parroquia Doce de Diciembre, en el que le hice conocer el proyecto que estaba realizando y por ende necesitaba que me permita realizar la encuesta al 2do de bachillerato para conocer el uso que tienen los jóvenes con las nuevas tecnologías, después de obtener una acogida favorable en aquellas instituciones educativas, me dedique analizar los instrumentos entregados por la U.T.P.L. y después me acerque a los establecimiento el día y la hora asignada para aplicar la encuesta personalmente para manejar con total responsabilidad y ética personal y así evitar la alteración de datos. Por lo cual dialogué con los estudiantes explicándoles el objetivo de esta investigación, e inicie con una pequeña orientación para que no tuvieran inconveniente en la contestación de las preguntas, quienes me supieron comprender y colaborar en todo lo necesario para obtener los resultados que me sirvieron de ayuda en esta investigación. Con toda la información de campo obtenida en la aplicación de las encuestas y una vez ingresados los datos en las plantillas correspondientes se procedió a la investigación del marco teórico el cual se lo realizó a través del internet y del material bibliográfico de las diferentes bibliotecas del lugar más cercano a mi residencia con toda la información se procedió a elaborar la redacción del borrador, siguiendo paso a paso las indicaciones de la guía didáctica y la oportuna asesoría de mi tutora de tesis en la cual me asesorado para concluir con un trabajo de calidad que me permita conocer el grado de uso de las tecnologías de la Información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro cantón Pindal.

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.

5.1. Caracterización Sociodemográfica.

El presente proyecto tiene como objetivo conocer con detalle el uso y valoración de las nuevas tecnologías entre los niños y jóvenes de 6-18 así como su impacto en el ámbito escolar y familiar, de las instituciones educativas Escuela Segundo Cueva Celi niños de 6-9 años del 4to año, colegio Ramón Riofrío Bustamante niños y adolescentes de 10-14 años del noveno año y colegio Dr. Clotario Paz Paladines adolescentes y jóvenes de 15-18 años de 2do de bachillerato.

Mediante las muestras tomadas se realizará el análisis e interpretación de resultados por cada grupo encuestado, mediante este proceso conoceremos la realidad en la que se encuentran los alumnos con respecto a la utilización de las cuatro pantallas y se incluye un análisis referente al CUESTIONARIO ILFAM aplicado a los niños y jóvenes de 10 -18 años en la cual demuestran su opinión respecto al ambiente familiar en el que se desenvuelven a diario.

5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.

Para el análisis e interpretación de este contexto sociocultural y biológico de los niños de la Escuela “Segundo Cueva Celi” se adjuntado tres preguntas que visualizará la edad de los niños, el sexo al cual pertenecen y el año de educación que están cursando.

Tabla. 1

1. ¿A qué curso vas?			2. ¿Cuántos años tienes?			3. Sexo		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
4to. A.E.G.B.	5	100	6 años	2	40	Masculino	3	60
			7 años	2	40	Femenino	2	40
			8 años	1	20			
Total	5	100	Total	5	100	Total	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela “Segundo Cueva C”.

De acuerdo a los datos obtenidos de la encuesta realizada a niños de 6-9 años de edad de la escuela “Segundo Cueva Celi” se establece que todos los alumnos se

encuentran en 4to Año de Educación General Básica lo que se califica con un 100%, en referencia a la edad de los niños encuestados del mismo año e institución el 40% tienen 6 años, mientras que el 40% de alumnos están entre los 7 años de edad y el 20% suelen tener 8 años, refiriéndose al sexo de los niños se puede considerar que el 60% pertenecen al sexo masculino, mientras que el 40% son de sexo femenino.

En conclusión se puede señalar que todos los niños encuestados son de 4to A.E.G.B. porque es un solo año que se investigo en aquella institución, con referencia a la edad de los niños la mayoría son de 6 a 7 años porque en esta institución educativa aún no existe el primer A.E.G.B, en el aspecto del sexo hay más varones que mujeres. De acuerdo con el Instituto Nacional de Estadística y Censos en el cantón Pindal existen más varones que mujeres Tomado de INEC. (2010). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos*. Obtenido de www.inec.gov.ec.

En el presente cuadro se visualizará el ambiente familiar que rodea a los alumnos encuestados y por ende expresan su criterio acerca de lo que más les gusta hacer a cada uno de ellos después de merendar.

Tabla. 2

P.4. Que personas viven contigo?			P5 Que es lo que te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
Padre	5	31,25	Irme a mi habitación a leer, jugar, escuchar música solo.	3	60
Madre	5	31,25			
Un hermano o hermana	4	25	Leer, estudiar	2	40
3 hermano	1	6,25			
Mi abuelo/la	1	6,25			
TOTAL	16	100	TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela "Segundo Cueva C".

En referencia a los resultados obtenidos en la presente encuesta se puede admitir que 62,25% de niños de 6-9 años viven con su padre y su madre, el 25% de alumnos del mismo grupo manifiestan que tienen en sus hogares un hermanito, en cambio el 6.25% expresan que tiene en sus casas 3 hermanos en la que comparte el mismo ambiente familiar y el 6.25% de niños admiten que viven con ellos su abuelo/a.

Con respecto a lo que más les gustaría hacer después de merendar, el 60% de niños responden que después de la merienda, prefieren irse a su habitación a leer,

jugar o escuchar música solos, ya que suelen ser un lugar preferido por la sociedad porque se sienten más en confianza y hacer lo que ellos les guste y el 40% de alumnos expresan que después de la merienda les gusta estudiar algún libro que le ayude a satisfacer sus expectativas diarias y después irse a dormir.

En conclusión se puede añadir que la mayoría de alumnos de este sector viven bajo el clima familiar de padres y hermanos, pero también hay niños que viven con ellos su abuelo/a debido a divorcios de algunas parejas, pero a pesar de vivir en la zona rural los niños les gusta realizar cualquier tarea antes de irse a adormir por lo menos leer un libro que distraiga su mente, navegar, o escuchar música solo. Relativamente se desarrollan en un mundo muy diferente a los tiempos de infancia de sus padres y abuelos que utilizaban plumas, estampillas, postales y teléfono, en cambio hoy deben adaptarse a los nuevos servicios que prestan las nuevas tecnologías como: el celular, computadora e internet, televisión, videojuegos. Santrok, J. (2004). Consideraciones básicas para un adecuado aprendizaje. Perú. Alejandría.S.A.C.

Mediante este esquema se visualizará los resultados obtenidos en referencia al conocimiento de las nuevas tecnologías que tiene este grupo de niños encuestados de la escuela “Segundo Cueva Celi” del Barrio Higuerones.

Tabla.3

P.6. ¿Tienes ordenador en casa?			P.7. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en casa?			P.8. ¿Hay conexión de internet en tu casa?		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
No	5	100	No contesta	5	100	No contesta	5	100
TOTAL	5	100	TOTAL	5	100	TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela “Segundo Cueva C”.

En lo que respecta a este grupo de niños de 6- 9añosde 4to A.E.G.B. manifiestan que ninguno de ellos tiene un computador en casa, mucho menos el servicio del internet lo cual equivale al 100%, en su mayoría por falta de los de ingresos económicos que no abastece cubrir estas necesidades primordiales en la educación de sus hijos o por creen que no es la edad adecuada para utilizar esta tecnología, en lo general sería factible que en esto centros educativos conozcan por lo menos su utilidad pero la realidad que viven estas escuelas rurales es muy lamentable

en lo cual son instituciones que la mayor parte son olvidadas que siempre llega todo al último, en varias ocasiones nunca se logra ver hechos concretos.

En conclusión los niños/as del sector rural tienen diferente manera de entretenerse, mientras que los niños/as de las ciudades grandes se dedican a estar en el chat o en los videojuegos ya que con ellos se identifican mejor que con cualquier otra comunidad como manifiesta Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants".

11. ¿En qué lugar sueles usar internet (para navegar, chat).

En lo que respecta a esta pregunta en qué lugar sueles usar internet no existen presentación de esquemas, por lo que no hay respuesta alguna ya que ningún niño tiene acceso a esta principal fuente de comunicación debido que en este sector es difícil con seguir estos servicios porque se encuentran en zonas rurales.

12. La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar...

Como podemos observar no tenemos tabla estadística, en la cual los encuestados se abstiene de contestar porque desconocen del uso de estos beneficios de las nuevas tecnologías, como es el internet.

En este apartado se puede observar la influencia que tiene el teléfono celular en la vida escolar y familiar de este grupo de niños del sector rural.

Tabla.4

P.13. ¿Utilizas algún teléfono móvil			P.14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
No	4	80	No contesta	5	100
Sí, el de otras personas	1	20			
TOTAL	5	100	TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela "Segundo Cueva C"

De acuerdo con los datos obtenidos en la encuesta realizada, se puede observar que el 80% de niños de 6-9 años afirman que desconocen el uso del teléfono celular. Sin embargo sienten la curiosidad de conocer su manejo y todo aquello que contiene la mencionada pantalla porque no decir, encontrar una manera de divertirse, ya que en esta edad los niños aprende más rápido, que una persona adulta tienen la

características de ser los expertos, el 20% de encuestados utiliza el celular de otras personas lo que significa que está nueva pantalla tienen más accesibilidad porque sus padres los tienen en casa. Entre las respuestas de los alumnos al preguntarle cómo conseguiste el teléfono celular, la mayoría no contestan porque no les conceden sus padres tener su propio móvil, porque no tienen una edad suficiente y les puede afectar a la salud de los pequeños porque las ondas electromagnéticas provocan efectos nocivos para la salud. Esta pantalla es desaconsejable para menores de 16 años como lo indica Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro_generaciones_interactivas.org.

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

Mediante este apartado se identificará las pautas de consumo relacionadas con el equipamiento en los hogares de los estudiantes encuestados de la Escuela “Segundo Cueva Celi” del Barrio Higuerones de la parroquia Doce de Diciembre, se conocerá el lugar en que suelen usar aquellas pantallas, el momento y la duración.

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con el internet (Facebook, twitter, hi5, skype, e-mail).

Mediante este esquema se conocerá la influencia que tienen estas redes sociales y pantallas en la vida diaria de los niños y niñas del 4to año de Educación Básica.

Tabla. 5

P.9.Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo		
Opción	Fr	%
No	5	100
TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela “Segundo Cueva. C”

En lo que se refiere a esta pregunta tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo? Se puede constatar que todos los niños y niñas no tienen internet en casa lo que refleja una mayoría de estudiantes que carecen de estos conocimientos tecnológicos lo que representa el 100%, el mismo que no es favorable para los niños porque no pueden comunicarse e intercambiar información con las demás personas, por lo que viven en la zona rural y muy poco acceso tienen a estas tecnologías se dedican en sus horas libres a disfrutar de los juegos deportivos como señala Bobarull, L. (2005). Ocio y tiempo libre: Un reto para la familia. Madrid: EUNSA.

10. ¿Para qué sueles usar Internet?

Con respecto a la pregunta no existen resultados que conlleve a un análisis concreto, por lo que en esta institución educativa no tienen la oportunidad de tener ninguno de estos servicios tecnológicos.

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

Mediante este apartado se conocerá las pautas de consumo como: La televisión, celular, videojuegos, computador por parte de los niños/niñas de 4to año de Educación Básica de la Escuela Segundo Cueva Celi Barrio Higuerones.

19. ¿Y cuál de ellas tienes?

Como se observa en la interrogante no tenemos ninguna respuesta por lo que ningún alumno practica esta clase de videojuegos, debido a la falta de nuevas tecnologías que no existen en el medio donde viven aquellos niños.

En este cuadro se observa el lugar que se encuentra ubicado la pantalla de la televisión en los hogares de los niños encuestados, en el cual permite que todos los miembros de la familia tengan acceso a este beneficio.

Tabla.6

P.22. ¿Donde están?		
Opción	Fr	%
La habitación de un hermano	1	20
El salón o cuarto de estar	2	40
La habitación de mis padres	2	40
TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo (6-9 años de edad) 4to A.EG.B. Escuela "Segundo Cueva C".

De acuerdo a la tabulación correspondiente se puede definir que la televisión es una de las pantallas de mayor accesibilidad en los niños de este sector, por lo que el 20% responde que tienen la televisión en la habitación de un hermano, más el 40% añade que está en un cuarto de estar, el 40% responden que se encuentra en la habitación de un hermano.

En definitiva los niños pueden utilizar esta pantalla bajo la autorización de sus hermanos mayores quienes los pueden guiar en los programas que son más importantes en su vida diaria. Por lo tanto los alumnos encuestados ven la televisión porque es una de las principales fuentes de información que tiene más acogida en todos los ámbitos de nuestro país, Tomado de *Diccionario Uno*. (2000).

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

En este apartado se visualizará el conocimiento que tienen los niños/as de 4to año acerca de las nuevas tecnologías, su realidad en que viven y por ende su inconformidad frente a la crisis que se les ha presentado en el ambiente familiar social y escolar.

Tabla. 7

P.25. ¿Cómo consigues tu propio dinero			P.26. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?		
Opción	Fr	%	Opción	Fr	%
Cuando necesito algo pido y me dan	3	60	Tengo más dinero del que necesito	1	20
No me dan dinero	2	40	Tengo menos dinero del que necesito	4	80
TOTAL	5	100	TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela "Segundo Cueva C"

En lo que respecta a la pregunta como conseguís tu propio dinero el 60% añade que cuando necesita algo de dinero sus padres les dan, en el cual es un factor importante que incide positivamente en su formación, es una ventaja que conlleva al hecho de que puedan contar con su ayuda permanente, el 40% de los alumnos expresan que no reciben nada de dinero. Refiriéndose a la pregunta con cuál de estas frases estás de acuerdo el 20% de niños de 6-9 años manifiestan que tienen más dinero de lo que necesitan se sienten contentos porque tienen lo suficiente para sus gastos diarios, mientras que el 80% manifiestan que tienen menos dinero del que necesitan para sus gastos personales.

En conclusión se determina que los alumnos en su mayoría tienen el apoyo económico de sus padres porque cuando necesitan algo tienen la confianza de pedir, mientras que una minoría no tiene el apoyo económico como ellos quieren, como manifiesta Mosquera, S. (2009). Orfandad de los hijos. *Universo*, 44.

Es recomendable que los padres desde el momento de la concepción se mentalicen que no es saludable darles a los hijos todo lo que pidan, comprándoles la conciencia con la billetera a causa de la orfandad, porque no aprenderán a desear y a frustrarse, los cuales son sentimientos necesarios para alcanzar metas difícil de lograr.

En este cuadro se puede observar el grado de conocimiento que tienen los niños encuestados de aquella localidad, acerca del uso de las nuevas tecnologías y su preferencia por alguna de ellas.

Tabla 8

P (27.28.29.30.31). Si tuvieras que elegir con que te quedarías?											
Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%	Opción	f	%
Televisión	5	100	Teléfono móvil	3	60	Televisión	5	100	Teléfono celular	2	40
			No lo sé	2	40				Televisión	3	60
Total	5	100	Total	5	100	Total	5	100	Total	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela "Segundo Cueva C"

De acuerdo con la tabla estadística se puede entender que los alumnos de 6- 9 años de edad, en referencia a la interrogante ¿Si tuvieras que elegir con que te quedarías? el 100% responden que es de su preferencia la televisión porque conocen totalmente el manejo de la misma, en referencia a las opciones de internet, teléfono móvil, No lo sé el 60% contestan que les gusta el teléfono móvil porque pueden comunicarse con sus familiares, mientras que el 40% de encuestados no saben por cual decidirse porque desconocen del uso del internet para encontrar la diferencia entre sí, con respecto a las opciones videojuegos, televisión el 100% de encuestados se sienten satisfechos con usar la televisión porque tienen programas muy divertidos, en cuanto a la preferencia de la teléfono móvil y la televisión el 40% de niños de 6- 9años les gusta el teléfono móvil, el 60% se quedan con la televisión porque es una pantalla de fácil acceso, en la siguiente interrogante ¿con que te quedarías? con el teléfono móvil o los videojuegos el 80% manifiestan que se que darían con el teléfono celular, el 20% señala que no saben porque desconocen el uso de los videojuegos.

En conclusión se determina que la mayoría de niños de esta localidad conocen las programaciones que presenta la pantalla de la televisión gratuita y una mínima parte tienen contacto diario con el celular pero les gusta porque es un que es un aparato portátil de fácil acceso y su tecnología es amplia en cobertura, en la cual está presente en la comunicación diaria de sus familiares. Torres, M. (2001). *"Funciones prámaticas de los emoticones en la comunicación mediatizada por computador"*. Obtenido de www.cibersociedad.net/textos/artículo.php?art:24.

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

En este apartado se conocerá la relación que hay entre la tecnología y el ambiente familiar en que se desenvuelven los niños de cuarto año de este sector rural, demostrando el conocimiento que tienen referente a los videojuegos o juegos de ordenador.

Tabla.9

P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?		
Opción	Frecuencia	%
No	5	100
TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela "Segundo Cueva C".

Observando la tabla estadística correspondiente se puede comprender que el 100% de estudiantes encuestados responden que no utilizan los videojuegos debido a la falta de capacitación en el uso de estas nuevas tecnología en este sector. En conclusión los niños encuestados desconocen del uso de los videojuegos. Por lo tanto se considera que los niños y jóvenes de nuestros alrededores en su mayoría son analfabetos digitales como manifiesta García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág. pag.45.

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

En este apartado se observará el consumo tecnológico que tienen los niños/as de 4to año de la Escuela Segundo Cueva Celi del Barrio Higuerones y el equipamiento en su ambiente familiar.

18. ¿Con qué aparatos juegas?

En relación a la interrogante no hay ninguna contestación por lo que los estudiantes de este lugar no conocen el uso de estos juegos que se presentan hoy en día, por lo general suele ocurrir este inconveniente en personas de escasos recursos económicos.

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

En este cuadro se visualizará el grado de uso de la televisión por parte de los niños de 6-9 años de edad de aquella institución educativa.

Tabla.10

P21. ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
Uno	5	100
TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela "Segundo Cueva C"

Con respecto a la encuesta que se desarrolló el 100% de niños admiten que tienen en su casa un televisor para poder para disfrutar de los programas y estar informados de lo ocurre en nuestro país y a nivel mundial. "La exposición de las nuevas pantallas brinda un fácil acceso a la información en la que pueden desarrollar sus efectos cognitivos actitudinales y conceptuales en el campo educativo, en la cual se mantiene un intercambio de información valiosa entre las familias y la comunidad que lo rodea como señala Balaguer, R. (2005). "El chat y el messenger": Instrumentos de entrenamiento en comunicación. Obtenido de www.cibersociedadnet/archivo/.php?=209.

5.3.4. Relación de poder adquisitivo de las tecnologías en la familia.

En referencia a las tecnologías en el ambiente familiar a continuación se presenta el cuadro que demuestra el uso adecuado de la televisión, por parte de los padres de los niños de este sector rural.

Tabla. 11

P23. ¿Cuándo ves la tele, sueles estar con...		
Opción	Fr	%
Mi padre	5	31,25
Mi madre	5	31,25
Algún hermano/a	5	31,25
Otro familiar	1	6,25
TOTAL	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela "Segundo Cueva C"

De acuerdo al grupo de niños y niñas de 6-9 años de edad, el 31,25% manifiestan que cuando ven la televisión suelen estar con su padre, de igual manera el mismo porcentaje manifiestan que suelen estar con su madre lo que representa un porcentaje muy bueno en el cuál suelen controlar los programas que no están aptos de ver en los niños de esta corta edad, más el 31,25% pasa acompañado de algún hermano, 6,25% indica que un familiar les acompaña ver la tele.

En conclusión los niños de este sector rural la mayor parte que ven la televisión, un familiar suele estar con ellos para ver. Al inicio de su aparición las imágenes se presentaban en blanco y negro con el pasar de los años en 1950, empieza la nueva comercialización de televisores a colores. *Diccionario Uno*. (2000). La televisión es una es una de las pantallas principales fuentes de mayor información de fácil acceso.

5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.

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

En este medio educativo, se puede constatar que los alumnos tienen un mínimo de conocimientos de las nuevas pantallas tecnológicas, por lo que el ámbito familiar es el medio con que más se relacionan en un 100% de la televisión. Las demás como: computador e internet, teléfono celular no tienen la acogida que se esperaba debido a que la institución educativa es de la zona rural, en la que quizás por descuido de los que están al frente como directivas de los gobiernos locales no han podido lograr que éstas tecnologías que se utilizan hoy en día lleguen hasta lo rincones de la Patria.

Por lo general niños, jóvenes, y adultos de este lugar necesitan que éstas pantallas como el computador estén al alcance de sus manos para que puedan adaptarse sin ninguna dificultad en el transcurso de la escuela, para que cuando les llegue el momento de ir al colegio no tengan ningún problema, y por ende aprovechar de los beneficios que presta cada una de ellas.

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

Es necesario indicar que en estos dos ámbitos escolar y familiar el uso de las nuevas pantallas tecnológicas, de acuerdo a los datos obtenidos en la encuesta realizada a los niños de la Escuela *Segundo Cueva Celi* se puede observar que el 100% tienen y usan en sus hogares un televisor, el 20 % utiliza un teléfono celular sea de otras personas. Desde esta perspectiva los recursos familiares son factores que influyen en la educación lo cual es necesario crear en primera instancia concienciar a los padres de familia a la realidad actual actitudes de solución que logré alcanzar con éxito tal fin.

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

Considerando el tiempo dedicado a las nuevas tecnologías es imprescindible destacar que no se encuentra en este cuestionario, aspectos como el tiempo de uso de las tecnologías, pero se puede decir que los niños utilizan la pantalla de la televisión de lunes a viernes más o menos unas 2 horas diarias, en cambio los fines de semana como tienen más tiempo libre se dedican unas cuatro horas diarias para disfrutar de los dibujos animados, novelas, comedias, entre varias maneras adecuadas a aquella pantalla. En síntesis personal sobre este tema de conocimiento y relación, uso y tiempo dedicado a estas tecnologías tanto en el ámbito escolar y familiar, es importante que de todas las sea imperiosa la colaboración entre docentes y padres de familia para que puedan estar más perplejos en proporcionar de todo lo que necesitan sus hijos en la escuela, incrementando la pantalla de la computación, una tecnología moderna. Se puede decir que en estos aspectos familiares la mayoría de los encuestados son estudiantes y viven con sus padres, por lo que tienen la oportunidad de formarse bajo el contexto familiar en la que por ende se puedan relacionar con las demás personas de su alrededor.

5.5. REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

5.5.1. REGULACIÓN Y USO DE LAS TECNOLOGÍAS.

15. ¿Con el móvil sueles?.

En lo que se refiere a la pregunta ¿con el celular sueles? no se presenta ninguna tabulación debido a que los alumnos no tienen celular, porque sus padres

creen que no es aconsejable para menores de 16 años en la que las ondas electromagnéticas provocan efectos nocivos en la salud, por lo tanto son pequeños y sufrir estos inconvenientes.

5.5.2. Mediación Familiar en relación a la Tecnología.

16. ¿Con quién sueles comunicarte?

20. ¿Con quién sueles jugar?

Como se observa en estas dos interrogantes no tenemos ninguna presentación de datos debido a que los alumnos de este barrio no suelen usar estas nuevas tecnologías, los conocen a los celulares pero el uso lo desconocen por completo.

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

En este apartado se puede observar el acceso que tienen los niños de este sector rural con respecto a las nuevas tecnologías de acuerdo a la necesidad económica, social de cada familia.

Tabla. 12

P24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?		
Opción	Fr	%
Equipo de música	1	16,67
DVD	3	50
Ninguna de estas, tengo otras	2	33,33
TOTAL	6	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1 (6-9 años de edad) 4to AEGB Escuela "Segundo Cueva C".

Según la tabla establecida se puede decir que el 16.67% del grupo de niños de 6-9 años de edad manifiestan que tienen equipo de música en sus hogares, más el 50% de niños admiten que tienen DVD, el 33,33% señalan que no tienen ninguna de estas cosas. En definitiva son pocas las cosas adquiridas por las familias de estos lugares. Si nos referimos al consumo de pantallas que realizan nuestros niños y jóvenes de nuestro país también encontramos importante su acceso y el uso de cada una de ellas. Es necesario conocer sus realidades en que viven en sus hogares si tienen la facilidad de utilizar las nuevas tecnologías o por la situación económica no

está al alcance de sus manos, sino debido a las circunstancias ha tenido que acceder a ellas para así obtener sus beneficios. Prensky, M. (2001). *"Digital Natives, Digital Immigrante"*. Obtenido de [www, planeta libros.com](http://www.planeta.libros.com).

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

Enfocando el aspecto familiar la mayor de encuestados son estudiantes y viven con sus padres, por lo que tienen la oportunidad de formarse bajo el contexto familiar, es por ende que se puedan relacionar con las demás personas de su alrededor. La relación familiar la mayoría admiten que es muy buena, otros que es excelente pero si analizamos la realidad actual, depende de la confianza que reciben y del amistades que están presente en el transcurrir de esta etapa de la adolescencia. El tiempo parece que no fuera tan importante en este aspecto, pero sin embargo es la parte básica que se puede compartir actividades deportivas, en las cuales unos responden que son pocas las veces que sus padres les acompañan ver la televisión, los paseos familiares del hogar y labor social se dan casi siempre.

Los factores sociales, económicos, intrafamiliar son aspectos relevantes que intervienen dentro de la familia, aunque varios responden que nunca afecta estos problemas dentro de sus hogares, otros admiten que casi siempre estas falencias están presente diariamente ya que las dificultades están a cada instante de cualquier trabajo que se desea realizar. Los valores que se presentan en esta encuesta en su mayoría admiten que siempre los practican, los cuales representan en la sociedad una base fundamental que ayuda a transmitir a sus semejantes actitudes positivas. Con respecto al aborto la opinión es negativa ya que ninguno está de acuerdo con estas actitudes inadecuadas, debido a que no tenemos derecho a privarle la existencia a un ser tan pequeño que tiene vida desde el momento de su concepción. Pero si se recalca la gran iniciativa de conocer nuevos temas referentes a la familia, en la cual ayude a la formación del adolescente,

GRUPOS 2 Y 3: ADOLESCENTES DE 10-14 AÑOS DE EDAD (6TO – 10MO DE EGB) Y JÓVENES DE 15-18 AÑOS DE EDAD (1ERO – 3ERO DE BACHILLERATO).

5.1. Caracterización Sociodemográfica.

Mediante la encuesta realizada en el Colegio Fiscal Mixto Ramón Riofrío Bustamante Perteneiente a la parroquia de Chaquinal y Colegio Dr. Clotario Paz Paladines Perteneiente a la parroquia Doce de Diciembre Cantón Pindal nos permite constatar la utilidad que representa las nuevas pantallas en su vida diaria, en el cual se puede conocer las ventajas que nos ofrece cada una de ellas y las problemas que nos proporciona a la sociedad que nos rodea.

5.1.1. Contexto Sociocultural y Biológico del Adolescente.

En el siguiente cuadro se visualizara el año en que están cursando los encuestados, nos hacen conocer su edad y el sexo en el pertenecen cada estudiante.

Tabla.13

p1 En que cursos estás?					p2. Cuántos años tienes?				p 3. Sexo					
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%		
Noveno A. E.G.B. 2do de bachillerato	19	100	0	0	12 años	7	36,84	0	0	Sexo	12	63,16	10	62,5
					13 años	8	42,11	0	0					
					14 años	3	15,79	1	6,25					
					15 años	1	5,26	3	18,75					
					16 años	0	0	7	43,75					
18 años	0	0	5	31,25										
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2y 3(10- 18) 9no y 2do de bachillerato

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

Con respecto a la tabla estadística se puede determinar que el grupo de alumnos de 10-14 años de edad se encuentran en noveno A.E.G.B. lo que representa el 100%, en cambio el grupo de 15-18 años de edad se encuentran en segundo de bachillerato lo que representa el 100%.

En referencia a la edad de los chicos del noveno año el 36,84% admiten que tienen 12 años, mientras que el 42,11% manifiestan que tienen 13 años en cambio el 15,79% de encuestados tienen 14 años de edad y por último el 5,26% suelen tener 15 años. En el grupo de estudiantes de 15-18 años el 6,25% aseguran que tienen 14 años, mientras que el 18,75% de los alumnos encuestados oscila entre los 15 años, el 43,75% responden que tienen 16 años y el 31 25% son de mayor edad es decir tiene ya los 18 años.

En relación al tipo de sexo en el cual pertenecen se puede admitir que el 63,16% de alumnos de 10-14 años son de sexo masculino, mientras que el 36,84% son de sexo femenino. En el tercer grupo de 15-18 años de edad existe una mayoría de 62,5% de varones y de mujeres el 37,5%. Se puede determinar que en ambos grupos encuestados hay una mayoría en varones por que las jovencitas son muy pocas por lo que sus padres creen que en el colegio suelen casarse muy pronto por lo cual no culminan sus estudios y deciden en algunos de los casos no darles estudios.

En conclusión los estudiantes de ambos establecimientos educativos son adolescentes y jóvenes con criterios formados, el segundo grupo abarca los alumnos de noveno año, mientras que el tercero con el 2do de bachillerato en la cual ayudarán de la mejor manera posible en esta investigación. Pero en su mayoría son más varones que mujeres como determina el Instituto Nacional de Estadística y censos el cantón Pindal tiene una población de 8.645 habitantes, en el que 4.143 habitantes son mujeres, mientras que las 4.502 personas son varones en el cual se puede determinar que la mayoría de pindaleños son varones,. Tomado de INEC. (2010). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos*. Obtenido de www.inec.gov.ec.

Mediante este apartado se puede visualizar las personas que viven juntamente con los adolescentes del noveno año de la parroquia de Chaquinal y los jóvenes encuestados de segundo de bachillerato de la parroquia Doce de Diciembre pertenecientes al cantón Pindal.

Tabla.12

P4 Sin, contarte a ti mismo que personas viven contigo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	fr	%	fr	%
Mi padre	15	26,32	14	30,43
Mi madre	17	29,82	14	30,43
Un hermano	7	12,28	2	4,35
Dos hermanos	2	3,51	4	8,70
Tres hermanos	4	7,02	4	8,70
Cuatro hermanos	4	7,02	3	6,52
Cinco hermanos	0	0	2	4,35
Mi abuelo	6	10,53	2	4,35
Otras personas	2	3,50	1	2,17
Total	57	100	46	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2y 3(10- 18) 9no y 2do de bachillerato

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En referencia a la convivencia del grupo de adolescentes de 10-14años de edad se puede definir que 26,32% viven con su padre, mientras que el 29,82% vive con su madre, el 12,28% de encuestados dicen tener en su casa un hermano, el 3,51% de adolescentes admiten que tienen en sus hogares dos hermanos, el 7,02% de estudiantes manifiestan que en casa hay tres hermanos más, de igual forma ocurre en otros hogares que tienen cuatro hermanos en casa lo que representa el 7,02%, en relación a los abuelos el 10,53% señala que viven con ellos su abuelo/a, el 3,50%de alumno contestan que viven en sus casas otras personas como primos/as, cuñados, tíos.etc.

Algo similar sucede en los jóvenes del colegio Clotario Paz Paladines el 30,43% manifiestan que viven con su padre de igual manera el mismo porcentaje de encuestados señalan que viven con su madre, el 4,35% de estudiantes contestan que tienen en casa un hermano, el 8,70% contestan que tienen en casa dos hermanos, de igual forma el 8,70% de chicos responden que tienen en casa tres hermanos, el 6,52%

de señalan viven con ellos cuatro hermanos mas, el 4,35%de encuestados dicen tener hasta cinco hermanos en casa, el 4,35% viven con su abuelo o abuela porque en algunos casos han que dado en la orfandad o sus padres han emigrado a otros países, el 2,17%responden que viven en sus casas otras personas cercanas a ellos. En conclusión se puede admitir que los alumnos de ambos grupos en su mayoría tienen el privilegio de vivir bajo el clima familiar de sus padres lo cual es indispensable para su desarrollo humano e intelectual. Los padres, es el segundo pilar a tener en cuenta en la protección del menor. Son ellos quienes juegan un papel decisivo en el desarrollo humano de sus hijos, dentro del cual también se incluye su faceta como consumidores de medios y tecnologías. Como indica Livingstone, S. (2009). *"Infancia y adolescencia en la sociedad de la información"*. Obtenido de www.planeta de libros .com/pdf492856.pd

En este gráfico se podrá visualizar el tipo de trabajo que realizan los padres y madres de familia de los niños y adolescentes de la parroquia de Chaquinal y de los adolescentes y jóvenes de la parroquia Doce de Diciembre.

Tabla. 13

P5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?					p 6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Está desempleado	2	10,5	0	0	Está desempleada	1	5,26	1	6,25
Trabaja en el hogar	7	37	11	68,75	Trabaja en el hogar	16	84,22	14	87,5
Desempeña un oficio	8	42	3	18,75	Desempeña un oficio	1	5,26	0	0
Realiza un trabajo técnico	0	0	1	6,25	Realiza un trabajo técnico	1	5,26	0	0
No lo sé/otro	2	10,5	1	6,25	No lo sé	0	0	1	6,25
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2y 3(10- 18) 9no y 2do de bachillerato

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Con respecto a la siguiente tabla estadística se establece que el grupo de alumnos de 10-14 años de edad nos cuenta que su padre se encuentra desempleado por lo que representa el10,5%, en cambio el 37% de encuestados señalan que su padre debido a que no ha estudiado ninguna carrera profesional ha

decidido trabajar en el hogar, el 42% de padres desempeñan un oficio: entre ellos algunos son agricultores, 10,5% de los alumnos admiten que no saben en que trabajan sus padres porque en varios casos no los conocen por motivo de la migración o son divorciados y la mayoría se quedan a vivir con otras personas. En el grupo de jóvenes de 14.18 años de edad se puede analizar que 68,75% trabaja en el hogar, el 18,75% de los padres de familia desempeñan un oficio pueden ser obreros o carpinteros, etc. el 6,25% realizan un trabajo técnico, 6,25 de alumnos señalan que no saben que oficio desempeñan sus padres por varias circunstancias de la vida quizás por ser hijos naturales.

De igual manera en la tabla estadística correspondiente del grupo de de adolescentes del colegio de Ramón Riofrío Bustamante el 5,26% señalan que sus madres se encuentran desempleadas, el 84,22% de estudiantes admiten que su progenitora debido que no ha podido estudiar para obtener una profesión ha decidido quedarse a realizar los trabajos en casa, más el 5,26% de alumnos admiten que su madre desempeñan un trabajo u oficio puede ser que trabajen en la agricultura o trabaje en alguna fábrica, el 5,26 contestan que su madre realiza un trabajo técnico.

En el grupo de jóvenes del colegio Clotario Paz Paladines el 6,25% definen que su madre se encuentran desempleadas, el 87,5 % de madres de los alumnos encuestados de 2do de bachillerato no han estudiado para obtener una profesión por lo tanto han decidido quedarse trabando en casa cuidando de sus hijos, el 6,25% de estudiantes manifiestan que no las conocen por que en varios casos han quedado en la orfandad o sus padres los han dejado con otros familiares para emigrar a otros países.

En conclusión las padres de familia de ambos grupos encuestados en su mayoría no tienen una profesión para ejercerla, unos porque no han podido culminar sus estudios, otros, porque así lo han decidido quedarse a trabajar en el hogar. Algo similar ocurre con las madres de familia de ambos grupos que no tienen una profesión para trabajar en alguna institución por lo tanto han tomado la decisión de cuidar de su hogar. De referencia se manifiesta la mayoría de padres y madres de familia se

dedican a trabajar en sus hogares. Bobarull, L. (2005). Ocio y tiempo libre: Un reto para la familia. Madrid: EUNSA.

En este apartado se puede conocer el uso del celular por parte de adolescentes y jóvenes encuestados de diferentes instituciones y la edad que tenían cuando lo adquirieron al celular.

Tabla.14

P54. ¿Tienes móvil propio?					P55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No	11	57,89	5	31,25	No contesta	11	57,89	5	31,25
					9años	2	10,53	1	6,25
					10 años	2	10,53	0	0
					11 años	2	10,53	0	0
Si	8	42,11	11	68,75	13 años	1	5,26	2	12,5
					14 años	1	5,26	3	18,75
					15 años	0	0	4	25
					Más de 15 años	0	0	1	6,25
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2 y 3(10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Refiriéndose al grupo de estudiantes de 10-14 años de edad se puede determinar que el 57,89% de alumnos no tienen aún celular porque sus creen que no es el momento que manejan esta pantalla, el 42,11% responden que si tienen celular. En el grupo de jóvenes de 14-18 años el 31,25% no tienen celular debido que en varios lugares de la parroquia no hay cobertura adecuada para que su funcionamiento lo que representa una minoría en este aspecto, en cambio el 68,75% de estudiantes si tienen celular lo que significa que la cobertura para esta pantalla es la adecuada en la que representa una mayoría en esta institución educativa.

En definitiva en el noveno año, se estima que la red de telefonía celular, se considera que son pocos los alumnos que tienen estos servicios a su disposición, por motivo de que sus familiares los consideran como un grave error para los menores de edad por lo que debido a su uso son manipulados diariamente por las propagandas no

adecuadas, en cambio en el 2do de bachillerato en su mayoría si tienen acceso a esta pantalla por su gran utilidad que presenta como : son de suma importancia en la vida diaria, en la cual les permite realizar chatear con sus amigos mientras realizan las tareas del colegio y varias cosas a la vez.

En relación a la edad que tenían los chicos cuando adquirieron su primer móvil de la parroquia de Chaquinal el 57,89% de encuestados no tienen celular, el 10,53% de adolescentes señalan que a los 9 años ha tenido su primer celular propio, mas el 10,53% de los alumnos han tenido su primer celular a los 10 años de edad, el 10,53% ha tenido su teléfono a los 11 años, el 5,26%% contestan que tuvieron su primer teléfono celular a los 13 años y el 5,26% responden que a los 14 años de edad han tenido su propio celular.

Refiriéndose a la edad que tenían los jóvenes de 14-18 años cuando han tenido su primer su celular se observa que 31,25% no contestan porque no tienen esta pantalla, el 6,25% responden que lo han tenido desde los 8 años de edad, más el 12,5% han tenido desde los 13 años, el 18,75% señala que ha tenido la oportunidad de tener su celular de los 14 años, el 25% de estudiantes lo han tenido desde los 15 años, el 6,25% en cambio lo han podido conseguir a partir de los 15 años en adelante.

En conclusión se puede definir que en el grupo de noveno año en su mayoría no tienen un celular propio, Algo diferente sucede con los jóvenes en el grupo de 2do de bachillerato lo suelen usar con mayor facilidad porque en su mayoría son personas adultas para adquirir estos servicios, en cambio para los adolescentes en varios casos sus padres creen que es desaconsejable para menores de 16 años por lo que las ondas electromagnéticas provocan efectos nocivos en su salud, sin embargo hay estudiantes que si lo tienen porque permiten un fácil acceso a la comunicación como indica Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro.generacionesinteractivas.org.

Mediante este apartado se conocerá de que manera lo adquirieron y el tipo de teléfono celular que tienen hoy en día los estudiantes de noveno año del Colegio Ramón Riofrío Bustamante y jóvenes del colegio Dr. Clotario Paz Paladines perteneciente al cantón Pindal.

Tabla.15

P56 Como conseguiste tu primer teléfono móvil					P 57.¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 2do de bachillerato		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 2do de bachillerato	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	11	58	5	31,25	No contesta	11	58	5	31,25
Me lo compraron mis padres	3	16	1	6,25	Comprado nuevo	4	21	4	25
Me lo compraron porque se lo pedí	1	5	2	12,5	De segunda mano	4	21	7	43,75
Me los compraron otros familiares	1	5	1	6,25					
Me lo compré yo mismo	1	5	7	43,75					
Fue un regalo de cumpleaños	2	11	0	0					

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2 y 3(10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

De acuerdo con la pregunta ¿Cómo consigues tu primer teléfono?, se establece que los adolescentes encuestados de 10-14 años el 58% contestan que no tienen celular, el 16% de alumnos responden que sus padres les ha comprado sin pedirlo, el 5%de estudiantes señalan que su teléfono les ha comprado sus padres por el pedido de ellos, de la misma manera el 5%dicen que se lo compraron otros familiares, el 5% añaden que se han comprado ellos mismo con sus ahorros, más el 11% dicen que fue un regalo de cumpleaños. Algo similar sucede en el grupo de jóvenes de 14-a18 años, el 31,25% no contestan debido a que no tienen esta nueva tecnología, 6,25% responden que sus padres se los ha comprado, el 12,5% admiten que sus padres les ha comprado bajo su pedido, 6,25%se estima que sus familiares les ayudado a cumplir sus deseos, el 43,75% la mayor parte de jóvenes se lo han comprado ellos mismo con su trabajo.

En relación al tipo de teléfono se puede entender que el 58% de estudiantes de noveno año no contestan porque no tienen celular, el 21% admite que su teléfono es comprado de paquete, en cambio el 21% de estudiantes es su celular de segunda mano.

El grupo de jóvenes del colegio de la parroquia Doce de Diciembre el 31,25% no contestan, el 25% responden que tienen su teléfono de paquete, más la mayoría que representa el 43,75% tienen celular aunque sea de segunda mano.

En conclusión general los alumnos de ambos grupos encuestados tienen un celular de segunda mano para poder comunicarse y por la economía que beneficia a la hora de adquirirlos. Uno de las ventajas que nos presenta esta nueva tecnología es que se la puede colocar en cualquier sitio que sea crea conveniente por lo que su tecnología es bien amplia en cobertura, en la que permite un fácil acceso a la comunicación por lo que su tecnología es bien amplia en cobertura, en la que permite un fácil acceso a la comunicación. Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org.

En este ámbito se puede conocer el tipo de pago y quién asume con el gasto del celular de los adolescentes y jóvenes del noveno año y segundo de bachillerato.

Tabla.16

58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?					59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	11	58	4	25	No contesta	11	57,89	5	31,25
Yo mismo	4	21	7	43,75	Es de tarjeta	8	42,11	11	68,75
Mis padres	1	5	4	25					
Otros	3	16	1	6,25					
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2 y 3(10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia al pago del móvil, el 58% de adolescentes de 10-14 años de edad no responden porque no gozan de aquel servicio, el 21% contestan que ellos mismo pagan el gastó del móvil, más el 5% de los alumnos nos cuentan que su padre pagan el gasto de celular, el 16% de estudiantes manifiestan que les pagan otras personas sus gastos. Mientras que los jóvenes de 2do de bachillerato de la parroquia Doce de Diciembre, el 25% manifiestan que son sus padres quienes les dan dinero para cubrir estos gastos, el 43,75% de estudiantes señalan que tienen que trabajar en los días libres para pagar el gasto del móvil, más el 25% responden que sus padres pagan el gasto de su celular, el 6,25% manifiesta que otras personas pagan sus gastos.

En relación al tipo de pago del teléfono celular, el 57,89% grupo de adolescentes del noveno año del colegio de Chaquinal no contestan porque no tienen este servicio, más el 42,11% manejan su celular en base de tarjeta porque son al alcance de su bolsillo. En cambio los jóvenes de 2do de bachillerato, el 31,25% responden que no tienen este servicio, la mayor parte de alumnos que es el 68,75% usan tarjetas claro.

En conclusión los estudiantes encuestados manifiestan que son ellos mismo los que tienen que trabajar para cubrir estos gastos y el medio de pago para su teléfono es la tarjeta porque hay de todo precio y la puede adquirir cuando tienen dinero y cuando no hay no pasa nada. Uno de las ventajas que nos presenta esta nueva tecnología es que se la puede colocar en cualquier sitio que sea crea conveniente por lo que su tecnología es bien amplia en cobertura, en la que permite un fácil acceso a la comunicación como indica Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro.generacionesinteractivas.org.

En este apartado se observará el gasto mensual de su teléfono celular por los adolescentes y jóvenes del 2do y tercer grupo de las parroquias de Chaquinal y Doce de Diciembre.

Tabla.17

60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	11	58	5	31,25
No lo sé	3	26	3	18,75
5 dólares o menos	4	21	7	43,75
Entre 5 a 10 dólares	1	5	0	0
Entre 10 y 20 dólares	0	0	1	6,25
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2 y 3(10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

Con respecto al gasto mensual del celular de los adolescentes del noveno año se define que el 58%no contestan porque aún no tienen este servicio propio, el 26% de encuestados manifiesta que no saben porque hay ocasiones que gastan más de lo debido, el 21% de estudiantes añaden que gastan entre 5 dólares al mes, el 5% manifiestan que su gasto llega de 5 a 10 al mes. En el grupo de jóvenes de14-18 años el gasto de celular esta de la siguiente manera el 31,25%no contestan porque no disponen de este servicio, el 18,75% de jóvenes no ha llevado en cuenta el gasto del móvil porque hay ocasiones que tienen que hacer llamadas con frecuencia, el 43,75% que representa la mayoría dicen que gastan entre \$5 o menos, el 6 ,25% de alumnos su gasto llega hasta de 10 hasta \$20.

En conclusión con referente al gasto del celular en ambos grupos encuestados en su mayoría es de \$5 o menos porque los recursos que tienen no les permiten gastar sin límite, pero lo más importante es que los niños y jóvenes debido al gran impacto que presenta día a día están poco a poco adaptándose con los medios digitales y en su mayoría los chicos tienen una habilidad para acceder a estos

servicios como, el celular. Como indica García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág. pag.45.

En este apartado se podrá conocer el medio de conseguir los juegos pirateados los estudiantes del noveno año de Educación Básica del colegio Ramón Riofrío Bustamante.

Tabla.18

P.91 ¿Cómo los consigues?		
Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	1	50
Los grabo de un amigo	1	50
TOTAL	2	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2 y 3(10-18años) 9no A.E.G.B.

Institución: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B.

De acuerdo con los datos obtenidos de la encuesta realizada al grupo de alumnos de 10-14 años del colegio Ramón Riofrío Bustamante se considera que el 50% de alumnos consiguen tienen juegos pirateados por tanto los consiguen descargándolos de internet, más el 50% manifiesta que los tiene mediante un amigo que le facilita grabar. En cambio en el tercer grupo de segundo de bachillerato no tenemos ninguna contestación por que los chicos en este sector no tiene la oportunidad de utilizar este servicio con frecuencia y por ser del sector rural es totalmente difícil acceder a este tipo de juegos. En conclusión en el segundo grupo tienen juegos pirateados porque tienen facilidad a la hora de adquirirlos Por ende, los riesgos de conducta se van derivando del papel activo que ejercen niños y adolescentes al utilizar las nuevas tecnologías. Sin embargo, también pueden descargas o subidas de material ilegal, destaca Livingstone, S. (2009). *"Infancia y adolescencia en la sociedad de la información"*. Obtenido de www.planeta.com/pdf492856.pdf.

En este apartado se visualizará el tipo de tecnologías que tienen los adolescentes y jóvenes de diferentes establecimientos en su ambiente familiar.

Tabla.19.

100. ¿Dónde está el televisor en tu casa?					115. ¿D e la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años Aplicado a 2do de bachillerato		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
En mi habitación	0	0	1	6,25	Ordenador portátil	1	3	0	0
En la habitación de mis padres.	0	0	1	6,25	Impresora	2	6,1	0	0
En la habitación de un hermano	3	23	2	12,5	USB o disco externo	2	6,1	1	3,85
En la sala de estar	9	69	11	68,75	Cámara de fotos digital	1	3	1	3,84
					Cámara de video digital.	1	3	0	0
					Televisión de pago	2	6,1	2	7,69
					Equipo de música	9	27,3	8	30,77
En la cocina	0	0	1	6,25	Teléfono fijo	4	12	1	3,85
En un cuarto de juegos	1	8	0	0	DVD	5	15,2	8	30,77
Total	13	100	16	100	Disco multimedia duro	1	3	1	3,85
					Ninguno de esas tengo otras.	5	15,2	4	15,38
Total	133	100	26	100	Total	133	100	26	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2 y 3(10-18años) 9no y 2do de bachillerato

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P".

La televisión es una pantalla que forma parte de los adolescentes de 10-14 años del noveno año por lo tanto el 23% manifiesta que está en la habitación de un hermano, el 69% de encuestados responden que lo tienen en la sala de estar, mientras que el 8% señala que esta en una sala de juegos. Algo diferente sucede con los jóvenes por que el 6,25% señalan que tiene la televisión en su habitación, más el 6,25% dice que lo tienen en la habitación de un hermano, el 12,5% responden que lo tienen en la habitación de sus padres, la mayoría lo tienen en la sala de estar lo que representa el 68,75%, en cambio el 6,25 de estudiantes encuestados señalan que el televisor se encuentran en la cocina.

En referencia a las tecnologías que tienen en casa los adolescentes de 10-14 años se establece que el 3,% tienen computador portátil, más el 6,1% de estudiantes tienen impresora, el 6,1% contestan que disco duro externo, el 3% nos cuenta que hay en su casa una cámara de fotos digital y así mismo el mismo porcentaje admite que tienen una cámara de videos digital, el 6,01% contestan que tienen televisión de pago, el 27,3% responden tienen un equipo de música, el 12.% tienen en sus casas un teléfono fijo, el 15,2% de encuestados dicen que hay en su casa un DVD, el 3% tienen disco duro multimedia, el 15, 2% manifiestan que no tienen ninguna de estas cosas porque en algunos de los casos tienen otras cosas. Algo referente tenemos en el grupo de jóvenes el 3,85% nos cuenta que tienen disco duro en sus casas, el 3,84% dicen obtener una cámara de fotos, el 7,69% añaden que la televisión de pago es conocida en su hogar en el que viven, el 30, 77% tienen un equipo de música, el 3,85% de estudiantes manejan en su hogar un teléfono fijo, el 30,76% señalan que si hay un DVD en sus casas, el 3,85% contestan que si tienen disco duro, por último el 15, 38% admite que no tienen ninguna de estas cosas.

En conclusión con referencia a la televisión los chicos encuestados de ambos grupos lo tienen en la sala de estar para que todos los individuos de su casa puedan disponer de este medio de. Si hablamos del tipo de tecnologías que tienen en casa todos los adolescentes y jóvenes admiten tener equipo de música, televisión de pago, teléfono fijo, equipo de música, etc. Pero la principal herramienta de trabajo como es la computadora muy pocos la tienen, porque sus padres los recursos económicos no les permite adquirir estos servicios, pero sin embargo la sociedad de hoy en día “deben adaptarse a los nuevos servicios que prestan las nuevas tecnologías como: el celular, computadora e internet, televisión, videojuegos”. Santrok, J. (2004). Consideraciones básicas para un adecuado aprendizaje. Perú.Alejandro.S.A.C.

En este apartado se visualizará el conocimiento que tienen los adolescentes y jóvenes del noveno y 2do de bachillerato acerca de las nuevas tecnologías, su realidad en que viven y por ende su inconformidad frente a la crisis que se les ha presentado en el ambiente familiar social y escolar.

Tabla.20

116. ¿Cómo consigues tu propio dinero?					117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Cuándo necesito algo me dan	10	40	8	38,1	Tengo más dinero del que necesito.	0	0	1	6,25
En tu cumpleaños	4	16	0	0	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades.	5	26,32	3	18,75
Hago algún trabajo fuera de casa	1	4	4	19,04	Tengo menos dinero del que necesito.	14	73,68	12	75
Hago algún trabajo en casa	10	40	8	38,1					
No me dan dinero	0	0	1	4,76					
Total	25	100	21	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2 y 3(10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P".

¿Cómo consiguen el dinero los adolescentes? de 10-14 años de edad, el 40% de los estudiantes consiguen su propio dinero pidiendo a sus padres cuando necesitan algo, el 16% señalan que en sus cumpleaños reciben dinero, el 4% señalan que para conseguir recursos ayuda en casa realizando cualquier actividad en casa, más el 40% trabajan fuera de casa para tener dinero. ¿Cómo consiguen el dinero los jóvenes? de 14-18 años, el 38,1% añaden que cuando ellos necesitan algo sus padres están ahí para cubrir sus necesidades, el 19,04% realizan trabajos en casa, el 38,1% consiguen recursos trabajando fuera de casa en especial los fines de semana, el 4,76% no reciben dinero para sus necesidades.

Rigiéndose a la pregunta ¿Con cuál de estás de acuerdo? los adolescentes de 10-14 años, el 26,31% de alumnos admiten que tienen el dinero suficiente para sus necesidades, más el 73,64% que es la mayoría no están conforme porque tienen

menos dinero de lo que necesitan. Relativamente los jóvenes de 15-18 años, el 6, 25% tienen más dinero de lo que necesitan, el 18,75% tienen dinero suficiente para sus necesidades personales, de igual manera el 75% no tienen recursos suficientes para solventar sus deseos.

En conclusión los adolescentes de la parroquia de Chaquinal la mitad tienen el apoyo total de sus padres, mientras que los demás deben trabajar los días libres para tener ingresos económicos, en cambio los alumnos del 2do de bachillerato de la parroquia Doce de Diciembre es diferente por lo que la mayoría deben trabajar para obtener dinero para sus necesidades, por lo que en algunos casos se dejan influenciar de las malas compañías buscando la vida fácil y como padres somos responsables de lo que les puede suceder en el futuro, algo muy diferente se puede observar en ambos grupos encuestados porque manifiestan que el dinero que tienen es poco no les alcanza para cubrir sus necesidades. Como manifiesta Mosquera, S. (2009). Orfandad de los hijos. *Universo*, 44.

Es recomendable que los padres desde el momento de la concepción se mentalicen que no es saludable darles a los hijos todo lo que pidan, comprándoles la conciencia con la billetera a causa de la orfandad, porque no aprenderán a desear y a frustrarse, los cuales son sentimientos necesarios para alcanzar metas difícil de lograr.

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

Efectivamente se deduce que los jóvenes y adolescentes de las parroquias Doce de Diciembre Y Chaquinal están en su mayoría expuestos al impacto que presenta día a día la Tecnología de Información y Comunicación esta tendencia en unos de los casos conlleva al facilismo de recurrir de buenas a primeras a usar los aparatos tecnológicos aunque hay que reconocer que son de gran ayuda en la vida diaria.

Si nos referimos al consumo de pantallas que realizan nuestros niños y jóvenes de las parroquias encuestadas también encontramos importante su acceso y el uso de cada una de ellas. Es necesario conocer sus realidades en que viven en sus hogares si tienen la facilidad de utilizar las nuevas tecnologías o por la situación económica no está al alcance de sus manos, en la cual determinamos su utilización, si es frecuente

por la mayoría de estudiantes ya que son ellos los que tienen su gran entusiasmo de estar al día en conocimiento con respecto a las nuevas pantallas para no quedarse atrás en la deriva sin este servicio tecnológico.

5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con el internet (Faceboók, twiter, hi5, skipe e-mail) y pautas de consumo.

En este gráfico se observa el uso de las redes sociales por parte de los adolescentes y jóvenes de los diferentes establecimientos educativos y por ende sus gustos que desean realizar después de merendar y las lecturas que les gusta practicar durante el día.

Tabla.21

7. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?					8. ¿Qué lees?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Irme a mi habitación.	4	21,05	5	31,25	Solo las lecturas obligatorias del colegio	8	42,11	4	25
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	4	21,05	2	12,5	Otras lecturas, libros revistas o cómicas	11	57,89	12	75
Leer, estudiar, irme a dormir.	8	42,1	4	25					
Hablar con mi familia.	3	15,8	5	31,25					
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

¿Qué es lo que te gustaría hacer hoy después de cenar? los adolescentes de noveno año el 21,05% señalan que les gusta irse a su habitación a leer solos, el 21,05% manifiestan que les gusta ver la televisión en familia, más el 42,1% prefieren

después de la merienda estudiar, irse a dormir, el 15,8 de alumnos les encanta hablar con su familia después de la merienda porque es el único momento que se reúnen para dialogar, algo referente tenemos con los jóvenes y señoritas del 2do de bachillerato el 31,25% manifiestan que es de su preferencia irse a su habitación después de la merienda, el 12,5%, en cambio es de su gusto estar viendo la tele con sus familiares, el 25% de alumnos debido que algunos deben trabajar para sus necesidades deciden estudiar después de la cena, el 31,25% de encuestados aprovechan que todos se reúnen para ver la tele y compartir con ellos un momento.

¿Qué lees? Los adolescentes de 10-14 años del noveno año, el 42,11% nos cuenta que realizan las lecturas obligatorias del colegio, mientras que el 57,89% les gusta leer otras revistas para cambiar los ánimos en el cual viven, en los jóvenes y señoritas sucede algo similar porque que el 25% manifiesta que solo leen lo que les obligan en el colegio, en cambio el 75% que es de preferencia buscar más fuentes de información.

En conclusión en ambos grupos suelen estar un momento junto con su familia para compartir todas sus inquietudes, en lo que concierne a las lecturas de los alumnos de ambos grupos les gusta leer revistas u otras fuentes de comunicación para obtener datos reales y concretos de la vida diaria que les rodea. “Para ello se debe crear un ambiente efectivo de diálogo y confianza es por ende que el trato entre padre e hijo se construye con amor, con cariño, entrega día a día. Cualquier amistad se construye con el tiempo, confianza y respeto mucho más la relación de familia para así tener la facultad de acercarnos en los momentos donde los chicos más lo necesiten”. Mosquera, S. (2009). Orfandad de los hijos. *Universo* , 44.

En este apartado se conocerá el grado de uso de las tecnologías y la comunicación entre adolescentes y jóvenes de las parroquias Chaquinal y Doce de Diciembre.

Tabla 22

9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?					10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
30 minutos	0	0	3	18,75	30 minutos	10	40	1	6,25
Entre 30 minutos y una hora	10	52,63	4	25	Entre 30 minutos y una hora	5	26,32	6	37,5
Entre una y dos horas	3	15,79	5	31,25	Entre una y dos horas	7	36,84	4	25
Entre dos y tres horas	3	15,79	3	18,75	Entre dos y tres horas	5	26,32	3	18,75
Más de tres horas	3	15,79	1	6,25	Más de tres horas	2	10,52	2	12,5
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En lo que concierne a la pregunta ¿Cuántas horas al día estudia haces la tarea entre semana? el 52, 63% de alumnos y alumnas de 10-14 años le dedican al estudio entre una 30 minutos y una hora en varias ocasiones por falta de tiempo, e 15,79% señalan que le dedican a su estudio entre una y dos horas mientras que el 15,79% admiten que le dedican a sus estudios entre dos y tres horas diarias, mientras que el 15,79% le dedican un poquito más de tiempo. En el siguiente grupo de jóvenes y señoritas, el 18,75% nos cuentan que le dedican a sus estudios entre 30 minutos, el 25% se esfuerzan en dedicar entre 30 minutos y una hora a sus estudios, el 31,25% manifiestan que se dedican entre dos y tres horas, el 6,25% admiten que son más responsables en la administración de su tiempo por lo tanto se dedican más de tres horas o el tiempo que se necesite para estudiar.

En lo que se refiere al tiempo de estudio de los fines de semana de los chicos y chicas del noveno año el 40%estudian media hora debido que algunos se dedican

ayudar a sus padres en sus trabajos, el 26,32% se dedican entre media hora y una hora, el 36,84% suelen dedicarse entre una y dos horas, el 26,32% señalan que estudia entre dos y tres horas el fin de semana, el 10,52% admiten que son más responsables porque le dedican más de tres hora a sus estudios. En el grupo de jóvenes y señoritas el 6,25% se dedican entre 30 minutos a una hora a estudiar, mientras que el 37,5% admiten que se dedican entre media y una hora, el 25% de estudiantes nos cuentan que se dedican entre una y dos horas, el 75% dedican entre dos y tres horas en cambio el 12,5% señalan que es lo mínimo señalan demostrar todo su empeño en sus estudios dedicándose completamente lo que necesitan.

En conclusión se puede admitir que la mayoría de estudiantes viven lejos de los establecimientos educativos por lo tanto le dedican a su estudio entre 30 minutos y una hora porque no tienen ayuda de sus familiares como señala Bobarull, L. (2005). Ocio y tiempo libre: Un reto para la familia. Madrid: EUNSA. La mayoría de padres y madres de familia se dedican a sus hogares a trabajar en muchos casos carecen de conocimientos para compartir con sus hijos en sus tareas diarias”.

5.2.2. Uso de pantallas (televisión, celular, videojuegos, computador).

Mediante este apartado se visualizara el grado de uso del computador e internet, por los estudiantes encuetados.

Tabla.23

p. 14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?					p. 15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	10	52,63	12	75	Internet, Buscadores y páginas web	9	75	4	100
Si	9	43,37	4	25	Enciclopedias digitales	2	16,67	0	0
Total	19	100	16	100	Word, Power Point, Excel	1	8,33	0	0
					Total	12	100	4	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En lo que se refiere a la tecnología del computador en los adolescentes se considera que el 52,63% no utilizan este servicio por lo tanto no contestan y el 43,37% si utilizan esta nueva tecnología aunque no de manera correcta, pero intentan aprender en los tiempos libres. Mientras que los jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato el 75% no utilizan la computadora o internet para realizar sus tareas porque en su mayoría son de la zona rural y es difícil acceder a estos nuevos servicios con frecuencia, tan solo el 25% están en contacto diario con aquella tecnología.

Los estudiantes del noveno año que utilizan el internet el 75% utilizan los buscadores para encontrar la información requerida, más el 25% les gusta utilizar power point y enciclopedias digitales. Algo similar sucede con los jóvenes y señoritas del 2do de bachillerato que utilizan el servicio de internet les gusta encontrar información en páginas web porque mediante este servicio pueden encontrar todo lo que necesiten.

En definitiva son pocos los alumnos que se ayudan de la computadora para realizar sus tareas diarias porque en su mayoría no la tienen en casa y los que están en contacto con ellas frecuentan cada vez por sus grandes beneficios que presta en buscadores y páginas web. Relativamente señala Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes*. Quito Ecuador: Voluntad. Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes*. Quito Ecuador: Voluntad.

Se puede entender que nuestros niños y jóvenes en la actualidad están rodeados, de las Nuevas tecnologías pero su contacto con ellas se vuelven cada día más frecuentes por sus grandes beneficios que nos presenta como: gran facilidad de procesar información inmediata, y en la cual nos permite ahorra tiempo, dinero”.

En el siguiente apartado se observará la utilidad que presta el uso del celular en los adolescentes y jóvenes de diferentes establecimientos educativos y las personas con quienes les gusta chatear o comunicarse más con su teléfono celular.

Tabla 24

p. 61 El móvil te sirve para principalmente para..					P62 ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Hablar	8	23,53	8	13,11	Con mi padre	3	17,65	5	15,63
Enviar mensajes	8	23,53	7	11,48					
Chatear	0	0	6	9,84	Con mi madre	4	23,53	5	15,62
Jugar	3	8,82	7	11,48					
Como reloj o como despertador	4	11,77	5	8,2	Con mis hermanos	1	5,88	4	12,5
Ver fotos y / o videos.	1	2,94	4	6,56					
Hacer fotos	0	0	4	6,56	Con mis familiares	4	23,53	6	18,75
Grabar videos	2	5,88	4	6,56					
Como agenda	1	2,94	3	4,92	Con mis amigos	4	23,53	8	25
Como calculadora	2	5,88	2	3,28					
Escuchar música o la radio	4	11,77	6	9,83	Con mi novio/novia	1	5,88	4	12,5
Ver la televisión	1	2,94	2	3,27					
Descargar(fotos, juegos, fondos, tonos, etc.	0	0	3	4,91	Total	17	100	32	100
Total	34	100	61	100					

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

La generación interactiva en la parroquia de Chaquinal produce un salto cualitativo en la utilización del celular, el 32,53% de estudiantes de 10-14 años definen que lo usan para hablar, un 23,53% señalan que lo utilizan para enviar mensajes a sus amigos y familiares sin diferencia de género, el 8,82% nos cuenta que es útil para jugar en él, el 11,77% manifiestan que es importante porque tiene el servicio de reloj y despertador, el 2,94% responden que les sirve ver fotos/videos, el 5,88% graban videos con el celular, el 11,77 es bueno porque tiene el servicio de la radio, por último el 2,94% añaden que es factible porque pueden ver la televisión en el celular. Algo similar sucede en la parroquia de Doce de Diciembre con el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 año, el 13,11% lo usan para hablar, el 11,48% lo utilizan para enviar mensajes a sus amigos y familiares mientras que el 9,84% manifiestan que es útil para chatear, el 11,48% lo usan para jugar con los servicios que presta esta

pantalla, el 8,2% en cambio añaden que es utilizado reloj y despertado, el 6,56% nos cuentan que es importante para ver fotos, el 6,56% señalan que es utilizado para hacer fotos, el 6,56% lo usan para grabar videos, el 9,83% de estudiantes creen que útil porque tiene radio para escuchar música, en cambio el 3,27% lo usan para ver la televisión porque pueden ver en lugar que se encuentren, el 4,91% señalan que es factible para descargar fotos, juegos tonos.

En referencia a las personas que suelen comunicarse con el celular los adolescentes de 10-14 años el 17,65% manifiestan que les gusta comunicarse con su padre, mientras que el 23,53% señalan que es de su preferencia comunicarse con su madre quizás porque suelen tenerle más confianza para comunicarle cualquier situación que se presentan a diario, el 5,88% que representa lo mínimo se comunican con su hermano debido que no tienen confianza entre sí porque en algunos de los casos existe rivalidad entre ellos, el 47,06% se comunican con sus familiares y amigos como se observa hay un porcentaje bien representativo que tiene una acogida favorable en este sector de Chaquinal, el 5,88% se comunican con su novio lo cual es una cantidad mínima de poca apreciación. Relativamente sucede con los jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato, el 15,63% se comunican con su padre porque en varios casos viven lejos de su hogar, incluso en otros países, el 15,62% señalan que comunican con su madre porque la confianza que les demuestran es única y existen una comprensión buena entre ellos, el 12,5% de los estudiantes del 2do de bachillerato tienen comunicación con sus hermanos lo que es una cantidad muy común en este ámbito, en cambio el 18,75% se mantienen en contacto con sus familiares como se puede ver es un porcentaje muy adecuado en este aspecto, solo el 25% lo utilizan para comunicarse con su amigos, el 12,5% les gusta más comunicarse con su novio.

En conclusión se puede apreciar que ambos grupos encuestados utilizan la nueva tecnología del celular, pero son los jóvenes quienes sobresalen en la utilización de los servicios que presta y para comunicarse con quién ellos creen conveniente. Por las ventajas que nos presenta esta nueva tecnología es que se la puede colocar en cualquier sitio que sea crea conveniente por lo que su tecnología es bien amplia en cobertura, en la que permite un fácil acceso a la comunicación como lo indica Bringué, X. (2007). *Educar hijos interactivos*. Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org.

En el gráfico siguiente se observará el conocimiento que tienen los adolescentes y jóvenes encuestados acerca de las nuevas pantallas en especial los videojuegos que tiene diferentes tipos de juegos para su distracción.

Tabla 25

p.70 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?					p.71 De la siguiente lista ,selecciona la consola que tengas				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No	14	73,68	13	81,25	Play Station2	2	28,57	2	66,67
Si	5	26,32	3	18,75	Xbox 360	2	28,57	0	0
Total	19	100	16	100	NINTENDO DS	1	14,29	0	0
					No tengo ninguna	2	28,57	1	33,33
					Total	7	100	3	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En lo que se refiere a la utilización de los videojuegos en los adolescentes de 10-14 años de edad el 73,68% no se dedican a jugar esta clase de juegos porque sus padres les controlan para que se dediquen más tiempo a sus estudios, el 26,32% manifiestan que si practican estos juegos en este sector disponen servicio de internet para alquilar. Igual sucede en el grupo de 2º de bachillerato el 81,25% no utilizan esta clase de juegos por lo que se consideran una personas más adultas que deben dedicarse otras cosas más fructíferas para su vida en cambio el 18,75% opinan lo contrario que deben estar más actualizados con las nuevas tecnologías.

En lo que respecta a la pregunta ¿Selecciona la consola que tengas? se puede observar en las frecuencias del grupo de 10-14 años de edad, el 28,57% seleccionan PlayStation, el 28,57% señalan el Xbox 360 porque disponen fuentes de internet o en varios casos tienen un computador en casa, el 14,29% tienen el NINTENDO DS para disfrutar en sus momentos libres, el 28,57% complementan con que no tienen ninguna de estas cosas. En el caso del grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años de edad se

puede ver que la utilización del PlayStation 2 es de 66,67% lo que representa una mayoría, el 33,33% no suelen tener ninguna de las cosas que se menciona.

En conclusión en ambos grupos utilizan muy poco los videojuegos, esto se debe a la falta de capacitación en la utilización de los videojuegos, sin embargo hay que reconocer que hoy en día se ha convertido una forma de entrenamiento que va formando parte en la vida diaria de los adolescentes y jóvenes introduciéndoles a un mundo casi real por las imágenes que presenta. Los videojuegos se van convirtiendo en una forma de entretenimiento que va formando parte en la vida diaria del niño y del adolescente la gran expectativa que tiene es debido que contiene acción, en la cual invita a competir e introducir aun mundo casi real se dice por las imágenes que presenta. Valer, J. (2009). *Como Hablar con los hijos*. Lima Perú: Amex Sac.

En este apartado se verificará el conocimiento que tienen los estudiante encuestados de la zona rural de cantón pindal referente al tipó de videojuegos de la PayStation 2.

Tabla.26

P. 72. ¿Juegas con la Play Station 2?					P. 73 ¿Play Station 2 ¿Tienes algunos de estos juegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	14	73,68	13	81,25	Pro Evolution Soccer	1	25	0	0
No	3	15,79	1	6,25	FIFA 08	0	0	2	50
					FIFA 09	1	25	2	50
Si	2	10,53	2	12,5	Grand Theft Auto: San Andreas				
					Platinum	1	25	0	0
Total	19	100	16	100	God of WAR II	1	25	0	0
					Platinum	1	25	0	0
					Total	4	100	4	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En los adolescentes de 10-14 años de edad se puede observar, el 73,68% de los estudiantes de esta parroquia no contestan debido que no están en condición adecuada de poder obtener estos juegos más el 15,79% responden que no tienen

estos juegos en sus casas, el 10,53% añaden que juegan con la playstation2 porque tienen la oportunidad de relacionarse constantemente con las nuevas tecnologías. En el grupo de jóvenes y señoritas de 14-18 años se puede conocer que del el 81,25% prefieren no contestar debido que en este sector la economía que tienen los padres de familia es mínima no abastece para brindar todo lo que necesitan sus hijos, el 6,25% añaden que no juegan con este tipo de juego por lo que en algunos de los casos sus padres les controlan el tiempo que pierden en dedicarse a sus estudios, mientras que el 12,5% si tienen esta clase de juegos pero para las horas libres que tengan en casa.

Se puede comprender que en el grupo adolescentes el 25% de alumnos tienen en sus casas el juego de Pro Evolution soccer 2008, el 25% admiten que tienen el juego Fifa 09, si unimos las dos frecuencias últimas obtenemos que 50% tienen los juegos de Gran Theft Auto y God of War II Platinum lo que significa una cantidad de gran acogida en esta clase de juegos en este centro educativo rural. En cambio en el grupo de jóvenes y señoritas el 50% de los estudiantes del colegio de la Doce de Diciembre admiten que tienen el juego de Fifa 08, mientras que el 50% recalca que tienen el juego de Fifa 09 lo que es mínima la utilización de todos estos juegos que se mencionan anteriormente.

En conclusión en ambos grupos utilizan la PlayStation 2 porque es una fuente de distracción para los chicos de aquella edad. Como señala Valer, J. (2009). *Como Hablar con los hijos*. Lima Perú: Amex Sac.

“Los videojuegos se van convirtiendo en una forma de entretenimiento que va formando parte en la vida diaria del niño y del adolescente la gran expectativa que tiene es debido que contiene acción, en la cual invita a competir e introducir aun mundo casi real se dice por las imágenes que presenta”.

En este gráfico se observará acerca del conocimiento de la PlayStation3 por parte de los estudiantes del noveno año y 2do de bachillerato y el tipo de juegos que más les gusta.

Tabla.27

P74 ¿Juegas con la PlayStation 3?					P75 Play Station 3?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Fr	%
	Fr	%	Fr	%			
No contesta	14	74	13	81,25	Prince of Persia	1	50
No	4	21	3	18,75	Grand Theft Auto IV	1	50
Si	1	5	0	0			
Total	19	100	16	100	TOTAL	2	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia al juego de la PlayStation el grupo de estudiantes de 10-14 años de edad de noveno año del colegio de Chaquinal, el 74% no contestan esta pregunta debido que en algunos de los casos los chicos no dominan bien lo que es la computación, el 21% responden que no utilizan esta clase de juegos porque en algunos de los casos sus padres creen que son fuentes negativas para sus hijos, que los hace actuar de una manera diferente con los demás, el 5% si practican estos juegos para desarrollar su creatividad lo que representa lo mínimo de estudiantes que usan y conocen el manejo de esta pantalla.

Algo diferente sucede con los jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato, el 81,25% responden que no practican esta clase de juegos por causas: que no tienen conocimiento adecuado del uso del computador y porque los estudiantes de esta parroquia viven casi todos en los lugares más alejados como es en el campo, el 18,75% admiten que no tienen la facultad de practicar este tipo de juegos porque en varias ocasiones sus padres les están controlando el tiempo.

En lo que se refiere a los juegos de PlayStation en el grupo de adolescentes el 50% de los alumnos admiten que tienen y practican el Prince of Persia y el 50% suelen

jugar con el Gran Theft Auto IV en este sector suelen utilizar lo mínimo de los juegos que están en la lista debido que no tienen suficientes recursos para adquirirlos y el tiempo que invierten no les alcanza con los estudios que deben seguir y además sus padres no están de acuerdo que tengan todos estos juegos porque no todos son aconsejables.

Como podemos observar que en el tercer grupo no tenemos presentación de tabulación por lo que no hay respuesta alguna por lo los jóvenes y señoritas de este sector desconocen el manejo adecuado para utilizar este tipo de juegos. En conclusión los adolescentes les gustan practicar este tipo de juegos porque es una fuente de distracción Como señala Valer, J. (2009). *Como Hablar con los hijos*. Lima Perú: Amex Sac. “Los videojuegos se van convirtiendo en una forma de entretenimiento que va formando parte en la vida diaria del niño y del adolescente la gran expectativa que tiene es debido que contiene acción, en la cual invita a competir e introducir aun mundo casi real se dice por las imágenes que presenta”.

En el siguiente apartado los estudiantes de ambos establecimientos educativos de la zona rural del cantón Pindal nos cuentan si utilizan los juegos de la Xbox y el tipo de juegos que les gusta practicar en su tiempo libre.

Tabla.28

P. 76 ¿Juegas con la Xbox 3600?					P77. XBOX 360 ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Fr	%
	Fr	%	Fr	%			
No contesta	14	73,68	13	81,25	Grand Theft Auto IV	1	20
No	3	15,79	3	18,75	Gears of war classics	1	20
Si	2	10,53	0	0	Pro Evolution Soccer 2009	1	20
Total	19	100	16	100	FIFA 08	1	20
					Lost Odyssey	1	20
					TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

Con respecto a la interrogante ¿Juegas con Xbox 3600? El grupo de adolescentes encuestados de noveno año el 73,68% no contestan porque no tienen

conocimiento de estos clase de juegos porque no cuentan con los conocimientos suficientes para acceder a él, lo que significa una mayoría total de estudiantes, el 15,79% responden que no practican esta clase de juegos debido que no cuentan con el tiempo suficiente para dedicar a tal cosa, el 10,53% añaden que si se dedican a utilizar estos juegos porque disponen de todos estos recursos para distraerse un momento. Algo muy diferente sucede con los jóvenes y señoritas encuestadas porque el 81,25% no contestan por la falta de capacitación en este aspecto de la computación y de no disponer el tiempo adecuado por lo que sus viviendas son a 2horas de camino, mientras que el 18,75% en cambio dicen que no se dedican a estos juegos porque el tiempo es controlado por sus padres y en varias ocasiones los recursos no les abastece para disfrutar de estos juegos.

Si mencionamos los tipos de juegos de la Xbox 3600 que practican los alumnos de noveno año se estima que el 20% chicas y chicos de este sector tienen los juegos de Gran Theft Auto por lo que se sienten más amplios disfrutando de sus habilidades en esta clase de juegos en cambio el 20% de alumnos escogen el Gears of War Class quizás por lo que cumple con todos sus gustos requeridos, el 20% nos cuentan que les gusta practicar los juegos de Pro Evolution Soccer 2009, mientras que el 20% les gusta acceder los juegos de FIFA 08 por lo que tienen los conocimientos adecuados en este aspecto, el 20% les gusta el Lost Odyssey por lo que satisface sus anhelos. El tercer grupo podemos observar que no hay ninguna tabulación por lo que los conocimientos no son suficientes para manejar este tipo de juegos.

En conclusión se determina que de los dos establecimientos encuestados de las diferentes parroquias, tan solo el grupo de niños y adolescentes conocen los pasos necesarios para practicar este tipo de juegos porque les ayuda a distraerse y aumentan la capacidad de narrar historias y acontecimientos usando audio y video, creando en sí una fuente de distracción y disfrute de los chicos en sus momentos libres como señala. Lopez, N. (2000). *"La Adicción a internet"*. Obtenido de [www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a internet](http://www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a%20internet).

En el siguiente gráfico se conocerá el grado de uso del Nintendo Wii por los adolescentes y jóvenes de las instituciones educativas encuestadas.

Tabla. 29

p 78 ¿Juegas con la NINTENDO WII?					P79.Nintendo Wii ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Fr	%
	Fr	%	Fr	%			
No contesta	14	73,6	13	81,25	Mario Kart	1	50
No	4	21,1	3	18,75	Súper Mario Galaxy	1	50
Si	1	5,3	0	0			
Total	19	100	16	100	TOTAL	2	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia a la utilización del Nintendo Wii por parte de los adolescentes de 10-14 años el 73,6% que representa una mayoría total no contestan en esta pregunta por lo desconocen los pasos de este juego, el 21,1% responden que no juegan con la Nintendo Wii por la falta de tiempo para dedicar a este tipo de juegos o no tienen la capacidad de arriesgarse a conocer sus habilidades, el 5,3% lo que representa lo mínimo se dedican a este tipo de juegos porque creen libres independientes en decidir algo. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años se obtiene los siguientes datos que el 81,25% no tienen conocimiento de esta clase de juegos en cambio el 18,75% no tienen la oportunidad de poner en práctica sus conocimientos porque sus padres les controlan el uso de aquellos.

De acuerdo con los tipos de juegos de la Nintendo Wii grupo los adolescentes manifiestan que si practican este tipo de juegos como es el Mario Kart lo que representa el 50% de los estudiantes que lo conocen, el 50% de los estudiantes es de su gusto utilizar el juego de Súper Mario Galaxia porque conocen los pasos que deben seguir en este caso. En el tercer grupo no tenemos respuestas con mención al tema por motivo que los jóvenes de 2do de bachillerato no tienen conocimientos en este aspecto.

En conclusión se puede determinar que los adolescentes conocen este tipo de juegos de la Nintendo Wii, mejor que los jóvenes encuestados, porque el “Nintendo que fue lanzado por los japoneses en 1983y tiene varios tipos de videojuegos: sencillos y complejos, algunos de ellos tienen capacidad de narrar historias y acontecimientos usando audio y video, creando en sí una fuente de distracción y disfrute de los chicos en sus momentos libres”. Lopez, N. (2000). *“La Adicción a internet”*. Obtenido de [www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a internet](http://www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a%20internet).

En este apartado los adolescentes y jóvenes de los establecimientos de la zona rural de Pindal nos cuentan si conocen el uso de la PSP y se practican los tipos de juegos en sus tiempos libres.

Tabla.30

p 80 ¿Juegas con la PSP?					p81. PSP Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Fr	%
	Fr	%	Fr	%			
No contesta	14	73,7	13	81,25	Pro Evolution Soccer 2008	1	25
No	4	21,1	3	18,75	FIFA 08	1	25
Si	1	5,2	0	0	FIFA 09	1	25
Total	19	100	16	100	Los Simpson – el videojuego	1	25
					TOTAL	4	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

De acuerdo con la interrogante ¿Juegas con la PSP? El grupo de alumnos del noveno años de parroquia de Chaquinal el 73,7% no contestan, el 21,1% responden que no usan este tipo de juegos porque sus familiares creen que no es el momento apropiado para que utilicen la PSP, mientras que el 5,2% si tienen la facultad de usar aquel juego. Posteriormente se observa que el grupo de estudiantes de 2do de bachillerato en su mayoría que es el 81,25% desconocen de la existencia de este juego, el 18,75% manifiestan que no tienen la oportunidad de acceder a este juego que se menciona.

Si nos referimos al tipo de juegos de la PSP el 25% de adolescentes manifiestan que les gusta el juego de Pro Evolution Soccer2008, el 25% escogen el

juego FIFA 08 porque conocen el manejo del mismo, el cual les permita demostrar todas sus destrezas, el 25% señalan el FIFA09 porque es de su gusto dedicar tiempo a este tipo de juegos, el 25% escogen Los Simpson – el videojuego porque conocen los pasos que deben seguir y porqué sus padres les facilita los recursos y ellos los invierten en los juegos que más creen conveniente. En el grupo de jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato no hay respuesta alguna por que los chicos de este sector no cuentan con los conocimientos previos para la utilización de la misma.

En conclusión de ambos grupos encuestados los adolescentes son los que dominan esta clase de juegos de la PSP lo que ayuda al desarrollo de las destrezas de los chicos, en la cual les permiten desarrollar su inteligencia en el carácter espacial, es por ende que se ven atraídos por este tipo de entretenimiento. “Siendo una fuente de distracción y disfrute de los chicos en sus momentos libres. Sin embargo, los videojuegos hacen uso de otras maneras de proveer la interactividad e información al jugador como señala. Lopez, N. (2000). *“La Adicción a internet”*. Obtenido de [www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a internet](http://www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a%20internet).

En el siguiente apartado los estudiantes de ambos establecimientos educativos de la zona rural del cantón Pindal nos cuentan si utilizan los juegos de la Nintendo DS y el tipo de juegos que les gusta practicar en su tiempo libre.

Tabla.31

p 82 ¿Juegas con la NINTENDO DS?					p83. NINTENDO DS: ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Frecuencia	%
	Fr	%	Fr	%			
No contesta	14	73,7	13	81,25	New Súper Mario Bross	1	100
No	4	21,1	3	18,75			
Sí	1	5,2	0	0			
Total	19	100	16	100	TOTAL	1	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En lo que se refiere a los juegos de la Nintendo DS el 73,7% de estudiantes de noveno año no practican esta clase de juegos porque no conocen los pasos que deben seguir y en algunos de los casos no dominan bien la computación, el 21,1% responden que no disponen de tiempo necesario para estar en contacto con este tipo de juegos, el 5,2% en cambio manifiestan lo contrario que si utilizan los NINTENDO DS porque los tienen en casa para su uso personal. En el grupo de jóvenes y señoritas es muy diferente las repuestas que tenemos porque el 81,25% de estudiantes que contestan que no conocen estos clase de juegos, mientras que el 18,75% responden que no utilizan estos tipos de juegos porque en algunos casos el dinero que reciben de sus padres no les abastece para cubrir todas sus necesidades.

Al escoger el tipo de juegos de la Nintendo DS el grupo de adolescentes de 10-14 años de edad 1 estudiante que representa el 100% escoge el juego de New Súper Mario, en la cual disfrutan de su tiempo libre en este tipo de juego para entretener la mente de los chicos de esta edad. En el grupo de 2do de bachillerato no existe ninguna frecuencia por lo que los chicos desconocen de esta clase de juegos como es la Nintendo DS.

En conclusión en el primer grupo existe un mínimo de estudiantes que se dedican a la Nintendo, mientras que el 2do de bachillerato, no practican este tipo de videojuegos por lo que desconocen del uso total del mismo. En relación al tipo de juegos de la Nintendo Wii se puede determinar que los adolescentes dominan este tipo de juegos, mejor que los jóvenes de la parroquia de Chaquinal, porque el "Nintendo que fue lanzado por los japoneses en 1983y tiene varios tipos de videojuegos: sencillos y complejos, algunos de ellos tienen capacidad de narrar historias y acontecimientos usando audio y video, creando en sí una fuente de distracción y disfrute de los chicos en sus momentos libres". Lopez, N. (2000). *"La Adicción a internet"*. Obtenido de [www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a internet](http://www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a%20internet).

En el siguiente apartado los estudiantes de ambos establecimientos educativos de la zona rural del cantón Pindal nos cuentan si utilizan los juegos de la Gameboy y el tipo de juegos que les gusta practicar en su tiempo libre.

Tabla.32

p 84 ¿Juegas con los Gameboy?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	14	73,68	13	81,25
No	5	26,32	3	18,75
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

De acuerdo con la tabla estadística del grupo de adolescentes el 73,68% de alumnos responden que no juegan con la Gameboy porque desconocen los pasos que se deben seguir para practicar estos juegos mientras que el 26,32% responden que no tienen suficiente tiempo para invertir en aquellos juegos. En el grupo de jóvenes y señoritas el 81,25% de estudiantes lo que representa la mayoría no tienen conocimientos suficientes para ingresar a estos juegos en cambio el 18,75% se abstienen de poner en práctica sus conocimientos por lo que consideran como una pérdida de tiempo sin tener ningún resultado fructífero.

Con respecto al tipo de juegos de la Gameboy no existe ningún porcentaje en esta pregunta por lo que desconocen los alumnos de esta clase de juegos y esto sucede en ambos sectores que se realizó la encuesta respectiva. En conclusión los adolescentes les gustan practicar este tipo de juegos porque es una fuente de distracción Como señala Valer, J. (2009). *Como Hablar con los hijos*. Lima Perú: Amex Sac.

“Los videojuegos se van convirtiendo en una forma de entretenimiento que va formando parte en la vida diaria del niño y del adolescente la gran expectativa que

tiene es debido que contiene acción, en la cual invita a competir e introducir aun mundo casi real se dice por las imágenes que presenta”.

En el siguiente apartado los estudiantes de ambos establecimientos educativos de la zona rural del cantón Pindal nos cuentan si utilizan los juegos del computador y el tipo de juegos que les gusta practicar en su tiempo libre.

Tabla.33

p 80 ¿Juegas con el ordenador?					P87. Ordenador ¿Tienes algunos de estos juegos?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Fr	%
	Fr	%	Fr	%			
No contesta	14	73,7	13	81,25	World of Warcraft	1	14,28
No	1	5,3	3	18,75	World of Warcraft - the Burning Crusade	2	28,57
Si	4	21	0	0	Call of Duty: Modern Warfare	1	14,29
Total	19	100	16	100	Sacred 2: Fallen Angel	1	14,29
					Ninguno	2	28,57
					TOTAL	7	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En lo que concierne a los juegos del computador se puede constatar que el 73,7% no practican los juegos de la computadora porque en la mayoría de los casos no tienen este instrumento en casa para estar más familiarizados con los beneficios que presta, el 5,3% tienen un computador pero sus padres no les permiten que se dedican a jugar en él, el 21% manifiestan que si tienen la oportunidad de practicar este tipo de juegos. En el grupo del 2do de bachillerato el 81,25% manifiesta que desconocen del uso de esta nueva tecnología por lo que no la tienen al alcance de sus manos, mientras que el 18,75% señalan que los recursos no abastecen sustentar dicha necesidad. En base a los datos obtenidos con respecto a los tipos de juegos que tiene el computador el 14,28% de adolescentes manifiestan que les gusta practicar los juegos de los juegos de World of Warcraft, el 28,57% prefieren los juegos de World of Warcraft- the Burning Crusade, en cambio el 14,29% nos cuenta que les gusta los juegos de Call of Duty: Modern Warfare, el 14,29% señalan que les gusta practicar el Sacred 2:Fallen Angel, y por último el 28,57% señalan que no tienen ninguno de los juegos mencionados. En el tercer grupo no tenemos ningún dato estadístico por el desconocimiento de la misma. En conclusión se puede decir que los estudiantes de noveno año tienen acceso a los juegos del computador, en cambio los jóvenes

desconocen el manejo total de aquella tecnología. Un videojuego o juego de vídeo es un software que ha sido creado para el entretenimiento de niños, jóvenes y público en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; para lo cual en este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina como lo indica Urbina, S. (2002). *El rol de la figura femenina en los videojuegos*. Obtenido de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/santoshtm>.

Mediante este apartado se conocerá el grado de uso de los videojuegos por parte de los adolescentes y jóvenes encuestados de las parroquias Chaquinal y Doce de Diciembre del cantón Pindal

Tabla.34

p 88. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?					p 89. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	14	73,7	13	81,25	No contesta	14	73,6	13	81,25
Menos de una hora	4	21,1	2	12,5	Menos de una hora	2	10,5	2	12,5
Entre una hora y dos	1	5,2	0	0	Entre una hora y dos	1	5,3	0	0
Nada	0	0	1	6,25	No lo sé	1	5,3	0	0
					Nada	1	5,3	1	6,25
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P".

Si nos referimos a los videojuegos, al tiempo que utilizan diariamente los adolescentes de noveno año el 73,7% no contestan porque desconocen de este servicio en cambio el 21,1% dedican menos de media hora porque no tienen tiempo porque realizan sus tareas pero en medio de ellas se escapan un momento para practicar sus juegos preferidos, el 5,2% no han controlado el tiempo debido, que algunas veces lo hacen entre una hora y dos. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18años se puede observar que el 81,25% no conocen este clase de juegos, en cambio el 12,5% añaden que se dedican menos de una hora diaria porque en algunos de los casos deben

ayudar a sus padres en cuidado de los hermanos menores, el 6,25% determinan que no pueden practicar nada porque sus padres creen que corrompen a la sociedad.

Con respecto al uso de los videojuegos en los fines de semana el 73,6% de adolescentes no responden porque no tienen conocimientos sustentables para usar estas máquinas, el 10,5% nos cuentan que los fines de semana se dedican a los video juegos menos de una hora, el 5,3% manifiestan que lo utilizan entre una hora y dos, el 5,3% señalan que no han tomado en cuenta el reloj en el momento del juego, el 5,3% añaden que no le dedican nada porque el internet que se alquila no trabaja los fines de semana. En el grupo de 2do de bachillerato el 81,25% no disponen de conocimientos adecuados para esta clase de juegos, mientras que el 12,5% le dedican un mínimo de tiempo por lo que suelen estar realizando las tareas del colegio, el 6,25% no le dedican nada de tiempo porque se dedican a ayudar a sus padres en sus trabajos diarios.

En conclusión en ambos grupos encuestados practican los videojuegos pero en un porcentaje bajo, por motivo de que la mayoría de estudiantes de ambos establecimientos son de la zona rural y es difícil salir alquilar una máquina. Pero sin embargo influye bastante para su estudio porque mediante este aspecto el chico aprenderá a perder cuantas veces sea necesario y por ende corregir sus errores, en la cual aumentará la estrategia de una lectura visual de imágenes con mayor rapidez. “Un videojuego o juego de vídeo es un software que ha sido creado para el entretenimiento de niños, jóvenes y público en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; para lo cual en este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina, como lo indica Urbina, S. (2002). *El rol de la figura femenina en los videojuegos*. Obtenido de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/santoshtm>.

En este ámbito los adolescentes y jóvenes encuestados de las diferentes instituciones educativas de la zona rural del cantón Pindal nos cuentan si tienen juegos pirateados.

Tabla. 35

p 90.¿Tienes juegos pirateados?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	14	73,7	13	81,25
No, Ninguno	4	21	3	18,75
Sí, tengo alguno	1	5,3	0	0
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

Si hablamos de los juegos pirateados el 73,7% de adolescentes no responden esta pregunta debido que sus conocimientos son mínimos en este aspecto, en cambio el 21% admiten que no tienen ningún juego pirateado, el 5,3% de alumnos dicen que si tiene estos juegos pirateados porque se les presentan así de fácil para adquirirlos en este pequeño sector de la Patria. En cambio el grupo de jóvenes de 2do de bachillerato el 81,25% no contestan mientras que el 18,75% señalan que no tienen ningún juego pirateado En definitiva se puede añadir que juegos pirateados son muy pocos los que acceden a este tipo de negocio y también porque sus padres siempre los están inculcando en valores y responsabilidad como señala como nos indica García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág. pag.45.

“Porque de los padres y profesores también depende si inculcan en valores a los adolescentes y jóvenes”

Mediante este apartado se visualizará el equipamiento tecnológico de los hogares de aquellos estudiantes de noveno año y 2do de bachillerato de la zona rural.

Tabla. 36

p 100. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Ninguno	6	31,58	0	0
1	12	63,16	15	93,75
2	0	0	1	6,25
3	1	5,26	0	0
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

La generación interactiva en la parroquia de Chaquinal esta implementada con la pantalla de la televisión de la siguiente manera: el 31,58% de alumnos admiten que no tienen ningún televisor en casa debido que en los lugares en que viven no disponen del servicio de luz eléctrica para poder usar esta pantalla, el 63,16% si disponen de por lo menos un televisor en casa lo que representa una mayoría en la utilización de esta nueva tecnologías y solo el 5,26% suelen tener hasta tres televisores en casa. En la parroquia Doce de Diciembre existe una mayoría en la utilización de la televisión lo que representa un 93,75% de gran acogida en este sector, mientras que el 6,25% tienen en sus casas hasta dos televisores.

Se diría que ambos sectores encuestados tienen la pantalla de la televisión, la han podido adquirir porque brinda un fácil acceso a la información y por ende ayuda a desarrollar sus efectos cognitivos, actitudinales, conceptuales, en el cual influye bastante en el desarrollo del niño y el adolescente. Al inicio de su aparición las imágenes se presentaban en blanco y negro con el pasar de los años en 1950, empieza la nueva comercialización de televisores a colores. *Diccionario Uno.* (2000).

“Es una de las pantallas principales fuentes de mayor información de fácil acceso aunque en los tiempos de antes existía la televisión por cable o satélite. Pero debido al avance tecnológico que se viene dando se ha incrementado la televisión por internet”

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

Lo que es evidente es que todo este cambio con respecto a las nuevas tecnologías tiene influencia dentro del hogar, repercutiendo así en la comunicación de padres a hijos, en su manera de actuar de cada persona ya que sus contenidos representan un cambio radical en su conducta personal y hacia los demás, todas las personas nos enfocamos mas en lo que nos presenta día a día las nuevas pantallas.

En el siguiente apartado se conocerá el tipo de cosas que les gusta utilizar los chico /as de los colegios mencionados anteriormente.

Tabla.37

P.118-120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?														
Opción	Grupo 2 10-14 años		Grupo 3 15-18 años		Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3 15-18 años		Opción	Grupo 2 10-14 años		Grupo 3 15-18 años	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Internet	6	31,58	2	12,5	Internet	4	21,05	2	12,5	Internet	10	52,63	3	18,75
Televisión	11	57,89	12	75	Teléfono móvil	10	52,63	12	75	Videojuegos	2	10,53	7	43,75
No lo sé	2	10,53	2	12,5	No lo sé	5	26,32	2	12,5	No lo sé	7	36,84	6	37,5
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En lo que concierne al uso de las nuevas tecnologías en el grupo de adolescentes del noveno año, el 31,58% señalan que les gusta más el internet por que se encuentra la información que se necesita, el 57,89% nos cuentan que le gusta más es la televisión porque pueden acceder a ella con facilidad, el 10,53% añaden que no saben cuál será la pantalla más importante. Algo similar ocurre con el grupo de jóvenes el 12,5% responden que les gusta el internet, mientras que el 75% señalan a

la televisión como la pantalla más favorita, el 12,5% responden que no saben por cuál de las dos decidir.

Escogiendo entre el internet y el teléfono celular, el 21,05% de estudiantes de noveno año prefieren el internet, el 52,63% que representa la mayoría les gusta más el teléfono móvil, el 26,63% no saben cuál será la mejor pantalla. En el grupo del 2do de bachillerato el 12,5% admiten que el internet es uno de los mejores, el 75% opinan diferente que el celular es mejor porque lo pueden utilizar en cualquier lugar que se encuentren, el 12,5% no saben cuál escoger porque ambas pantallas les gusta por igual.

Refiriéndose al internet y los videojuegos el 52,63% de adolescentes encuestados prefieren al internet mientras que el 10,53% les gusta los videojuegos, el 36,84% no se deciden por cuál de los dos. En el grupo de jóvenes y señoritas el 18,75% admiten que más les gusta el internet, en cambio el 43,75% prefieren los videojuegos porque son más divertidos, el 37,5% manifiestan que no saben aún por cuál de los dos señalar. En conclusión en ambos grupos encuestados les gusta conectarse con las nuevas tecnologías, por los servicios que presta cada una de ellas Como enfatiza Torres, M. (2001). *"Funciones pragmáticas de los emoticones en la comunicación mediatizada por computador"*. Obtenido de www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art:24.

"Las nuevas tecnologías ha generado a la sociedad en general, la necesidad de estar la mayor parte de su tiempo conectados en el internet, se determina como estrategia de resolver o enfrentar los problemas de una manera absoluta precisa y consistente, en la que permite satisfacer las necesidades que tenemos cualquier persona del mundo puede resolvérselos o dar cuenta de ellas con tal de que esté conectada a Internet; por ello cualquier inquietud que exista no hay ningún problema porque se encuentra soluciones en la comunidad que es la red".

En el siguiente gráfico se visualizará el tipo de tecnologías que prefieren practicar en sus momentos libres los chicos y chicas encuestadas.

Tabla. 38

P.121-123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?														
Opción	Grupo 2 10-14 años		Grupo 3 15- 18 años		Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3 15- 18 años		Opción	Grupo 2 10-14 años		Grupo 3 15-18 años	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Teléfono no móvil	6	31,58	10	62,5	Videoj uegos	4	21	3	18,75	Teléfono o móvil	7	36,84	6	37,5
Mp3/M p4/!Pod! !	6	31,58	3	18,75	Televi sión	11	58	12	75	Televi sión	9	47,37	8	50
No lo sé	7	36,84	3	18,75	No lo sé	4	21	1	6,25	No lo sé	3	15,79	2	12,5
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Refiriéndose al uso de las nuevas tecnologías el 31,58% de estudiantes encuestados del noveno año señalan que les gusta más el teléfono celular, el 31,58% en cambio prefieren el Mp3/Mp4/!Pod!, el 36,84% no saben por cual contestar porque desconocen los servicios que presta cada uno de ellos. En el grupo de alumnos 15-18 años el 62,5% manifiestan que prefieren el teléfono celular, el 18,75% les gusta más el Mp3/Mp4/!Pod!, el 18,75% contestan que no lo saben.

Si hay que escoger entre los videojuegos y la televisión el grupo de estudiantes de 10-14 años de edad el 21% prefieren los videojuegos, el 58% les gusta más la televisión, el 21% nos cuenta que no lo saben. Relativamente se puede observar que en el grupo de jóvenes encuestados el 18,75% responden que les agradan los videojuegos, el 75% aprecian más a la televisión, el 6,25% contestan que no saben por cuál de los dos servicios decidir.

Si se debe elegir entre el teléfono celular y la televisión los adolescentes del noveno año el 36,84% contestan que les gusta el teléfono celular, el 43,37% les agradan más la televisión, el 15,79% están inseguros no saben por cual señalar. Algo similar sucede con los estudiantes del 2do de bachillerato que el 37,5% manifiesta su

inclinación por el celular, el 50% les gusta la televisión, el 12,5% están indecisos frente a esta interrogante.

En definitiva se puede recalcar que los estudiantes de ambas instituciones educativas están adaptándose a las nuevas tecnologías poco a poco, no es como los tiempos de antes que no existía ninguna de aquellas cosas que se menciona, como señala Santrok, J. (2004). Consideraciones básicas para un adecuado aprendizaje. Perú. Alejandría.

“Hoy en día los chicos y chicas se desarrollen en un mundo muy diferente a los tiempos de infancia de sus padres y abuelos que utilizaban plumas, estampillas, postales y teléfono, en cambio hoy deben adaptarse a los nuevos servicios que prestan las nuevas tecnologías como: el celular, computadora e internet, televisión, videojuegos”.

En el siguiente apartado se visualizará el tipo de tecnologías que prefieren practicar en sus momentos libres los chicos y chicas encuestadas.

Tabla. 39

P.124-126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿Qué te gusta más?														
Opción	Grupo 2 10-14 años		Grupo 3 15- 18 años		Opción	Grupo 2: 10-14 años		Grupo 3 15-18 años		Opción	Grupo 2 10-14 años		Grupo 3 15-18 años	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Teléfono no móvil	10	52,63	10	62,5	Play Station 3	5	26,32	4	25	PSP	2	10,53	1	6,25
Videoj uegos	2	10,53	5	31,25	No lo sé	14	73,68	12	75	Nintend o DS	6	31,58	1	6,25
No lo sé	7	36,84	1	6,25						No lo sé	11	57,89	14	87,5
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

Se puede observar que en la siguiente pareja de cosas el grupo de 10-14 años de edad el 52,63% escoge al celular como su pantalla preferida, el 10,53% en cambio

prefieren usar los videojuegos, el 36,84% responden que no lo saben. Relativamente sucede con los jóvenes de 15-18 años el 62,5% es de su agrado utilizar el celular, mientras que el 31,25% señalan a los videojuegos, el 6,25% están inseguros por cuál decidir.

Consecutivamente entre la pareja de cosas, el 26,32% les gusta la PlayStation3, mientras que la mayoría el 73,68% no saben que decidir. Lo mismo ocurre con los jóvenes el 25% les gusta la PlayStation, el 75% no saben cuál opción escoger.

Por último está las siguientes opciones PSP, Nintendo DS por lo tanto el 10,53% de adolescentes encuestados prefieren la PSP, el 31,58% señalan el Nintendo DS como su favorito, el 57,89% contestan que no saben cuál elegir porque desconocen el uso total de los mismos. Similar existe en el grupo de jóvenes el 6,25% prefieren la PSP, el 6,25% les gusta el Nintendo DS, el 87.5% manifiestan que no sabe cuál será mejor de las opciones mencionadas

En conclusión los alumnos en general les gusta aprender a dominar los diferentes tipos de tecnologías que les rodea para disfrutar de los servicios que brindan, en contraste como lo señala Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes*. Quito Ecuador: Voluntad.

Que nuestros niños y jóvenes en la actualidad están rodeados, de las nuevas tecnologías pero su contacto con ellas se vuelven cada día más frecuentes por sus grandes beneficios que nos presenta como: gran facilidad de procesar información inmediata, y en la cual nos permite ahorra tiempo.

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.

A lo largo de la historia se han dado importantes cambios en las relaciones entre familia y escuela, pero en la actualidad estos dos elementos primordiales deben trabajar a la par, para de esta manera lograr un buen uso, aprovechamiento y valoración de los medios tecnológicos que hoy en día cada vez se integran en nuestras actividades cotidianas, sea en ámbito educativo, social y familiar. Es recomendable que los padres desde el momento de la concepción se mentalicen que tienen que estar muy cerca de sus hijos para compartir vivencias, porque serán padres hasta que mueran, saber que no es saludable darles a los hijos todo lo que pidan, comprándoles la conciencia con la billetera a causa de la orfandad, porque no

aprenderán a desear y a frustrarse, sentimientos necesarios para alcanzar metas difícil de lograr. Mosquera, S. (2009). Orfandad de los hijos. *Universo*, 44.

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar.

En este apartado podemos visualizar la relación que existe entre la tecnología y el entorno familiar de los estudiantes de noveno y segundo de bachillerato de la zona rural del cantón Pindal.

Tabla.40

p 11 ¿Tienes alguna ayuda a la hora de hacer la tarea?					p 12. ¿Qué ayuda recibes a la hora de hacer la tarea?				p 13. Cuando haces la tarea en casa ¿En qué lugar la haces habitualmente?					
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No	12	63,16	10	62,5	Me ayudan mis hermanos/as	5	50	3	42,86	En mi habitación	11	57,9	11	68,75
Si	7	36,84	6	37,5	Me ayuda mi padre	2	20	1	14,28	En una sala de estudio	2	10,52	3	18,75
					Me ayuda mi madre	3	30	3	42,86	En la sala de estar	6	31,58	1	6,25
										En la cocina	0	0	1	6,25
Total	19	100	16	100	Total	10	100	7	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia a la ayuda que reciben los chicos de 10-14 años de edad el 63,16% admiten que cuentan con la ayuda de sus padres para realizar las tareas del colegio no por egoísmo sino más bien porque las personas de esta zona en su mayoría carecen de una educación básica y se han dedicado más a los quehaceres domésticos, el 36,84% de alumnos si tienen la ayuda suficiente para realizar sus tareas porque en algunos de los casos tienen hermanos mayores en la cual les brindan conocimientos.

En el grupo de estudiantes de 15-18 años se observa que el 62,5% no tienen la ayuda para realizar sus tareas porque la mayoría de estudiantes viven lejos de las instituciones educativas, el 37,5% si reciben orientación en sus tareas sus padres se esfuerzan en ayudarles aunque sea pagando para que les bajen información del internet. En conclusión los chicos de este sector tienen muy poca ayuda en la hora de hacer la tarea porque sus familiares suelen estar ocupados, por ejemplo trabajando en la agricultura, en cambio hay padres que desean poder guiar a sus hijos pero su capacidad de estudio no les permite realizar tal cosa.

En referencia al tipo de ayuda que reciben los estudiantes encuestados, en el grupo de alumnos de 10-14 años el 50% que representa la mayoría, tienen la facultad de que sus hermanos les guían en sus tareas diarias, el 20% admite que su padre busca la manera de ayudarles, el 30% tienen la oportunidad de que su madre les acompañe en todos sus momentos. En lo que concierne al grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años el 42,86% de alumnos tienen la ayuda de sus hermanos, el 14,28% tienen la oportunidad de que sus padres estén con ellos para guíalos en lo que necesiten, mientras que el 42,86% es su madre que se esfuerza día a día en ayudarles en sus actividades. En conclusión a los estudiantes sus hermanos y su madre se dedican a ayudarles en cuanto sea necesario y así poder compartir conocimientos ideas y experiencias que fomenten al ámbito educativo.

Con respecto al lugar que ocupan para realizar la tarea se puede observar que en el grupo de niños y adolescentes 10-14 años el 57,9% de los chicos les gusta realizar las tareas en su habitación porque se sienten más en confianza, el 10,52% les gusta prepararse en una sala de estudio porque es apropiado para estos casos, el 31,58% en cambio utilizan la sala para estas tareas. En el tercer grupo el 68,75% que representa la mayoría se dedican a estudiar en su habitación porque allí tienen todo lo necesario, el 18,75% la sala de estudio es su lugar preferido, el 6,25% es más factible para ellos porque algunos de los familiares les pueden guiar en cualquier inquietud, el 6,25% le encuentran más favorable realizar en la cocina porque su madre les orienta cuando necesitan algo.

En conclusión los alumnos de ambas instituciones es de su preferencia realizar las tareas en su habitación porque es su espacio donde se sienten más a

gusto con más confianza en sí mismo. En contraste como señala Prensky, M. (2001). "Digital Natives, Digital Immigrants". Obtenido de www.planetadelibros.com.

“Se puede decir que los niños y jóvenes el lugar que más utilizan para el uso de las pantallas es la habitación ya que es su espacio donde se sienten más a gusto con más confianza en sí mismo”

Se puede conocer que en este ámbito educativo los adolescentes y jóvenes suelen ver la pantalla de la televisión juntamente con sus familiares y nos cuentan que suelen realizar alguna actividad mientras observan los programas de la televisión.

Tabla. 41

p 104 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?					p 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?					p 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
En mi habitación	0	0	2	11,8	Solo	7	24,14	6	18,75	Estudiar o hacer la tarea	8	33,33	7	28
En la habitación de un hermano	0	0	1	5,9	Con mi padre	4	13,79	5	15,63					
En la habitación de mis padres	3	25	2	11,8	Con mi madre	5	17,24	6	18,75	Hablar por teléfono	0	0	2	8
En la sala de estar	8	66,67	11	64,7	Con algún hermano	10	38,48	8	25	Leer	1	4,17	1	4
En la cocina	0	0	1	5,8	Con otro familiar	2	6,9	6	18,75	Dormir	2	8,33	0	0
En un cuarto de juegos	1	8,33	0	0	Con un amigo	1	3,45	1	3,12	Charlar con mi familia	5	20,84	4	16
Total	12	100	17	100	Total	29	100	32	100	Jugar	0	0	1	4
										Total	24	100	25	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

De acuerdo con la pregunta ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo? Del grupo de 10-14 años se considera que el 25% de estudiantes señalan que miran la televisión en la habitación de su hermano, el 66,67% de alumnos es de su preferencia ver la tele en la sala de estar por que se reúnen con toda su familia, más el 8,33% que representa lo mínimo suelen ver en un cuarto de juegos. En el grupo de 15-18 años de edad el 11,8% ven la tele en su habitación, el 5,9% de chicos miran la tele en la habitación de sus padres porque en ese lugar está ubicado, el 11,8% pueden ir a la habitación de sus hermanos para obtener estos servicios el 64,7% que representa a la mayoría de estudiantes utilizan la televisión para distraerse con todos en la sala de estar, el 5,8% suele tener la televisión en la cocina para estar en contacto con ella. En definitiva en ambos grupos suelen ver la televisión en la sala de estar, para que todos sus familiares puedan disfrutar de esta pantalla tecnológica sin ningún inconveniente.

En referencia a la compañía que tienen los adolescentes de 10-14 años cuando ven la tele el 24,14% de alumnos suelen ver la tele solo, el 13,79% nos cuentan que su padre los acompaña en esos momentos, el 17,24% manifiestan que su madre los observa mientras ven la tele, el 38,48% de encuestados responden que su hermano suele estar con frecuencia con ellos en aquellos instantes, el 6,9% que representa lo mínimo contestan que es algún familiar cercano (primo, tío, abuelo) quien conoce sus gustos porque lo acompaña cada vez a ver las programaciones de la televisión, el 3,45% responden que es algún amigo quien suele estar acompañándoles con más frecuencia.

En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años el 18,75% de chicos solos saben estar viendo la tele, el 15,63% manifiestan que su padre suele acompañarlos a mirar la televisión, el 18,75% nos cuenta que es más su madre quien está con ellos en esos momentos, el 25% de jóvenes y señoritas señalan que es un hermano quién esta acompañándoles en aquellos instantes, el 18,75% admiten que es un familiar cercano (primo ,abuelo, tío) quien está con ellos con más frecuencia observando la tele, el 3,12% en cambio dice que es un su fiel acompañante.

En conclusión se puede determinar que los estudiantes suelen ver televisión acompañados de sus familiares para que esta tecnología se utilicen de una manera adecuada y por consiguiente evitar los contenidos de violencia que se transmite este

medio de comunicación, en la cual influye en la conducta de los adolescentes y jóvenes convirtiéndose más agresivos con los demás.

Según la tabla estadística, el grupo de noveno año el 33,33% hacen la tarea mientras ven la tele el 33,33% manifiesta que comen mientras ven la tele el 4,17% responden que leen, mientras observan la televisión, el 8,33% duermen con la televisión encendida, el 20,84% dialogan con su familia al mismo instante que observan la tele es por aquello que en varias ocasiones no toman en cuenta los consejos que les brindan los demás. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años de edad el 28% de alumnos hacen la tarea mientras ven la tele, el 40% están almorzando o merendando y viendo la tele a la vez, el 8% manifiestan que conversan por teléfono, al mismo tiempo que miran la tele, el 4% leen las lecturas obligatorias del colegio mientras ven la pantalla de la televisión el 16% nos cuentan que conversan con la familia con la tele encendida, el 4% suelen jugar en el mismo momento que miran la televisión.

En conclusión se determina que los estudiantes de ambas instituciones suelen estar viendo la tele mientras almuerzan o hacen las tareas, se puede decir que los jóvenes de hoy en día son tan activos que pueden hacer varias cosas a la vez como indica Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org. Los niños y jóvenes de nuestro país a temprana edad, es para ellos tan fácil de realizar varias cosas a la vez, muy diferente a los tiempos de antes que la televisión no les permitía concentrarse en el estudio diario, hoy en día se vuelve entretenido tener las tecnologías a la disposición de cada persona .

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

En este apartado se puede conocer las pautas de consumo de los estudiantes de noveno y 2do de bachillerato de la zona rural de Pindal, en relación con las tecnologías que acostumbran utilizar en su entorno familiar.

Tabla. 42

p 44 ¿Estás de acuerdo con alguna de las situaciones?					p 45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Me pongo nervioso o me enfadado cuando no puedo	1	6,25	0	0	No contesta	4	21	9	56,25
Creo que puedo poner cualquier foto/mía en el internet	3	18,75	1	11,11					
Creo que puedo poner cualquier foto/ video de mis amigos o familiares en internet	2	12,5	1	11,11					
No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis amigos o familiares	0	0	1	11,11	No	14	73,7	7	43,75
No estoy de acuerdo con ninguna	10	62,5	6	66,67	Si	1	5,3	0	0
Total	16	100	9	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia al tipo de situaciones que deben atravesar el grupo de adolescentes de 10-14 años el 6,25% de alumnos creen que se ponen nervioso cuando no los dejan navegar, el 18,75% creen tener la facultad de poner cualquier foto suya de sus amigos y familiares en el internet, el 12,5% Creen que pueden poner cualquier foto/ video de sus amigos o familiares en internet, el 62,5% admiten que no están de acuerdo con ninguna de las dos opciones que se presentan.

En el grupo de jóvenes y señoritas el 11,11% nos cuentan que pueden poner cualquier foto/mía en el internet, el 11,11% manifiestan que pueden poner cualquier foto/ video de sus amigos o familiares en el internet de, el 11,11% creen que no hay ningún problema que otra personas conozcan su vida personal, el 66,67% que se destaca como la mayoría en la cuan no están de acuerdo con ninguna de las anteriores.

En definitiva se diría que la mayoría de estudiantes tienen una actitud muy buena, porque no están de acuerdo con ninguna de las opciones presentadas, creen que toda persona debe ser tratada como tal, sin perjuicios sino más bien con amabilidad.

En referencia al uso del internet en el grupo de 10-14 años de edad el 21% de alumnos no contestan porque no utilizan este servicio, el 73,7% contestan que no discuten con sus padres unos como no les gusta utilizar otros porque tienen el permiso de usar con responsabilidad, el 5,3% admiten que si tienen esta dificultad debido que el gasto traspasa los límites. Algo muy diferente sucede con el grupo de jóvenes y señoritas el 56,25% no contestan porque desconocen el uso de esta tecnología, el 43,75% dicen que tienen una buena comunicación con sus padres.

En conclusión los alumnos no discuten con sus padres por el uso del internet porque hoy en día se ha convertido en una herramienta de comunicación muy útil para las personas que estudian en la cual ayuda al intercambio de la información para la realización de los trabajos individuales o en grupo. El acceso a internet lo encontramos en cualquier lugar público como: bibliotecas, restaurantes, hoteles, bares, centros comerciales y otra manera de obtener estos beneficios son las redes inalámbricas ya que es un servicio que nos evita estar en un solo sitio. Como señala Balaguer, R. (2005). *"El chat y el messenger": Instrumentos de entrenamiento en comunicación*. Obtenido de www.cibersociedadnet/archivo/.php?=209.

En el siguiente apartado se observará los inconvenientes que viven a diario los adolescentes y jóvenes de la zona rural del cantón Pindal, por usar constantemente el servicio del internet.

Tabla.43

P46. ¿Porqué motivos?			p 47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?				
Opción	Fr	%	Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
				Fr	%	Fr	%
Por el tiempo que paso conectado/a	1	100	No contesta	4	21	9	56,25
			No	14	73,7	7	43,75
			Si	1	5,3	0	0
TOTAL	1	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

De acuerdo con los inconvenientes que deben atravesar los adolescentes por el uso del internet el grupo de 10-14 años de edad en su mayoría nos cuenta que tienen dificultad por el tiempo que pasan conectado a internet lo que representa el 100%, por la corta edad que tienen, sus padres consideran esta tecnología la causantes de los problemas que con frecuencia se presentan, en el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años de edad no existe ningún dato lo cual demuestran no tener ninguna dificultad en este caso porque se consideran personas adultas con deberes y derechos de cumplir.

En referencia a la interrogante te castigan o te premian por el uso del internet? se puede entender que el 21% de estudiantes de 10-14 años de edad no contestan porque no disponen de este servicio, el 73,7% de los estudiantes dicen que no los premian por el uso del internet porque conocen su necesidad, mientras que el 5,3% señalan que si los castigan cuando utilizan demasiado tiempo. En el grupo de jóvenes y señoritas es diferente el 56,25% desconocen del uso, el 43,75% responden que no tienen ningún inconveniente porque sus padres creen que son personas adultas que actúan con responsabilidad.

En conclusión se puede determinar que los dos grupos encuestados no reciben castigo o premio por la utilización del internet porque está cerca y por lo tanto lo pueden encontrar en cualquier público Como señala Balaguer, R. (2005). "El chat y el messenger": Instrumentos de entrenamiento en comunicación. Obtenido de www.cibersociedadnet/archivo/.php?=209

Mediante este gráfico se observará la conducta de los padres de familia frente a las tecnologías que se promocionan hoy en día y en especial a los estudiantes de noveno y 2do de bachillerato.

Tabla.44

P 48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado /a internet?					P 49 Cuándo navegas por internet, según tus padres ¿Qué cosa no puedes hacer? Señala qué cosa te prohíben tus padres.				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Me preguntan qué hago	8	42,11	1	12,5	Comprar algo	6	21	1	7,14
Echan un vistazo	2	10,53	1	12,5	Chatear o usar el Messenger	2	7	0	0
Me ayudan, se sientan conmigo	1	5,26	0	0	Dar información personal	6	21	3	21,42
Miran mi correo electrónico	1	5,26	0	0	Suscribirme en algún boletín	0	0	1	7,14
Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	5,26	0	0	Acceder a una red social	0	0	1	7,14
Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a internet	1	5,26	0	0	Descargar archivos(programas, música, películas,	3	10	0	0
No hace nada	5	26,32	6	75	Ver videos o fotos	4	14	1	7,14
					Colgar videos o fotos	4	14	1	7,14
					Enviar mensajes a teléfonos móviles	0	0	1	7,14
					Enviar correos electrónicos	1	3	0	0
					Jugar	1	3	1	7,14
					No me prohíben nada	2	7	4	28,6
Total	19	100	8	100	Total	29	100	14	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia a la actitud que toman los padres de familia del grupo 10-14 años el 42,11% de estudiantes nos cuentan que sus padres si les preguntan que hacen en el internet, el 10,53% señalan que sus padres no se conforman con solo sino

mas bien echan un vistazo para observar que hacen el 5,26% manifiestan que les ayudan y se sientan con ellos para ayudarles, el mismo porcentaje nos cuentan que sus padres miran su correo electrónico, el mismo porcentaje se vuelve a repetir en el que señalan que sus padres hacen algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, el 5,26% señalan que sus padres les recomienda sitios para navegar o cómo acceder a internet, el 26,32% nos cuentan que no hacen nada porque sostienen una gran relación familiar. En el grupo de jóvenes y señoritas el 12,5% señalan que sus padres les preguntan que hacen para saber que están realizando sus hijos, el 12,5% nos cuentan que sus progenitores les echan un vistazo para brindarles su ayuda en caso que lo necesiten, el 75% manifiestan que sus padres no hacen nada porque en algunos de los casos suelen estar cansados del trabajo que realizan a diario. En conclusión se puede determinar que el segundo grupo encuestado sus padres les están controlando frecuentemente el uso del internet por que aún son jovencitos y se pueden dejar manipular en el momento que visiten páginas en la web que no son adecuadas para ellos, en cambio los padres de familia de los alumnos de 2do de bachillerato muy pocas veces los controlan porque son consideradas personas adultas con un criterio formado, no tan fácil se dejan convencer de lo presentan en la web.

Según las cosas que no pueden hacer por navegar en el internet se puede analizar que el grupo de 10-14 años el 21% señalan que les prohíben comprar algo, el 7% nos cuentan que sus progenitores les impide usar el internet para chatear, el 21% señalan que sus padres les prohíben dar información personal 14% de alumnos no pueden descargar archivos del internet, ver fotos, videos, el 14% de adolescentes nos señalan que sus padres les prohíben ver videos y fotos de la misma manera el mismo porcentaje señalan que no pueden colgar videos y fotos del internet, el 3% no pueden enviar correos electrónicos, el 3% no pueden utilizar el internet para jugar, el 7% de padres son muy permisivos que no les prohíben nada. Algo similar sucede con los más grandes el 7,14% señalan no deben comprar algo mediante el internet, el 21,42% no deben dar información personal, el 7,14% no pueden suscribirse en algún correo, el 7,14% les prohíben que accedan a una red social, el 7,14% no deben ver los videos, el mismo porcentaje admiten que no pueden colgar videos o fotos que muchas de las veces no son adecuadas para revisen constantemente, el 7,14% añaden que no pueden enviar mensajes el 7,14% jugar en red porque sus padres que van a descuidar sus estudios y por último el 28,6% señalan que sus padres no les prohíben nada

porque la confianza que tienen en ellos es muy buena. En conclusión los padres de familia de ambos grupos suelen dejar a sus hijos que utilicen el servicio del internet, pero para ello les aconsejan lugares que pueden encontrar la información que necesiten y por ende lugares que no deben dar información personal, para evitar caer en chantajes o estafas indebidas y porque no decir la violencia que es de gran preocupación el efecto que causa en la sociedad, y en varias ocasiones causa trastornos mentales de una manera u otra como lo indica. Livingstone, S. (2009). "Infancia y adolescencia en la sociedad de la información". Obtenido de www.planeta de libros .com/pdf492856.pdf.

En este apartado se conocerá la comunicación que existe entre los padres de familia e hijos, en referencia a la utilización de la pantalla de la televisión.

Tabla.45

p 107 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la tv?					p 108 ¿Porqué motivos?					p 109. ¿Te castigan o premian con la tele?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	6	31,58	0	0	Por el tiempo que paso viendo la tele	3	60	3	60	No contesta	6	31,58	0	0
No	8	42,11	11	68,75	Por el momento del día en el que veo la tele	1	20	1	20	No	12	63,16	16	100
Si	5	26,31	5	31,25	Por los programas que veo	1	20	1	20	Si	1	5,26	0	0
Total	19	100	16	100	Total	5	100	5	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

De acuerdo con la interrogante ¿Discutes con tus padres por el uso de la tv? se define que en el grupo de 10-14 años el 31,58%% no contestan, el 42,11% responden que no discuten con sus padres por el uso de la tv porque llegan aún acuerdo entre sí, mientras que el 26,31% admiten que si porque tienen hermanos y no los dejan ver sus programas favoritos, En el grupo de jóvenes y señoritas sucede algo diferente el 68,75% de estudiantes contestan que no porque no tienen ningún inconveniente con sus padres, el 31,25% señalan que tienen ninguna dificultad en este aspecto.

En referencia a los motivos que provocan su discusión el grupo del noveno año el 60% señalan que tienen inconvenientes por el tiempo que paso viendo la tele el 20% de estudiantes manifiestan que discuten por el momento del día en el que ven la tele el 20% señalan que tienen inconvenientes por los programas que ven, porque creen sus padres que no todos las programaciones son buenas, en varios ocasiones solo sirven de entretenimiento. Relativamente sucede con los jóvenes del 2do de bachillerato los mismos que nos cuentan los motivos que provocan su discusión, el 60% de jóvenes y señoritas señalan que tienen inconvenientes por el tiempo que paso viendo la tele, el 20%de estudiantes manifiestan que discuten por el momento del día en el que ven la tele, el 20% señalan que tienen inconvenientes por los programas que ven en la tele y no ayudan en casa a realizar cualquier actividad.

De acuerdo con la pregunta ¿Te castigan o te premian con la tele? El grupo de adolescentes de 10-14 años de edad, el 31,58% de estudiantes no contestan mientras que el 63,16% responden que no los castigan por estar viendo la tele, el 5,26% responden que si los castigan. Algo diferente sucede con los jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato el 100% nos cuentan que no los castigan sus padres por invertir demasiado tiempo mirando la televisión.

En conclusión los adolescentes del noveno año suelen estar con sus padres mientras ven la televisión, en el cual son ellos quienes los acompañan para evitar que sus hijos sean corrompidos por la sociedad que les rodea creando un ambiente afectivo de diálogo y confianza entre padres e hijos, reconociendo que cada ser humano somos diferentes con sus particularidades y diferencias con humores y personalidades únicas como indica. Mosquera, S. (2009). Orfandad de los hijos. *Universo* , 44.

En este apartado se conocerá la comunicación que existe entre los padres de familia e hijos, en referencia a las programaciones de la televisión.

Tabla. 46

p 110. Cuándo ves la televisión en familia ¿quién decide que programa mirar?					p 112 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver?					p 113. ¿De qué tipo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	6	31,58	0	0	No contesta	6	31,58	0	0	Películas	2	40	6	54,54
Yo mismo	7	36,84	9	56,25	Me dejan ver todos los programas	10	52,63	8	50	Dibujos animados	0	0	1	9,1
Mis hermanos/as	1	5,26	2	12,5	Si hay programas que no me dejan ver	3	15,79	8	50	Deportes	0	0	2	18,18
Mi padre	3	15,79	2	12,5						Series	2	40	2	18,18
Entre todos lo negociamos	2	10,53	3	18,75						Programas	1	20	0	0
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100	Total	5	100	11	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia a la televisión ¿Quién decide los programas? del grupo de niños y adolescentes, el 31,58% de encuestados se abstienen de contestar mientras que el 36,84% nos cuentan que son ellos mismo quienes determinan que programas mirar, el 5,26% señalan que sus hermanos/as son los que tienen la facultad de decidir el programa que desean ver, el 15,79% admiten que su padre tiene la facultad de decidir el programa que van a ver en la televisión el 10,53% admiten que entre todos ellos llegan a un acuerdo porque todos tienen los mismos derechos es digno de admirar. En el grupo de jóvenes y señoritas el 56,25% de alumnos son ellos mismo quién toman las decisiones, el 12,5% señalan que sus hermanos deciden el programa que va a ver, el 12,5% manifiestan que su padre es quién disponen el uso, el 18,75% nos cuentan que todos tienen la facultad de opinar.

En conclusión en el 9no año los estudiantes son sus padres quienes toman las decisiones, porque aún son menores de edad para elegir los programas, mientras que en el 2do de bachillerato son ellos mismo quienes deciden el programa que desean mirar. Referente a la interrogante ¿Hay algún programa que tus padres no te dejan ver? del grupo de niños y adolescentes de 10-14 años el 31,58% de estudiantes no contestan, el 52,63% señalan que sus padres los dejan ver todos los programas, el 15,79% consideran que los dejan ver algunos programas. En el grupo de jóvenes y señoritas el 50% tienen la facultad de ver la televisión a su gusto mientras que el 50% son controlados por sus padres. En definitiva en ambos grupos sus familiares son bien flexibles en la utilización de esta pantalla en la cual les permite analizar los contenidos y mediante aquello poder brindarles apoyo moral.

Según los datos obtenidos se puede establecer que en el grupo de noveno año de la parroquia de Chaquinal el 40% de los alumnos de este sector señalan que tienen inconvenientes para ver las películas que se promocionan hoy en día, el 40% no los dejan ver las series sus padres, mientras que el 20% no pueden ver programas del corazón porque sus padres creen que no es el momento adecuado de ver aquellos programas. En el grupo de 2do de bachillerato de la parroquia Doce de Diciembre, el 54,54% manifiestan que no pueden ver las películas, el 9,1% no pueden ver sus dibujos animados, el 36,36% consideran que sus programas favoritos no pueden ver como lo son deportes y series.

En definitiva en ambos grupos tienen inconvenientes a la hora de ver películas porque son programas que causan trastornos mentales en los niños y adolescentes y las series demuestran aspectos no reales por lo cual no son adecuados para los chicos y porque no decir la violencia que es de gran preocupación el efecto que causa en la sociedad, como lo indica. Livingstone, S. (2009). *"Infancia y adolescencia en la sociedad de la información"*. Obtenido de [www.planeta de libros .com/pdf492856.pdf](http://www.planeta.de/libros.com/pdf492856.pdf).

5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a las familias

Las tecnologías se han convertido en una forma de entretenimiento que poco a poco van formando parte de la vida diaria y ocupando cada vez más el tiempo de los adolescentes y jóvenes de los sectores rurales del cantón Pindal.

Tabla 47

p 28. ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet?					p 98. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2o de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Familia	2	9,52	0	0	Familia	1	10	0	0
Amigos	3	14,28	0	0	Amigos/as	1	10	2	66,67
Estudios	4	19,1	2	16,67	Estudios	1	10	0	0
Deporte	3	14,3	2	16,67	Deporte	2	20	0	0
Lectura	1	4,7	1	8,33	Lectura	1	10	0	0
Televisión	3	14,3	1	8,33	Televisión	2	20	0	0
Videojuegos	0	0	1	8,33	A nada	2	20	1	33,33
Hablar por teléfono	0	0	1	8,33					
A nada	5	23,8	4	33,34					
Total	21	100	12	100	Total	10	100	3	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Según los datos obtenidos se considera que en el grupo de 10-14años el 9,52% admiten que han descuidado estar con su familia por dedicar demasiado tiempo al internet, el 14,28% señalan que a sus amigos íntimos los han descuidado por estar conectado con frecuencia a las nuevas tecnologías, el 19,1% nos cuenta que se han despreocupado de sus estudios por estar en la red, el 14,3% contestan que no han ido a distraerse en el deporte por estar conectados en el internet, el 4,7% de estudiantes responden que no practican lecturas porque todo se encuentra en la red, el 14,3%

señalan que poco se dedican ver la televisión porque todo lo que necesitan lo encuentran en el internet con más rapidez, el 23,8% dicen que no descuidan a nadie porque se dedica al internet una cierta hora. En el grupo de adolescentes y jóvenes de 15-18 años el 16,67% creen que han descuidado los estudios, el 16,67% señalan que no han ido hacer deporte por estar conectados en la red, el 8,33% se han de las lecturas, el mismo porcentaje manifiesta que se han despreocupado de ver la televisión por estar en el internet, sumando las dos frecuencias siguientes el 16,66% nos cuentan que han descuidado hablar por teléfono y practicar los videojuegos, el 33,34% de estudiantes responden que no ha descuidado a nada. En definitiva los alumnos encuestados manifiestan que no le han quitado tiempo a nada por utilizar internet porque saben distribuir bien su tiempo para no descuidar a sus amigos y familiares.

Rigiéndose a la interrogante ¿A qué les ha quitado tiempo por usar los videojuegos? En el grupo de 10-14 años el 10% añaden que se han olvidado de su familia, uniendo las dos frecuencias siguientes el 20% señalan que han descuidado a sus amigos y estudios, el 20% nos cuentan que no han practicado el deporte por estar practicando los videojuegos, el 10% no realizan lecturas por estar entretenidos, el 20% han descuidado ver la televisión, el 20% señalan que a nada. En el grupo de jóvenes y señoritas el 66,67% se han descuidado de sus amigos, mientras que 33,33% creen que no han descuidado a nadie.

En definitiva los encuestados de ambas instituciones educativas manifiestan que han descuidados a sus amigos, familiares, estudios, deportes, porque la evolución tecnológica que tiene estos medios de entretenimiento es enorme que lo hace más llamativo e interesante para los adolescentes y jóvenes que los incita estar conectados con las nuevas tecnologías. “Hoy en día los niños y jóvenes les encantan que una información tenga algo de fantasía y creatividad para que llame su atención y así influya positivamente en el aspecto educativo y su desempeño en la vida cotidiana como manifiesta. Prensky, M. (2001). *"Digital Natives, Digital Immigrants"*. Obtenido de [www, planeta libros.com](http://www.planeta.libros.com).

5.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología con el ámbito escolar y familiar.

Las tecnologías se han convertido en la principal herramienta de información, investigación y aprendizaje que poco a poco van formando parte de la vida diaria de los adolescentes y jóvenes de los sectores rurales del cantón Pindal.

Tabla.48

P.18. ¿Tienes ordenador en casa?					p.19. ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?					P.20. ¿Tienes internet en tu casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	0	0	0	0	No contesta	17	89,48	16	100	No contesta	17	89,47	16	100
No	17	89,47	16	100	En mi habitación	1	5,26	0	0	No	2	10,53	0	0
Si	2	10,53	0	0	En la sala de estar	1	5,26	0	0					
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En base a la adquisición de las tecnologías el grupo de niños y adolescentes de 10-14 años el 89,47% de estudiantes no tienen un computador en casa, el 10,53% en cambio si tienen esta nueva tecnología. Algo diferente sucede con los jóvenes y señoritas porque no disponen de estos servicios lo que representa el 100%.

Rigiéndose a la interrogante se considera que en el grupo de noveno año el 89,47% que representa la mayoría no contestan porque no tienen este tipo de tecnología en casa, el 5,26% señalan que tienen en su habitación el computador, el 5,26% señalan que está en la sala para todo el que desee utilizar. En el grupo de 2do de bachillerato se abstienen de contestar porque no tienen este servicio a su disposición.

En referencia al servicio del internet en el grupo de niños y adolescentes de 10-14 años el 89,47% no responden lo que representa la mayoría, el 10,53% admiten que no tienen este servicio en casa porque los recursos no les abastecen. Algo muy diferente sucede con los chicos de 15-18 años, los mismos que se abstienen de contestar porque no tienen este servicio

En conclusión en ambos sectores encuestados, la mayoría de personas no tienen un computador en casa, peor aún el servicio de internet, en varios casos porque la economía de sus padres es baja y en otras ocasiones sucede que sus progenitores quieren evitar que sus hijos se pueda conectar con individuos extraños, en la cual reciben información no deseada de distinta naturaleza (comercial, sexual, violenta) o de ser acosados e incluso de ser estafado como lo indica Livingstone, S. (2009). "Infancia y adolescencia en la sociedad de la información". Obtenido de www.planeta de libros .com/pdf492856.pdf.

21. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa(antivirus, filtro de contenidos).

En base a la interrogante no se observa ninguna tabla estadística por motivo que no existe respuesta alguna de los estudiantes, porque desconocen del uso total del antivirus.

En el siguiente apartado se visualizará el uso de internet en las instituciones educativas de las parroquias Chaquinal y Doce de Diciembre.

Tabla.49

P.20. ¿Tengas o no internet en tu casa ¿ sueles utilizarlo?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No	4	21,1	9	56,25
Si	15	78,9	7	43,75
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia al servicio del internet del grupo de adolescentes de noveno año el 21,1% responden que no utilizan el servicio de internet, el 78,9% que representa una mayoría si están familiarizados con estas tecnologías. El cambio en el grupo de jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato el 56,25% desconocen el uso de la misma, el 43,75% si utilizan con más frecuencia estos servicios.

En definitiva se determina que en ambos grupos encuestados de diferentes instituciones educativas utilizan el internet para la realización de las tareas porque todas las informaciones que necesitan la encuentran en un instante y la mayor parte de la personas se benefician de esta pantalla ya que su gran impacto que presenta va cada día en aumento formando en sí una de las herramientas más utilizadas hoy en día como indica Balaguer, R. (2005). *"El chat y el messenger": Instrumentos de entrenamiento en comunicación*. Obtenido de www.cibersociedadnet/archivo/.php?=209.

5.4. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.

Las redes sociales forman parte de la vida diaria de las personas, por lo general los adolescentes y jóvenes son los que más están relacionados con las nuevas tecnologías porque demuestran demasiada importancia y le dedican la mayor parte de su tiempo a las redes sociales para estar constantemente comunicados y poder enviar fotos o vídeos al instante y experimentar así cada día estas formas de relacionarse y expresar sus sentimientos e informaciones de su vida privada con otras personas.

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

En este apartado se visualizará el conocimiento que tienen los estudiantes encuestados en referencia a las nuevas tecnologías.

Tabla. 50

p 16. La última vez que te dieron las notas ¿cuáles de estás asignaturas aprobaste?					p 17. ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Todas	17	89,48	15	93,75	No, ninguno	13	68,42	13	81,25
Matemática	1	5,26	1	6,25	Si, algunos(menos de la mitad)	6	31,58	0	0
Otra	1	5,26	0	0	Si, casi todos(más de la mitad)	0	0	3	18,75
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Según la tabla estadística se puede entender que el grupo de adolescentes y jóvenes de 10-14 años el 89,48 indican a ver aprobado todas, el 5,26% señalan que ha pasado solo matemáticas, el 5,26% nos cuenta que otra materia son las que está bien. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años el 93,75% manifiesta haber aprobado todas lo que significa que la mayoría de estudiantes están muy bien, sólo el 6,25% consideran que en matemáticas están bien.

En referencia a las enseñanzas de los profesores del grupo de estudiantes de noveno año, el 68,42% añaden que ningún profesor utiliza internet para explicar su materia, el 31,58% que es la cantidad mínima que menos de la mitad si utilizan este servicio. El grupo de jóvenes y señoritas, el 81,25% manifiestan que ninguno de los

profesores enseñan con la información del internet, mientras que el 18,75% señalan que casi más de la mitad utilizan estas nuevas tecnologías.

En conclusión los alumnos de ambas instituciones educativas admiten estar totalmente bien en todas las materias por que en todas les ponen todo el desempeño en la hora de realizar las tareas. Aunque los profesores de ambas colegios no utilizan el internet para buscar información que les permita explicar su materia, en varios casos no utilizan porque no dominan bien esta tecnología y porque no se ha conocido ninguno de esos instrumentos en los tiempos de antes, peor para utilizar, sin embargo por los grandes servicios que prestan con el pasar del tiempo, debido a las circunstancias deben acceder a ellas para así obtener sus beneficios como nos indica Prensky, M. (2001). "*Digital Natives, Digital Immigrants*". Obtenido de [www, planeta libros.com](http://www.planeta.libros.com).

Conocimiento del internet: Utilización de las páginas web.

Tabla. 51

p 27. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?					p 30. Cuándo visitas páginas web, ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Nadie he aprendido yo solo	7	41,18	1	14,29	Deportes	3	10,71	1	9,1
Algún hermano/a	2	11,77	0	0	Programas de televisión	1	3,57	2	18,2
Algún amigo	1	5,88	0	0	Noticias	1	3,57	0	0
Mi madre	1	5,88	0	0	Educativos	12	42,86	3	27,3
Algún profesor/a del colegio	6	35,29	6	85,71	Culturales	0	0	1	9,1
					Juegos	6	21,43	0	0
					Música	4	14,29	4	36,3
					Humor	1	3,57	0	0
Total	17	100	7	100	Total	28	100	11	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18años) 9no y 2do de bachillerato.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Rigiéndose a la tabla estadística se puede establecer que el 41,18% señalan que por sí solos han aprendido manejar el internet, el 11,77% responden que su hermano les ha indicado para usar el internet, el 5,88% nos cuenta que un amigo les ha indicado el manejo de aquella tecnología, el 5,88%% señalan que sus madre los

guía en todo lo que necesitan y el 35,29% contestan que algún profesor de clase les ha orientado.

En el siguiente grupo el 14,29% añaden que por sí solos han tomado la iniciativa de aprender, mientras que el 85,71% consideran que su profesor les enseñó el manejo de la misma.

En base a las páginas web del grupo de adolescente de 10-14 años el 10,71% les gusta visitar a la web para ver los deportes, sumando las siguientes frecuencias el 7,14% les gusta ver los programas de la televisión y noticias, el 42,86% manifiestan que lo utilizan programas educativos, el 21,43% lo utilizan para ver programas culturales 14,29% les beneficia para divertirse con los juegos que presentan, el 3,57% lo usan para reírse un momento con el buen humor. En el grupo jóvenes y señoritas el 9,1% lo consideran para ver deportes, el 18,2% les gusta ver los programas de televisión, el 27,3% les gusta los contenidos educativos, el 9,1% les gusta los contenidos culturales, el 36,3% lo visitan para descargar música del momento.

En definitiva se considera que los alumnos de noveno año han aprendido a utilizar estos servicios por sí solos, en cambio los chicos de 2do de bachillerato ha sido algún profesor quien les ha enseñado a utilizar la línea del internet, por lo tanto son los adolescentes quienes acceden con más frecuencias a las páginas web para encontrar las informaciones que necesitan en un instante, de tal manera que incide a conectarse con aquellos sitios como señala Groos, B. (2003). *"Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje, el uso de los videojuegos en la enseñanza"*. Obtenido de http://reddigital.cnice,mecd.es/3/firmas_gros.ind.html.

Utilización del servicio de internet por los estudiantes de noveno año y 2do de bachillerato de la zona rural del cantón Pindal.

Tabla. 52

p 31. ¿Te sueles comunicar con algunos amigos a través de internet?					p 32., Mientras chateas o estás en el Messenger...				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	4	21,1	9	56,25	No contesta	12	63,16	15	93,75
Con chat	7	36,8	1	6,25	Siempre me muestro como soy	7	36,84	1	6,25
Con ninguna de las anteriores	8	42,1	6	37,5	Total	19	100	16	100
Total	19	100	16	100					

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En base a la tabla estadística se puede analizar que del grupo de adolescentes de 10-14 años el 21,1% se abstienen de contestar, el 36,8% suelen comunicarse con chat, mientras que el 42,1% manifiestan con ninguna de aquellas que se mencionan. En el siguiente grupo de jóvenes y señoritas el 56,25% que representa la mayoría no contestan, el 6,25% indican que se comunican con chat, el 37,5% señalan que no utilizan ninguna de las anteriores.

En el Messenger los chicos de noveno año el 63,16% no utilizan por tanto no contestan, el 36,84% manifiestan que siempre se consideran como son como son en cualquier lado que se encuentren. En cambio los chicos de 2do de bachillerato el 93,75% que significa una mayoría total no responden porque desconocen el uso del Messenger, mientras que el 6,25% que si utilizan indica que cada uno debemos demostrar lo que somos para evitarnos problemas en lo posterior.

En conclusión se manifiesta que una mínima parte de estudiantes suelen comunicarse con sus amigos a través de internet porque en algunos de los casos no les alcanza el dinero para gastar en estos servicios pero cuando tienen la oportunidad de chatear les gustan, ser originales demostrar todo lo que son para evitar problemas en lo

posterior, ellos consideran esta tecnología útil para comunicarse y compartir información de diferente manera, en la que permite estar en contacto con las demás áreas del conocimiento. Como manifiesta Sancho, J. (1994). *Para una tecnología educativa*. Horsori Barcelona.

Utilización de las páginas web por los estudiantes de noveno año y 2do de bachillerato de las instituciones educativas de las zonas rurales del cantón Pindal.

Tabla. 53

p 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?					P42 ¿Con qué contenido?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Fr	%
	Fr	%	Fr	%			
No contesta	4	21,1	9	56,25	Educativos	3	60
No	12	63,1	7	43,75	Juegos	1	20
Si	3	15,8	0	0	Historia personal	1	20
Total	19	100	16	100	TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

De acuerdo con la tabla estadística del grupo de adolescentes de 10-14 años el 21,1% no expresan respuesta alguna, el 63,1% manifiestan que no, tan solo el 15,8% indican que si han hecho una página web, En el siguiente grupo de jóvenes y señoritas el 56,25% desconocen por tanto no responden, el 43,75% señalan que no ha tenido la oportunidad de hacer la página web.

Rigiéndose a los datos presentados del grupo de noveno año de la parroquia de Chaquinal el 60% manifiestan que han hecho un página web con contenido educativo, el 20% la realizado para tener como distraerse en sus momentos libres, el 20% para crear una historia de todo lo que acontece a lo alargo de su vida personal. En el grupo de jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato de la parroquia de Doce de Diciembre no existe ninguna contestación porque ellos desconocen del uso correcto de la misma, suelen ser sus amigos quienes les ayudan en este caso. En definitiva de

los estudiantes encuestados, los jóvenes no han tenido la oportunidad de hacer una página web, en cambio el grupo de adolescentes ha tenido la oportunidad de hacer una página web para acceder a los servicios que brinda esta pantalla es un instrumento más, que está al servicio de cada persona y en especial al aula como lo indica Ortega, J. (2005). *Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos*. Obtenido de www.dewey.uab.es.

Conocimiento y actitudes de los chicos encuestados, acerca de la página web.

Tabla 54

P43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia?		
Opción	Fr	%
Compartir información con conocidos	2	50
Darme a conocer y hacer amigos	1	25
Ser útil para otros interesados en el tema	1	25
TOTAL	4	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Institución: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B.

En referencia a la interrogante ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web? del grupo de adolescentes de 10-14 años el 50% de estudiantes señalan que es útil la web para compartir información con sus amigos y a llegados, el 25% indican que es importante para darse a conocer y tener nuevas amistades, el 25% manifiestan que permite ayudar a otras personas que necesiten una orientación suya. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años no existe respuesta alguna porque sus conocimientos no les permiten beneficiarse con esta red de comunicación. En conclusión son los adolescentes los que constantemente acceden a las redes del internet para obtener las informaciones que deseen con el fin de realizar los trabajos con mayor facilidad y buscar alegrar la vida de todas las personas que lo necesitan. Ya que gracias a su uso nos ayuda ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero. Como lo señala Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes*. Quito Ecuador: Voluntad.

Actitudes de los adolescentes y jóvenes frente a las redes sociales.

Tabla. 55

p 50. Cuando utilizas Internet ¿ cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor(familia, amigos profesores)				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	4	21,1	9	56,25
Un principiante	5	26,3	4	25
Tengo un nivel medio	8	42	3	18,75
Mi nivel es avanzado	1	5,3	0	0
Soy todo un experto	1	5,3	0	0
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En base a los datos obtenidos del grupo de adolescentes de 10-14 años el 21,1% de encuestado no contestan, el 26,3% se creen un principiante frente a sus familiares, el 42% se consideran tener un nivel medio con respecto a estos conocimientos, el 5,3% creen tener un nivel avanzado en conocimientos, el mismo porcentaje 5, 3% añaden ser todo un experto en este ámbito tecnológico. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años el 56,25% se abstienen de contestar, mientras que el 25% manifiestan ser unos principiantes en el manejo del internet, y por último el 18,75% se dicen tener un nivel medio para poder acceder a esta red. En definitiva se puede considerar que los chicos de la parroquia de Chaquinal tienen conocimientos más avanzados en el aspecto de la computación, a diferencia de los jóvenes que muy poco dominan este servicio. Es importante enfatizar que los chicos tienen una habilidad para acceder rápidamente a estos servicios como el internet como lo indica García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág. pag.45.

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

En este apartado se visualizará el uso de las tecnologías por parte de los adolescentes y jóvenes en relación al ámbito escolar y familiar.

Tabla.56.

p 25. ¿En qué sueles usar internet para (navegar, chat, e-mail)?					p 26 La mayoría de la veces que utilizas internet sueles estar....				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
En el colegio	1	5,26	0	0	Sólo	7	35	2	28,57
En un ciber	2	10,53	4	57,14	Con amigos	7	35	5	71,43
En un lugar público	13	68,42	3	42,86	Con hermanos	4	20	0	0
En casa de un amigo	2	10,53	0	0	Con mi madre	2	10	0	0
En casa de un familiar	1	5,26	0	0					
Total	19	100	7	100	Total	20	100	7	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia al lugar que utilizan el servicio de internet del grupo de adolescentes de 10-14 años el 5,26% de alumnos indican que usan internet pero en el colegio en el cual pertenecen, el 10,53% señalan que utilizan en un ciber cercano, el 68,42% nos cuentan que lo usan en un lugar público, el 10,53% lo utilizan en casa de un amigo, el 5,26% admiten que en casa de familiar utiliza este servicio. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15.18 años el 57,14% lo utilizan en un ciber más cercano, el 42,86% de encuestados tratan de utilizar aunque sea en un lugar público.

De acuerdo con la tabla estadística en el grupo de noveno año el 35% suelen estar solos cuando utilizan internet, el 35% les gusta estar con amigos, el 20% señalan que sus hermanos les acompañan en la utilización de estas tecnologías, el 10% dicen que su madre está con ellos en estos momentos. En el tercer grupo el 28,57% suelen estar solos mientras usan el internet, el 71,43% van con amigos a un ciber. Los chicos de ambos grupos suelen usar el internet de un lugar público porque les resulta más

económico, cuando pueden lo utilizan pueden ir acompañados de sus amigos para realizar cualquier actividad sea individual o grupal con el fin de de realizar las trabajos con mayor facilidad, gracias a su uso nos ayuda ahorrar tiempo, esfuerzo y dinero. Como lo señala Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes*. Quito Ecuador: Voluntad.

En este apartado se visualizará el uso del internet por parte de los adolescentes y jóvenes en relación al ámbito escolar y familiar.

Tabla. 57

p 29. ¿Para qué sueles usar internet?					p 33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿Usas webcam?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
	Para visitar páginas web	8	42,1	6		60	No contesta	12	63,1
Envío de SMS	2	10,53	0	0	Nunca	3	15,8	1	6,25
Compartir videos, fotos	3	15,79	0	0					
Para usar el correo electrónico	3	15,79	1	10					
Radio digital	0	0	1	10	A veces	4	21,1	0	0
Para usar programas(Word, Excel)	1	5,26	1	10					
Para descargar música	2	10,53	1	10					
Total	19	100	10	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Resaltando la interrogante ¿Para qué sueles usar internet? El grupo de adolescentes de 10-14 años el 42,11% señalan que utilizan el internet para visitar páginas web, el 10,53% responden que lo utilizan para enviar SMS, sumando las dos frecuencias siguientes se observa que el 31,58% lo consideran para compartir videos, mediante el uso del correo electrónico, el 5,26% indican que es necesario usar programas de (Word, Excel), el 10,53% en cambio les gusta para descargar música. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años se observa que el 60% les gusta visitar páginas web, uniendo dos frecuencias obtenemos que el 20% de estudiantes

les gusta para usar el correo electrónico y el radio digital, mientras que el 20% de estudiantes lo utilizan para descargar música y ver programas mediante el internet.

De acuerdo con la tabla estadística del grupo de adolescentes de noveno año el 63,1% no responden la pregunta, el 15,8% admiten que nunca usan el webcam, el 21,1% señalan que a veces utilizan estas páginas, en el siguiente grupo de jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato el 93,75% desconocen del uso del webcam, el 6,25% por igual responden que nunca lo utilizan.

En definitiva se diría que la mayoría de estudiantes suelen visitar páginas web para encontrar información importante que le sean factibles en sus tareas diarias aunque son pocos los que acceden a estos servicios que brinda un fácil acceso a la información en la que pueden desarrollar sus efectos cognitivos actitudinales y conceptuales en el ambiente educativo, en la cual se mantiene un intercambio de información valiosa entre profesores y alumnos como lo indica. Larra, M. (2005). "Los menores en la red: comportamientos navegación segura" Fundación AUNA Madrid. Obtenido de www.fundacionauna.com/documentos/análisis/cuadernos/los_menores_red.dpd.

Conocimiento del internet y uso del Messenger.

Tabla.58

p 34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar?					p 35. Has conocido en persona algún de tus amigos virtuales?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
Con mis amigos	6	50	1	100	No contesta	12	63,16	15	93,75
Con mi familia	5	41,67	0	0	No tengo ninguno	3	15,79	1	6,25
Con amigos virtuales	1	8,33	0	0	Tengo, pero no los conozco	3	15,79	0	0
					Tengo y he conocido alguno	1	5,26	0	0
Total	12	100	1	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En base a los datos estadísticos se puede analizar que en el grupo de adolescentes de 10-14 años el 50% señalan que mientras se encuentran en el Messenger les gusta chatear con sus amigos, el 41,67% de encuestados suelen chatear con sus familiares, el 8,33% para comunicarse con sus amigos virtuales. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años manifiestan que se comunican con sus amigos íntimos lo que representa el 100%. De acuerdo con la interrogante ¿Has conocido en persona algunos de tus amigos virtuales? En el grupo de adolescentes de 10-14 años el 63,15% no contestan, el 15,79% añaden que no tienen ningún amigo virtual, el 15,79% manifiestan que tienen pero no han tenido la oportunidad de conocerlos en persona, el 5,26% dicen que tienen y los han podido conocer. En el grupo de los jóvenes y señoritas de 15 -18 años el 93,75% no responden porque no tienen la oportunidad de acceder a esta red, mientras que el 6,25% señalan que no tienen ningún amigo virtual.

En conclusión los chicos mientras chatean suelen comunicarse con sus amigos para informarse de alguna tarea y son los adolescentes son los que tienen más amigos virtuales porque dominan más el internet, mientras que el grupo de jóvenes dominan muy poco este servicio. Es importante enfatizar que los chicos tienen una habilidad para acceder rápidamente a estos servicios como el internet como lo indica García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág. pag.45.

Utilización del internet para jugar en red.

Tabla 59

p 36. ¿ Suelas usar internet para jugar en red?					P37. ¿A qué tipo de juegos en redes has jugado últimamente?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Fr	%
	Fr	%	Fr	%			
No contesta	4	21,1	9	56,25	Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	4	57,14
No	10	52,6	7	43,75	Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	2	28,57
Si	5	26,3	0	0	Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	1	14,29
Total	19	100	16	100	TOTAL	7	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

De acuerdo con la tabla establecida del grupo de adolescentes de 10-14 años el 21,1% se abstienen de contestar porque no tienen estos servicios, el 52,6% señalan que usan internet para sus necesidades menos para jugar en él, el 26,3% indican que si les gusta divertirse en esta nueva tecnología. En el grupo de jóvenes y señoritas el 56,25% no responden, el 43,75% manifiestan que no usan este servicio para jugar porque algunas de las veces sus padres no les permiten. En conclusión de ambos grupos encuestados el de los adolescentes suelen utilizar el internet para jugar en red para salir de la rutina y alegrar su vida un momento.

En referencia a la pregunta ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? El grupo de adolescentes de noveno año, el 57,14% señalan que último juego que han practicado últimamente es el juego de carreras, el 28,57% indica que el último que jugaron es el de estrategias y batalla, el 14,29% suelen recordar que jugaron el de deportes por lo que se diría que es uno de los grupos que cada día desarrollan su nivel visual auditivo y esto beneficia bastante en su estudio. En el grupo de 2do de bachillerato no tenemos ningún resultado porque desconocen de los pasos que se deben seguir para poder desenvolverse en los juegos mencionados.

En conclusión los videojuegos se van convirtiendo en una forma de entretenimiento que va formando parte en la vida diaria del niño y del adolescente la gran expectativa que tiene es debido que contiene acción, en la cual invita a competir e introducir aun mundo casi real se dice por las imágenes que presenta. Valer, J. (2009).

Como Hablar con los hijos?. Lima Perú: Amex Sac.

Conocimiento y utilización de las redes sociales (Tuenti, Faceboók, etc.)

Tabla 60

P38. Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?			p 39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Faceboók, etcétera)?				
Opción	Fr	%	Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
				Fr	%	Fr	%
No estoy de acuerdo con ninguna	5	100	No contesta	4	21,1	9	56,25
			No	11	57,8	7	43,75
			Si	4	21,1	0	0
TOTAL	5	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia a la tabla estadística del grupo de adolescentes de 10-14 años se considera que no están de acuerdo con las opciones presentadas lo que representa el 100%. En el grupo de jóvenes y señoritas no existe respuesta alguna porque no utilizan esta tecnología. De acuerdo con la utilización de las redes sociales del grupo de noveno año el 21,1% no responden aquella pregunta, el 57,8% manifiestan que no utilizan redes sociales mientras utilizan el internet, mientras que el 21,1% señalan que si utilizan las redes sociales para realizar sus tareas diarias. En el grupo de jóvenes y señoritas el 56,25% no contestan, el 43,75% indican que no tienen la oportunidad de acceder a estas redes sociales.

En conclusión los estudiantes del noveno año pertenecientes a la parroquia de Chaquinal suelen utilizar las redes sociales para encontrar informaciones que le sean útiles en su vida diaria usando dispositivos de reproducción de sonido, tales como altavoces y auriculares como nos indica Lopez, N. (2000). "La Adicción a internet". Obtenido de [www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a internet](http://www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a%20internet).

En el presente gráfico se visualizará las redes sociales que suelen usar los chicos de la parroquia de Chaquinal.

Tabla.61

P40 ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar?		
Opción	Frecuencia	%
Faceboók	4	80
Otras redes sociales	1	20
TOTAL	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Institución: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B.

De acuerdo con la pregunta ¿Puedes indicarnos qué redes sociales suelen utilizar? Del grupo de adolescentes de 10-14 años el 80% de estudiantes suelen utilizar el Faceboók porque les parece más conocido el 20% señalan que utilizan otras redes sociales por lo tanto suelen estar más informados de lo que sucede a nivel nacional. Mientras que el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años no responden porque no tienen conocimiento de estos servicios.

En conclusión se puede enfatizar que son los adolescentes de la parroquia de Chaquinal quienes están en contacto con las redes sociales, quizás por la gran demanda que se da en este lugar, y porque es una red de internet con millones de computadoras repartidas en el mundo que pueden comunicarse entre sí. Es un "mar" donde navegan millones de usuarios con la posibilidad de trabajar, comprar vender, consultar oír música, etc. Como indica Balaguer, R. (2005). "El chat y el messenger":Instrumentos de entrenamiento en comunicación. Obtenido de www.cibersociedadnet/archivo/.php?=209.

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

En este el siguiente apartado se visualizará el tiempo que invierten en la utilización de las nuevas tecnologías, los estudiantes de noveno año del colegio Ramón Riofrío Bustamante y los jóvenes de 2do de bachillerato del colegio Dr. Clotario Paz Paladines.

Tabla. 62

p 23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?					p 24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	4	21,1	9	56,25	No contesta	4	21,1	9	56,25
Menos de una hora	8	42,1	4	25	Entre una y dos horas	2	10,5	2	12,5
Entre una y dos horas	4	21,1	1	6,25	Más de dos horas	1	5,3	0	0
No lo sé	3	15,7	2	12,5	Nada	5	26,3	5	31,25
					No lo sé	7	36,8	0	0
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Con respecto al tiempo que dedican a las nuevas tecnologías los adolescentes de 10-14 años, el 21,1% de estudiantes no contestan, el 42,1% señalan que se dedican entre semana menos de una hora, el 21,1% en cambio nos cuentan que se dedican entre una hora y dos, el 15,7% manifiestan que no han tomado en cuenta el tiempo porque hay ocasiones que pueden ir. En el grupo de jóvenes y señoritas el 56,25% no responden, el 25% en cambio utilizan media hora diaria, el 6,25% señalan que lo usan entre una hora y dos horas, el 12,5% contestan que no saben qué tiempo pasan frente al internet.

En referencia al fin de semana los adolescentes de noveno año, el 21,1% no contestan, el 10,5% responden que utilizan este servicio, el 5,3% nos indica que usan

más de dos horas, el 26,35% recalcan que nada porque el lugar que alquilan no trabaja ese día, el 36,8% admiten que no han controlado la hora para saber qué tiempo invierten. El siguiente grupo de 2do de bachillerato, el 56,25% deciden no contestar, el 12,5% indican que se dedican los fines de semana entre una y dos horas, en cambio el 31,25% se quejan que no pueden acceder a este servicio con mayor facilidad porque en algunos de los casos no tienen este servicio en casa.

En conclusión de ambos grupos suelen utilizar el internet menos de una hora porque los niños y jóvenes de nuestros alrededores en su mayoría aún son analfabetos digitales pero debido al gran impacto que presenta día a día están poco a poco adaptándose con los medios digitales como indica. García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos*, pág. pag.45.

En el siguiente apartado se visualizará el tiempo que dedican los adolescentes y jóvenes a las nuevas tecnologías.

Tabla 63

p 102. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?					p 103. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión casa?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	6	31,6	0	0	No contesta	6	31,6	0	0
Menos de una hora	2	10,5	3	18,75	Menos de una hora	0	0	3	18,75
Entre una y dos horas	3	15,8	10	62,5	Entre una y dos horas	6	31,6	5	31,25
Más de dos horas	4	21,1	1	6,25	Más de dos horas	4	21,1	6	37,5
No lo sé	3	15,8	2	12,5	No lo sé	3	15,7	2	12,5
Nada	1	5,2	0	0					
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En base a los datos obtenidos del grupo el noveno año el 31,6% no responden, el 10,5% ven la televisión entre media hora, el 15,8% señalan que ven la tele entre una hora y dos horas diarias, el 21,1% tienen la oportunidad de estar al frente de esta pantalla más de dos horas, el 15,8% manifiestan que no han controlado el tiempo, en cambio el 5,2% admiten que no le dedican nada por lo que tienen que ayudar en casa. En el grupo de jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato, el 18,75% usan esta pantalla menos de una media hora, el 62,5% miran la tele hasta dos horas, en cambio el 6,25% tienen la facultad de estar mirando más de dos horas la televisión entre semana, en cambio el 12,5% consideran que no han controlado el reloj para ver el tiempo que están observando la tele.

En referencia al fin de semana se considera que el grupo de noveno año perteneciente a la parroquia Chaquinal, el 31,6% no contestan porque no utilizan este servicio, el 31,6% manifiestan que ven la televisión entre una y dos horas porque es fin de semana y tiene más tiempo, el 21,1% señala que le dedican más de dos horas a los programas de esta pantalla, el 15,7% no saben porque no han controlado el tiempo. El siguiente grupo de jóvenes y señoritas, el 18,75% admiten que ven menos de una hora los fines de semana porque deben trabajar, el 31,25% indican que miran la tele entre una y dos horas, 37,5% tienen la facultad de estar observando lo que ocurre el Sábado y el Domingo, el 12,5% indican que no saben cuantas horas ven la televisión.

En conclusión se puede determinar que ambos grupos utilizan la televisión entre semana y los fines de semana en su mayoría entre unas y dos horas diarias, para ver los programas televisivos y lo que acontece en nuestro país. "La exposición de las nuevas pantallas brinda un fácil acceso a la información en la que pueden desarrollar sus efectos cognitivos actitudinales y conceptuales, procesos de aprendizajes y desarrollo de familias como manifiesta Larra, M. (2005). *"Los menores en la red: comportamientos navegación segura"* Fundación AUNA Madrid. Obtenido de www.fundacionauna.com/documentos/análisis/cuadernos/los_menores_red.dpd.

5.5. Redes Sociales, Riesgos y Oportunidades.

Es evidente que todo este cambio con respecto a las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación, tiene influencia en el ámbito escolar y dentro del

hogar, repercutiendo así en la comunicación de padres a hijos, en la manera de pensar y actuar de cada persona, porque sus contenidos representan un cambio radical en su conducta personal y hacia las demás personas, todas las personas nos enfocamos mas en lo que nos presenta día a día las nuevas pantallas pero no se dan cuenta de quienes son los que están con más frecuencia frente a ella, son niños y jóvenes que por razón alguna no tienen apoyo moral de personas adultas que los estén guiando para que no caigan en las propagandas que presentan este tipo de medios de comunicación, pero sin embargo presentan grandes beneficios para la sociedad que hoy vivimos, nos ayuda a disminuir el trabajo en la que nos ahorra tiempo y dinero.

5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.

Actualmente son las nuevas tecnologías, y de modo especial el Internet, las que presentan un contexto en el que caben múltiples usos antes nunca vistos y en consecuencia diferentes riesgos. Por este motivo algunos de los estudios centrados en el consumo de tecnologías por parte del público infantil y adolescente tienen como objetivo desarrollar un marco legislativo que proteja al menor; refiriéndose principalmente a la televisión, la radio, Internet, el teléfono móvil y el videojuego. Entre las principales funciones de estos organismos está velar por el cumplimiento de la legislación vigente en materia de protección del menor, así como la elaboración de informes y recomendaciones.

Pero el elemento de más importancia es la familia, en la que encontramos la relación de padres e hijos en la que por ende existen diferentes inconvenientes, la clave y la solución está en el diálogo. La comunicación es la herramienta más valiosa para resolver desacuerdos, pues nos permite conocer y el sentir de otra persona, para de esta manera saber cómo proceder y guiarlo. García, M. (2004). *Iniciativa sobre la media literacy. Fundación telefónica impulsada por el foro Generación interactiva en España*. Obtenido de [www. planeta de libros. com](http://www.planeta.de.libros.com).

Tabla.64

p 51. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación".					p 52. Señala cuánto estás de acuerdo con la siguiente frase: "Internet puede hacer que alguien se enganche".				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
	Poco	6	31,5	1		6,25	Nada	0	0
Bastante	9	47,4	6	37,5	Poco	11	57,89	12	75
Mucho	4	21,1	9	56,25	Bastante	8	42,11	1	6,25
Total	19	100	16	100	Mucho	0	0	2	12,5
					Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Rigiéndose a la frase "Internet es útil ahorra tiempo y facilita la comunicación" se establece que en el grupo de adolescentes de 10-14 años, el 31,5% señalan que poco están de acuerdo con la frase presentada, el 47,4% están bastante de acuerdo, el 21,1% en mucho están de acuerdo. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años, el 6,25% están de acuerdo muy poco con la frase anterior, el 37,5% en bastante suelen estar de acuerdo, mientras que el 56,25% que representa la mayoría en mucho le dan la razón.

En referencia a la frase "Internet puede hacer que alguien se enganche" se puede observar que en el grupo de adolescentes de noveno año, el 57,89% están de acuerdo con la frase un poco, el 42,11% están bastante seguros. En el grupo de jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato, el 6,25% no están de acuerdo con la frase, creen que no tienen sentido, el 75% de alumnos muy poco comparten esta opinión, el 6,25% están convencidos que si acontece en la vida diaria, el 12,5% dan toda la razón a la frase.

En conclusión son pocos los alumnos los que están de acuerdo con la frase anterior porque el internet es muy útil pero en ciertos casos no son aconsejables porque la mayoría de las veces suelen pasar por varias decepciones amorosas, en cambio con la frase "Internet es útil y facilita la comunicación" en ambos grupos suelen estar de acuerdo con la utilización del internet porque está al servicio de cada

persona, ayuda a disminuir trabajo y cada día son más usuales por sus grandes beneficios que presenta como: gran facilidad de procesar información inmediata, y en la cual nos permite ahorrar tiempo, dinero como lo señala Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes*. Quito Ecuador. Voluntad.

Indagación acerca del uso del internet.

Tabla.65

p 53. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares".				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Nada	12	63,16	4	25
Poco	5	26,32	9	56,25
Bastante	1	5,26	2	12,5
Mucho	1	5,26	1	6,25
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Enfatizando la frase "Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares" En base a los datos establecidos en el grupo de adolescentes de noveno año el 63,16% no están de acuerdo con la frase, el 26,32% muy poco dicen estar de acuerdo, el 10,52% creen mucho que puede acontecer en la vida. Relativamente en el grupo de 2do de bachillerato, el 25% nos cuentan que no están de acuerdo en nada, el 56,25% admiten que muy poco suelen ocurrir, el 12,5% creen que si acontece en la vida diaria, el 6,25% señalan que en muchos casos si ocurren.

En definitiva se puede añadir que pocas veces puede ser que se alejen de sus amigos por utilizar el internet porque es una herramienta que debe ser manejada de una manera adecuada, en el que deben familiarizarse en su uso y disfrute, pero siempre y cuando con responsabilidad, porque de los padres y profesores también depende si

inculcan en valores a los adolescentes y jóvenes, como indica García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág. pag.45.

Inconvenientes por la utilidad de los videojuegos.

Tabla.66

p 93. Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	14	73,68	13	81,25
No	5	26,32	3	18,75
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En relación a la pregunta ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos? Basándose a los datos obtenidos se considera que en el noveno año, el 73,68% se abstienen de contestar porque desconocen de su uso, el 26,32% de alumnos indican que no discuten con sus padres por el uso de los videojuegos. En el grupo de 2do de bachillerato el 81,25% no responden, el 18,75% contestan que no discuten con sus padres por el uso de los videojuegos.

En conclusión se puede determinar que ambos grupos encuestados no tienen ningún inconveniente porque llegan aún acuerdo con sus padres y porque los videojuegos tienen varias características que lo hace más llamativo e interesante para el niño y joven jugador: Son interactivos, no tienen altos costos por lo que todos pueden acceder con mayor facilidad, es un método muy eficiente en terapias de rehabilitación, en especial para niños con problemas de aprendizaje, porque son herramientas que ayudan en el aprendizaje de varios estímulos: como la coordinación de mano-ojo como indica Valer, J. (2000). *Como hablar con los hijos*. Lima: Amex Sac.

94. ¿Porqué motivos?

Con relación a la pregunta no tenemos respuesta alguna de los estudiantes de noveno y 2do de bachillerato, porque no tienen dificultad a la hora de utilizar los videojuegos.

5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.

En este apartado se visualizará la influencia que tienen los padres de familia frente a la tecnología del teléfono celular que usan los adolescentes y jóvenes.

Tabla 67

p 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del teléfono celular?					P65. ¿Porqué motivos?		
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Fr	%
	Fr	%	Fr	%			
	No contesta	11	57,89	5			
No	8	42,11	9	56,25	Por el gasto que hago	1	50
Si	0	0	2	12,5			
Total	19	100	16	100	TOTAL	2	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

De acuerdo con la pregunta ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del teléfono celular? Se puede determinar que del grupo de adolescentes, el 57,89% no contestan mientras que el 42,11% señalan que no tienen inconveniente por usar el celular. En el siguiente grupo de 2do de bachillerato, el 31,25% no responden, el 56,25% señalan que no tienen problemas, en cambio el 12,5% nos cuentan que sus padres si les hacen problema.

En referencia a los motivos, los jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato manifiestan que sus padres les hacen problemas por el tiempo que le dedican esto representa el 50% y el 50% señalan que tienen inconvenientes con sus padres por el

gasto que realizan a diario y no se dedican a sus estudios. En definitiva son muy pocos los alumnos que discuten con sus padres por el uso del celular, porque las ventajas que presenta esta nueva pantalla son muy buenas y por lo tanto se lo puede colocar en cualquier sitio que sea crea conveniente por lo que su tecnología es bien amplia en cobertura, en la que permite un fácil acceso a la comunicación. Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org.

Consecuencias que atraviesan los adolescentes y jóvenes por la utilización del teléfono celular.

Tabla 68.

p 66. ¿Te castigan o premian con el uso del teléfono celular?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	11	57,89	5	31,25
No	8	42,11	11	68,75
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En referencia a los resultados obtenidos del grupo de adolescentes de noveno año, el 57,89% no contestan, el 42,11% responden que no los premian o castigan con el uso del móvil. Por consiguiente en el grupo de jóvenes de 2do de bachillerato, el 31,25% se abstienen de contestar mientras que el 68,75% manifiestan que no reciben ninguna de estas cosas por el uso del celular.

En conclusión se determina que en ninguno de los grupos encuestados suelen ser premiados o castigados por utilizar el celular. Porque es una de las tecnología que facilita la comunicación como nos indica Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org.

"Los niños y jóvenes de nuestro país a temprana edad ya utilizan el teléfono móvil sea para comunicarse o practicar juegos que presentan esta pantalla, sus grandes utilidades que presenta son de suma importancia en la vida diaria".

Los videojuegos es una forma de entretenimiento que poco a poco va formando parte de la vida diaria de los adolescentes y jóvenes.

Tabla 69.

p 92. ¿Con quién sueles jugar?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Juego solo	5	50	2	40
Con mis hermanos	2	20	2	40
Con los amigos/as	3	30	1	20
Total	10	100	5	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Haciendo énfasis a la pregunta ¿Con quién sueles jugar? Con los datos obtenidos del grupo de noveno año, el 50% de alumnos les gusta jugar solos, el 20% admiten que con un hermano comparten esta clase de juegos, el 30% lo hacen con sus amigos porque se sienten más a gusto. En el grupo de 2do de bachillerato, el 40% responden que les gusta jugar solos, el 40% nos cuentan que les gusta jugar con su hermano, mientras que el 20% consideran a un amigo para practicar esta clase de juegos.

En definitiva se puede determinar que en ambos grupos los alumnos suelen practicar aquellos juegos solos y en varios casos con algún amigo para distraerse un momento, "porque existen varios tipos de videojuegos: sencillos y complejos, algunos de ellos tienen capacidad de narrar historias y acontecimientos usando audio y video, creando en sí una fuente de distracción y disfrute de los chicos en sus momentos libres como indica Lopez, N. (2000). "La Adicción a internet". Obtenido de www.psicologiaonline.com/colaborador/nacho/a internet.

Los videojuegos es una forma de entretenimiento que poco a poco va formando parte de la vida diaria de los adolescentes y jóvenes y por su utilidad suelen tener inconvenientes con sus padres.

Tabla. 70

p 95. ¿Te premian o castigan con los videojuegos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	14	73,7	13	81,25
No	4	21,1	3	18,75
Si	1	5,2	0	0
Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Resaltando la pregunta ¿Te premian o te castigan con los videojuegos? que en el grupo de adolescentes de 10-14 años, el 73,7% no contestan, el 21,1% señalan que no los premian o castigan por el uso de los videojuegos, el 5,2% admiten que si los premian o castigan. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años, el 81,25% no responden mientras que el 18,75% indican que no reciben ningún castigo o premio.

En conclusión se determina que en ambos grupos una mínima parte son castigados o premiados por el uso de los videojuegos, porque un videojuego ha sido creado para el entretenimiento de niños, jóvenes y público en general y basado en la interacción entre una o varias personas y un aparato electrónico que ejecuta dicho videojuego; para lo cual en este dispositivo electrónico puede ser una computadora, una máquina, una videoconsola, como señala Urbina, S. (2002). *El rol de la figura femenina en los videojuegos*. Obtenido de <http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec15/santoshtm>.

Los videojuegos es una forma de entretenimiento que va formando parte de la vida diaria, de los adolescentes y jóvenes, frente a este panorama los padres de familia disponen ciertas limitaciones.

Tabla.71

p 96. ¿Sabes tus papás de qué van los videojuegos con los que juegas?					p 97. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	14	73,7	13	81,25	No contesta	14	73,68	13	81,25
No	4	21,1	3	18,75	Si con todos	2	10,53	0	0
No lo sé	1	5,2	0	0	Con algunos sí, con otros no	3	15,79	3	18,75
Total	19	100	16	100	Total	19	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Con respecto a la interrogante ¿Sabes tus papás de que van los videojuegos con los que juegas? Se considera que el grupo de noveno año, el 73,7% no responden aquella pregunta, el 21,1% manifiestan que no saben de qué son los videojuegos con los que juegan, el 5,2% dicen que no saben. En el grupo de 2do de bachillerato el 81,25% prefieren no contestar mientras que el 18,75% señalan que sus padres no saben de que van lo videos.

De acuerdo con los resultados obtenidos se puede establecer que en el grupo de adolescentes de 10-14, el 73,68% no responden, el 10,53% añaden que si con todos sus padres los dejarían jugar porque ellos ya los conocen, el 15,79% señalan que con algunos los dejarían pero no con todos. Algo similar sucede con los jóvenes de 15-18 años, el 81,25% no dan respuesta alguna, mientras que el 18,75% nos cuentan que con algunos sí pero con otros no.

En definitiva de los estudiantes encuestados sus padres no han tenido el tiempo de ver de qué se tratan los videojuegos porque en su mayoría son únicamente para distracción de los chicos. "Son pantallas que favorecen el desarrollo de las

destrezas en la cual ayuda a desarrollar su inteligencia en el carácter espacial, en el que se ven atraídos por este tipo de entretenimiento ya que su gran creatividad inspira entusiasmo y capacidad. Como indica Valer, J. (2000). *Como hablar con los hijos*. Lima: Amex Sac.

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

En este ámbito se visualizará el acceso que tienen los adolescentes y jóvenes, en referencia al uso del teléfono celular.

Tabla. 72

63. Si me quedará dos semanas sin móvil...					67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)		Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%		Fr	%	Fr	%
No contesta	11	57,89	5	31,25	Quando estoy en clase	8	66,67	4	30,8
Mi vida cambiaría a mejor	0	0	1	6,25	Quando estoy estudiando	3	25	3	23,1
Mi vida cambiaría a peor	0	0	1	6,25	Quando estoy con la familia, comiendo, viendo la tele ,etc.	1	8,33	1	7,7
No pasaría nada	8	42,11	9	56,25	No lo apago nunca	0	0	5	38,4
Total	19	100	16	100	Total	12	100	13	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En base a los resultados obtenidos se puede entender que en el grupo de adolescentes de 10-14 años el 57,89% no responden porque no tienen celular, el 42,11% añaden que no pasaría nada si se quedan sin celular, no es cosa tan importante. En el grupo de los jóvenes y señoritas el 31,25% de encuestados no responden, el 6,25% mencionan que su vida cambiaría a mejor, el 6,25% consideran que su vida cambiaría a peor porque se quedan sin medio de comunicación el 56,25% admiten que no pasaría absolutamente nada.

Haciendo énfasis a la pregunta ¿En cuál de estas situaciones apagas el teléfono celular? De los estudiantes de noveno año, el 66,67% de alumnos señalan que lo apagan al celular cuando están en clases, el 25% responden que cuando están

estudiando no utilizan el celular, el 8,33% señalan que lo apagan cuando están con la familia. En el grupo de 2do de bachillerato el 30,8% añaden que lo apagan cuando están en clases, el 23,1% señalan que cuando están estudiando lo apagan, el 7,7% cuando están conversando con la familia, el 38,4% admiten que no lo apagan nunca. En conclusión se puede enfatizar que si los chicos se quedarán sin celular no pasaría nada, es una herramienta muy útil en la vida diaria en la cual se pueden comunicar con los demás en un instante, pero no por ello va cambiar su vida personal, sin embargo hay que enfocar que es una nueva tecnología amplia en cobertura, en la que permite un fácil acceso a la comunicación como indica. Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org.

Acceso a las utilidades del teléfono celular

Tabla.73

68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas cuando ya estás en la cama?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de AEGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
No contesta	10	55,6	5	31,25
Nunca	3	16,7	0	0
Algunos días	4	22,2	10	62,5
Casi todos los días	1	5,5	0	0
Todos los días	0	0	1	6,25
Total	18	100	16	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riófrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

De los datos que se presentan el 55,56% no contestan, el 16,7% señala que nunca reciben llamadas en la noche, mientras que el 22,22% añaden que en algunas veces si reciben llamadas, el 5,5% indican que contesta las llamadas a cada momento. El siguiente grupo señala que del 100% el 31,25% no responden, el 62,25% consideran recibir llamadas o mensajes mientras descansan, el 6,25% dicen que en todo momento atienden al celular.

En conclusión se puede definir que los chicos en varias ocasiones suelen recibir llamadas en las noches, porque es un objeto con una amplia cobertura en la cual permite un fácil acceso a la comunicación y por ende sus grandes utilidades que presta son de suma importancia en la vida diaria del ser humano. Uno de las ventajas que nos presenta esta nueva tecnología es que se la puede colocar en cualquier sitio que sea crea conveniente por lo que su tecnología es bien amplia en cobertura, en la que permite un fácil acceso a la comunicación. Bringué, X. (2007). *Educación hijos interactivos*. Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org.

Actitudes que enfocan el ambiente familiar en el que viven los estudiantes de noveno y 2do de bachillerato de las zonas rurales pertenecientes al cantón Pindal

Tabla.74

69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de AEGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0	1	8,33
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeos a través del teléfono móvil	2	25	1	8,33
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil	1	12,5	0	0
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas	0	0	3	25
No estoy de acuerdo con ninguna	5	62,5	7	58,34
Total	8	100	12	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

En base a los resultados obtenidos del grupo de noveno año el 25% señalan que alguna vez los han perjudicado con un mensaje, foto o video en el celular, el 12,5% indica que conoce alguna persona que está enganchando el celular, el 62,5% manifiesta que no es de acuerdo con ninguna de las frases que se mencionan. En el grupo de 2do de bachillerato el 8,33% señalan que ha utilizado para ofender con mensajes o fotos a alguien y por ende recibir lo mismo, el 8,33% responden que alguna vez lo han perjudicado con algún mensaje, foto o video, el 58,34% admiten no estar de acuerdo con ninguna de las frases que se.

En conclusión los alumnos de ambas instituciones no están de acuerdo con las frases señaladas porque son actitudes de personas inmaduras y por ende hacen quedar mal a sus padres que no les han enseñado valores desde pequeños. “Las tecnologías disminuyen la calidad de comunicación con sus familiares y amigos, pero de los padres y profesores depende si inculcan valores como indica García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág. pag.45.

Actitudes que enfocan el ambiente familiar de los estudiantes encuestados referente al uso de los videojuegos.

Tabla.75.

99. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de AEGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Estoy enganchado/a algún juego, conozco a alguna persona que en cuanto llega a casa, no para de jugar	1	20	0	0
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	1	20	0	0
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	20	2	66,67
No estoy de acuerdo con ninguna	2	40	1	33,33
Total	5	100	3	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

Según los resultados obtenidos del grupo de adolescentes de noveno año el 20% dicen conocer alguna persona que no para de jugar cuando llega a casa, el 20% consideran a los video juegos como parte de su diversión, el 20% señalan que los videojuegos les permite hacer cosas que no pueden hacer en la vida real, 40% consideran no estar de acuerdo con ninguna de las opciones. En el grupo de jóvenes y señoritas de 2do de bachillerato el 66, 67% mencionan estar de acuerdo con la frase lo videojuegos me permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real, el 33,33% manifiestan no están de acuerdo con ninguna.

En conclusión los estudiantes mediante los videojuegos se pueden entretener y realizar cosas que sus padres les prohíben que hagan en la cual se sienten como los personajes salva vidas que presentan las pantallas y por ende, los riesgos de

conducta se van derivando del papel activo que ejercen niños y adolescentes al utilizar las nuevas tecnologías. Los beneficios de este rol como actor incluyen, entre otros, la posibilidad de expresión personal o de crear contenidos., también son frecuentes los de contacto y conducta como indica. Livingstone, S. (2009). "Infancia y adolescencia en la sociedad de la información". Obtenido de www.planeta de libros .com/pdf492856.pdf.

Indagación acerca de los programas preferidos de los adolescentes y jóvenes.

Tabla 76

111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Películas	10	24,4	10	25
Dibujos animados	11	26,8	5	12,5
Deportes	5	12,2	8	20
Serías	6	14,6	2	5
Concursos	0	0	2	5
Documentales	3	7,4	2	5
Noticias	4	9,8	7	17,5
Programas del corazón	1	2,4	4	10
Reality shows(Gran hermano Supervivientes, Operación, Triunfo, etcétera)	1	2,4	0	0
Total	41	100	40	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: "Colegio fiscal Mixto Ramón Ríofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P"

Haciendo énfasis a la pregunta ¿Qué tipo de contenido prefieres? Según los resultados obtenidos del grupo de adolescentes de 10-14 años el 24,4% les gusta ver películas, el 26,8% les gusta ver dibujos animados, el 12,2% prefieren ver deportes, el 14,6% señalan que les gusta las series, el 7,4% consideran de su gusto lo documentales, el 9,8% responden que escogen las noticias, el 2,4% nos cuentan son sus favoritos lo programas del corazón, el 2,4% prefieren el reality shows. En el grupo de jóvenes y señoritas de 15-18 años el 25% de alumnos les gusta ver películas, el 12,5% dibujos animados, el 20% se deciden por lo deportes, sumando las dos frecuencias siguientes el 10% optan por las series y concursos, el 5% señalan que les gusta los documentales, el 17,5% es de preferencia las noticias, el 10% admiten que es de su preferencia los programas del corazón.

En conclusión los chicos de ambas instituciones educativas les gustan disfrutar de todos los programas televisivos en especial las películas, deportes noticias, programas del corazón, documentales, series y los dibujos animados. Porque “La exposición de las nuevas pantallas brinda un fácil acceso a la información en la que pueden desarrollar sus efectos cognitivos actitudinales y conceptuales, en la cual se mantiene un intercambio de información valiosa, en la cual fortalece los procesos de aprendizajes y desarrollo de las familias como indica Larra, M. (2005). “Los menores en la red: comportamientos navegación segura” Fundación AUNA Madrid. Obtenido de www.fundacionauna.com/documentos/análisis/cuadernos/los_menores_red.dpd.

Conocimiento de actitudes frente al impacto que presenta la pantalla de la televisión en la vida diaria de adolescentes y jóvenes.

Tabla.77

114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?				
Opción	Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no de EGB)		Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)	
	Fr	%	Fr	%
Veo más la tele de la que debería	2	9,52	1	4,6
Me gusta ver la tele acompañado/ a que solo /a	3	14,29	7	31,8
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	4,76	2	9,1
Me aburre la televisión	2	9,53	2	9,1
Elijo el programa antes de encender la televisión	7	33,33	3	13,6
Suelo enviar SMS para votar en concursos	2	9,53	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantallas	1	4,76	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa e encender la televisión	0	0	2	9,1
No estoy de acuerdo con ninguna	3	14,28	5	22,7
Total	21	100	22	100

Autora: Lucía Peña.

Fuente: Cuestionario 2 grupo 2y 3 (10-18) años.

Instituciones: “Colegio fiscal Mixto Ramón Riofrío B. Y Colegio Dr. Clotario Paz P”

En referencia a los resultados obtenidos del grupo de adolescentes el 9,52% manifiestan estar de acuerdo que ven la tele más de lo que debieran porque les gusta, el 14,29% que les gusta ver la tele acompañados de alguien, el 4,76% admiten que alguna vez han visto programas que sus padres les prohíben que vean, el 9,53% manifiestan que les aburre la televisión, el 33,33% señalan que eligen el programa antes de encender la televisión, el 9,53% suelen enviar SMS para votar en concursos, el 4,76% suelen enviar el SMS para que aparezcan en la pantalla y el 14,28% señalan

no estar de acuerdo con ninguna. El grupo de jóvenes de 2do de bachillerato el 4,6% nos cuentan que ven tele más de lo debido, el 31,8% señalan que les gusta ver la tele acompañado de alguien, el 9,1% responden que han visto programas que sus padres les han prohibido, el 9,1% admiten que les aburre los programas de la televisión, el 13,6% señalan que eligen el programa antes de encender la televisión, el 9,1% dicen que están de acuerdo con la frase que cuando llegó a casa lo primero que hago enciendo la tele, porque aquello les suele ocurrir a ellos, el 22,7% manifiestan que no están de acuerdo con ninguna de las opciones.

En conclusión se puede añadir que en ambas instituciones los alumnos les gustan realizar varias cosas de las que se menciona anteriormente, porque la mayoría de los chicos tienen una habilidad para acceder rápidamente a las nuevas tecnologías, en el cual se consideran ser los expertos de la casa aunque “de los padres y profesores depende si inculcan valores como nos indica García, C. (23 de Agosto de 2009). Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? *Orfandad de los hijos* , pág.45.

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

En el ambiente familiar en el cual viven los jóvenes comprendidos entre (10-18 años) en su mayoría tienen la oportunidad de vivir con sus padres para obtener todo lo que necesitan en el transcurrir de la vida, es por ello que han podido ingresar a una institución educativa fiscal, aunque la relación familiar en algunos de los casos no es la apropiada porque son varias madres de familia que no han podido terminar sus estudios primarios y por lo tanto desconocen de los valores que hoy en día se están fomentando para que el alumno no se sienta esclavizado sino más bien disfrute de la vida de una manera adecuada para que cuando tengan dificultad quién más que la familia para poder guiar en todo tiempo, el factor económico es un aspecto muy importante porque el desempleo se da siempre en todos los lugares, la violencia familiar es lo que más suele ocurrir con más frecuencia en las zonas rurales donde el machismo, la infidelidad afecta de una manera u otra es por ello que consideran los chicos tener orientación de Familia y educación de valores, Relación de padres e hijos, Familia y vida para poder desenvolvernos en la sociedad de una manera adecuada.

6.1. CONCLUSIONES.

6.1.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

Una vez concluido el proceso investigativo y con los resultados obtenidos podemos establecer las siguientes conclusiones:

- Los mayores porcentajes representativos lo demostraron: La televisión la misma que es compartida con los miembros de los hogares, porque es una tecnología de fácil acceso que motiva día a día la atención de los usuarios, el ordenador o computador una mínima parte de adolescentes acceden a estos servicios, en cambio el servicio del internet es utilizado en un mayor porcentaje, porque requieren de esta pantalla para buscar información en las páginas web y así realizar las tareas o estudiar, la pantalla del teléfono móvil es una de las tecnologías que más consumen los adolescentes y jóvenes de 10-18 años, su cobertura es muy amplia que permite hablar con sus amigos y familiares, aunque la mayor parte lo han adquirido de segunda mano, en referencia a los gastos son los mismos estudiantes quienes cubren esta necesidad, en relación a los videojuegos son pocos los chicos que frecuentan este tipo de diversión, es decir se efectúan en pequeñísimos porcentajes, los pocos adolescentes que usan lo hacen de lugares públicos.
- En relación al uso de las redes sociales podemos reiterar que los adolescentes utilizan el Faceboók para chatear con sus amigos y familiares y una cierta parte suelen escoger otras redes sociales para tales fines. Sin embargo los jóvenes en su totalidad desconocen del manejo de las máquinas modernas, pero buscan el modo de acceder a estos servicios aunque sea pagando para conectarse con los demás y así obtener las informaciones requeridas.

6.1.2. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.

- En el aspecto de la mediación familiar mediante la investigación realizada se ha logrado descubrir que la mayoría de estudiantes utilizan las nuevas tecnologías sin que exista control por parte de los padres de familia, esto suele ocurrir porque la mayoría de personas de estos sectores rurales desconocen del manejo de las recientes pantallas, el internet es para ellos algo novedoso, por consiguiente solo se limitan a controlar el tiempo y el dinero que invierten más no los contenidos que suelen visitar, por lo tanto es difícil que puedan recomendar a sus hijos sitios que les ayuden encontrar información en la web. Algo diferente sucede con la televisión es una de las pantallas que mas sobresale en estos ámbitos, porque en las tardes o en los momentos libres se reúnen para ver la televisión, el mismo que interviene para que exista una comunicación entre todos y por ende reflexionar de lo que acontece en el país, el lugar de preferencia es la sala de estar o descansar porque la mayoría de personas son de escasos recursos económicos y tienen en casa un solo televisor. Refiriéndose al celular con la tecnología avanzada es un poco complicado que los padres de familia se ajusten de inmediato a este nuevo sistema, por lo tanto es difícil que consigan educar en el uso adecuado de los medios y tecnologías.
- En lo que concierne al ambiente familiar en que viven los encuestados casi todos viven con papá, mamá y hermanos lo que permiten que sus padres estén pendientes y compartan con sus hijos costumbres y valores conservadores. Sin embargo hay que tomar en cuenta que los padres de familia de la zona rural de Pindal se dedican al hogar es decir son agricultores y amas de casa, por lo tanto es un factor que les impide proporcionarles económicamente a su hijos los implementos tecnológicos que necesitan para su educación, intelectualmente sus conocimientos son mínimos, impidiéndole desarrollar nuevas iniciativas que permitan el mejoramiento de la calidad de la educación.

6.1.3. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.

Los tres grupos de niños y jóvenes estudian en establecimientos fiscales ubicados en la zona rural, no poseen una infraestructura con equipamiento tecnológico, es por ende que el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes en cuanto al manejo de las Tecnologías de Información y Comunicación es imperceptible.

- Podemos señalar que los profesores de las instituciones encuestadas en su mayoría no utilizan el internet para la explicación de las materias asignadas, unos porque desconocen del manejo de las máquinas, otros porque viven en la zona rural, de tal manera que se convierte en un gran dificultad para acceder a estos servicios, convirtiéndose en un obstáculo que restringe los verdaderos aprendizajes.

6.1.4. REDES SOCIALES RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

- En este ámbito podemos enfatizar los riesgos que producen la utilización de estas nuevas pantallas, si no existe un control adecuado en los contenidos que promocionan día a día, se convierten principalmente en adicción en lo chicos, en la cual conlleva a perjudicar la mente y a descuidar la comunicación con los demás los mismos que los incita actuar de manera violenta con sus familiares y amigos en general, de tal manera que se va alejando poco a poco de ellas para dedicarse a la vida fácil como: prostitución, alcoholismo, embarazos prematuros, etc.
- Las oportunidades que brindan estas pantallas no tienen límite porque ayudan a comunicarse en un instante con varias personas a la vez, permiten a la sociedad en general encontrar información para todos los ámbitos sea educativos, sociales, culturales, etc. Se puede acceder con facilidad para realizar los trabajos diarios con mayor rapidez y precisión y por ende facilita la comunicación inclusive entre profesores y alumnos.

6.2. RECOMENDACIONES.

6.2.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

Después de presentar las siguientes conclusiones es necesario programar las siguientes recomendaciones:

- Capacitar a los niños, jóvenes y adultos para que obtengan conocimientos en la utilización de las pantallas tecnológicas y así disfrutar de los beneficios que proporciona cada una ellas como: el computador, internet, teléfono celular, videojuegos.
- Para acceder a las redes sociales no hay límite de edad, sexo, ni tampoco puede ser utilizado únicamente por los profesionales, deben incluirse las personas que trabajan en la agricultura, las amas de casa, para que accedan a estos servicios sin ningún impedimento y consigan salir de la rutina diaria conectándose con el mundo moderno, simplemente deben tener precaución cuando utilicen aquellas máquinas para que eviten riesgos que pueden repercutir en lo personal y familiar.

6.2.2 .REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR.

- Incentivar a los padres de familia mediante capacitaciones para que se involucren en el desarrollo educativo de sus hijos, colaborando en las tareas diarias de sus hijos, brindándoles la disponibilidad de tiempo y los recursos suficientes para que el estudiante pueda adquirir un aprendizaje de gran eficacia.
- Puedo sugerir a los padres de familia que se preocupen más por la educación de sus hijos, gestionando a las principales autoridades competentes que les ayuden a buscar los recursos suficientes para solventar esta necesidad tecnológica en su establecimiento educativo y para que sus hijos no tengan ningún inconveniente en el momento de ingresar a sus estudios de nivel básico y bachillerato.

6.2.3. REDES SOCIALES Y ÁMBITO ESCOLAR.

- Invito a los directores de las instituciones educativas que gestionen ante las autoridades competentes los instrumentos tecnológicos que permitan mejorar la educación, así mismo se preocupen en solicitar profesionales en el ámbito de la computación para que los alumnos no carezcan de estos conocimientos y así mejore la calidad de educación en nuestro cantón fronterizo.
- A las autoridades de los establecimientos que soliciten ante el Ministerio de Educación, profesionales en el ámbito de la computación y por ende lograr que cada docente se pueda actualizar en esta área, de tal manera que accedan ante los estudiantes con conocimientos renovados, los mismos que conviertan en fortalezas que fomenten un aprendizaje de calidad y así sugerir a los estudiantes lugares que deben visitar en la web, para encontrar programas que ayuden a la formación personal y profesional, sobre todo en la adquisición de conocimientos y valores.

6.2.4. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES.

- Desde una perspectiva normal son los profesores conjuntamente con los padres de familia, quienes deben guiar a los niños y adolescentes para fomentar una cultura de responsabilidad y una sociedad en valores, de tal manera evitar que las nuevas tecnologías puedan influenciar de manera excesiva en la cual podría ocasionar problemas graves como adicción e inclusive problemas en la salud personal.
- Concientizar a la sociedad en general para que accedan a los beneficios de las nuevas pantallas pero de una forma moderada en la cual permite un fácil acceso a la información mediante estos instrumentos tecnológicos puedan encontrar información para todos los ámbitos sea educativos, sociales, culturales, lo que significa de gran utilidad porque interviene en el desarrollo del niño y del adolescente

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Aguirre, M. (2011). *Generaciones interactivas en Ecuador "Estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas , 10.*
2. Aguirre, M. (1998). *Tecnología y educación.* Narcea.Madrid.
3. Balaguer, R. (2005). *"El chat y el messenger":Instrumentos de entrenamiento en comunicación.* Obtenido de www.cibersociedadnet/archivo/.php?=209.
4. Bobarull, L. (2005). *Ocio y tiempo libre: Un reto para la familia.* Madrid: EUNSA.
5. Bringué, X. (2007). *Educar hijos interactivos.* Obtenido de www.foro generaciones interactivas.org.
6. Burneo, M. E. (2011). *Generaciones interacciones en Ecuador.* pg.10.
7. *Codigo de la niñez y adolescencia. (3 de Enero de 2003). por ley N°100 registro oficial 737 .*
- 8.*Diccionario Uno. (2000).*
- 9.Feilitzen, V. (2000). *"Riesgos y oportunidades" investigación impulsada por el foro Generaciones Interactivas.* Obtenido de [www. planeta de libros.com](http://www.planeta de libros.com).
- 10.García, C. (23 de Agosto de 2009). *Como los padres pueden reencontrarse con sus hijos que se sienten huérfanos? Orfandad de los hijos , pág. pag.45.*
- 11.García, M. (2004). *Inciativa sobre la media literacy.Fundación telefónica impulsada por el foro Generación interactiva en España.* Obtenido de [www. planeta de libros. com](http://www.planeta de libros.com).
- 12.Groos, B. (2003). *"Nuevos medios para nuevas formas de aprendizaje,el uso de los videojuegos en la enseñanza".* Obtenido de http://reddigital.cnice,mecd.es/3/firmas_gros.ind.html.
- 13.INEC. (2010). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos.* Obtenido de www.inec.gov.ec.
- 14.Larra, M. (2005). *"Los menores en la red: comportamientos navegación segura"Fundación AUNA Madrid.* Obtenido de www.fundacionauna.com/documentos/análisis /cuadernos/los_menores_red.dpd.
- 15.Livingstone, S. (2009). *"Infancia y adolescencia en la sociedad de la información".* Obtenido de www.planeta de libros .com/pdf492856.pdf.
- 16.Monteros, A. (2000). *Computación Total para principiantes.* Quito Ecuador.: Voluntad.
- 17.Mosquera, S. (2009). *Orfandad de los hijos. Universo , pg.44.*

- 18.**Ortega, J. (2005). *Análisis crítico de los valores que transmiten los videojuegos*. Obtenido de www.dewey.uab.es.
- 19.**Pindal. (2009). *Plan de desarrollo*. Obtenido de www.municipiodepindal.gov.ec.
- 20.**Prensky, M. (2001). *"Digital Natives, Digital Immigrants"*. Obtenido de [www, planeta libros.com](http://www.planetalibros.com).
- 21.**Sancho, J. (1994). *Para una tecnología educativa*. Horsori Barcelona.
- 22.**Santrok, J. (2004). *"Consideraciones básicas para un adecuado aprendizaje"*. Perú: Alejandría.
- 23.**Toro, N. (2001). *Tecnología Educativa y diseño instruccional*. Bogotá Colombia: Interconet / Editores.
- 24.**Torres, M. (2001). *"Funciones pragmáticas de los emoticones en la comunicación mediatizada por computador"*. Obtenido de www.cibersociedad.net/textos/articulo.php?art:24.
- 25.**Unesco. (s.f.). *El impacto de las TIC'S en la educación*. Obtenido de www.unesco.org.
- 26.**Unicef. (2004). *Derechos de los niños y niñas*. Ecuador.
- 27.**Urbina, S. (2002). *El rol de la figura femenina en los videojuegos*. Obtenido de <http://edutec.rediris.es.Revelec2/revelec15/santoshtm>.
- 28.**Valer, J. (2000). *Como hablar con los hijos*. Lima: Amex Sac.

8. ANEXOS.

8.1. CARTA DE INGRESO A LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS.



ESCUELA FISCAL MIXTA "SEGUNDO CUEVA CELI"

HIGUERONES- 12 DE DICIEMBRE- PINDAL.

Miriam Esperanza Lapo Cañar, con cedula N° 1102970272 Directora (E) de la escuela fiscal mixta "Segundo Cueva Celi" AUTORIZA A Nelly Lucia Peña Vera con el número de cedula 179618934 Egresada de la escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular De Loja De La Modalidad Abierta y a Distancia para que realice la investigación en la institución a mi cargo. Sobre "LA UTILIZACIÓN DE LAS TECNOLOGÍAS POR PARTE DE LOS NIÑOS EN NUESTRO PAÍS".

Y para que así conste y surta efecto, firmo la presente.

Pindal, 30 de Mayo del 2011



Licda. Miriam Lapo C.
AUTORIZANTE

Egda. Nelly Lucia Peña.
AUTORIZADA

COLEGIO "RAMÓN RIOFRIO BUSTAMANTE"
Chaquinal – Pindal – Loja

Oficio N° 030 R-CRRB
Chaquinal, 26 de Mayo del 2011

Señora
Nelly Lucia Peña V.
ALUMNA DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA.
Presente.-

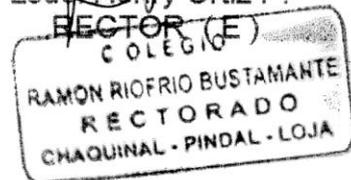
De mi consideración:

En atención a oficio de fecha 16 de mayo del 2011, emitido por parte de la Mg. María Elvira Aguirre B. Directora de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, donde solicita la autorización para realizar una investigación sobre "La Utilización de las Tecnologías" en nuestro establecimiento. Le comunico que este despacho acepta los solicitado,

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente


Lcda. Henry Ortiz P.





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 Peña Ueja Nelly Lucía..... egresado (a) de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que pueda realizar dicha investigación en la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

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



RECTOR
ENCARGADO (A)
PINDAL LOJA

Recibí, 2011-05-2

Se autoriza Lucía aplicar encuestas de tecnologías.

8.2. CUESTIONARIOS.

CUESTIONARIO PARA NIÑOS DE 6-9 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
- GameBoy
- Ordenador

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

PlayStation 2

- PlayStation 3
- Xbox 360
- Wii
- PSP
- Nintendo DS
- GameBoy
- 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 PARA NIÑOS Y ADOLESCENTES DE 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 (TheSims, 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, GuildWars, 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. LinkedIn
 8. Sonico
 9. Otras redes sociales
- 41. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**
1. No (pasar a la pregunta 44)
 2. Si
- 42. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**
1. Deportes
 2. Software e informática
 3. Programación de televisión
 4. Noticias
 5. Educativos
 6. Culturales
 7. Juegos
 8. Música
 9. Humor
 10. Concursos
 11. Adultos
 12. Historia personal
- 43. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Expresar mi opinión
 2. Compartir información con conocidos
 3. Darme a conocer y hacer amigos
 4. Escribir sobre lo que me gusta
 5. Me sirve de desahogo
 6. Ser útil para otros interesados en el tema
 7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona
- 44. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible más de una respuesta)**
1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
 2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
 3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
 4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
 5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
 6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
 7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
 8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
 9. No estoy de acuerdo con ninguna
- 45. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**
1. No (pase a la pregunta 47)
 2. Si
- 46. ¿Porqué 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. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.**
1. Comprar algo
 2. Chatear o usar el Messenger
 3. Dar información personal
 4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo

5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
 6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
 7. Ver vídeos o fotos
 8. Colgar videos o fotos
 9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
 10. Enviar correos electrónicos
 11. Jugar
 12. No me prohíben nada
- 50. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)**
1. Un principiante
 2. Tengo un nivel medio
 3. Mi nivel es avanzado
 4. Soy todo un experto
- 51. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 52. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**
1. Nada
 2. Poco
 3. Bastante
 4. Mucho
- 54. ¿Tienes móvil propio?**
1. No (pasa a la pregunta 70?)
 2. Sí
 3. No, pero uso el de otras personas.
- 55. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**
1. A los 8 años o menos
 2. A los 9 años
 3. A los 10 años
 4. A los 11 años
 5. A los 12 años
 6. A los 13 años
 7. A los 14 años
 8. A los 15 años
 9. Con más de 15 años
- 56. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**
1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
 2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí

3. Me los compraron otros familiares
 4. Me lo compré yo mismo
 5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
 6. Lo heredé de otra persona
- 57. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**
1. Comprado nuevo
 2. De segunda mano
- 58. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**
1. Yo mismo
 2. Mis padres
 3. Otros
- 59. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**
1. Es de tarjeta
 2. Es de contrato
 3. No lo sé
- 60. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**
1. No lo sé
 2. 5 dólares o menos
 3. Entre 5 a 10 dólares
 4. Entre 10 y 20 dólares
 5. Entre 20 y 30 dólares
 6. Más de 30 dólares
- 61. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**
1. Hablar
 2. Enviar mensajes
 3. Chatear
 4. Navegar por Internet
 5. Jugar
 6. Como reloj o como despertador
 7. Ver fotos y /o vídeos
 8. Hacer fotos
 9. Grabar vídeos
 10. Como agenda
 11. Como calculadora
 12. Escuchar música o la radio
 13. Ver la televisión
 14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)
- 62. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**
1. Con mi padre
 2. Con mi madre
 3. Con mis hermanos/as
 4. Con mis familiares
 5. Con mis amigos/as
 6. Con mi novio/a
- 63. Si me quedara dos semanas sin móvil...**
1. Mi vida cambiaría a mejor
 2. Mi vida cambiaría a peor
 3. No pasaría nada
- 64. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

1. No (pasa a la pregunta 66)
 2. Sí
- 65. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que lo uso
 2. Por el momento del día en que lo uso
 3. Por el gasto que hago
- 66. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**
1. No
 2. Sí
- 67. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**
1. Cuando estoy en clase
 2. Cuando estoy estudiando
 3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.
 4. Cuando estoy durmiendo
 5. No lo apago nunca
- 68. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**
1. Nunca
 2. Algunos días
 3. Casi todos los días
 4. Todos los días
- 69. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**
1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien
 2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.
 3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.
 4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.
 5. No estoy de acuerdo con ninguna
- 70. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**
1. No (pasa a la pregunta 100)
 2. Si
- 71. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**
1. PlayStation 2
 2. PlayStation 3
 3. XBox 360
 4. Wii
 5. PSP
 6. Nintendo DS
 7. GameBoy
 8. No tengo ninguna
- 72. ¿Juegas con la Playstation 2?**
1. No (pasa a la pregunta 74)
 2. Sí
- 73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**
1. Pro Evolution Soccer 2008
 2. Fifa 08

3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

74. ¿Juegas con la Playstation 3?

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

76. ¿Juegas con la XBox 3600?

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. LostOdyssey
9. SoulCalibur 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. Supersmashbrosbrawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brainacademy
8. Triiivial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

80. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

81. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

82. ¿Juegas con la Nintendo DS?

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

83. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. New Super Mario Bros
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

84. ¿Juegas con los Gameboy?

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

85. GameBoy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z

8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

86. ¿Juegas con el ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

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

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Simsmegaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest
11. Ninguno

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

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo 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. ¿Como los consigues? (Es posible más de una respuesta)

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

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

1. No (pasa a la pregunta 95)
2. Sí

- 94. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)**
1. Por el tiempo que paso jugando
 2. Por el momento en el que juego
 3. Por el tipo de juegos
- 95. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**
1. No
 2. Si
- 96. ¿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
- 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. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**
1. En mi habitación
 2. En la habitación de un hermano/a.
 3. En la habitación de mis padres
 4. En la sala de estar
 5. En la cocina
 6. En un cuarto de juegos
- 105. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**
1. Solo
 2. Con mi padre
 3. Con mi madre
 4. Con algún hermano/a
 5. Con otro familiar
 6. Con un amigo/a
- 106. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**
1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
 2. Comer
 3. Navegar por internet
 4. Hablar por teléfono
 5. Leer
 6. Dormir
 7. Charlar con mi familia
 8. Jugar
- 107. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**
1. No (Pasa a la pregunta 109)
 2. Si
- 108. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**
1. Por el tiempo que paso viendo la tele
 2. Por el momento del día en el veo la tele.
 3. Por los programas que veo
- 109. ¿Te castigan o premian con la tele?**
1. No
 2. Si
- 110. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**
1. Yo mismo
 2. Mis hermanos/as

3. Mi padre
 4. Mi madre
 5. Entre todos, lo negociamos
- 111. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)
- 112. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**
1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
 2. Si hay programas que no me dejan ver
- 113. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**
1. Películas
 2. Dibujos animados
 3. Deportes
 4. Series
 5. Concursos
 6. Documentales
 7. Noticias
 8. Programas del corazón
 9. Reality Shows
- 114. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**
1. Veo más tele de la que debería
 2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
 4. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
 5. Me aburre la televisión
 6. Elijo el programa antes de encender la televisión
 7. Me encanta hacer zapping
 8. Suelo enviar SMS para votar en concursos
 9. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
 10. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
 11. No estoy de acuerdo con ninguna.
- 115. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**
1. Ordenador portátil
 2. Impresora
 3. Scanner
 4. Webcam
 5. USB o disco duro externo
 6. Mp3/ Mp4/iPod
 7. Cámara de fotos digital
 8. Cámara de video digital
 9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)

10. Equipo de música
 11. Teléfono fijo
 12. DVD
 13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
 14. Ninguna de estas tengo otras.
- 116. ¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible seleccionar más de una respuesta)**
1. Paga semanal
 2. Cuando necesito algo pido y me dan
 3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
 4. Hago algún trabajo en casa.
 5. Hago algún trabajo fuera de casa
 6. No me dan dinero
- 117. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**
1. Tengo más dinero del que necesito
 2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
 3. Tengo menos dinero del que necesito
- 118. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Televisión
 3. No lo se
- 119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Teléfono móvil
 3. No lo se
- 120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Internet
 2. Video juegos
 3. No lo se
- 121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Video juegos
 2. Televisión
 3. No lo se
- 122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. 1. Teléfono móvil
 2. 2. Televisión
 3. 3. No lo se
- 123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil
 2. Mp3/ Mp4/ iPod
 3. No lo se
- 124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**
1. Teléfono móvil

2. Video juegos
3. No lo se

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

1. Wii
2. PlayStation 3
3. No lo se

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

1. PSP
2. Nintendo DS
3. No lo se

**CUESTIONARIO DIRIGIDO A NIÑOS Y JÓVENES Y ADOLESCENTES ,
ELABORADO POR EL ILFAM.**

Cuestionario sobre familia.

Objetivo: Conocerla 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:

II. 10 – 12 años () b. 13 – 15 años () c. 16- 18 años ()

1.2 Sexo: M() F()

1.3 Lugar donde usted vive con su familia:

1. Provincia..... 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.() Mamá3.() Papá y Mamá 4.() Solo enmिकास5.() 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 Mucha s veces	2 Poca s vece s	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)					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

2.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

2.7 Respecto al aborto que opinión tienes:

1. Se lo debe hacer en algunos casos ()

a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 _____ 1.2 _____

2. En ningún caso se debe aplicar ()

2.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ()

2. Relación padres e hijos ()

3. Familia y vida ()

4. Dificultades en la adolescencia ()

5. Otra específica: _____

GRACIAS POR TU COLABORACIÓN

8.3. FOTOGRAFÍAS.

En esta fotografía se está dando inicio a la recolección de datos con los alumnos del 4to A.E.G.B. De la escuela Segundo Cueva Celi Barrió Higuerones parroquia Doce de Diciembre.



En la presente se observa a los alumnos de 2do de bachillerato de la parroquia Doce de Diciembre en el que demuestran su interés para desarrollar la encuesta prevista.



Mediante el gráfico se demuestra a los estudiantes del Noveno A.E.G.B, del Colegio Ramón Riofrío Bustamante de la parroquia de Chaquinal perteneciente al cantón Pindal.

