



**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

**TITULACIÓN DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACION**

***“Generaciones Interactivas del Ecuador. Estudio realizado en las instituciones educativas: San Esteban del Valle, Unidad Educativa Lev Vygostky y Unidad Educativa Franz Schubert en la ciudad de Quito provincia de Pichincha en el año 2011”***

Trabajo de fin de titulación

**AUTOR:**

Acosta Alba, Jenny Fernanda

**MENCIÓN:**

Educación Básica

**DIRECTORA:**

Solano Pinzón, Mariana de Jesús

**CENTRO UNIVERSITARIO SAN RAFAEL**

**2012**

## CERTIFICACIÓN

Mgs. MARIANA DE JESÚS SOLANO PINZÓN, TUTOR DEL INFORME DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA, ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN U.T.P.L.

CERTIFICA:

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

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

Loja, Agosto del 2012

## ACTA DE DECLARACIÓN Y CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Jenny Fernanda Acosta Alba, declaro ser autora del presente Trabajo de Fin de Carrera y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

---

Jenny Fernanda Acosta Alba

C.I. 171493076-3

## **AUTORÍA**

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

---

Jenny Fernanda Acosta Alba

C.I. 171493076-3

## **DEDICATORIA**

Este trabajo, lo quiero dedicar a mi esposo Guillermo González, por su apoyo incondicional e incansable, por su comprensión, su ayuda económica pero sobre todo por ese hombro que me prestaba cada vez que desfallecía y que con una mirada me impulsaba a seguir adelante.

A mis hijos, Pablo e Isabel, porque fueron ellos quienes sin saberlo, me estimularon a estudiar esta maravillosa carrera para apoyarlos y guiarlos de mejor manera.

A mis padres, ya que su formación y ejemplo, me animaron a comenzar y terminar las metas propuestas.

Y en especial, quiero agradecer a Dios, por darme la oportunidad de vivir estas experiencias maravillosas a lo largo de la carrera, pues son sus bendiciones diarias las que me han permitido llegar a este punto y me encomiendo en sus manos para que siga guiando mi presente y futuro.

## **AGRADECIMIENTOS**

De todo corazón, agradezco, a todos esos seres maravillosos, que no tuve el placer de conocer cara a cara, pero que siempre estaban tras una pantalla brindándome todo su apoyo y conocimiento.

Agradezco, a todo el personal administrativo de la universidad, pues son ellos, los que hacen posible que todos los educandos, recibamos oportunamente todas las informaciones requerías.

Agradezco a las Instituciones educativas que permitieron realizar esta investigación y a los jóvenes, adolescentes y niños que tuvieron la paciencia suficiente para contestar cada una de las encuestas con sinceridad y amabilidad.

Y nuevamente, quiero agradecer a mi familia por su apoyo, ayuda y soporte.

## **ÍNDICE**

Portada.....	i
--------------	---

Certificación.....	ii
Acta de Cesión de derechos.....	iii
Dedicatoria.....	iv
Agradecimientos.....	v
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.....	10
3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....	15
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 8 años.....	15
3.2.2. Los riesgos que plantean las Tics.....	17
3.2.3. Las oportunidades que plantean las Tics.....	19
3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente En el entorno de las Tics.....	21
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	23
4. METODOLOGÍA.....	25
4.1. Diseño de la investigación.....	25
4.2. Participantes de la investigación.....	25
4.3. Técnicas e instrumentos de la investigación.....	26
4.3.1. Técnicas.....	26
4.3.2. Instrumentos.....	26
4.4. Recursos.....	26
4.4.1. Humanos.....	26
4.4.2. Institucionales.....	27
4.4.3. Materiales.....	27
4.4.4. Económicos.....	27
4.5. Procedimiento.....	28
5. INTERPRETACIÓN, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	28

5.1. Caracterización socio demográfica.....	28
5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño.....	28
5.1.2. Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolescente.....	37
5.1.3. Contexto sociocultural, familiar y biológico del joven.....	50
5.2. Redes sociales y pantallas.....	62
5.2.1. Uso de las redes sociales relacionadas con la internet (Facebook, twitter, hi5, mail, etc.) y pautas de consumo.....	63
5.2.2. Uso de las pantallas (televisión, celular, video juegos Computador)y pautas de consumo.....	69
5.2.3. Uso de las tecnologías e impacto (positivo-negativo) en El ámbito familiar y escolar.....	199
5.3. Redes Sociales y mediación familiar.....	104
5.3.1. Relación de las tecnologías en el ámbito familiar.....	105
5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con las tecnologías En el entorno familiar.....	110
5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a familia.....	115
5.3.4. Relación del “poder adquisitivo” de la tecnología en la Familia..	120
5.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	125
5.4.1. Conocimiento y relación de las tecnologías en el ámbito Escolar y familiar.....	126
5.4.2. Uso de las tecnologías en relación al ámbito familiar y escolar...	132
5.4.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en el ámbito familiar y escolar.	135
5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	140
5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías.....	141
5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología.....	145
5.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad.....	149
5.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....	155
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	163
7. Bibliografía.....	167
8. Anexos.....	169



## 1. RESUMEN EJECUTIVO

El uso de las Tic's no es determinado por el estrato económico al que pertenecen los alumnos, su utilización es más social que académica. Uno de los factores, para que los adolescentes y jóvenes, pasen la mayor parte de su tiempo libre utilizando las Tic's, es la falta de supervisión por parte de sus padres o un adulto mayor. El uso de las Tic's es más social que académico, muchos de los jóvenes y adolescentes se apoyan en el Internet como instrumento en la elaboración de sus deberes e investigaciones, pero al no ser una herramienta manejada efectivamente dentro de sus instituciones educativas, el mayor uso dado es el de conector social. Como educadores de estas generaciones interactivas, tenemos la obligación de capacitarnos y manejar correctamente las Tics, para guiar desde los niños hasta los jóvenes en el uso correcto de estos dispositivos y colocar a nuestro favor, toda la utilidad que pueden llegar a prestar y utilizarlas como herramientas positivas en el desarrollo de nuestras clases.

## 2. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, se usa todo tipo de Tecnologías de la Información y de la Comunicación en todos los aspectos de la vida diaria y rutinaria. Podemos darnos cuenta, en nuestro trabajo y en el modo de relacionarnos con los demás, el impacto de estos dispositivos, que para algunas generaciones, sobre todo los adultos mayores, ha sido un cambio abismal por la “invasión” de estos dispositivos. Sin embargo, para los niños y adolescentes, estas tecnologías son parte común de interacción, nacieron con ellas y casi ninguno de ellos puede imaginarse un mundo sin este tipo de artefactos. Desde aquí parte el concepto de Generaciones Interactivas, debido a este proceso en donde el profesional docente debe adaptarse a las cambiantes tecnologías y aplicarlas en alumnos que las manejan, se puede decir, mejor que cualquier adulto.

Los avances tecnológicos, en la historia, se tardaban en hacerse masivos, recordemos el teléfono o el televisor que tardo décadas en perfeccionarse y popularizarse, pero hoy en día, esto no sucede; cualquier invento o dispositivo novedoso, tarde días por no decir horas en llegar a todos los rincones del planeta. Cualquiera con una computadora y una conexión a internet, puede informarse en segundos de lo que sucede al otro lado del mundo con solo dar un clic.

Dentro del sector educativo, es primordial el aprendizaje y manejo de las tecnologías informáticas. Debemos además fomentar su aplicación a las distintas disciplinas, contribuyendo a que los usuarios no sean meros receptores de contenidos, sino que estén abiertos a la participación en el ciberespacio.

La aplicación de las TIC en la educación presenta principalmente dos vías de desarrollo:

***El conocimiento y uso de las nuevas herramientas tecnológicas:*** Es necesario conocer herramientas y programas informáticos que puedan aplicarse en los diferentes ámbitos sociales y educativos, procesadores de textos, bases de datos, etc.

***Las TIC como método de apoyo en la enseñanza curricular:*** Los conocimientos informáticos pueden estar implicados en una nueva forma de aprender a partir de nuevos lenguajes informáticos y procesos cognitivos. Las WebQuest, la Caza del Tesoro o las Bitácoras son algunos de los recursos educativos creados en torno a las TIC que refuerzan el aprendizaje y el conocimiento en la enseñanza curricular. La educación online o e-learning, que genera una nueva forma de aprender a través de la creación y el acceso a contenido basada en la interacción entre alumnos y profesores.

En la actualidad los niños, adolescentes y jóvenes mantienen relaciones de todo tipo a través de las pantallas. Por ello, surge una nueva oportunidad para crear investigaciones de todo nivel, sociales, culturales, educacionales, económicas, etc.

Con esta investigación, lo que se busca es encontrar lo que identifica a estas nuevas generaciones y que “sacrificios” sociales o culturales se han tenido que realizar, para que estos dispositivos tengan un lugar tan importante en nuestra sociedad actual y cuál ha sido su impacto en la evolución de la educación en nuestro país.

Uno de los objetivos principales de la investigación, es el de conocer como se aplica la tecnología en el aula de clase promedio en nuestro país. Saber, que lugar de prioridad ocupa los dispositivos electrónicos en los niños y adolescentes de todo el país y la influencia que estos ejercen en el momento de una relación interpersonal y social.

Esta investigación a nivel personal, es una pequeña pieza para el aporte a la investigación tipo puzzle realizada por la UTPL, en asociación con la Fundación Telefónica España. Según Guillermo Ansaldo, Presidente de Telefónica España, se realiza esta investigación, para que los resultados aporten ideas al debate de estos temas en la opinión pública y

sugerir líneas de acción en todos los ámbitos, empresas, instituciones, investigadores y agentes educativos, con el fin de afrontar con éxito la formación de esta Generación Interactiva. “En los últimos años asistimos a una generalización del uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación en todos los ámbitos de la sociedad. Todos podemos notar personalmente, en nuestro trabajo y en nuestro modo de relacionarnos con los demás, el impacto de estos dispositivos, pero hay un grupo de edad donde esta influencia es patente y manifiesta de un modo que a los adultos nos cuesta entender: los niños y adolescentes. Este grupo de edad se ha familiarizado inmediatamente con unas tecnologías que, para quienes tienen la responsabilidad de educarlos y formarlos, todavía son grandes desconocidas. Esto plantea importantes retos que comienzan por conocer cómo se está configurando esta Generación Interactiva”.

Cada vez que se generan cambios tecnológicos tan importantes, se gesta una nueva generación que es influenciada por los nuevos avances. Anteriormente, en los años 50 con la llegada del televisor, hubo una revolución similar, aunque tardo más en popularizarse, afecto demasiado el modo de vida, la educación y las relaciones familiares de la población en esa época.

En los preludios del siglo XXI, las nuevas pantallas generan una revolución que se popularizó rápidamente y que afecto a todo tipo de población, siendo más atractiva para los jóvenes y ha generado problemas y oportunidades desconocidas hasta ahora.

El contexto social, cultural y educativo es muy diferente, y como la comunicación en los medios interactivos, no es lineal sino bidireccional, no maneja estudios realizados o conocidos. Por ello, se busca concluir con la investigación total de la UTPL, como las Tics han afectado a la población juvenil del Ecuador y el avance que estas han tenido en ámbitos escolares y familiares.

### **3. MARCO TEÓRICO**

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

##### **3.1.1. Entorno educativo de la comunidad educativa**

La educación en Ecuador está reglamentada por el Ministerio de Educación sea educación fiscal, fiscomisional, municipal, y particular laica o religiosa, hispana o bilingüe intercultural. La educación pública es laica en todos sus niveles, obligatoria hasta el nivel básico, y gratuita hasta el bachillerato o su equivalente.

Por otra parte la enseñanza, tiene dos regímenes, costa y sierra. Al régimen costa, pertenecen el litoral y las islas Galápagos, las clases comienzan a principios de abril de cada año y terminan en enero o febrero del siguiente año. Al régimen sierra la región interandina y Amazonía, inicia en septiembre de cada año y finalizan en junio o julio del próximo año.

Según el INEC, 2007:26, podemos definir el ámbito familiar debemos tener claro la definición de hogar, que “es la unidad social conformada por una persona o grupo de personas que se asocian para compartir básicamente el alojamiento y la alimentación. Es decir, que hogar es el conjunto de personas que residen habitualmente en la misma vivienda o en parte de ella (viven bajo el mismo techo), que están unidas o no por lazos de parentesco, y que cocinan en común para todos sus miembros (comen de la misma olla). Los hogares también pueden estar constituidos por personas no parientes, ejemplo, un grupo de amigos que se asocian para compartir un departamento y los gastos de alimentación.”

Una de las características que distingue a la familia es su capacidad de integrar muchas funciones en una única fórmula de convivencia. Eso no quiere decir que no haya otras formas de llevarlas a cabo. Todas las funciones del hogar se pueden realizar en el contexto de instituciones alternativas que a veces son totalmente ajenas a la esfera doméstica como sucede, de hecho, con la educación en las escuelas o el cuidado de personas mayores en asilos.

Algunas de las principales funciones que la familia cumple son las siguientes:

- **Económica.** En ella cabe distinguir: mantenimiento de los miembros no productivos crematísticamente hablando; división de las tareas domésticas, como aprendizaje de la división del trabajo en el mundo laboral; transmisión de bienes y patrimonio (herencia patrimonial, jurídica, de estatus y de poder); unidad de consumo; evitación de igualitarismo estatal.

- **Reproductora.** Toda sociedad regula las actividades reproductoras de sus adultos sexualmente maduros. Una manera de hacerlo consiste en establecer reglas que definen las condiciones en que las relaciones sexuales, el embarazo, el nacimiento y la cría de los hijos son permisibles. Cada sociedad tiene su propia combinación, a veces única, de reglas y de reglas para la transgresión de reglas en este campo. Esta regulación supone un control de las relaciones entre personas que, a su vez, contribuye de forma sustancial al control social.

- **Educativa-socializadora.** El objetivo generalizado es la integración de los miembros más jóvenes en el sistema establecido, moralmente o jurídicamente.

- **Política religiosa.** El adoctrinamiento en ambas parcelas es absolutamente misceláneo.

- **Psicológica.** Puede ir desde la satisfacción de las necesidades de los cónyuges, hasta la satisfacción de la necesidad y el deseo de afecto, seguridad y reconocimiento, tanto para los padres como para los hijos.

La tecnología en nuestros hogares nos ha favorecido en muchas cosas, nos ayudan a avanzar en las actividades del hogar, es por esto que surge la domotica, que es una incorporación de una sencilla tecnología al equipamiento de nuestros hogares que permiten gestionar los distintos aparatos e instalaciones domésticos tradicionales que lo conforman. Se desarrolló básicamente a inicios de los 90's y se ha experimentado una lenta pero constante y positiva evolución. Las tecnologías que se combinan para lograr que nuestra vida en la casa sea cada vez más "conectada" son variadas: redes de alta velocidad que manejan señales de televisión, teléfono e internet, que nos permitirán llevar un control de los alimentos o localizar llaves.

La tecnología está modificando la sociología de la familia; un gran ejemplo de los avances tecnológicos en los hogares, según el INEC, el 7,7% de los hogares ecuatorianos tienen acceso a Internet, el 23,4 por ciento poseen computadora y el 73,7 por ciento usa telefonía móvil frente al 35,6 por ciento que usa telefonía fija, según datos de la última encuesta sobre tecnologías de la información del último censo.

De la encuesta se desprende que el uso del teléfono móvil subió en 3,8 puntos en comparación con los datos de 2008, cuando se registró un uso de 69,9 por ciento. Asimismo, de los ecuatorianos que poseen Internet, el 50,4 por ciento accede a la red a través de cable o banda ancha, mientras que el 6,3 por ciento de los hogares tienen Internet inalámbrica, lo que supone que, esta última conexión, se ha incrementado en 2,9 puntos, mientras el acceso a través de cable ha caído 1,9 puntos.

El lugar donde más se conectan a Internet los ecuatorianos son los centros de acceso público con un 34,6 por ciento de las consultas, seguido por el hogar con un 28,7 por ciento. Además, la red es utilizada en mayor medida para educación y aprendizaje con un 40,1 por ciento, seguido de consultas para obtención de información, con un 30 %.

Todos estos datos nos ayudan a concluir que en el Ecuador, la cultura de la utilización de las Tics, cada vez más acogida en todos los ámbitos, en especial en la educación y por las jóvenes generaciones, que la aplican no solo como medio de comunicación sino como parte de su socialización y vida en general.

En el sistema educativo nacional existe una larga tradición en las escuelas de entablar proyectos con la comunidad desde diferentes perspectivas. Es así que se establecieron diferentes modalidades de vinculación que han sido importantes y han contribuido a generar formas creativas que colaboraron tanto en el quehacer educativo de la escuela como en mejoras en la vida de la comunidad.

De acuerdo a Xavier Bringué Sala (Sep. 2010), una de las modalidades que podemos reconocer es aquella que piensa a la escuela y a su cultura como un elemento externo a la comunidad. La función de la escuela es socializar según los valores de la sociedad. Desde esta perspectiva, la escuela es la transmisora de una única cultura legítima. La escuela se "coloca" por encima de los problemas sociales de la comunidad que la rodea y a la vez la integra, creyendo que esta negación "le permite" seguir formando a los niños.

La noción de Comunidad de Aprendizaje nos sirve para pensar a lo educativo como la construcción de un espacio de encuentro y articulación entre la escuela y la comunidad. El desarrollo de una Comunidad de Aprendizaje requiere la consideración sobre algunos aspectos:

Es una propuesta que se sustenta en el desarrollo local y comunitario en el cual se integran las diversas instituciones que tienen injerencia en la comunidad con el objetivo de construir un proyecto educativo y cultural que parta de las necesidades y posibilidades de la comunidad.

En las comunidades de aprendizaje participan tanto niños, como jóvenes y adultos profundizando el aprendizaje inter generacional y entre pares, y el potencial de los jóvenes como educadores y agentes activo de su propia educación. Es importante el desarrollo de propuestas que abarque la educación para adultos como forma de promover el bienestar comunitario y la formación de jóvenes y niños.

La modalidad de la gestión de una Comunidad de Aprendizaje, es básicamente participativa, se centra en la modificación de los modos de tomar decisiones tradicionales para pasar a una toma de decisión que involucren en ella a actores centrales de la comunidad en conformación. En el marco de lo planteado, es necesario que la escuela se abra a la comunidad a través de las organizaciones comunitarias incorporándolas en su



proyecto educativo a través de comisiones, colaboraciones o formulando especialmente iniciativas educativas.

De acuerdo a Ricardo Román, Magister en Gestión y Liderazgo en Educación (2008), para que produzca los efectos deseados, el vínculo debe tener como punto de partida el convencimiento de la escuela y de su personal de la necesidad de mejorar las condiciones sociales, culturales, políticas y educativas de la comunidad en la que está inserta y de la propia escuela. Se considera de suma importancia reconocer e identificar las condiciones que son necesarias para que los niños y jóvenes puedan efectivamente aprender. En aquellas comunidades en donde las condiciones de educación no están construidas, la escuela tiene un rol central en su construcción. “No pensamos a la educabilidad como algo dado, si no como condiciones sociales, económicas y culturales que la escuela aporta a construir a través del establecimiento de las alianzas intersectoriales necesarias. La posibilidad de conformar las alianzas necesarias deberá ser uno de los objetivos principales que debe tener una escuela que se propone mejorar el aprendizaje de sus alumnos”.

La situación de la educación en el Ecuador es dramática, caracterizada, entre otros, por los siguientes indicadores: persistencia del analfabetismo, bajo nivel de escolaridad, tasas de repetición y deserción escolares elevadas, mala calidad de la educación y deficiente infraestructura educativa y material didáctico. Sin embargo, la presencia de las Tics, han ayudado a que la interacción entre alumnos y conocimiento sea una brecha que se acorta.

La población estudiantil que escogí, se centra en el valle de los chillos, un sector que se presta para que colegios experimentales apliquen diferentes métodos de estudio. Además, el estilo de vida y clase socio económica de estos alumnos, hacen que tengan un acceso a todos los tipos de pantallas que existen en la actualidad. Muchos de estos grupos no conciben vivir sin las Tics, ni siquiera imaginan como realizar una investigación sin el Internet u otras alternativas tecnológicas.

El Ecuador es una sociedad de tercer mundo, que todavía en espacios como los colegios, la aplicación tecnológica no es totalmente utilizada, es más, en algunos espacios existe la tecnología, pero su aplicación esta subvalorada, es decir, tiene muy buenos aparatos tecnológicos, pero súper mal aplicados. Este problema puede ser por la falta de capacitación de los maestros o por el “miedo” de ser desplazados por estos implementos.

Actualmente, hemos sido atropellados, por el fenómeno de la globalización, que es un proceso económico, tecnológico, social y cultural a gran escala. Consiste en la creciente comunicación e interdependencia entre los distintos países del mundo unificando sus mercados, sociedades y culturas, a través de una serie de transformaciones sociales, económicas y políticas que les dan un carácter global. La globalización es a menudo identificada como un proceso dinámico producido principalmente por las sociedades que viven bajo el capitalismo democrático o la democracia liberal y que han abierto sus puertas a la revolución informática, plegando a un nivel considerable de liberalización y democratización en su cultura política, en su ordenamiento jurídico - económico nacional, y en sus relaciones internacionales.

Hay tres grandes puntos que Valderrama (2004, cfr.) considera importantes para abordar los retos educativos en el escenario de la globalización. El primero tiene que ver con la capacidad de «aprender a aprender» e interviene tanto en lo pedagógico como en lo político; el segundo reto se refiere a la formación y desarrollo de competencias cognitivas, comunicativas, sensibles y culturales para lograr un verdadero control del ser social frente a las TIC y con ello producir saber local; y el tercer reto está dirigido a la aceptación de la diversidad entre los sujetos o la disposición a dialogar con el otro que es diferente.

### **3.1.2. La demanda de la educación en las TIC**

Las TIC, se han llegado a posicionar como las bases para la educación en nuestros días. Debemos considerar dos aspectos básicos para su correcta aplicación:

1. Su conocimiento
2. Su Uso

Respecto a su conocimiento, es casi imposible hoy en día entender el mundo e interactuar con él sin un conocimiento básico de informática. Se debe entender cómo se genera, se almacena, se transforma, se transmite y se accede a la información. Para ello se debe tener en cuenta dos aspectos fundamentales:

1. Integrar las TIC en la Educación, contemplándola en todos los niveles de la Enseñanza
2. Se deben usar las TIC para aprender y para enseñar. Es decir el aprendizaje de cualquier materia o habilidad se puede facilitar mediante las TIC y, en particular, mediante Internet, aplicando las técnicas adecuadas. Este aspecto tiene que ver con la Informática Educativa.

El poder aplicar la Tics, correctamente en el ámbito escolar, requiere un gran esfuerzo de cada profesor implicado y un trabajo importante de planificación y coordinación del equipo de profesores. Aunque es un trabajo muy motivador, surgen tareas por doquier, tales como la preparación de materiales adecuados para el alumno, porque no suele haber textos ni productos educativos adecuados para este tipo de enseñanzas. Cabe resaltar que la ayuda que brindan las TIC, en la educación es fundamental en las generaciones actuales.

Actualmente, las TIC están ejerciendo una influencia positiva sobre el hábito de lectura en los grupos juveniles, ya que ellos prefieren leer en línea o en versión electrónica muchos de los materiales obligatorios incluidos en los programas de educación. Sin embargo, el televisor marca una gran diferencia con los otros elementos tecnológicos, mantiene una gran acogida masiva y ya no solo es un medio de comunicación unilateral, sino que es interactivo y ha pasado de ser un “lujo” a ser una necesidad para estar actualizado en lo que pasa en el mundo día a día y se utiliza actualmente como otro recurso didáctico dentro del aula de clase.

Otro de los productos tecnológicos de gran alcance en las generaciones actuales, es el celular, otro medio de comunicación que no solo sirve para estar comunicado, si no que por sus múltiples aplicaciones, se ha convertido en un compañero inseparable de muchos niños y jóvenes. Su utilización, no conoce límites ni barreras, ni si quiera espacios sociales o culturales.

Pero de todas las TIC, el internet es el invento que revoluciona la forma de vida de la sociedad actual, influyendo en su desarrollo y en su interacción, pero sobre todo en la educación, ya que aprender o conocer algún tema es tan fácil como dar un clic. El Internet es una "red de redes" es decir una red que no sólo interconecta computadoras, sino que interconecta redes de computadoras entre sí, mientras que la educación es el proceso bidireccional mediante el cual se transmite conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar.

A través del uso del Internet se posibilita, por primera vez en la historia de la educación que la mente quede liberada de tener que retener una cantidad enorme de información. Sólo es necesario comprender los conceptos sobre la dinámica de los procesos en las cuales una información está encuadrada, ello permite utilizar métodos pedagógicos con los cuales el alumno puede aprender más y mejor en un año lo que requería tres o más.

Ahora los docentes pueden destinar su esfuerzo y el de los alumnos en desarrollar más las capacidades mentales que les posibiliten a los estudiantes poder comprender adecuadamente la información y elaboración creativamente pudiendo así producir una calidad superior de razonamiento.

En la actualidad evaluaciones sobre la calidad educativa de los alumnos que egresan de la escuela media han demostrado que la mayoría no comprenden bien lo que leen y tienen serias deficiencias en poder razonar eficientemente.

El presidente de la Asociación Civil Educar 2050, Manuel Álvarez Trongé, afirmó que la mitad de los adolescentes en Argentina, de 15 años no entienden lo que leen, destacó que el país "está cada vez peor" en materia educativa y advirtió que la responsabilidad no es del gobierno "sino de todos nosotros".

El Programa Internacional de Evaluación de Estudiantes de la OCDE, más conocido como PISA, es considerado como el esfuerzo más completo y riguroso realizado hasta la fecha para evaluar el desempeño estudiantil y recabar datos sobre el estudiante, su familia y los factores institucionales que pueden contribuir a explicar las diferencias de dicho desempeño. El primer estudio de PISA, que se realizó en el año 2000, en 32 países del mundo desarrollado y en desarrollo, analizó las aptitudes para la lectura, las aptitudes para las matemáticas y las aptitudes para las ciencias en 250 mil estudiantes de 15 años de edad. En ese primer estudio participaron dos países latinoamericanos: Brasil y México. Los alumnos brasileños ocuparon el antepenúltimo lugar en las pruebas de comprensión lectora. Un segundo estudio, en donde intervienen además de esos dos países, Argentina, Chile y Perú, entre más de 40 países, muestra desempeños muy desalentadores entre los estudiantes de países latinoamericanos.

Nuestro país no ha participado en PISA, pero las deficiencias en áreas tan importantes como la matemática, sociales, ciencias y lenguaje, las notamos dentro y fuera del aula con muchísima claridad.

Javier Marías escribía en su columna del diario el Hoy (Enero del 2009) que en los informes de encuestas sobre la enseñanza "va siempre en aumento la proporción de estudiantes incapaces de comprender un texto breve, no digamos de resumirlo. Y es de suponer que cuando dejen atrás sus estudios y ni siquiera tengan que ejercitarse ni examinarse, los comprendan aun menos, por lo que la población adulta futura será analfabeta en la práctica: sabrá leer palabras sueltas, pero no las entenderá combinadas, y sobre todo no entenderá los conceptos, los razonamientos ni las argumentaciones, ni podrá detectar una incongruencia". Marías confiesa que habrá excepciones, claro está, y solamente esos alumnos serán las que podrán sobresalir del montón.

Por ello, es de suma importancia que las personas que no estén capacitadas para elaborar con eficiencia, creativamente, lo cuantiosa y variada información que pueden obtener en Internet, no podrán utilizar en forma optima este extraordinario instrumento, verán empobrecido el proceso de convertir la información en conocimiento, en su desempeño laboral a nivel de ignorancia que ello produce permite hablar de un tipo de analfabeto que será cada vez más rechazado en los ámbitos laborales.

Respecto de la enseñanza formal, Internet puede ser útil de tres maneras: Como apoyo a la enseñanza tradicional; como complemento a ella; como sustituto de esa enseñanza escolarizada o presencial.

Internet, especialmente en los países de mayor desarrollo económico y por lo tanto con más recursos informáticos, se le emplea fundamentalmente como una nueva biblioteca. Los alumnos, en el salón de clases, en sus casas o en las bibliotecas tradicionales, obtienen en la línea información que antes buscaban en los libros de papel y tinta. Museos virtuales, libros digitalizados y especialmente información periodística, son fuentes de investigación para los estudiantes. En ese tipo de indagaciones, suele haber una limitación: la información que se solicita en un motor de búsqueda es tan específica o especializada, que los alumnos no pasan por la experiencia que significa hojear un libro de papel y tinta, página por página.

Internet como complemento de la enseñanza que se obtiene en la escuela, permite una actualización constante de conocimiento en las más variadas especialidades. Un arquitecto un medico o un agrónomo, podrán hallar en la red sitios en los que no sólo aparecen las novedades científicas y técnicas de cada disciplina, sino en los que además es posible intercambiar experiencias con otros profesionales en diversos sitios del mundo.

¿Es posible sustituir al profesor? Al parecer, no en la enseñanza básica y media y no para alumnos que no hayan pasado la adolescencia. Las nuevas tecnologías de comunicación y especialmente Internet, pueden servir como apoyo al aprendizaje en todos los niveles pero hasta ahora no parece que puedan relevar al maestro.

Los profesores y los alumnos utilizan esta conexión al mundo de diversas formas. En primer lugar, Internet es una fuente inagotable de información y datos de primera mano, como red originariamente científica, puede encontrarse gran cantidad de información útil para las clases. Podemos encontrar materiales para cualquier nivel educativo preparados por otros profesores, incluso existen archivos de programaciones y experiencias

educativas, documentos para uso del profesor en la preparación de sus actividades de enseñanza / aprendizaje etc.

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

### **3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre Los niños adolescentes de 6 a 18 años.**

Las pautas de consumo son las normas que se adoptan en un proceso de elección, respecto a las pantallas, las generaciones actuales, tienen gran gama de opciones para poder elegir la que más les guste ó la que se ajuste a su presupuesto y necesidades.

En las investigaciones realizadas a otros países, se ha concluido que las pautas de consumo vienen dadas respecto a la madurez de los jóvenes y niños, ya que ni siquiera el estatus social afecta, o es un factor relevante en el momento de tener acceso a una pantalla o algún dispositivo tecnológico.

Los tiempos han cambiado notablemente y las computadoras, hoy en día, son parte principal de la vida cotidiana de gran parte de la sociedad. La tecnología informática está extendida y presente en las oficinas, los hogares, las empresas y las instituciones, y es fácil de usar para cualquier sujeto sea un niño, un adolescente, o una persona adulta. Esta popularización del uso de computadores, evidentemente, también tiene sus contrapartidas generando la aparición de fenómenos o problemas educativos.

Debido a que las generaciones más jóvenes, es decir, los nacidos a lo largo de la década de los noventa (nativos digitales), han sido socializados culturalmente bajo la influencia de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en sus diversas variantes (televisión digital, telefonía móvil, Internet, video juegos, etc.) éstos presentan una serie de rasgos de comportamiento social y cultural diferenciados respecto a los niños y adolescentes de décadas anteriores. Lo cual, en consecuencia, requiere que los padres y docentes se planteen nuevos modelos educativos y métodos de enseñanza.

Los estudiantes de educación Secundaria y Universitaria son una generación que ha sido enseñada culturalmente en contacto permanente con variadas tecnologías audiovisuales e informáticas. Para ellos es algo cotidiano acceder a múltiples canales de televisión y saltar de unos a otros (hacer zapping), escribir sus trabajos de clase en un pc, laptop o handheld, llamar y recibir mensajes a través de celulares, navegar por Internet en busca de información, y comunicarse con sus amigos a través de un chat o redes sociales. Dicho de otro modo, los alumnos de secundaria son usuarios de numerosas y diversas tecnologías, siendo éstas un elemento familiar y cotidiano de su vida, y hasta cierto punto, indispensables.

Esta generación necesita las tecnologías digitales para divertirse, para realizar sus trabajos académicos, y para relacionarse socialmente con sus amigos. A diferencia de generaciones precedentes, los estudiantes de hoy en día, al igual que el resto de los ciudadanos, están expuestos a un continuo flujo de información que provoca saturación de datos. La televisión, Internet, el cine, la publicidad, la radio, permanentemente están difundiendo acontecimientos, noticias, opiniones e ideas que llegan como una avalancha interminable. En consecuencia, la cantidad de información que los jóvenes y adolescentes poseen sobre los acontecimientos de la realidad -sea de tipo político, deportivo, musical, o de sucesos- es abrumadora. Pero mucha información, no significa necesariamente más conocimiento. Todo lo contrario.

El problema educativo que se deriva de este hecho consiste en cómo ayudar al adolescente a dar sentido y forma a todo ese cúmulo de información que obtienen desde que se levantan hasta que se acuestan. El nuevo reto para la docencia es ayudar a reconstruir dicha información con la finalidad de convertirla en un conocimiento comprensible y con significado. Esta meta educativa requiere que en las aulas se potencie y se desarrolle en los estudiantes las habilidades y competencias relacionadas con la búsqueda de información, con saber discriminar lo que es información útil y de interés para ciertos propósitos, analizar y contrastar datos obtenidos de diversas fuentes, así como aprender a organizarla, reconstruirla y difundirla.

En definitiva, es enseñar a utilizar la enorme información disponible y ofertada por las TIC de forma inteligente y crítica.



El consumo, entendido en un sentido amplio, engloba todo lo relacionado con el acceso y los usos que niños y jóvenes hacen de los medios de comunicación. Cuestiones como el equipamiento tecnológico de los hogares, el lugar de acceso a los diversos medios, el momento del día en el que los utilizan o la cantidad de tiempo que les dedican, abarcan el interés de múltiples investigaciones. De hecho, parece evidente que ésta es una de las primeras cuestiones en estudiarse dentro del campo escolares-medios de comunicación y, por ello, abundan los trabajos.

Aquellos países en los que la investigación en la materia está muy desarrollada, cuentan con numerosos trabajos que incluyen las pautas de consumo de medios. Y aquellos en los que el estudio del binomio escolares-medios de comunicación está en sus comienzos coinciden en empezar su esfuerzo por estas cuestiones básicas que les ayudan a conocer el terreno sobre el que actuar. Por lo tanto, se puede concluir que la investigación en torno a las pautas de consumo es un indicador del grado de madurez que reviste un determinado país en el estudio de los niños y jóvenes y su relación con los medios.

### **3.2. 2. Los riesgos que plantean las TIC` s.**

La literatura corriente acerca de las TICs tiende a presentarlas como un gran factor igualador de oportunidades de la población. Silvana Gvirtz (2007) ha sintetizado esta potencialidad democratizadora en los siguientes aspectos:

- La oportunidad de acceder a materiales de alta calidad desde sitios remotos.
- De aprender independientemente de la localización física de los sujetos.
- De acceder a un aprendizaje interactivo y a propuestas de aprendizaje flexibles
- De reducir la presencia física para acceder a situaciones de aprendizaje.
- De desarrollar servicios para el aprendizaje que permitan superar la situación de acceso limitado a la información que tienen principalmente los países pobres.
- De generar mejor información sobre los progresos, preferencias y capacidad de los aprendizajes, posibilidad de evaluar y certificar los aprendizajes on-line y la posibilidad de usar las Nuevas Tecnologías para incrementar la eficiencia, el mejoramiento del servicio y la reducción de costos.

Pero además de democratizadoras, las TICs también incrementarían los niveles educativos debido a:

- a) cambios en los procesos y estrategias didácticas - pedagógicas implementadas por los docentes;
- b) la promoción de experiencias de aprendizaje más creativas y diversas; y
- c) la posibilidad de propiciar un aprendizaje independiente y permanente de acuerdo a las necesidades de los sujetos.

Estas promesas de las TICs en educación están lejos de ser realidad. No se trata de negar la potencialidad democratizadora o innovadora de las nuevas tecnologías sino de enfatizar que el ejercicio de esa potencialidad no depende de las tecnologías mismas sino de los modelos sociales y pedagógicos en los cuales se las utilice.

En este sentido, sería un verdadero milagro que las tendencias al aumento de la desigualdad desde el punto de vista de los ingresos y la riqueza que se expresa en el plano macro social no esté acompañado por desigualdades en el acceso a los bienes y servicios más significativos de esta nueva sociedad como son la información y el conocimiento. El concepto de brecha digital, -aunque su significado sea objeto de discusión - refleja el desigual acceso de las personas a las instituciones y al uso de las tecnologías a través de las cuales se produce y se distribuyen las informaciones y los conocimientos más importantes.

Según Julio Cabero Almenara no todos tenemos las mismas actitudes y habilidades hacia las tecnologías, existen personas que poseen lo que ciertos autores han denominado como “tecnofobia”, de ahí que sea útil la creación de servicios de apoyo y resolución tecnológica de problemas a los profesores. Dentro de las plantillas de personal de los centros docentes, se deben de crear puestos de técnicos en audiovisuales, informática y telemática, que ayuden al profesorado a la resolución de los problemas tecnológicos que vayan surgiendo, desde la limpieza de los fastidiosos virus informáticos, hasta la configuración de los ordenadores adecuándolo a los nuevos programas informáticos. Es decir, se deberá de actualizar el catálogo de puestos laborales a desempeñar en las instituciones formativas, contemplando en todo momento las nuevas necesidades que vayan emanando de la evolución científica de la sociedad.

El acceso a las nuevas tecnologías está íntimamente asociado al ingreso económico, al nivel educativo, al género y la etnia. Así, por ejemplo, el usuario sudafricano medio de Internet tiene un ingreso económico siete veces superior al promedio nacional; el 90% de los usuarios latinoamericanos proviene de los sectores más ricos de la población; en todas las regiones del mundo, porcentajes muy altos de los usuarios tienen títulos universitarios; en EEUU el uso de ordenadores en las casas es cinco veces superior en los niños que en las niñas; los jóvenes tienen mucho más acceso que los adultos y las diferencias por grupos étnicos también es muy significativa .

### **3.2. 3. Las oportunidades que plantean las TIC` s**

El imparable desarrollo tecnológico, considerado como el “Cuarto poder”, diferenciándose de los tres poderes (Ejecutivo, Legislativo y Judicial), presentados por el ilustre filósofo francés, Montesquieu en su obra “El Espíritu de las Leyes”, está generando un profundo e intenso impacto en todos los ámbitos y niveles de la vida diaria. Tal situación desencadena posicionamientos a favor (tecnófilos) o en contra (tecnófobos) de los nuevos cambios que condicionan y determinan la cotidianidad ciudadana.

Entre los aspectos positivos más destacables podrían apuntarse: la posibilidad de tener acceso a la información desde cualquier parte del planeta, eliminando fronteras, distancias; en el ámbito educativo y formativo, la posibilidad de hacer más cómoda la enseñanza-aprendizaje, mediante las aulas virtuales, a través de Internet, adaptándose a las características concretas de cada usuario, etc.

Un mundo globalizado demanda el planteamiento de una Ética común, independiente de condicionamientos culturales específicos. Tomando en consideración, para ello, elementos tales como:

- La vulnerabilidad y la limitación personal y colectiva, como sustento de la interdependencia.

- El beneficio y mejoramiento de las condiciones de vida de los demás, como condición necesaria de nuestro propio bienestar.
- El valor de la identidad y la cultura ajenas, como fuente de afirmación de nuestra propia identidad y cultura.
- La responsabilidad de preservar el patrimonio de las generaciones futuras, como condición de supervivencia de la especie.
- El respeto a la dignidad y los derechos de la persona, como sustento de la solidaridad y como garantía de la estabilidad social.

Según Frida Díaz Barriga (2010), entre las prioridades a atender para promover usos innovadores de las TIC en las escuelas, se encuentra el tema del desarrollo y perfeccionamiento continuo de las competencias tecnológicas y didácticas del profesorado. Hay que considerar no sólo espacios para la reflexión y eventual transformación de sus creencias y prácticas pedagógicas, sino ante todo, la creación de equipos o grupos de trabajo (a la manera de comunidades de práctica y discurso crítico) que brinden el debido soporte y acompañamiento en esta labor. Los esfuerzos conducidos (meritorios pero insuficientes) se han centrado en dotar a los profesores de las nociones básicas de uso instrumental de las TIC, con poco apoyo para su introducción sistemática en el aula. Son menos las experiencias donde los profesores logran adquirir las competencias necesarias para utilizar conjuntamente metodologías didácticas innovadoras y TIC sofisticadas, enfatizando la comprensión del conocimiento escolar pero sobre todo su aplicación tanto a problemas del mundo real de interés para sus alumnos, como a su propio abordaje pedagógico. Más allá del manejo instrumental básico de las TIC, el docente requiere mejorar y enriquecer las oportunidades de aprender a enseñar significativamente a sus estudiantes con apoyo en dichas tecnologías, lo que implica su participación activa en proyectos colectivos de diseño y uso de ambientes de aprendizaje enriquecidos con las TIC.

El ámbito educativo, como “ente socializador” deberá adaptarse a las demandas formativo- culturales, que cada época por una serie de circunstancias históricas y tecnológicas, en este caso, se presenten. Tal como la extremada urgencia de atender

educativamente el incremento cada vez mayor del denominado “analfabetismo tecnológico”, pues, éste podrá ser motivo de desigualdades sociales, dadas por las limitaciones que implica no tener un dominio o conocimiento adecuado de las TICs en la búsqueda de empleo, desenvolvimiento en el medio, y en definitiva limitaciones para “integrarse” en el mundo actual.

Los defensores de las Teorías Cognitivas del aprendizaje, proponen la puesta en práctica del Constructivismo, para aprender a desenvolverse con las TICs, a través de experiencias o vivencias cotidianas, favorables entre la persona en interacción con los medios, lo que dará un papel más activo, autónomo y participativo al alumno, adquiriendo un mayor interés en su uso y dominio.

### **3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las Tics**

A medida que las Tics se introducen en nuestras vidas, es de suma importancia, crear reglas y leyes que protejan a nuestros niños y adolescentes de los posibles “atentados” y “riesgos” que estas llegan a presentar en la vida física, social y psicológica de estos. El gobierno y toda persona a cargo de un niño o adolescente, debe tener como prioridad dar un ambiente seguro y proteger de cualquier suceso que pueda llegar a presentarse por medio de las Tics.

Nos encontramos ante un hito único en la Historia: la revolución tecnológica ha sido tan acelerada en los últimos quince años que las madres y los padres se encuentran en la situación de tener que educar a sus hijas e hijos en un ámbito –las nuevas tecnologías de información y comunicación- para el que, en la mayoría de los casos, ellos mismos no han tenido ni la formación ni el tiempo necesarios para adaptarse.

Estos niños han asimilado de forma natural su entorno digital. Para ellos, las TIC han dejado de ser un capricho, y ya están completamente integradas en todas las facetas de sus vidas. En este nuevo entorno debemos entender sus necesidades tecnológicas, y los usos que ellos hacen de las TIC.

Según Carlos Ángeles (Padres por la educación 2010), los padres y las madres necesitan conocer las TIC para decidir cómo quieren educar con respecto a ellas, ayudar a obtener todas las ventajas y beneficios que aportan, y proteger de los riesgos. Pero, sobre todo, necesitan conocer estas tecnologías para poder argumentar y negociar con sus hijos e hijas, y no sentirse en desventaja y sin autoridad en el proceso educativo.

La educación en TIC no se limita a una cuestión de competencia técnica. Quizá los hijos y las hijas tengan mucho que enseñar a sus progenitores sobre “cómo” usar las TIC, pero son las madres y los padres los que deben enseñarles “qué” hacer con ellas, “para qué” utilizarlas, y a hacerlo de un modo provechoso, responsable y seguro.

En el estudio realizado por INTECO (Instituto Nacional de Tecnología de la comunicación, 2009), se trata de un entorno nuevo y en constante evolución en el que todos, padres e hijos, son parcialmente inexpertos o se enfrentan a entornos realmente nuevos. Faltan pautas y criterios de actuación válidos, homogéneos y realmente ejecutables por unos y por otros. En tanto en cuanto no estén claras estas bases de actuación, niños y niñas corren el riesgo de enfrentarse sólo con recursos parciales a este nuevo medio. Cabe destacar también que los padres tienden a replicar las soluciones del mundo físico en el mundo virtual, algo que no siempre es eficaz.

¿Qué ocurre con los padres? ¿Qué hacen ellos cuando al menor le ocurre una incidencia de seguridad? La mayor parte de ellos y ellas afirma seguir medidas de tipo físico o técnico (es decir, aquellas que implican una actuación sobre el equipo tales como llamar al servicio técnico, instalar un programa antivirus, reiniciar el sistema o formatear el disco duro del ordenador, por ejemplo). En mucha menor medida, los padres mencionan medidas educativas (diálogo, advertencia o formulación de recomendaciones) y coercitivas (basadas en el establecimiento de algún tipo de limitación o control tales como horario o supervisión).

En base a estos datos, parece que los padres se sienten cómodos emprendiendo acciones de tipo técnico o físico referidas al equipo, pero quizás no tanto formulando recomendaciones o incidiendo en aspectos educativos y de comportamiento en Internet. Un indicio más que reafirma la necesidad de disponer de información y pautas de conducta homogéneas para ayudar a los padres en su labor de supervisión.

### 3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

Cerramos la casa con llave y tal vez tengamos rejas en las ventanas. Cerramos el coche con llave cuando lo dejamos parqueado, y nos cuidamos de guardar muy bien nuestros objetos valiosos para que no suceda ninguna tragedia que lamentar. Hemos incorporado de manera natural un comportamiento seguro para prevenir situaciones de riesgo, y debemos trasladar ese comportamiento a Internet e inculcárselo a nuestros hijos e hijas, igual que les hemos enseñado a no meter los dedos en los enchufes o a mirar antes de cruzar la calle. Otra opción es estar siempre encima de ellos y no dejarles salir solos de casa, pero a la larga da muchos más disgustos que beneficios. La única alternativa es la *educación responsable*.

Para la Consejería de Innovación, Ciencia y empresa, los padres que no se involucran en el acercamiento por parte de sus hijos a las nuevas tecnologías los convierten en huérfanos digitales. Sin un referente de comportamiento no sabrán enfrentarse a los dilemas éticos que se les planteen. Serán más propensos a desarrollar hábitos poco saludables y estarán más expuestos a los posibles riesgos.

INTECO (Instituto Nacional de Tecnología de la comunicación, 2009), recomienda que en el entorno descrito, la clave pasa por proporcionar a padres e hijos la formación y herramientas adecuadas para que sean capaces de identificar los riesgos a los que se enfrentan y combatirlos efectivamente. Tanto los niños y niñas de 10 a 18 años como sus padres y madres poseen la suficiente destreza y cercanía con las TIC como para absorber la información necesaria sobre hábitos y herramientas de seguridad. Se hace necesario reforzar la actividad sensibilizadora dirigida a ambos colectivos, con el objetivo de hacer de Internet un lugar más seguro para la infancia.

Por otra parte, es necesario realizar un inventario de herramientas y prácticas de seguridad. Sería conveniente disponer de un punto de información que unifique las diferentes soluciones de seguridad, ya sean éstas de carácter técnico o educativo. En la actualidad, existe una multiplicidad de estudios elaborados por distintos organismos con competencias (Instituciones europeas, Observatorios públicos y privados, Defensores del menor, etc). Sería útil, a los efectos de unificar todo el saber existente en la materia, la

creación de un portal web donde sean publicados todos los informes, datos y estudios relevantes relacionados con la protección de los menores en el uso de las Tics.

En nuestro país, la ley protege al menor de todo abuso, esto está contemplado en el Código de menores creado en 1976 y rectificado en nuestra última constitución, en los artículos 1, 2 y 3. Las Tics pueden llegar a ser escenarios de situaciones de riesgo y por lo tanto el código del menor en su Atr.1 Numeral e) dice: Determinar las medidas que deben adoptarse con el fin de proteger al menor que se encuentra en situación de riesgo, y las medidas que tiendan a la superación de dicha situación. Este art. Se ha utilizado en algunos juicios para proteger a los niños que han sido abusados o coartados de su inocencia por medio de alguna TIC.

Familia, Colegio o institución Educativa y Gobierno, están en la obligación de supervisar y enseñar al menor en el uso de las nuevas tecnologías para su beneficio y corregir oportunamente cualquier imprevisto ocasionado por una mala utilización. Sin embargo, debemos también sancionar duramente a quienes por medio de estas actuales tecnologías, corrompan e involucren a nuestros menores en actos amorales e ilegales.

## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1. Diseño de la Investigación**

Esta investigación se realizó en 3 centros educativos del Ecuador, en la provincia de Pichincha, el cantón Rumiñahui y Quito y en las Parroquias Sangolqui y Conocoto. Se realizó una investigación tipo puzzle, donde todos los participantes del proyecto aportamos con investigaciones en 3 centros y se hará una conclusión final de la situación de las Generaciones Interactivas en el Ecuador.



## **4.2. Participantes**

Se investigaron tres grupos, con un total de 47 participantes de los siguientes planteles educativos:

1. Niños de 8 a 9 años de Cuarto año de educación básica del Colegio San Esteban, ubicado en el Cantón Rumiñahi, en la parroquia de Sangolquí. Los niños en general tienen un status económico medio, un total de 10 participantes.
2. Adolescentes entre 14 y 15 años de Decimo año de educación básica de la Unidad Educativa Experimental Lev Vygotsky, ubicado en el Cantón Rumiñahui, en la Parroquia de Sangolquí. El status económico en general es medio-alto, un total de 21 participantes.
3. Jóvenes de 17 y 18 años de 3ro de Bachillerato, especialidad físico-matemático, de la Unidad Educativa Franz Schubert, ubicado en el Cantón Quito, parroquia Conocoto. El promedio económico de los estudiantes es medio-alto, un total de 16 participantes.

## **4.3. Técnicas e instrumentos de investigación**

### **4.3.1. Técnicas**

Se utilizó la encuesta, que es una de las técnicas de investigación social más difundidas, se basa en las declaraciones orales o escritas de una muestra de la población con el objeto de recabar información. Se puede basar en aspectos objetivos (hechos, hábitos de conducta, características personales) o subjetivos (opiniones o actitudes)

La información se recoge de forma estructurada con el objeto de procesarla, es decir, interpretarla. Para ello se elaboran cuestionarios con una serie de preguntas que se formularán a todos los individuos encuestados y en el mismo orden. Los cuestionarios

agrupan temáticamente las respuestas para poderlas analizar cómodamente en el momento en que se apliquen técnicas analíticas estadísticas. En el desarrollo de cualquier encuesta pueden producirse errores, llamados errores de muestreo que abarcan desde la idoneidad de la población entrevistada hasta los fallos de diseño del cuestionario.

#### **4.3.2. Instrumentos.**

Los instrumentos aplicados en esta investigación, fueron proporcionados por la *Universidad Técnica particular de Loja*, de acuerdo a su convenio con la *Fundación Telefónica*. (Anexo N.1)

#### **4.4. Recursos**

##### **4.4.1. Humanos:**

Dentro de los recursos humanos se trabajó con tres grupos diferentes:

1. 10 niños de la Escuela San Esteban de 4to de básica, en edades de 8 y 9 años.
2. 21 pre adolescentes, de la Unidad Educativa Lev Vygotsky, de 10mo. de básica entre los 14 y 15 años.
3. 16 jóvenes, de la Unidad Educativa Franz Schubert de 3ro de Bachillerato entre los 17 y 18 años.

##### **4.4.2. Institucionales.**

Tres instituciones, ayudaron en esta investigación:

- Escuela San Esteban del Valle
- Unidad Educativa Lev Vygotsky
- Unidad Educativa Franz Schubert School

#### **4.4.3. Materiales:**

Los Recursos materiales utilizados, fueron los instrumentos facilitados por la Universidad Técnica Particular de Loja, para la aplicación en el aula directamente con los estudiantes. Fueron encuestas escritas con preguntas de selección múltiple en donde el estudiante podía (según la pregunta) seleccionar una o varias respuestas. El cuestionario realizado a los estudiantes de 4to año de educación básica, constaba de 31 preguntas y las plantillas aplicadas en los alumnos de decimo año de educación básica y 3ro de bachillerato tenían 126 preguntas. (Anexo1).

#### **4.4.4. Económicos:**

Económicamente, solo se necesito del dinero suficiente para las copias de las encuestas a los muchachos, pues dentro de la investigación en sí no se necesita mayor recurso económico.

#### **4.5. Procedimiento.**

El muestreo se tomo por etapas, seleccionando primero las instituciones a trabajar y pidiendo permiso a los respectivos rectores, encontrado un poco de resistencia solo en la Unidad educativa San Esteban, pues solo permitieron que 10 estudiantes hicieran la encuesta.

La técnica utilizada para llevar a cabo la investigación es la encuesta directa a través de un cuestionario con respuestas de selección múltiple, compuesto por un total de 31 preguntas el efectuado a los niños de 4to de educación básica y de 126 preguntas los efectuados a los adolescentes y jóvenes de decimo de básica y 3ro de bachillerato respectivamente.

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

Para la interpretación y análisis de los resultados obtenidos, se clasificaran en 5 apartados principales:

1. Caracterización socio demográfica
2. Redes Sociales y pantallas
3. Redes Sociales y Mediación Familiar
4. Redes Sociales y Mediación Familiar
5. Redes Sociales riesgos y oportunidades.

En cada una de estas dimensiones, se ampliara la información de los tres grupos entrevistados. En el cuestionario N.1 se analizarán los datos de la Escuela San Esteban del Valle realizada a los niños de 4to de Educación Básica. En el Cuestionario N.2, se analizaran los datos de la Unidad Educativa Lev Vygotsky efectuada a los pre adolescentes de 10mo de Básica y en el cuestionario N.3, se expondrán los resultados de la Unidad Educativa Franz Schubert trabajado con los jóvenes de 3ro de bachillerato.

### 5.1. Caracterización socio demográfica

#### 5.1.1. Contexto sociocultural y biológico del niño

**Tabla N. 1. Año de Educación Básica (pregunta #1)**

Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
1ro de primaria	0	0
2do de primaria	0	0
3ro de primaria	0	0
4to de primaria	10	100
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

En la Escuela San Esteban del Valle, en 4to grado hay una población de 10 niños, de clase socio económica media, muy colaboradores y con la disposición para llevar a cabo las encuestas.

**Tabla N. 2. Edad de los niños Pregunta #2).**

Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
6 años o menos	0	0
7 años	0	0
8 años	6	60
9 años o más	4	40
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El 60% de años niños tiene 8 años y unos meses más y el 40% tienen 9 años cumplidos o más, cumpliendo lo establecido por el Ministerio de Educación de nuestro país.

**Tabla N. 3 Sexo de los niños (Pregunta #3).**

Opción	Frecuencia	%
No Contesta	0	0
Masculino	4	40
Femenino	6	60
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El 40% de los alumnos en este grado son hombres mientras que el 60% son niñas, el último censo realizado en el Ecuador, la población según el sexo entre los 0 y 14 años: 34.9% (hombres 2,430,303; mujeres 2,351,166), podemos concluir que en estas edades existe mayor número de hombres que de mujeres, pero en esta institución, es caso contrario, existe mayor población del sexo femenino que el masculino.

**Tabla N. 4. Personas viven con los niños (Pregunta #4).**

Opción	Frecuencia	%
Padre	9	32
Madre	9	32
Un hermano o hermana	5	18
2 hermanos/as	2	7
3 hermanos/as	1	4
4 hermanos/as	0	0
5 hermanos/as	0	0
Mi abuelo/la	2	7
Otras personas	0	0
TOTAL	28	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Según el gráfico, podemos concluir que la mayoría de los niños viven en hogares compuestos por padre y madre, del grupo total, solo 2 niños viven en un hogar sin padre o sin madre. El 18% de los niños tienen un solo hermano, 2 niños tienen 2 hermanos, 1 solo niño tiene 3 hermanos y 2 niños son únicos.

Esto demuestra que hoy en día las familias han reducido su tamaño y se planifica el número de familiares dentro del núcleo familiar. 2 niños viven con sus abuelos, esto es normal en nuestras sociedades latinoamericanas, debido al apoyo y unión en nuestras familias.

**Tabla N. 5. ¿Qué es lo que más le gustaría hacer a los niños después de cenar? (Pregunta #5).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Irme a mi habitación	3	30
Navegar	7	70
Leer, estudiar	0	0
Hablar con mi familia	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

En esta pregunta podemos darnos cuenta como las Tics comienzan a influir en estas generaciones, desde muy pequeños los niños tienen conciencia de la importancia de estar al día en el manejo de la tecnología. El 70% de los alumnos quisieran llegar a su hogar y navegar en internet, jugar video consola, ver la tele, o hablar por teléfono. Mientras que el 30% restante eligen ir a su habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo. Estos datos nos demuestran la individualidad que poseen los niños, no quieren pasar tiempo en familia, o estudiar, ellos prefieren estar conectados a tecnologías individualistas donde una pantalla es el centro de atención y cualquier sistema es el que controla su diversión y tiempo libre.

**Tabla N. 6. ¿Poseen los niños computadores en sus hogares? (Pregunta #6).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	20
Si	8	80
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

La penetración de PCs en el hogar se distribuye en dos grupos, aquellos que tienen más de un tercio, pero menos de la mitad de sus hogares con PC: Chile, Uruguay, Argentina y Brasil. Y aquellos como México, Ecuador, Colombia, Perú y Venezuela que presentan, aproximadamente, entre una cuarta y una quinta parte de sus hogares con PC.

Hace unos años atrás, era un lujo tener un computador en la casa, hoy en día, más que un lujo es una necesidad, y podemos demostrarlo con el 80% que tiene una y más computadoras en su hogar, facilitando así la utilización de estos instrumentos en la vida de estos alumnos. Tan solo el 20% no tiene un computador en sus hogares.

**Tabla N. 7. Ubicación de las computadoras en el hogar de los niños (Pregunta #7).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
En mi habitación	1	11
Habitación de un hermano	0	0
Habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	1	11
En un cuarto de trabajo	5	56
Es portátil	2	22
TOTAL	9	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Para el 56% de la población, la computadora se encuentra en una sala de trabajo o cuarto de estudio, dos de los alumnos tienen computadoras portátiles y tan solo 1 niño tiene una computadora en su cuarto. Como conclusión, podemos ver que en su mayoría, el computador es una herramienta familiar ubicada al alcance de toda la familia y que con un correcto uso podría llegar a ser un instrumento de unión familiar.



**Tabla #8 Conexión de internet en la casa de los niños. (Pregunta #8).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	3	33
Si	6	67
<b>TOTAL</b>	<b>9</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

En el Ecuador el 7.7 por ciento de los hogares ecuatorianos tienen acceso a internet según el último censo realizado en el Ecuador. Dentro de esta institución, un total del 67%, es decir 6 niños, si tienen conexión a internet en sus hogares, mientras que el 33% (3 niños) no la tienen. Esto nos lleva a concluir que el servicio de internet es cada vez más común en nuestros hogares y que se ha llegado a demostrar que es una de las Tics más popularizadas en la última década.

**Tabla N. 9. ¿Como consiguen los niños su dinero? (Pregunta #25).**

Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	0	0
Cuando necesito algo pido y me dan	3	30
En cumpleaños, fiestas, Navidad	2	20
Hago algún trabajo en casa	0	0
Hago algún trabajo fuera de casa	0	0
No me dan dinero	5	50
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El 50% de los niños responden que no les dan dinero, debido a su edad, es más complicado que manejen dinero debido a su madurez. Sin embargo al 30% (3 niños) le dan dinero a demanda, y a un 20% en días de fiestas, esto depende mucho del tipo de familia y su relación con ella, pues cada vez es más común los regalos impersonalizados, es decir, tarjetas con cupo para que vayas y compres lo que quieras o necesites, y a medida que los niños van creciendo es más común regalarles dinero que algún tipo de artículo.

**Tabla N. 10. Frases en las que los niños están de acuerdo. (Pregunta #26).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Tengo más dinero del que necesito	0	0
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	0	0
Tengo menos dinero del que necesito	10	100
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El 100% de los niños se relacionan con la frase de “tengo menos dinero del que necesito”, es algo lógico, ya que en su edad (y refiriéndome a la pregunta anterior) no les dan dinero y estando en una sociedad tan consumista como la nuestra siempre quieren los niños tener más y más.

**Tabla N. 11. Lugar que los niños utilizan el internet. (Pregunta #11).**

Opción	Frecuencia	%
En casa	5	38
En el colegio	1	8
En un ciber café	0	0
En un lugar público	1	8
En casa de un amigo	4	31
En casa de un familiar	2	15
TOTAL	13	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Esta pregunta daba lugar a más de una respuesta, podemos determinar que la casa es el lugar preferido para la utilización de internet, seguido por la casa de un amigo, la casa de un familiar y en último lugar en igual porcentaje encontramos al colegio y un lugar público. Por sus edades, es recomendable el uso de esta tecnología en la casa para poder controlar y estar pendiente de la información que el niño maneja y los sitios que frecuenta.

**Tabla N.12. Utilizan los niños teléfono celular. (Pregunta #13).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	7	70
Si, el mío	2	20
Sí, el de otras personas	1	10
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El teléfono celular es, en nuestros días, el medio de comunicación principal, y el que más espacios y entornos abarca por sus características trascendentales de tamaño y manejabilidad, mismas que le han dado el seudónimo de móvil, el cual es altamente descriptivo.

El 70% de los alumnos de esta institución, no poseen un teléfono celular, mientras que el 20% (2 niños) tienen acceso a esta Tics. El 10%(1 niño) utiliza el teléfono celular de otras personas. A mi modo de vista, creo que es una edad temprana para poseer un celular. No creo conveniente para la madurez de un niño o niña de 8 años, una responsabilidad de esta magnitud. Sin embargo un artículo publicado en el diario universo del 29 de julio del 2011, llega a la conclusión de que el 28% de los niños entre 6 y 9 años poseen su propio celular. Entre más edad se incrementa el porcentaje.

**Tabla 13. Obtención del teléfono celular. (Pregunta #14).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Pedí que me lo compraran	0	0
Fue un regalo	1	33
Me lo dieron mis padres	2	67
TOTAL	3	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

De la población que utiliza el celular (3 niños) a dos de ellos se los dio sus padres y al otro fue un regalo. Generalmente, Un padre considera el dar un celular a un niño para estar en contacto si este tiene que permanecer solo en casa. O para estar en una comunicación permanente por no poder cuidarlo o permanecer con él. Así que hoy en día, el celular es un puente para acotar la falta de tiempo que tienes con el niño y una manera de cuidarlo sin estar presente.

## 5.1.2. Contexto Sociocultural, familiar y biológico del adolescente.

Tabla N. 14. Año de Educación Básica (pregunta #1)

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
5to. De primaria	0	0
6to. De primaria	0	0
1ro. De ESO	0	0
2do. De ESO	0	0
3ro. De ESO	21	100
4to. De ESO	0	0
1ro. Bachillerato	0	0
2do. Bach.	0	0
1ro. De formación	0	0
2do. De formación	0	0
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En la Unidad Educativa Lev Vygotsky, en 10mo de Básica, hay una población de 21 pre-adolescentes, de clase socio económica media-alta, de gran capacidad mental, manteniendo una actitud de madurez y responsabilidad.

**Tabla N. 15. Edad de los Adolescentes (Pregunta #2).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
11 años	0	<b>0</b>
12 años	0	<b>0</b>
13 años	0	<b>0</b>
14 años	11	<b>52</b>
15 años	10	<b>48</b>
16 años	0	<b>0</b>
17 años	0	<b>0</b>
18 años o más	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El 52 % (11) de los pre-adolescentes tiene 14 años, mientras que el porcentaje restante es decir un 48% (10) tienen 15 años cumplidos o más, cumpliendo lo establecido por el Ministerio de Educación de nuestro país.

**Tabla N. 16 Sexo de los adolescentes (Pregunta #3).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Masculino	11	<b>52</b>
Femenino	10	<b>48</b>
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El 52% de los alumnos en este grado son hombres mientras que el 48% son mujeres. Es un grado bastante parejo, pues de los 21 alumnos 11 son hombres y 10 mujeres, tratando de mantener una igualdad de género dentro de las aulas de esta institución.

**Tabla N. 17. Personas que viven con los adolescentes. (Pregunta #4).**

Opción	Frecuencia	%
Mi padre	21	30
Mi madre	21	30
Un hermano/a	12	18
2 Hermanos/as	6	8
3 Hermanos/as	1	1
4 Hermanos/as	0	0
5 Hermanos/as o más	1	1
Mi abuelo/a	6	8
Otras personas	3	4
<b>Total</b>	71	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Observando las cifras, se puede concluir que los 21 alumnos viven con padre y madre, es decir, que tiene un hogar estructurado. Lo único que varía es el número de hermanos y personas ajenas a la estructura de hogar básica. Tomando en cuenta el porcentaje inicial, más del 50% tienen un solo hermano, 6 estudiantes tienen 2 hermanos, 1 tiene 3 hermanos y de igual manera 1 estudiante tiene 5 hermanos. Lo que si me llama mucho la atención es que casi el 30% de los entrevistados vivan con alguno de sus abuelos, pues es un alto porcentaje teniendo en cuenta la estructura familiar básica.

**TABLA 18. Profesión del padre de los adolescentes. (Pregunta #5).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
Está desempleado	0	0
Es jubilado	0	0
Trabaja en el hogar	0	0
Desempeña un oficio	3	14
Realiza un trabajo técnico	5	24
Realiza un trabajo de grado universitario	9	43
No lo sé/otro	3	14
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

A pesar de todos los conflictos que se presenta en esta edad con los padres, sobre todo para los alumnos de sexo masculino, es muy importante el desempeño y ejemplo que dé como proveedor y “jefe” de hogar su padre. En este contexto los padres de estos adolescentes, en su mayoría (43%) realizan un trabajo de grado universitario, es decir, que tienen un título profesional. En segundo lugar con un 23%, trabajan como técnicos, un 14% realiza un oficio, otro 14% no lo sabe y solo un 5% no contesta.

De los adolescentes que no saben que trabajo desempeña su padre, (tomando en cuenta una de las preguntas anteriores, que todos viven con sus padres), puede ser por falta de comunicación y de diálogo con sus padres ó “vergüenza” por conversar de la profesión u oficio de este. El no sentir agrado por la labor que realizan los padres en esta edad es muy común y natural, pues el adolescente, dentro de su mundo, se cree mejor que sus propios padres.



**TABLA 19. Profesión de la madre de los adolescentes. (Pregunta #6)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Está desempleada	0	0
Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	5	24
Desempeña un oficio	3	14
Realiza un trabajo técnico	5	24
Realiza un trabajo de nivel universitario	7	33
No lo sé/otro	1	5
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En Latinoamérica, la madre ocupa un lugar muy importante en el hogar, sin embargo poco a poco la mujer ha salido de su hogar a trabajar por motivos económicos y de desarrollo personal. El 33% de las madres de estos adolescentes tiene un trabajo de nivel universitario, empatando el 2do lugar está el porcentaje de 24% de las madres que tienen un trabajo a nivel técnico y de las madres que aun se ocupan de su hogar, el 14% tienen un oficio y solo un 5% no contesta que equivale a un solo alumno. Haciendo una comparación con la pregunta anterior son más los adolescentes que saben que actividad realiza su madre, tal vez se deba a ese lazo estrecho que existe entre madre e hijos.

**TABLA 20. Tienes Celular?. (Pregunta #54)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	6	<b>29</b>
Sí	15	<b>71</b>
No, pero uso el de otras personas.	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Tener un celular, en estos días, no es un lujo, a veces es hasta una necesidad, y el estar comunicado con un hijo/a adolescente se hace imperioso. De los 21 adolescentes el 71% tiene celular y el 29% no dispone de esta tecnología.

**TABLA 21. Edad de obtención del celular en los adolescentes. (Pregunta #55)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
A los 8 años o menos	2	<b>13</b>
A los 9 años	2	<b>13</b>
A los 10 años	2	<b>13</b>
A los 11 años	3	<b>20</b>
A los 12 años	4	<b>27</b>
A los 13 años	1	<b>7</b>
A los 14 años	0	<b>0</b>
A los 15 años	1	<b>7</b>
Con más de 15 años	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Determinar la edad adecuada para dar un celular, depende mucho del tipo de familia y de las circunstancias en las que vivan los integrantes de esta. En el caso de decimo de básica, el 27% ha obtenido su celular a los 12 años (entrada a la adolescencia), pero a pesar de ser este el porcentaje más alto, podemos observar que un sorprendente 60%, ha obtenido su celular teniendo menos de esta edad. Es muy cuestionable el uso de esta tecnología en menores de 10 años pues no tienen la responsabilidad para utilizarla. Sin embargo, para las nuevas generaciones el teléfono celular es un dispositivo básico en su desempeño social.

**TABLA 22. Obtención del Celular. (Pregunta #56)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	1	<b>7</b>
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	4	<b>27</b>
Me los compraron otros familiares	1	<b>7</b>
Me lo compré yo mismo	0	<b>0</b>
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	8	<b>53</b>
Lo heredé de otra persona	1	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Entre los años 2000 y 2005, regalar un teléfono celular se lo consideraba como un regalo de lujo, después de esa fecha, regalar un celular a pasado a ser una de las posibilidades más acertadas y sencillas. Confirmando esta afirmación, el 53 % de los adolescentes, han obtenido su celular en forma de regalo, el 27% lo obtuvieron al pedirselo a sus padres, un 7% comprado por un familiar, un 7% se lo compraron su padres sin pedirlo y un 7% lo heredo de otra persona.

**TABLA 23. Su celular es nuevo o usado. (Pregunta #57)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Comprado nuevo	11	<b>73</b>
De segunda mano	4	<b>27</b>
<b>TOTAL</b>	15	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Casi a diario vemos los comerciales de los nuevos modelos de celular que ofrece el mercado, un celular puede quedar obsoleto en cuestión de días. Al observar los resultados de esta pregunta vemos como un 73% de los adolescentes tienen celular nuevo, y solo el 27% es usado.

**TABLA 24. Pago de los consumos del celular. (Pregunta #58)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Yo mismo	4	<b>26</b>
Mis padres	10	<b>67</b>
Otros	1	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Las cuentas por el servicio de los celulares, son el verdadero negocio de las grandes compañías internacionales dedicadas a esta actividad. El mantener los estados de cuenta resulta muchas veces muy costoso. Los adolescentes, transfieren en su mayoría (67%) la cuenta a sus padres, el 26% pagan de sus propios recursos y un 7% recibe el apoyo de pago de un familiar.

**TABLA 25. Tipo de Plan del celular. (Pregunta #59)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Es de tarjeta	5	<b>33</b>
Es de contrato	4	<b>27</b>
No lo sé	6	<b>40</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Es difícil determinar cuál es la mejor opción para mantener un celular, observando los resultados en este grupo se plantea la misma interrogante, pues los que pagan con tarjetas prepago (33%) solo son uno más de los tienen un plan contratado (27%), pero sorprendentemente el 40% de los adolescentes no saben del mantenimiento de su celular.

**TABLA 26. Gasto mensual del celular. (Pregunta #60)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	7
No lo sé	2	13
5 dólares o menos	3	20
Entre 5 a 10 dólares	3	20
Entre 10 y 20 dólares	4	27
Entre 20 y 30 dólares	0	0
Más de 30 dólares	2	13
<b>TOTAL</b>	15	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El 88% de los adolescentes saben de su consumo mensual, solo un estudiante no contesta y 2 no conocen su gasto. De los alumnos restantes, el 27% gastan un promedio de 10 y 20 dólares, en segundo lugar están posicionados dos grupos con el 20%, los que gastan un promedio de 5 a 10 dólares y los que gastan menos de 5 dólares al mes. Y en tercer lugar igualmente dos grupos con un 13% los que no saben cuánto gastan y los que gastan más de 30 dólares al mes.

**TABLA 27. Como consiguen los adolescentes los juegos pirateados?. (Pregunta #91)**

Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	4	33
Los grabo de un amigo	0	0
Los compro en una tienda o en la calle	8	67
<b>TOTAL</b>	12	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En nuestro país, es muy común la comercialización de cd's pirateados de películas y juegos de todo tipo. Una gran cantidad de consumidores son los adolescentes y jóvenes, es más económico comprar un Cd pirata que un original, la diferencia de precios casi 8 veces. El 67% de los adolescentes consigue sus juegos en cualquier almacén donde vendan este tipo de cd's. el 33 % restante descarga los juegos desde su computador por internet.

**TABLA 28. Ubicación de los televisores en los hogares de los adolescentes. (Pregunta #101)**

Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	13	<b>20</b>
En la habitación de un hermano/a.	11	<b>16</b>
En la habitación de mis padres	18	<b>28</b>
En la sala de estar	15	<b>23</b>
En la cocina	5	<b>8</b>
En un cuarto de juegos	3	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	65	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El televisor ha convertido en una de las Tics mas popularizadas a través de la historia. En este grupo de 21 adolescentes, al sumar la cantidad de televisores en su hogar podemos contar 65, es decir, 3 por alumno. De la casa, la habitación de los padres, es la que mayor porcentaje de ubicación tiene, con el 28% sigue la sala de estar con un 23 %, seguido con un 20% en la habitación de los adolescentes, después las habitaciones de hermanos/as con el 17%, la cocina con el 8% y por último el cuarto de juegos con un 5%. A pesar de ser una tecnología tan avanzada, el televisor tiene el poder de la división, pues al contar con varios aparatos en una misma casa, se ubican

en lugares diferentes y llega a existir una fisura intrafamiliar si no se la contra o se comparte estos espacios televisivos.

**TABLA 29. Adquisición de aparatos electrónicos. (Pregunta #115)**

Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	17	8
Impresora	17	8
Scanner	14	7
Webcam	15	7
USB o disco duro externo	15	7
Mp3/ Mp4/iPod	16	8
Cámara de fotos digital	19	10
Cámara de video digital	12	5
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	13	6
Equipo de música	18	9
Teléfono fijo	20	10
DVD	19	10
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	9	4
Ninguna de estas tengo otras.	1	1
<b>TOTAL</b>	<b>205</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Dentro de las Tics existen muchos que se han vuelto electrodomésticos y que su uso casero es una necesidad y hasta un servicio básico. Este es el caso del teléfono fijo, que en el grupo solo una persona no dispone de este. El DVD y la cámara digital, son los siguientes dispositivos en la escala de importancia para las familias que conforman este grado. El Equipo sonido, computador portátil e impresora, ocupan las siguientes posiciones, seguidas por el mp3, la web cam, el disco duro externo y la televisión



prepagado. Todos los tipos de aparatos electrónicos con tecnología de punta, son encontrados fácilmente en los hogares de hoy, ya no hay necesidad de que se tengan medios económicos altos, pues la tecnología de hoy es pensada en la masificación y el consumismo.

**TABLA 30. Obtención del dinero. (Pregunta #116)**

Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	6	18
Cuando necesito algo pido y me dan	11	33
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	6	18
Hago algún trabajo en casa.	4	13
Hago algún trabajo fuera de casa	3	9
No me dan dinero	3	9
<b>TOTAL</b>	<b>33</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los adolescentes generalmente gustan de tener su “independencia” económica, pues todavía en esta edad dependen casi el 100% de sus padres. En este grupo, los chicos obtienen su dinero pidiéndolo a sus padres en un 33%, como segunda opción lo reciben en una paga semanal o en fiestas, cumpleaños o días especiales. También al hacer alguna actividad en casa los padres pagan a los adolescentes por ello, en este caso el 13% reciben su dinero de esta forma. Un 9% tiene un trabajo fuera de casa y existe otro 9% que no maneja dinero todavía.

**TABLA 31. Cantidad de dinero. (Pregunta #117)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Tengo más dinero del que necesito	1	<b>5</b>
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	15	<b>71</b>
Tengo menos dinero del que necesito	5	<b>24</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Generalmente, los adolescentes están en desacuerdo con todo, pero este caso no el caso, el 71% dice tener el dinero suficiente para cubrir sus necesidades, el 24% dice tener menos dinero del que necesita y solo un 5% tiene más dinero del que necesita.

### 5.1.3. Contexto Sociocultural, familiar y biológico del Joven.

**Tabla N. 32. Año de Educación en que se encuentra el joven. (Pregunta #1)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
5to. De primaria	0	<b>0</b>
6to. De primaria	0	<b>0</b>
1ro. De ESO	0	<b>0</b>
2do. De ESO	0	<b>0</b>
3ro. De ESO	0	<b>0</b>
4to. De ESO	0	<b>0</b>
1ro. Bachillerato	0	<b>0</b>
2do. Bach.	16	<b>100</b>
1ro. De formación	0	<b>0</b>
2do. De formación	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En la Unidad Educativa Franz Schubert, en 3ro. De Bachillerato, en especialidad físico matemática, hay una población de 16 jóvenes, de clase socio económica media.

**Tabla N. 33. Edad de los Jóvenes (Pregunta #2).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
11 años	0	<b>0</b>
12 años	0	<b>0</b>
13 años	0	<b>0</b>
14 años	0	<b>0</b>
15 años	0	<b>0</b>
16 años	1	<b>6</b>
17 años	9	<b>56</b>
18 años o más	6	<b>38</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los estudiantes en Ecuador general mente se gradúan del bachillerato entre los 17 y 18 años, en el Franz Schubert, la población en mayor numero es los jóvenes que tienen 17 años, con un 56% seguida por los alumnos de 18 años y mas con un 38% y hay una pequeña población de 16 años que representa el 6%

**Tabla N. 34 Sexo de los Jóvenes (Pregunta #3).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Masculino	12	<b>75</b>
Femenino	4	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El 75% de los alumnos en este grado son hombres mientras que el 25% son mujeres. Esta especialidad, físico-matemático, es escogida principalmente por hombres y podemos comprobarlo de manera muy destacada en esta institución, donde la relación sería 3 a 1.

**Tabla N. 35. Personas que viven con los Jóvenes. (Pregunta #4).**

Opción	Frecuencia	%
Mi padre	14	<b>30</b>
Mi madre	13	<b>28</b>
Un hermano/a	2	<b>4</b>
2 Hermanos/as	10	<b>22</b>
3 Hermanos/as	2	<b>4</b>
4 Hermanos/as	0	<b>0</b>
5 Hermanos/as o más	0	<b>0</b>
Mi abuelo/a	2	<b>4</b>
Otras personas	3	<b>7</b>
<b>Total</b>	46	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En este grupo, podemos observar que las familias son en su mayoría compuestas y estructuradas por padre, madre y hermanos. 14 de los alumnos (30%) viven con su padre, 13 alumnos (28%), viven también con su madres, el 22% tienen 2 hermanos, seguidos por el 4% que tienen 1 y 3 hermanos. Además se puede apreciar que en un 4% viven con sus abuelos y el 7% viven con otras personas.

**TABLA 36. Profesión del padre de los Jóvenes. (Pregunta #5)**

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
Está desempleado	0	<b>0</b>
Es jubilado	1	<b>6</b>
Trabaja en el hogar	0	<b>0</b>
Desempeña un oficio	4	<b>25</b>
Realiza un trabajo técnico	5	<b>31</b>
Realiza un trabajo de grado universitario	3	<b>19</b>
No lo sé/otro	3	<b>19</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes de esta edad son muy independientes de sus padres, sin embargo, la relación con el padre se afianza, debido al trabajo en valores de la esta unidad educativa, los jóvenes se acercan a sus padres y tienen una muy buena relación. Se puede observar que el 19% contestó que no sabe en que trabaja su padre.

El 31% que es el porcentaje más alto asegura que el padre desempeña un trabajo técnico, en segundo lugar con un 25% los padres que desempeñan un oficio y un 19% los que tienen un trabajo de tipo universitario. En esta institución el 6% de los padres son jubilados.

**TABLA 37. Profesión de la madre de los Jóvenes. (Pregunta #6)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Está desempleada	0	0
Es jubilada	0	0
Trabaja en el hogar	3	19
Desempeña un oficio	2	12
Realiza un trabajo técnico	3	19
Realiza un trabajo de nivel universitario	5	31
No lo sé/otro	3	19
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

A medida que la mujer ha dejado su hogar y sale a trabajar cambia el engranaje y los roles del hogar. Es curioso que las madres en este grupo tienen el porcentaje más alto las que tienen un trabajo de nivel universitario, en comparación con el 19% de los padres. En igual porcentaje (19%), se encuentran las madres que se quedan en el hogar, las que realizan un trabajo técnico y los que no saben que hacen sus madres, dos casos es porque no viven con ella.

**TABLA 38. Tienes Celular?. (Pregunta #54)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	0	0
Sí	16	100
No, pero uso el de otras personas.	0	0
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes de hoy en día no conciben su vida sin celular, es como obvio tenerlo, para ellos el uso de esta tecnología no es un lujo ni da presencia, simplemente todos deben tenerlo, y podemos darnos cuenta de su pensamiento ya que 100% del grado tiene celular.

**TABLA 39. Edad de obtención del celular en los Jóvenes. (Pregunta #55)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
A los 8 años o menos	2	<b>13</b>
A los 9 años	1	<b>6</b>
A los 10 años	2	<b>13</b>
A los 11 años	3	<b>19</b>
A los 12 años	1	<b>6</b>
A los 13 años	3	<b>19</b>
A los 14 años	3	<b>19</b>
A los 15 años	0	<b>0</b>
Con más de 15 años	1	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los padres que dan a los jóvenes un celular, se aseguran de poder tener un contacto con sus hijos, y poder tener cierta tranquilidad de saber donde están. En el cuadro podemos observar que las edades en las que han recibido han sido muy variadas, desde los 8 años hasta los 15, siendo muy parejo los porcentajes, en primer lugar y con un porcentaje del 19% han recibido su celular a los 11,13y 14 años. Con el 13% los que han recibido su celular a los 8 y 10 años. Y con el 6% han recibido su celular a los 9,12 y 15 años. Se puede concluir que los jóvenes en su gran mayoría, han recibido sus celulares en la etapa de 8tavo de básica a propedéutico.

**TABLA 40. Obtención del Celular. (Pregunta #56)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Me lo compraron mis padres sin pedirlo	7	<b>45</b>
Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	4	<b>25</b>
Me los compraron otros familiares	0	<b>0</b>
Me lo compré yo mismo	2	<b>12</b>
Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...	2	<b>12</b>
Lo heredé de otra persona	1	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En este grupo el 45% han recibido su celular por parte de sus padres, el 25% ha pedido que se lo compren; en igual porcentaje (12%) se lo han comprado ellos mismos o se lo regalaron en alguna ocasión especial. Solo el 6% que corresponde a 1 estudiante, lo ha heredado. Al sumar los porcentajes más del 60% han recibido el celular para control de parte de sus padres.

**TABLA 41. Su celular es nuevo o usado. (Pregunta #57)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>6</b>
Comprado nuevo	7	<b>44</b>
De segunda mano	8	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta



El 50% del grupo contestó que su celular es de segunda mano, el 44% que es nuevo y el 6% no contestó. Podemos fijarnos en la división casi exacta de que la mitad del grupo tienen celular nuevo y la otra mitad celular usado, en esta pregunta podemos ver el nivel socio económico de los jóvenes e identificar la clase media a la que pertenecen.

**TABLA 42. Pago de los consumos del celular. (Pregunta #58)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Yo mismo	9	<b>56</b>
Mis padres	6	<b>38</b>
Otros	1	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El mantenimiento de un celular es de gran responsabilidad, en el grupo el 56% pagan sus facturas ellos mismo, el 38% pagan sus padres y el 6% dan sus facturas a otras personas. Nos damos cuenta de cómo más del 50% de los alumnos se hacen cargo de sus cuentas y desde el colegio van adquiriendo responsabilidades financieras en este mundo tan capitalizado.

**TABLA 43. Tipo de Plan del celular. (Pregunta #59)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Es de tarjeta	4	<b>25</b>
Es de contrato	5	<b>31</b>
No lo sé	7	<b>44</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En nuestro país tenemos dos opciones para mantener activo un celular, por plan o con tarjetas pre pago. Me sorprende mucho que la mayoría de alumnos (44%) no saben que plan tienen, el 31% tiene un plan contratado y el 25% tiene tarjetas.

**TABLA 44. Gasto mensual del celular. (Pregunta #60)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No lo sé	2	12
5 dólares o menos	4	26
Entre 5 a 10 dólares	7	44
Entre 10 y 20 dólares	2	12
Entre 20 y 30 dólares	1	6
Más de 30 dólares	0	0
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El 44% de los jóvenes gasta un promedio entre 5 y 10 dólares mensuales, en segundo lugar están los que gastan entre 10 y 20 dólares y los que no saben el valor de sus planillas. Solo un estudiante que corresponde al 6% gasta entre 20 y 30 dólares.

**TABLA 45. Como consiguen los jóvenes los juegos pirateados?. (Pregunta #91)**

Opción	Frecuencia	%
Descargándolos de internet	1	9
Los grabo de un amigo	0	0
Los compro en una tienda o en la calle	10	91
<b>TOTAL</b>	11	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

La comercialización de cd pirateados es una actividad muy abierta en nuestra sociedad, en cada sector comercial encontramos hasta 10 lugares donde encontramos cualquier variedad de películas y juegos. El 91% de los estudiantes compran los cd's en estos lugares, y solo el 9 % que corresponde a 1 estudiante que lo descarga por internet.

**TABLA 46. Ubicación de los televisores en los hogares de los Jóvenes. (Pregunta #101)**

Opción	Frecuencia	%
En mi habitación	16	<b>28</b>
En la habitación de un hermano/a.	11	<b>19</b>
En la habitación de mis padres	14	<b>24</b>
En la sala de estar	8	<b>14</b>
En la cocina	6	<b>10</b>
En un cuarto de juegos	3	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	<b>58</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En 16 alumnos, hay un total de 58 televisores, un promedio de 3 por cada uno. Respecto a la ubicación, el porcentaje más alto, con un 28% que se encuentra en la habitación de los jóvenes, el porcentaje que le sigue es de 24 % donde se ubica la televisión en el cuarto de sus padres, el 19% ubica el televisor en la habitación de sus hermanos, la sala de estar y la cocina son los siguientes lugares en la tabla de ubicación y como ultimo lugar se encuentra el cuarto de juegos con un porcentaje de 5%. La televisión es una de las tecnologías mas aceptadas dentro de los hogares latinoamericanos, su aceptación es en parte a la facilidad de adquisición de esta. Es

de admiración que en este grupo de clase social media, sea el que mayor porcentaje tenga su propia televisión en su cuarto.

**TABLA 47. Adquisición de aparatos electrónicos. (Pregunta #115)**

Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	17	8
Impresora	17	8
Scanner	14	7
Webcam	15	7
USB o disco duro externo	15	7
Mp3/ Mp4/iPod	16	8
Cámara de fotos digital	19	9
Cámara de video digital	12	6
Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)	13	6
Equipo de música	18	9
Teléfono fijo	20	10
DVD	19	9
Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)	9	4
Ninguna de estas tengo otras.	1	1
<b>TOTAL</b>	205	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Dentro de las Tics existen muchos que se han vuelto electrodomésticos y que su uso casero es una necesidad y hasta un servicio básico. Este es el caso del teléfono fijo, que en el grupo solo una persona no dispone de este. El DVD y la cámara digital, son los siguientes dispositivos en la escala de importancia para las familias que conforman

este grado. El Equipo sonido, computador portátil e impresora, ocupan las siguientes posiciones, seguidas por el mp3, la web cam, el disco duro externo y la televisión prepago. Todos los tipos de aparatos electrónicos con tecnología de punta, son encontrados fácilmente en los hogares de hoy, ya no hay necesidad de que se tengan medios económicos altos, pues la tecnología de hoy es pensada en la masificación y el consumismo.

**TABLA 48. Obtención del dinero. (Pregunta #116)**

Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	5	<b>18</b>
Cuando necesito algo pido y me dan	10	<b>37</b>
En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.	4	<b>15</b>
Hago algún trabajo en casa.	4	<b>15</b>
Hago algún trabajo fuera de casa	4	<b>15</b>
No me dan dinero	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes de esta institución, son más independientes por la edad y año escolar en la que se encuentran, sin embargo, más del 70% dependen de sus padres, el 37 % recibe el dinero de sus padres a pedido. Un 18% que corresponde a 5 muchachos, reciben su dinero de sus padres de forma semanal y en el mismo porcentaje (15%) reciben el dinero de algún trabajo hecho en casa, como regalo en ocasiones especiales y al hacer trabajos fuera de su hogar.

**TABLA 49. Cantidad de dinero. (Pregunta #117)**

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
No contesta	0	<b>0</b>
Tengo más dinero del que necesito	0	<b>0</b>
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	8	<b>50</b>
Tengo menos dinero del que necesito	8	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El general de las personas, tienen menos dinero del que se necesita, por esos los índices de endeudamiento son tan altos en nuestras sociedades latinoamericanas, llama la atención en este grupo que las opiniones están divididas perfectamente en el 50%. 8 de los alumnos piensan que tienen el dinero suficiente para cubrir sus necesidades, el otro 50% piensa que tiene menos dinero del que necesita, lo que sí es cierto es que nadie en este grupo piensa que tiene más dinero del que necesita.

## **5.2. Redes sociales y pantallas**

Dentro de las TIC'S existen varias herramientas que pueden llegar a manejar los niños, adolescentes y jóvenes. Con esta investigación busco saber cuáles son las tecnologías más utilizadas por los estudiantes y que herramientas son las que influyen más en su diario vivir.

### 5.2.1. Uso de redes sociales relacionadas con la internet (facebook, twitter, hi5, skype, email, etc.) y pautas de consumo.

**Tabla N. 50. Porcentaje de la utilización de internet en los niños. (Pregunta #9).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	4	40
Si	6	60
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El 60% de los niños entrevistados, utilizan con frecuencia el internet, los niños se conectan a Internet a edades cada vez más tempranas; de hecho, actualmente el segmento con mayor crecimiento de los usuarios de Internet son los niños en edad preescolar. Muchos niños utilizan Internet en el colegio cuando tienen 6 años, por lo que probablemente querrán conectarse en casa también a esa edad. No obstante, los niños menores de 10 años por lo general no disponen de criterios fundamentales para estar en línea por sí mismos, por lo que los padres responsables del niño deben participar por completo cuando menores de 10 años utilicen Internet.

**Tabla N. 51. ¿Cómo utilizan los niños el internet? (Pregunta #10).**

Opción	Frecuencia	%
Pág. Web	6	31
Videos	0	0
E-mail	2	12
Descargas	1	5
Chatear	5	26
Red Social	5	26
TOTAL	19	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El 32% de los niños responden que para visitar pág. web, esto significa, hacer algún tipo de investigación o consulta, sin embargo en igual porcentaje y medida, (26%), lo utilizan para chatear y tener como red social. Es increíble, como en nuestros días las nuevas generaciones se comunican por medio de otros sistemas comunicacionales, chatear después de clases, tener una red de amigos en algún sitio web, son cosas muy comunes y es como nuestros hijos mantienen lazos de amistad. Es tanto el alcance de las redes sociales, que se han creado sitios especiales, para que se comuniquen por categorías, es decir, existen sitios especializados donde solo conversan latinos, o solo para niños de hasta 10 años o solo para adultos. Sin embargo, hay que recordar el alto riesgo de la utilización de estas nuevas alternativas de comunicación, pues es muy difícil conocer (realmente) quien está detrás de la pantalla y que intenciones tiene.

**Tabla N. 52. Consolas que los niños tienen en sus hogares. (Pregunta #19).**

Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	1	9
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	3	27
Wii	5	46
PSP	0	0
Nintendo DS	0	0
Game Boy	0	0
Ninguna de las anteriores	2	18
<b>TOTAL</b>	<b>11</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta



En esta pregunta el Nintendo Wii, sigue estando en primer lugar, debido a su aceptación en el mercado y su costo. Luego sigue el Xbox y el play station. El wii, puede tener mejor aceptación por su manualidad y por esa “magia” de poder mover el control según mueves tu cuerpo. Sus juegos son más interactivos (cuerpo-mente) que la de otra consola, es por ello que la gran aceptación de los niños de menos edad.

**Tabla N. 53. Después de cenar que prefieren los adolescentes (Pregunta #7).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Irme a mi habitación a leer, navegar	10	<b>48</b>
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	9	<b>43</b>
Leer, estudiar, irme a dormir	0	<b>0</b>
Hablar con mi familia	2	<b>9</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los adolescentes después de cenar, prefieren ir a su habitación y hacer una actividad solos en un 48%, el 43% prefieren una actividad tipo familiar y un 9% prefieren conversar con sus familias, esto nos demuestra que todavía en esta edad, la familia es importante para estos adolescentes, compartir con sus seres queridos y tenerlos cerca es importante para estos alumnos. Influye mucho el tipo de formación que reciben, pues la actividades familiares en esta institución son muy seguida e impulsan mucho al dialogo familiar.

**Tabla N. 54. Que leen los adolescentes? (Pregunta #8).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Nada	2	<b>9</b>
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	5	<b>24</b>
Otras lecturas: libros, revistas o comics	14	<b>67</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los avances tecnológicos, han hecho que la lectura cada día sea desvalorada. La facilidad para buscar cualquier tema resumido en internet, hace ver que los libros son una pérdida de tiempo. Sin embargo, el 67% de los adolescentes optan por leer libros, revistas, el 24% leen las lecturas obligatorias del colegio, y el 9% no leen nada. Es gratificante que los adolescentes todavía tengan el interés por la lectura, y aunque lean revista o comics, es mejor que ver una serie animada o una película.

**Tabla N. 55. Cuantas horas estudian entre semana los adolescentes? (Pregunta #9)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Nada	1	<b>5</b>
30 minutos	2	<b>9</b>
Entre 30 minutos y una hora	6	<b>28</b>
Entre una y dos horas	9	<b>44</b>
Entre dos y tres horas	2	<b>9</b>
Más de tres horas	1	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El mayor porcentaje en esta pregunta es el 44% perteneciente a 9 estudiantes y que estudian entre una y dos horas. Solo un estudiante dedica a su estudio más de 3 horas que corresponde al 5%, los demás oscilan entre los 30 minutos y una hora. Para estos estudiantes el estudio es prioridad y como el colegio es muy exigente académicamente, toman diariamente buena porción de la tarde para estudiar.

**Tabla N.56 . Después de cenar que prefieren los Jóvenes (Pregunta #7).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Irme a mi habitación a leer, navegar	8	<b>50</b>
Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	4	<b>25</b>
Leer, estudiar, irme a dormir	2	<b>12,5</b>
Hablar con mi familia	2	<b>12,5</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El 50% de los jóvenes prefieren ir a su habitación a realizar actividades solitarias, el 25% elige realizar una actividad con su familia y en igual porcentaje (12,5%) está el leer o dormir y hablar con la familia. En estas edades, la tendencia a hacer actividades solos tiene mayor acogida que realizar actividades grupales o de características familiares. Es interesante que el 37,5% elija actividades con sus seres queridos, aunque no todos tienen hogares funcionales, la integración familiar es todavía importante en estos chicos.

**Tabla N. 57. Que leen los jóvenes? (Pregunta #8).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Nada	3	<b>19</b>
Sólo las lecturas obligatorias del colegio	5	<b>31</b>
Otras lecturas: libros, revistas o comics	8	<b>50</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El leer es una tarea olvidada por los jóvenes, a pesar de ello, el 50% de los estudiantes leen otro tipo de lecturas a parte de las escolares, el 31% solo lee lo que les obliga el colegio y el 19% no lee nada. Tomando en cuenta que estos estudiantes son de la especialidad físico matemático, no considero que las lecturas obligatorias del colegio sean muchas; para este grupo el leer no es una prioridad.

**Tabla N.58 . Cuantas horas estudian entre semana los jóvenes? (Pregunta #9)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Nada	1	<b>6</b>
30 minutos	2	<b>12</b>
Entre 30 minutos y una hora	4	<b>25</b>
Entre una y dos horas	6	<b>38</b>
Entre dos y tres horas	2	<b>12</b>
Más de tres horas	1	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Para los jóvenes, estudiar es una de las actividades que marcaran su vida, están auestas de la universidad, y para ellos el tener promedios altos es importante para poder acceder a la educación superior que quieren. El porcentaje mayor en esta pregunta es del 38% que dedican diariamente entre 1 y dos horas. El 25% estudia entre 30 minutos y una hora. Sigue en igual porcentaje los que dedican 30 minutos y de dos a tres horas. Y en último lugar y un solo alumno dedica 3 horas a su estudio. Debemos tomar en cuenta que la especialidad en la que se encuentran es un poco complicada y que requiere que los chicos se esfuercen.

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

**Tabla N. 59. Ubicación de los televisores en el hogar. (Pregunta #22).**

Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	3	11
La habitación de un hermano	3	11
El salón o cuarto de estar	10	38
La habitación de mis padres	8	32
En la cocina	1	4
En un cuarto de juegos	1	4
Otros sitios	0	0
<b>TOTAL</b>	26	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Al ver este cuadro vemos como el 100% de los niños (10) tiene televisores en un salón o cuarto de estar. En segundo lugar se encuentra la habitación de los padres, 3 de ellos poseen televisor en su cuarto y en la sus hermanos y tan solo 1 en la cocina o en un cuarto de juegos. Todavía, en este entorno podemos notar que el televisor está ubicado en un sitio social, intentando ser un factor común en el hogar, aunque es una

forma de compartir, de pronto no la más adecuada, puede llagar a “unir” la familia y poder tener intereses comunes.

**Tabla N.60. Internet o Televisión. (Pregunta #27).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Internet	0	0
Televisión	10	100
No lo sé	0	0
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El tiempo que un niño pasa frente al televisor es tiempo que se le resta a actividades importantes, tales como la lectura, el trabajo escolar, el juego, la interacción con la familia y el desarrollo social. Los niños también pueden aprender cosas en la televisión que son inapropiadas o incorrectas. Muchas veces no saben diferenciar entre la fantasía presentada en la televisión y la realidad. El 100% de los niños opta por la televisión, es algo normal, ya que a su edad todavía el medio más atrayente para ellos el tipo de entretenimiento que despliega la televisión es más llamativo que otras Tics.

**TABLA N.61. Internet o Celular. (Pregunta #28).**

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

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Entre el internet y el teléfono celular, los niños, prefieren en un 70% el celular, por su uso y aplicaciones. En estas edades, el uso del internet es alto, pero no prioritario, mientras que el tener un teléfono celular es más llamativo y aplicable.

**TABLA N.62. Video juegos o televisión. (Pregunta #29).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Videojuegos	7	70
Televisión	3	30
No lo sé	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Entre el televisor y los videojuegos, los niños prefieren los videojuegos, tal vez por su interacción y porque un videojuegos es mas adictico que el televisor. La magia de las pantallas y el poder para atrapar a sus espectadores es único e incomparable, pero es más poderoso ese reto que niños y adolescentes generan por la competitividad generada por los video juegos, el reto de subir de nivel, de terminar el juego es una sensación muy potente en sus usuarios, es por ello que genera adicción y hasta ansiedad en el momento de dejarlos.

**TABLA N. 63.Celular o Televisión. (Pregunta #30).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	0	0
Televisión	10	100
No lo sé	0	0
TOTAL	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Por ser una de las pantallas más popularizadas el televisor ocupa un lugar muy importante para los niños, en este caso, el 100% prefiere el televisor al celular, por su edad y madurez, en años posteriores, lo más seguro, es que su prioridad cambie.

**TABLA N.64. Celular o Videojuegos. (Pregunta #31).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Teléfono móvil	2	20
Videojuegos	7	70
No lo sé	1	10
<b>TOTAL</b>	<b>10</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

En esta pregunta, los niños diferentes respuestas, pues el 70% prefiere los video juegos, pero un 20% el celular, cabe notar, que los que prefieren el celular son niños que lo tienen y que comentaban mientras les hacia la encuesta que prefieren su celular porque tienen juegos en él y no necesitaban pedir permiso a sus padres para utilizarlo, mientras que los en los videojuegos los controlaban más.

**Tabla .65. Se ayudan los adolescentes con el computador (Pregunta #14).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No contesta	2	<b>9</b>
Si	19	<b>91</b>
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta



El computador es otra tecnología que ha invadido nuestros hogares, es casi imposible pensar que las familias con hijos en edades escolares no dispongan de este dispositivo. El 91% de los alumnos, se ayudan con el computador para realizar sus deberes, mientras que solo el 9% que corresponde a 2 estudiantes, no lo hacen.

**Tabla 66. Qué tipo de herramienta utilizan los adolescentes en sus computadores (Pregunta #15).**

Opción	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	20	<b>63</b>
CD interactivo	1	<b>3</b>
Enciclopedias digitales	2	<b>6</b>
Word, Power Point, Excel, etcétera.	9	<b>28</b>
<b>TOTAL</b>	32	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Lo más utilizado hoy en día es el internet, en esta aula el 63% lo utilizan, para sus investigaciones y tareas diarias. El 28 % utiliza las herramientas de Microsoft como el Word o Excel y solo el 9% utilizan cd interactivos o enciclopedias digitales que estuvieron tan de moda hace unos 5 años atrás.

**Tabla 67. Uso dado al celular de los adolescentes (Pregunta #61).**

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Hablar	15	<b>12</b>
Enviar mensajes	11	<b>9</b>
Chatear	6	<b>5</b>
Navegar por Internet	8	<b>6</b>
Jugar	10	<b>8</b>
Como reloj o como despertador	11	<b>9</b>
Ver fotos y /o vídeos	8	<b>6</b>
Hacer fotos	7	<b>6</b>
Grabar vídeos	9	<b>7</b>
Como agenda	6	<b>5</b>
Como calculadora	7	<b>6</b>
Escuchar música o la radio	14	<b>11</b>
Ver la televisión	4	<b>3</b>
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	8	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	124	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El celular es una tecnología que te permite tener muchas funciones en un mismo aparato. Podemos tener una simple conversación o enviar datos a cualquier lugar del mundo. Los adolescentes utilizan su celular en forma muy variada, la relación entre los porcentajes no es muy amplia. Utilizan su teléfono en su mayoría para hablar en un 12% y en segundo lugar para escuchar música con un 11%. El siguiente lugar lo ocupa el porcentaje de 9%, que se utiliza el celular para enviar mensajes y como reloj despertador, un 8% lo utiliza para jugar. Los siguientes porcentajes que oscilan entre el 6% y el 3% lo utilizan de cámara de fotos, para grabar videos, como calculadora y en menor porcentaje para ver la televisión.

**Tabla 68 . Utilizan los adolescentes videojuegos o juegos de computadoras? (Pregunta #70).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	5
No	5	24
Si	15	71
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De los 21 alumnos de esta muestra, el 71% si juegan con videojuegos o utilizan su computador para este fin. El 24% correspondiente a 5 estudiantes no juega y un 5% no contesta esta pregunta.

**Tabla 69. Qué tipo de dispositivo utilizan los adolescentes para jugar (Pregunta #71).**

Opción	Frecuencia	%
PlayStation 2	10	28
PlayStation 3	4	11
XBox 360	3	8
Wiki	5	14
PSP	6	17
Nintendo DS	1	3
Game Boy	5	14
No tengo ninguna	2	5
<b>TOTAL</b>	36	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Para poder jugar videojuegos, se encuentran muchos tipos de consola que se comercializan. Los adolescentes utilizan en mayor media el PlayStation 2 con un 28%, en siguiente lugar se encuentra el PSP con un 17% el 14% utiliza el wii y el Game boy. Un 8% utiliza el Xbox 360 y solo un 5 % que representa a dos estudiantes no tiene ninguna de las consolas mencionadas.

**Tabla 70. Utilizan los adolescentes el PlayStation 2? (Pregunta #72).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	6
No	6	35
Si	10	59
<b>TOTAL</b>	17	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

PlayStation 2 (usualmente abreviada PS2) es la segunda videoconsola de sobremesa producida por Sony Computer Entertainment. La PlayStation 2 es la sucesora de la PlayStation, y compitió contra la Dreamcast de Sega, la Nintendo Gamecube de Nintendo y la Xbox de Microsoft. Actualmente sigue activa con un importante número de usuarios, compitiendo con las consolas de la séptima generación, siendo la única consola que ha logrado tener un ciclo de vida tan largo que compite con la generación posterior a la suya, es por eso que todavía en nuestros países tiene tanta acogida. El 59% utilizan esta tecnología, mientras que el 41% restante no la utiliza ni contesta a esta pregunta.

**Tabla 71. Que juegos utilizan los adolescentes del PlayStation 2? (Pregunta #73).**

Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	3	8
Fifa 08	3	8
Need of speed: Pro Street	6	17
Pro Evolution Soccer 2009	2	5
Fifa 09	3	8
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	7	19
God of War II Platinum	7	19
Los Simpson: el videojuego	4	11
Singstar: canciones Disney	1	3
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	36	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Aunque los títulos de lanzamiento no fueron impresionantes frente a los de su competencia, en el año 2000 se da el lanzamiento de muchos títulos importantes y algunas exclusivas que favorecieron a la consola. Gracias a una gran cantidad de títulos en su catálogo pudo mantener su dominio en el mercado de los videojuegos hasta la fecha. De la lista de juegos presentada a los adolescentes, todos los juegos son conocidos y utilizados por ellos. Los dos más jugados por los adolescentes son el Grand Theft Auto y god of war II, con un porcentaje de 19% y el menos conocido es el Singstar con un 3%, que por ser un juego más infantil, ya no es tan aceptado por los adolescentes.

**Tabla 72. Utilizan los adolescentes el PlayStation 3? (Pregunta #74).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>6</b>
No	11	<b>65</b>
Si	5	<b>29</b>
<b>TOTAL</b>	17	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

La PlayStation 3 está compitiendo actualmente contra la Xbox 360 de Microsoft y la Wii de Nintendo como parte de las videoconsolas de séptima generación. Una característica importante que distingue a la PlayStation 3 de sus predecesoras es su servicio unificado de videojuegos en línea, la PlayStation Network, que es una tecnología especial para jugar en línea. Es todavía costosa en nuestro país, pues puede llegar a costar entre \$700 y \$1000. El 29% de los adolescentes juegan con este dispositivo y el porcentaje restante no la utiliza.

**Tabla 73. Que juegos utilizan los adolescentes del PlayStation 3? (Pregunta #75).**

Pro Evolution Soccer 2009	2	<b>9</b>
Call of Duty: Modern Warfare	4	<b>17</b>
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	<b>0</b>
FIFA 09	1	<b>4</b>
Assasins Creed	3	<b>13</b>
Grand turismo 5 prologue	2	<b>9</b>
Prince of Persia	4	<b>17</b>
Metal gear solid 4: guns of the patriots	2	<b>9</b>
Pro Evolution Soccer 2008	1	<b>4</b>
Grand Theft Auto IV	3	<b>13</b>
Fifa 08	1	<b>4</b>
Ninguno	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	23	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Uno de los incentivos de venta de la PlayStation 3 son sus capacidades de multimedia. La PlayStation 3 puede reproducir música en CD o reproducir películas en DVD o películas de alta definición almacenadas en el formato Blu-Ray. También la consola puede reproducir otros formatos de disco. La resolución en sus juegos, la hace única. De la lista de juegos presentada a los adolescentes, el príncipe de Persia y Call of Duty son los que más porcentaje tienen, con el 17 %, les sigue Grand Theft Auto IV y Assasins Creed con el 13%. Los juegos de menos reconocimiento son FIFA 09, Pro Evolution Soccer 2008 y Fifa 08, por estar desactualizados y el que no lo conocen los adolescentes es Beijing 2008.

**Tabla 74. Utilizan los adolescentes el Xbox 360? (Pregunta #76).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>6</b>
No	13	<b>76</b>
Si	3	<b>18</b>
<b>TOTAL</b>	17	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Xbox 360 es la segunda videoconsola de sobremesa producida por Microsoft. Fue desarrollada en colaboración con IBM y ATI y lanzada en América del Norte, Japón, Europa y Australia entre 2005 y 2006. Los adolescentes en su gran mayoría no la utilizan con un 76% y si la utilizan un 18%, porcentaje que corresponde a 3 de los 21 alumnos.

**Tabla 75. Que juegos utilizan los adolescentes del Xbox 360? (Pregunta #77).**

Opción	Frecuencia	%
Grand Theft Auto IV	2	15
Gears of war classics	1	8
Halo 3	1	8
Pro Evolution Soccer 2009	1	8
FIFA 08	2	15
Call of duty: modern warfare	1	8
Assasin's creed	2	15
Lost Odyssey	1	8
Soul Calibur IV	0	0
Ninja Gaiden II	2	15
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	13	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Esta consola es un “computador para juegos”, tiene su propio sistema operativo. Los juegos son muy reales y con la gran capacidad de almacenamiento los jugadores pueden guardar sus juegos y continuar en el momento que requieran. De la lista presentada a los adolescentes, reconocen y juegan casi todos los juegos, en especial nina Gaiden, Assasins creed, fifa 08 y grand theft, sin embargo aquí también surgió la afirmación de que son juegos ya desactualizados y que existen versiones más actuales de estos juegos.



**Tabla 76. Utilizan los adolescentes el Wii? (Pregunta #78).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>6</b>
No	12	<b>70</b>
Si	4	<b>24</b>
<b>TOTAL</b>	17	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

La característica más distintiva de la consola es su mando inalámbrico, el Control Remoto Wii (o Wiimote), el cual puede ser usado como un dispositivo de mano con el que se puede apuntar, además de poder detectar la aceleración de los movimientos en tres dimensiones. Los adolescentes lo utilizan en un 24% y no lo utilizan en un 76 %.

**Tabla 77. Que juegos utilizan los adolescentes del Wii? (Pregunta #79).**

Opción	Frecuencia	%
Wii Paly	1	<b>5</b>
Mario Kart	3	<b>16</b>
Wii Fit	3	<b>16</b>
Super Mario galaxy	2	<b>10</b>
Super smash bros brawl	3	<b>16</b>
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	2	<b>10</b>
Big Brain academy	0	<b>0</b>
Triivial	2	<b>10</b>
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	<b>0</b>
Mario Party 8	3	<b>16</b>
Ninguno	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	19	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De la lista de juegos presentada a los adolescentes, 3 juegos son los que ocupan el primer lugar con un porcentaje de 16% cada uno, son el mario kart, wii fit y super smash bros brawl. La ventaja de la tecnología del wii es que lo hace interactivo y puedes moverte como lo harías en la realidad.

El siguiente lugar en el porcentaje es de 10 %, que lo ocupan los juegos trivial, mario y sonic en los juegos olímpicos y en último lugar con el 5% esta wii party. Los juegos que no utilizan y que tienen un 0% son big brain academy y links crossbowtraining.

**Tabla 78. Utilizan los adolescentes el PSP? (Pregunta #80).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>6</b>
No	9	<b>53</b>
Si	7	<b>42</b>
<b>TOTAL</b>	17	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

La PlayStation Portable o PSP es una videoconsola portátil de la multinacional de origen japonés, Sony Computer Entertainment, para videojuegos y multimedia. Los adolescentes lo utilizan en un 42% y en un 53% no lo utilizan. Es un sistema que en nuestro país tiene un costo aproximado de \$300. No utiliza cd's, sino una especie de cartuchos que hasta hace muy poco tiempo no eran pirateados.

**Tabla 79. Que juegos utilizan los adolescentes del PSP? (Pregunta #81).**

Opción	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	0	<b>0</b>
FIFA 08	2	<b>8</b>
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	6	<b>24</b>
Tekken: Dark Resurrection Platinum	1	<b>4</b>
WWE Smackdown! vs Raw 2008	4	<b>16</b>
Final Fantasy VII: Crisis Core	2	<b>8</b>
FIFA 09	2	<b>8</b>
Los Simpsons – el videojuego	3	<b>12</b>
God of war: Chains of Olympus	4	<b>16</b>
Buzz! Concurso de bolsillo	1	<b>4</b>
Ninguno	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	25	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De los 7 adolescentes que utilizan el sistema de PSP, conocen y utilizan casi todos los juegos de la lista presentada. Con el mayor porcentaje de utilización del 24% se encuentra el juego Gran Theft auto vice city stories platinum, luego con el 16% se encuentra god war y wwe samackdown, ambos juegos de violencia pues el primero es de guerra y el segundo es de lucha libre. Con un porcentaje del 12% se encuentra los simpson y le siguen con un porcentaje del 8% fifa 09, fifa 08 y final fantasy VII. Con el menor porcentaje de 4% se encuentra buzz y tekken.

**Tabla 80. Utilizan los adolescentes el computador para jugar? (Pregunta #86).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	6
No	3	18
Si	13	76
<b>TOTAL</b>	17	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El computador es una herramienta que se ha incorporado a todos los lugares de trabajo y a nuestros hogares, es de altísima rotación, pues cada año, por no decir meses, salen modelos diferentes y con más herramientas nuevas. Además de ayudar en tareas profesionales, es una herramienta para la diversión de grandes y chicos, pues ofrece gran variedad en juegos. 13 de los 17 adolescentes entrevistados, utilizan el computador como dispositivo de juegos, solo 3 de ellos no y un adolescente no contesta.

**Tabla 81. Que juegos utilizan los adolescentes del computador? (Pregunta #87).**

Opción	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	6	23
Los Sims megaluxe	3	11
World of Warcraft	2	8
World of Warcraft - the Burning Crusade	1	4
Los Sims: cocina baña-accesorios	5	19
Call of Duty: Modern Warfare	1	4
Activa tu mente	2	8
Sacred 2: Fallen Angel	0	0
Brain Trainer 2	3	11
World of Warcraft- Battle Chest	1	4
Ninguno	2	8
<b>TOTAL</b>	26	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De la lista de juegos para computador, presentada a los adolescentes, el de mayor porcentaje es el de los Sims 2 y sus hobbies, este juego es para crear una comunidad virtual y desarrollar roces sociales y económicos. En segundo lugar se encuentra los Sims:cocina baña-accesorios. Con el 11% se encuentran Sims megaluxe y brain trainer2, y los demás juegos tienen bajos porcentajes, debido a que su resolución no es tan buena como lo son en otro tipo de consolas.

**Tabla 82. Se ayudan los jóvenes con el computador (Pregunta #14).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No contesta	0	<b>0</b>
Si	16	<b>100</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El computador, es para los jóvenes una herramienta de muchísimo poder, no solo porque en ellos encuentran todas las herramientas para presentar sus trabajos, sino porque la educación de hoy en día, exige que las presentaciones de sus trabajos sean a computador, más aun, que se envíen los trabajos por medio de internet.

El 100% de los jóvenes, se apoyan en esta tecnología para poder presentar sus deberes e investigaciones.

**Tabla 83 . Cuantos televisores funcionan en casa de los adolescentes?  
(Pregunta #100).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	1	<b>5</b>
1	0	<b>0</b>
2	7	<b>33</b>
3	8	<b>38</b>
Más de tres 3	5	<b>24</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El televisor es uno de los aparatos electrónicos de más acogida en nuestro país, según el último censo, el 85% de los hogares poseen televisores. Dentro del hogar de los adolescentes, el 38% poseen 3 televisores funcionando en casa, el 33% dos televisores, el 24% más de tres, y el 5% responde que no tiene televisor en su hogar.

**Tabla 84. Qué tipo de herramienta utilizan los jóvenes en sus computadores  
(Pregunta #15).**

Opción	Frecuencia	%
Internet: Buscadores y páginas web	16	<b>55</b>
CD interactivo	1	<b>3</b>
Enciclopedias digitales	3	<b>10</b>
Word, Power Point, Excel, etcétera.	9	<b>31</b>
<b>TOTAL</b>	29	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes en un 100% utilizan el internet como medio de apoyo e investigación para sus deberes, pues en esta Tics encuentran con un clic, cualquier información a nivel mundial que requieran. El 31% complementan su búsqueda con las herramientas de Microsoft como Word y Excel y solo 4 de sus alumnos se ayudan de enciclopedias digitales y cd's interactivos que traen sus libros escolares.

**Tabla 85. Uso dado al celular de los Jóvenes (Pregunta #61).**

Opción	Frecuencia	%
Hablar	15	13
Enviar mensajes	14	12
Chatear	7	6
Navegar por Internet	3	2
Jugar	5	4
Como reloj o como despertador	11	9
Ver fotos y /o vídeos	10	8
Hacer fotos	11	9
Grabar vídeos	9	8
Como agenda	8	7
Como calculadora	7	6
Escuchar música o la radio	13	11
Ver la televisión	1	1
Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	3	3
<b>TOTAL</b>	117	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

La comercialización del celular es posible a las grandes campañas publicitarias ofrecidas por las compañías dueñas de estos servicios; uno de los factores más importantes a la hora de adquirir un celular es las funciones que este puede presentar.

Todas esas herramientas adicionales que presta, hacen más atractivo un modelo a otro. Los jóvenes conocen muy bien de estas tecnologías, y utilizan en él su gran mayoría el celular para hablar (13%), en un porcentaje muy parecido, para enviar textos y escuchar música. El 9% lo usa como reloj despertador y para hacer fotografías. Para ver fotos y videos lo utilizan el 8%, el 8% para grabar videos y entre un 6% y un 3% lo utilizan como agenda, como calculadora, para jugar para navegar en internet. El porcentaje menor es para ver televisión pues ocupa un 1%. Con estos porcentajes podemos darnos cuenta que el joven utiliza mas su celular como teléfono, radio y cámara de fotos y video.

**Tabla 86 . Utilizan los jóvenes videojuegos o juegos de computadoras? (Pregunta #70).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	7	<b>44</b>
Si	9	<b>56</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los videojuegos son una actividad en donde los jóvenes desfogon muchas energías y mucho tiempo. En los jóvenes del Franz Schubert, se encuentra muy dividida la opinión con respecto al uso de estos dispositivos, el 56% si utilizan estas tecnologías mientras que el 44% no la utilizan.



**Tabla 87. Qué tipo de dispositivo utilizan los jóvenes para jugar (Pregunta #71).**

Opción	Frecuencia	%
PlayStation 2	7	<b>48</b>
PlayStation 3	2	<b>14</b>
XBox 360	3	<b>20</b>
Wii	1	<b>6</b>
PSP	1	<b>6</b>
Nintendo DS	0	<b>0</b>
Game Boy	1	<b>6</b>
No tengo ninguna	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De todas las consolas que se ofertan en el mercado tecnológico, los jóvenes refieren el PlayStation2 con un 48%, el 20% lo tiene el Xbox 360, seguido por el 14% del PlayStation3, en último lugar y con el mismo porcentaje (6%) lo tienen el wii, el Psp y el game boy. Estos dispositivos, son para juegos de competencias o guerras, y son escogidos por su realismo, resolución y porque se consiguen fácilmente cds piratas, y es una de las razones por las que el dispositivo psp no es tan elegido por los jóvenes, pues este solo acepta cd's originales y su costo aproximado es de \$30 a \$50 por juego.

**Tabla 88. Utilizan los jóvenes el PlayStation 2? (Pregunta #72).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>9</b>
No	3	<b>27</b>
Si	7	<b>64</b>
<b>TOTAL</b>	11	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Desde el año 2000, la PlayStation 2 ha logrado vender más de 160 millones de unidades aproximadamente, convirtiéndose en la consola más vendida de la historia. Actualmente es la consola más usada y que ha tenido más años de servicio y que ha logrado competir con avanzadas consolas como Wii, NDS, PS3 y Xbox 360. Los jóvenes si la utilizan en un 64% mientras que el 36% restante no la utiliza o no contesta a la pregunta.

**Tabla 89 . Que juegos utilizan los jóvenes del PlayStation 2? (Pregunta #73).**

Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2008	4	12
Fifa 08	2	6
Need of speed: Pro Street	5	15
Pro Evolution Soccer 2009	7	20
Fifa 09	2	6
Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	6	18
God of War II Platinum	5	14
Los Simpson: el videojuego	3	8
Singstar: canciones Disney	0	0
Ninguno	0	0
<b>TOTAL</b>	34	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los juegos de esta consola, son de muy buena resolución y compatibles con su antecesor el PlayStation 1. Los jóvenes conocen muy bien esta consola y el juego de mas porcentaje en aceptación es el Pro Evolution Soccer 2009 con el 20%, seguido por el Grand Theft Auto con el 18% y en tercer lugar con el 15% sigue el need of speed y good of war II. El juego que no conocen los jóvenes es el singstar, pues es un juego para niños pequeños, y en este grupo prefieren las carreras y guerras.

**Tabla 90 . Utilizan los jóvenes el PlayStation 3? (Pregunta #74).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>9</b>
No	8	<b>73</b>
Si	2	<b>18</b>
<b>TOTAL</b>	11	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Esta consola fue lanzada al mercado internacional en el 2006, pero llega a venderse en Latinoamérica a mediados del 2007. Desde que salió al mercado se han lanzado 5 modelos diferentes cada uno con características y discos duros más potentes. Los jóvenes en su mayoría no conocen ni juegan con este dispositivo en un 73%, un 9 % no contesta y solo un 18 %, correspondiente a dos jóvenes conocen y utilizan esta tecnología.

**Tabla 91. Que juegos utilizan los jóvenes del PlayStation 3? (Pregunta #75).**

Opción	Frecuencia	%
Pro Evolution Soccer 2009	2	<b>28</b>
Call of Duty: Modern Warfare	0	<b>0</b>
Beijing 2008: juegos olímpicos	0	<b>0</b>
FIFA 09	1	<b>14</b>
Assasins Creed	0	<b>0</b>
Grand turismo 5 prologue	0	<b>0</b>
Prince of Persia	1	<b>14</b>
Metal gear solid 4: guns of the patriots	1	<b>14</b>
Pro Evolution Soccer 2008	0	<b>0</b>
Grand Theft Auto IV	2	<b>29</b>
Fifa 08	0	<b>0</b>
Ninguno	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	7	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes utilizan muy poco este tipo de consola por su gran valor, aunque reconocen las bondades de este dispositivo y todos los accesorios que este trae como un gran atractivo para poder llegar a adquirirla. Los juegos con mas porcentaje son el Pro Evolution Soccer 2009 y el Grand Theft Auto, luego con un 14% cada uno, sigue el Príncipe de Persia, metal gear solid y fifa 09. Los otros juegos no son jugados por los jóvenes por ser desactualizados.

**Tabla 92 . Utilizan los jóvenes el Xbox 360? (Pregunta #76).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	4	<b>40</b>
Si	6	<b>60</b>
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Debido a los altos costos de fabricación de la Xbox 360, Microsoft decide lanzar inicialmente un modelo básico y uno profesional. A medida que fueron surgiendo revisiones en el hardware y la fuerte competencia en el mercado, aparecieron nuevos modelos (como la Xbox 360 Elite y la Xbox 360 Arcade). Estas versiones se encuentran en nuestro país, entre los \$380 a los \$470 aproximadamente. Los jóvenes en un 60% utilizan esta consola y el 40% no la utiliza.

**Tabla 93 . Que juegos utilizan los jóvenes del Xbox 360? (Pregunta #77).**

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Grand Theft Auto IV	3	<b>12</b>
Gears of war classics	3	<b>12</b>
Hallo 3	3	<b>12</b>
Pro Evolution Soccer 2009	5	<b>20</b>
FIFA 08	3	<b>12</b>
Call of duty: modern warfare	4	<b>16</b>
Assasin's creed	2	<b>8</b>
Lost Odyssey	1	<b>4</b>
Soul Calibur IV	1	<b>4</b>
Ninja Gaiden II	0	<b>0</b>
Ninguno	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	25	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Por ser una consola que almacena información, los juegos son de muchos niveles y pueden durar mucho tiempo para terminarlos. De la lista de juego presentada a los jóvenes el de mas porcentaje es Soccer 2009, le sigue Call of duty y le siguen grand theft, gears of war, halo3 y fifa 2008. Los juegos que menos utilizan son lost odyssey, soul calibur y ninja gaiden II, por no ser tan comercializado en nuestro país.

**Tabla 94. Utilizan los jóvenes el Wii? (Pregunta #78).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	8	<b>80</b>
Si	2	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Desde su lanzamiento, la consola ha recibido premios por la innovación de su mando y la popularidad que ha generado rápidamente. También ha recibido premios por el gran número de ventas que ha tenido. Por su tipo de mando, ha tomado una reputación de familiar e infantil. Los jóvenes la utilizan en un 20%, mientras que el 80% como mayor porcentaje, no la utiliza.

**Tabla 95. Que juegos utilizan los jóvenes del Wii? (Pregunta #79).**

Opción	Frecuencia	%
Wii Paly	1	<b>16,6</b>
Mario Kart	1	<b>16,6</b>
Wii Fit	1	<b>16,6</b>
Super Mario galaxy	1	<b>16,6</b>
Super smash bros brawl	1	<b>16,6</b>
Mario y Snic en los juegos Olímpicos.	0	<b>0</b>
Big Brain academy	0	<b>0</b>
Triivial	0	<b>0</b>
Link's crossbow training + Wii Zapper	0	<b>0</b>
Mario Party 8	1	<b>16,6</b>
Ninguno	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	6	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El porcentaje de los juegos presentados a los jóvenes es muy pequeño en comparación con los juegos de las otras consolas, sin embargo de la lista de juegos presentada, con igual porcentaje de 16,6% se conocen los siguientes juegos: wii party, mario kart, wii fit, super mario galaxy, super smash y mario party 8. Los demás juegos no los utilizan por ser más infantiles.

**Tabla 96. Utilizan los jóvenes el PSP? (Pregunta #80).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	3	<b>30</b>
Si	7	<b>70</b>
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Este dispositivo, puede realizar muchas de las funciones de una videoconsola de sobremesa, un ordenador de escritorio, un teléfono móvil de última generación: ver películas, juegos, navegar por Internet, reproducir archivos de audio, etc. Por todas estas bondades es un dispositivo muy llamativo para los jóvenes, el 70% de este grupo lo utilizan y solo el 30% no lo utilizan ni lo tienen.

**Tabla 97. Que juegos utilizan los jóvenes del PSP? (Pregunta #81).**

Opción	Frecuencia	%
Pro evolution Soccer 2008	3	19
FIFA 08	2	13
Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	4	25
Tekken: Dark Resurrection Platinum	2	13
WWE Smackdown! vs Raw 2008	1	6
Final Fantasy VII: Crisis Core	0	0
FIFA 09	2	13
Los Simpsons – el videojuego	1	6
God of war: Chains of Olympus	0	0
Buzz! Concurso de bolsillo	0	0
Ninguno	1	6
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los juegos para esta videoconsola no son tan comercializados ni pirateados como otras, sin embargo, de la lista de juegos dados los jóvenes conocen la mayoría. Con mayor porcentaje se encuentra un juegos de autos, grand theft auto con el 25%, el 19% es para un juego de futbol, fifa evolution soccer 2008 con el 13% se encuentran los juegos fifa 08, tekken, fifa09, y con menor porcentaje se encuentran wwe y los Simpson con el 6 %.



**Tabla 98. Utilizan los jóvenes el computador para jugar? (Pregunta #86).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	1	<b>10</b>
Si	9	<b>90</b>
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Según el INEC (2010), más del 30% de la población ecuatoriana cuenta con un computador en sus hogares, pues ha pasado a ser una herramienta básica para los estudiantes de todo nivel. Como es una herramienta tan versátil, el computador cuenta con diversos tipos de programas que además de ayudar con cualquier investigación también nos ayuda a divertirnos. Los jóvenes, aprovecha esta dispositivo en su hogar y el 90% que corresponde a 9 de 10 alumnos, utilizan el computador como videoconsola. Mientras que solo el 10%, correspondiente a un alumno no lo hace.

**Tabla 99. Que juegos utilizan los jóvenes del computador? (Pregunta #87).**

Opción	Frecuencia	%
Los Sims 2 y sus hobbies	1	<b>5,26315789</b>
Los Sims megaluxe	1	<b>5,26315789</b>
World of Warcraft	5	<b>26,3157895</b>
World of Warcraft - the Burning Crusade	3	<b>15,7894737</b>
Los Sims: cocina baña-accesorios	1	<b>5,26315789</b>
Call of Duty: Modern Warfare	4	<b>21,0526316</b>
Activa tu mente	0	<b>0</b>
Sacred 2: Fallen Angel	0	<b>0</b>
Brain Trainer 2	0	<b>0</b>
World of Warcarft- Battle Chest	2	<b>10,5263158</b>
Ninguno	2	<b>10,5263158</b>
<b>TOTAL</b>	19	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

A pesar de no tener una buena resolución, como lo tiene en el PlayStation o en el Xbox, los juegos World of Warcraft y Call of Duty, que son unos juegos de guerras, son los que mayor acogida tienen en los jóvenes con el 26,31% y el 21,05% respectivamente. Siguen en posición sus versiones con mapas y misiones adicionales como son el the burning crusade y the battle chest. Los que menos acogida tienen en los jóvenes son los de creación de comunidades como lo es los Sims que llegan solo al 5,26% que corresponde a 1 alumno.

**Tabla 100. Cuantos televisores funcionan en casa de los jóvenes? (Pregunta #100).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno (pasa a la pregunta 115)	0	0
1	0	0
2	3	18,75
3	4	25
Más de tres 3	9	56,25
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Al tener tanta acogida este tipo de tecnología en nuestros hogares, el televisor pasa a ser un instrumento de compañía para muchos de los adolescentes y niños de nuestra sociedad. En el caso de los jóvenes, el 56,25% asegura tener más de 3 televisores funcionando en su hogar, el 25% 3 televisores y el 18,75% 2 televisores. Es un porcentaje bastante alto teniendo en cuenta que estos hogares son comprendidos por núcleo familiares de 4 a 6 personas.

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

**Tabla N.101. Compañía de los niños en el momento de utilizar el internet. (Pregunta #12).**

Opción	Frecuencia	%
Solo	5	33,33333333
Con amigos/as	6	40
Con hermanos/as	1	6,66666667
Con mi padre	0	0
Con mi madre	0	0
Con otros familiares	3	20
Con un profesor/ra	0	0
TOTAL	15	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El 40% de los alumnos, utilizan internet acompañado por un amigo, el 33% suele hacerlo solo y un 20% con algún familiar. En esta pregunta algo que me llamo la atención, es que ninguno de los niños, utiliza el internet en compañía de sus padres o profesores. Hasta qué punto es positivo este porcentaje?, es bueno que los niños tengan la libertad suficiente para poder desempeñarse, pero sería conveniente que la relación con adultos responsables sea más asertiva en estos momentos donde el alumno maneja internet, una herramienta tan positiva como negativa, ya que la información a la que los niños pueden tener acceso es demasiado peligrosa y destructiva para sus mentes en crecimiento

**Tabla N 102. Con que persona se comunican mas los adolescentes por medio de su celular? (Pregunta #62)**

Opción	Frecuencia	%
Con mi padre	10	22,2222222
Con mi madre	9	20
Con mis hermanos/as	7	15,5555556
Con mis familiares	5	11,1111111
Con mis amigos/as	11	24,4444444
Con mi novio/a	3	6,6666667
<b>TOTAL</b>	45	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los adolescentes, utilizan en un 24, 44% el celular para comunicarse con sus amigos, siendo este porcentaje el mayor, luego con un 22,22% se comunican con su padre. El 20% con su madre, el 15,5% con sus hermanos, 11,11% con otros familiares y en último lugar un 6,6% con sus novios. Observamos como los amigos tienen la primera posición, por ser un instrumento muy social y vemos como ha afectado en las relaciones interpersonales.

**Tabla N 103. Entre semana (lunes a viernes) cuantas horas ocupan diariamente los adolescentes en los video juegos? (Pregunta #88)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	5	31,25
Entre una hora y dos	9	56,25
Más de dos horas	0	0
No lo se	1	6,25
Nada	1	6,25
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los videojuegos son recursos para “pasar el tiempo” que tienen los adolescentes en la actualidad. Al tener a padre y madre fuera de sus hogares, las tecnologías han ocupado ese lugar y son las nuevas niñeras del siglo XXI. Por eso vemos que el porcentaje de horas diarias que utilizan los adolescentes para los videojuegos es muy alta. El 56,25%, ocupa entre una hora y dos horas para esta actividad. El 31,25% menos de una hora y el 6,25% responde que nada o que no sabe cuánto tiempo ocupa en esta actividad diariamente.

**Tabla N.104 Los fines de Semana, cuantas horas ocupan los jóvenes en los video juegos? (Pregunta #89)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	7	43,75
Entre una hora y dos	5	31,25
Más de dos horas	2	12,5
No lo se	1	6,25
Nada	1	6,25
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Al comparar esta tabla con la anterior pregunta, los adolescentes ocupan menos tiempo en el uso de videoconsolas los fines de semana. El 43,75% ocupa menos de una hora, el 31,25% entre una hora y dos, el 12,5% más de 2 horas y el 6,25%, no lo sabe o no ocupa nada de su tiempo en esta actividad. La baja en los porcentajes se debe en su gran mayoría a que los padres pueden supervisar esta actividad los fines de semana, mientras que durante la semana, los adolescentes quedan a su criterio. Es positivo el que el porcentaje disminuya el fin de semana, así puedo llegar a la conclusión de que pasan más tiempo con sus padres y están más controlados.

**Tabla N. 105. Con que persona se comunican mas los jóvenes por medio de su celular? (Pregunta #62)**

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Con mi padre	12	<b>17,6470588</b>
Con mi madre	12	<b>17,6470588</b>
Con mis hermanos/as	11	<b>16,1764706</b>
Con mis familiares	10	<b>14,7058824</b>
Con mis amigos/as	14	<b>20,5882353</b>
Con mi novio/a	9	<b>13,2352941</b>
<b>TOTAL</b>	<b>68</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De igual manera que los adolescentes, el mayor porcentaje lo tienen los amigos, con un 20,58%. En igual porcentaje lo ocupan los padres con un 17,64%, siguen los hermanos con un 16,17% y por último el 13,23% los novios.

Para los jóvenes de esta institución es muy importante la comunicación con sus amigos, pero también me llama la atención el alto porcentaje que tiene la comunicación con sus padres y hermanos, se puede decir, que los jóvenes utilizan el celular para afianzar sus relaciones sociales, sin estar desconectados de sus hogares.

**Tabla N 106. Entre semana (lunes a viernes) cuantas horas ocupan diariamente los jóvenes en los video juegos? (Pregunta #88)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Menos de una hora	2	<b>20</b>
Entre una hora y dos	3	<b>30</b>
Más de dos horas	4	<b>40</b>
No lo se	0	<b>0</b>
Nada	1	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	10	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Una gran compañía para los jóvenes son los videojuegos, pues cuando se “conectan” a estos dispositivos no solo se divierten sino que pasan sus ratos libres más rápidamente. El 40% de los jóvenes ocupan más de 2 horas al día entre semana para este tipo de entretenimiento, el 30% ocupa entre una hora y dos y el 20% ocupa menos de una hora diaria para esta actividad. Son porcentajes altos, si consideramos que entre semana son más o menos 6 horas las que tiene libre en la tarde después de llegar de clases, y ocupar más de 2 horas en esta actividad es tomar 1/3 o más de su tiempo para estudiar, realizar deberes y ayudar con las tareas del hogar.

**Tabla N. 107. Los fines de Semana, cuantas horas ocupan los jóvenes en los video juegos? (Pregunta #89)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Menos de una hora	1	<b>10</b>
Entre una hora y dos	2	<b>20</b>
Más de dos horas	6	<b>60</b>
No lo se	0	<b>0</b>
Nada	1	<b>10</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En los jóvenes, podemos observar el efecto contrario al de los adolescentes, pues mientras que en ellos el porcentaje de horas disminuye el fin de semana, el de los jóvenes aumenta en un 20%, pues el 60% juega más de dos horas cada día el fin de semana, el 20% entre una y dos horas y solo el 10% menos de una hora. Mientras que los adolescentes están más controlados el fin de semana, los jóvenes, utilizan estos días para encontrarse con sus amigos y desarrollar esta actividad. Pues jugar videojuegos es una actividad social de tipo masculino, que se ha incrementado en los últimos años, con las nuevas tecnologías presentadas a la sociedad.

### 5.3. Redes sociales y mediación familiar

Las redes sociales son estructuras sociales compuestas de grupos de personas, las cuales están conectadas por uno o varios tipos de relaciones, tales como amistad, intereses comunes o que comparten conocimientos. Analizaremos que tecnologías son las que más se involucran en el contexto familiar y hasta qué punto los padres tienen control de la utilización de estos tipos de tecnología.



### 5.3.1. Relación de las tecnologías con el ámbito familiar.

**Tabla N. 108. Utilizan los niños consolas y juegos del computador? (Pregunta #17).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
No	2	20
Si	8	80
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El 80% de los niños tienen acceso a la diversión con juegos electrónicos, y a pesar de que no todo vídeo juego es malo, ya que puede llegar a ayudar en la motricidad, concentración, estrategia, siempre genera cierto tipo de adicción y es allí donde los adultos responsables por estos chicos deben tener sumo cuidado y guiar responsablemente a que no se generen estas adicciones que pueden llegar hasta distorsiones en la personalidad.

**Tabla N.109 . Los juegos preferidos por los niños. (Pregunta #18).**

Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	3	19
PlayStation 3	0	0
Xbox 360	4	25
Wii	5	31
PSP	0	0
Nintendo DS	0	0
Game Boy	0	0
Ordenador	4	25
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Podemos observar que el aparato más conocido y popular en esta generación es el wii, la característica principal de esta consola es su mando, ya que puede detectar el movimiento en 3 direcciones, el niño siente el mando real del juego y la diversión no es estática, sino que genera en el niño actividad física mientras se divierte. En segundo lugar esta con el mismo porcentaje la consola X360 y el computador, totalmente exequibles en el mercado latinoamericano, los niños no necesitan ningún tipo de asesoramiento ni indicación para tomar cualquier juego y divertirse con él, es impresionante lo fácil que les resulta adaptarse a cualquier control. Lo que si podemos darnos cuenta es que aparatos como el PSP, Gameboy y nintendo DS, no tienen ningún tipo de acogida dentro de este grupo, ya que sus costos son muy elevados y son aparatos demasiados individualista.

**Tabla N.110. Tienen los adolescentes algún tipo de ayuda con sus deberes (Pregunta #11)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	14	<b>67</b>
Si	7	<b>33</b>
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Los adolescentes en un 67% no tienen ningún tipo de apoyo o ayuda a la hora de realizar sus deberes diarios, mientras que el 33% si lo tiene. Esto es una de las consecuencias de que padre y madre trabajen y dejen a sus hijos solos o al cuidado de una persona que no está en la capacidad para poder guiarlo en sus deberes diarios.

**Tabla N.111. Qué tipo de ayuda reciben los adolescentes con sus deberes (Pregunta #12)**

Opción	Frecuencia	%
Voy a una academia	1	8
Tengo un profesor particular	3	25
Me ayudan mis hermanos/as	2	17
Me ayuda mi padre	4	33
Me ayuda mi madre	2	17
<b>TOTAL</b>	12	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

A la hora de recibir ayuda en sus deberes, los adolescentes en el mayor porcentaje la reciben de su padre en un 33%, el 25% tiene un profesor particular y en igual porcentaje se encuentra la ayuda de su madre y hermanos en un 17%, solo el 8% va a una academia a realizar sus deberes.

**Tabla N. 112. Lugar de la casa para realizar los deberes (Pregunta #13)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
En mi habitación	9	44
En la habitación de un hermano/a	2	9
En una sala de estudio	8	38
En la sala de estar	2	9
En la cocina	0	0
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Actualmente dentro de los hogares, se destinan lugares especiales para realizar los deberes, como estudios o salas de estar. Sin embargo el 44% de los adolescentes hacen los deberes en su cuarto, el 38% en la sala de estudio y en igual porcentaje de 9% se encuentra la sala de estar y la habitación de algún hermano. Se puede observar que los adolescentes, en su mayoría, buscan privacidad a la hora de realizar sus actividades.

**Tabla N. 113. Tienen los jóvenes algún tipo de ayuda con sus deberes (Pregunta #11)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	12	<b>75</b>
Si	4	<b>25</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes, están en edad suficiente para no necesitar ayuda a la hora de realizar sus deberes diarios, sin embargo, el 25% tiene esta ventaja a la hora de realizar sus deberes, mientras que el 75% no tiene ayuda. Ahora, está bien que los jóvenes de esta edad hagan sus cosas solos, pero como seres humanos siempre necesitamos de una guía cuando se presenta alguna dificultad.

**Tabla N. 114. Qué tipo de ayuda reciben los jóvenes con sus deberes (Pregunta #12)**

Opción	Frecuencia	%
Voy a una academia	0	<b>0</b>
Tengo un profesor particular	1	<b>20</b>
Me ayudan mis hermanos/as	1	<b>20</b>
Me ayuda mi padre	2	<b>40</b>
Me ayuda mi madre	1	<b>20</b>
<b>TOTAL</b>	5	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En el grupo de los jóvenes, de los 16 solo 5 reciben ayuda en sus deberes, 2 de los cuales reciben la ayuda de su padre, un joven la recibe de un profesor particular, otro de su hermana y uno de su madre. A pesar de que la muestra es muy pequeña, 4 de los 5 estudiantes acuden a un familiar, esto nos muestra que existe preocupación y apoyo por parte de su familia y esto ayuda mucho a la autoestima y a un mejor desarrollo académico.

**Tabla N. 115. Lugar de la casa para realizar los deberes (Pregunta #13)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
En mi habitación	12	75
En la habitación de un hermano/a	0	0
En una sala de estudio	2	12,5
En la sala de estar	2	12,5
En la cocina	0	0
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes en esta edad, son muy independientes y buscan privacidad en sus labores personales. El 75% hacen sus deberes en su habitación, el 12,5% en la sala de estudio y el 12,5% en la sala de estar. Podemos observar que los jóvenes no utilizan los lugares sociales de la casa destinadas para esta actividad, sino que defienden su espacio personal y su privacidad.

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

**Tabla N. 116. Compañía de los niños al ver la televisión. (Pregunta #23).**

Opción	Frecuencia	%
Solo	10	31
Mi padre	5	16
Mi madre	6	19
Algún hermano/a	7	22
Otro familiar	3	9
Un amigo/a	1	3
Otras personas	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>32</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

En esta pregunta, los niños tenían opción a marcar algunas alternativas, pero sorprende que los 10 niños aseguran ver solos la televisión y en segunda opción con algún hermano. Solo con un 22% y 19%, se encuentra estar con padre o madre. Por más que la televisión (en su gran porcentaje) se encuentra en un sitio o lugar social, la ausencia de un mayor supervisando el contenido de lo que los niños ven y (de alguna manera) aprenden en la televisión está sujeto a lo que los dueños de los canales determinen pasar por estos espacios. Es alarmante, ya que por ejemplo en los canales nacionales, son muy pocos los espacios de educación verdaderamente buenos, casi la mayoría están enfocados al chisme o controversia social. Si detallamos el lenguaje y la forma de expresar de los niños que los ven podemos darnos cuenta de la gran influencia causada por ciertos programas que tienen un horario familiar y que no emiten ningún valor y ningún tipo de educación.

**Tabla N. 117. Cantidad de televisores, en funcionamiento en el hogar de los niños. (Pregunta #21).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Ninguno	0	0
Uno	1	10
Dos	3	30
Tres	5	50
Cuatro o más	1	10
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Nos podemos dar cuenta que el televisor es un electrodoméstico de gran importancia en nuestros hogares, el 50% tiene 3 televisores en familias que no superan 5 personas, el 30% de los niños tienen 2 televisores y solo un niño tiene más de 4 televisores y en el mismo porcentaje (1 niño) tiene solo 1 televisor. Podemos concluir que este maravilloso medio de comunicación, es de alto grado de aceptación y llega a cualquier nivel social.

**Tabla N.118. Computador en el hogar de los adolescentes. (Pregunta #18).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	2	<b>9</b>
Si	19	<b>91</b>
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En el Anexo #3, podemos observar que el computador ha tenido un incremento en los hogares ecuatorianos de 4,4% entre el 2009 y el 2010. En el caso de los adolescentes, el 91% poseen de este dispositivo en sus hogares mientras que el 9 % no tienen.

**Tabla N.119. Lugar donde se encuentra el computador en casa de los adolescentes. (Pregunta #19).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
En mi habitación	2	<b>10</b>
En la habitación de un hermano/a	0	<b>0</b>
En la habitación de mis padres	1	<b>5</b>
En la sala de estar	4	<b>22</b>
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	5	<b>26</b>
Es portátil	7	<b>37</b>
<b>TOTAL</b>	19	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El computador, es una tecnología que ha avanzado rápidamente, hace muy pocos años atrás, solo los grandes ejecutivos poseían un computador portátil, pero hoy en día es más fácil y hasta barato comprar un computador portátil que uno de escritorio. Esto lo ratifica este grupo de adolescentes con el 37% que poseen un computador portátil en sus hogares, utilizándolo en cualquier parte de su hogar. Como segundo porcentaje más alto se encuentra el estudio con el 26%. La sala de estar tiene el 21,05% en porcentaje y la habitación de los adolescentes obtiene un porcentaje de 10%. Solo el 5 % tiene el computador en el cuarto de sus padres.



**Tabla N.120. Internet en el hogar de los adolescentes. (Pregunta #20).**

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

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El internet, es una de las TIC'S que más auge ha tenido en los últimos tres años en nuestro país, diferentes tipos de compañías ofrecen todo tipo de plan para el hogar de toda clase social y económica. Según el INEC (Censo 2010) el celular y el internet son las tecnologías de mayor crecimiento en los últimos 2 años. De los 19 adolescentes que poseen computador en sus hogares, el 100% tiene una conexión a internet. Esto nos demuestra la aceptación total de esta nueva tecnología en los hogares y como se ha vuelto una necesidad el tenerla en el hogar.

**Tabla N. 121. Computador en el hogar de los jóvenes. (Pregunta #18).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	1	<b>6</b>
Si	15	<b>94</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Es muy común que actualmente se exija a los estudiantes la presentación de sus trabajos a computador, y hasta que envíen sus deberes por internet. Esta herramienta de uso casi obligatorio y de gran masificación dentro de nuestra sociedad, es muy importante para los jóvenes, no solo para sus actividades diarias, sino también para su diversión y hasta para su roce social. El 94% de los jóvenes tienen computador en sus hogares, mientras que solo el 6% correspondiente a un solo estudiante no posee esta tecnología en su hogar.

**Tabla N. 122. Lugar donde se encuentra el computador en casa de los jóvenes. (Pregunta #19).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
En mi habitación	8	53
En la habitación de un hermano/a	0	0
En la habitación de mis padres	0	0
En la sala de estar	1	7
En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	13
Es portátil	4	27
<b>TOTAL</b>	15	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

La ubicación del computador dentro de los hogares es una decisión que debe tener la familia, pues la idea de tener un computador en el hogar es para que todos los miembros que necesiten utilizarlo, puedan tener acceso a este. Sin embargo, en esta muestra, el 53% de los jóvenes tienen el computador dentro de su cuarto, el 27% poseen un computador portátil, un 13 % lo tiene en el estudio y solo un 7% lo tiene ubicado en la sala de estar.

**Tabla N. 123. Internet en el hogar de los adolescentes. (Pregunta #20).**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	1	<b>7</b>
Si	14	<b>93</b>
<b>TOTAL</b>	15	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Internet, es una herramienta que los jóvenes utilizan diariamente, muchos para consultar pero en su mayoría para tener y mantener sus relaciones sociales. Dentro del hogar se ha vuelto una necesidad tenerlo, su crecimiento es bastante notorio y las estadísticas del ministerio de telecomunicaciones y el último censo realizado lo confirman (anexo #4). En esta muestra, el 93% de los jóvenes tiene internet, mientras que el 7% no lo tiene. Es un porcentaje muy alto debido a la capacidad económica de los padres de estos jóvenes, sin embargo, por el crecimiento tan acelerado, dentro de muy pocos meses se podría llegar a pensar que el internet al igual que la telefonía celular serán un servicio básico.

### 5.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías respecto a las familias.

**Tabla N. 124. A que le han quitado tiempo los adolescentes por utilizar el internet (Pregunta #28)**

Opción	Frecuencia	%
Familia	3	<b>5</b>
Amigos/as	2	<b>4</b>
Estudios	10	<b>19</b>
Deporte	5	<b>9</b>
Lectura	12	<b>22</b>
Televisión	4	<b>7</b>
Videojuegos	8	<b>15</b>
Hablar por teléfono	8	<b>15</b>
A nada	2	<b>4</b>
<b>TOTAL</b>	54	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El tiempo que los adolescentes utilizan en las TIC'S, es bastante y por ende quitan tiempo a otra actividad y lo que es peor a sus seres queridos. En las tablas se muestra dos tipos de tecnologías, a la izquierda el internet y a la derecha los videojuegos. Por utilizar internet, los adolescentes a lo que más le han quitado tiempo es a la lectura, con un porcentaje del 22%, el 19% asegura haber sacrificado tiempo para sus estudios, en el 15% se encuentran dos actividades, los videojuegos y hablar por teléfono. El deporte tiene un porcentaje del 9%. La familia un 5% y un 2% asegura no haberle quitado tiempo a nada. A pesar de que los porcentaje son altos, es de rescatar que el porcentaje que ha quitado tiempo a su familia es una muestra pequeña. La lectura, es reemplazada por muchas tecnología y hoy en día es muy raro encontrar adolescentes con el hábito de la lectura.

**Tabla N.125. A que le han quitado tiempo los adolescentes por utilizar los videojuegos. (Pregunta #98)**

Opción	Frecuencia	%
Familia	2	9
Amigos/as	0	0
Estudios	5	23
Deporte	1	5
Lectura	4	18
Televisión	3	14
Hablar por teléfono	4	18
A nada	3	14
<b>TOTAL</b>	22	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En la tabla anterior observábamos como el internet ha desplazado ciertas actividades, pero otra tecnología que se interpone entre el estudiante y sus relaciones sociales y estudiantiles son los videojuegos. Según esta muestra, el 23% ha quitado tiempo a sus estudios por esta tecnología, el 18% le ha quitado tiempo a la lectura y a hablar por teléfono. Un 9% a la familia y solo un 5% al deporte.

**Tabla N.126. Al ver televisión realizan otra actividad los adolescentes (Pregunta #106)**

Opción	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	9	14
Comer	12	19
Navegar por internet	12	19
Hablar por teléfono	9	14
Leer	3	5
Dormir	6	10
Charlar con mi familia	6	10
Jugar	6	10
<b>TOTAL</b>	63	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El ver televisión en nuestros hogares latinoamericanos es una manera de pasar el tiempo solos o en familia. Muchos hogares mientras ven televisión comparen sus alimentos o realizan otro tipo de actividades. Los adolescentes en un alto porcentaje, 19% comen y navegan por internet mientras tienen su televisor encendida. Un 14 % hablan por teléfono y hacen sus deberes. El 10 % juegan, duermen y hablan con sus familias mientras realizan esta actividad y el 5% lee. Con estos resultados, observamos como el televisor se ha podido introducir en todas la actividades de los adolescentes en altos porcentajes, pues este dispositivo funciona a veces como un satélite en las actividades diarias de los chicos.

**Tabla N. 127. A que le han quitado tiempo los jóvenes por utilizar internet (Pregunta #28)**

<b>Opción</b>	<b>Frecuencia</b>	<b>%</b>
Familia	2	<b>5</b>
Amigos/as	4	<b>11</b>
Estudios	2	<b>5</b>
Deporte	7	<b>19</b>
Lectura	6	<b>16</b>
Televisión	6	<b>16</b>
Videojuegos	2	<b>5</b>
Hablar por teléfono	4	<b>11</b>
A nada	4	<b>11</b>
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Utilizar internet en los jóvenes es una actividad diaria, el 19% aseguran haber quitado tiempo al deporte por la utilización de esta tecnología. Las siguientes actividades a la que les han reducido el tiempo con un porcentaje de 16 % es al televisor y a la lectura. El 11% considera que ha reducido el hablar por teléfono, a los amigos y el 5 % a los estudios, familia y videojuegos.

Es curioso observar como una tecnología puede desplazar a otra, utilizar el internet para los jóvenes, es más importante que ver televisión y en algunos casos más que los videojuegos.

**Tabla N. 128. A que le han quitado tiempo los jóvenes por utilizar los videojuegos. (Pregunta #98)**

Opción	Frecuencia	%
Familia	1	5
Amigos/as	0	0
Estudios	3	14
Deporte	3	14
Lectura	4	20
Televisión	6	29
Hablar por teléfono	2	9
A nada	2	9
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los videojuegos para los jóvenes se han convertido en una actividad muy adictiva, he podido contemplar cómo pueden pasar horas con este dispositivo. Es un poco contradictorio observar que a lo que más le quitan tiempo los jóvenes al jugar con sus consolas es a la televisión, con un 29%, pues necesitan un aparato televisivo para poder conectar sus videojuegos. La lectura, es otra de las cosa que en gran medida descuidan los jóvenes por sus videojuegos un 20% ha quitado tiempo a esta actividad. La familia sigue ocupando el último lugar. Es rescatable ver cómo a pesar de que a los jóvenes los videojuegos les consume tanto tiempo, comparten con sus familias y solo el 5% resta tiempo al grupo familiar.

**Tabla N.129. Al ver televisión realizan otra actividad los jóvenes (Pregunta #106)**

Opción	Frecuencia	%
Estudiar o hacer la tarea del colegio	5	12
Comer	14	32
Navegar por internet	7	16
Hablar por teléfono	7	16
Leer	0	0
Dormir	6	14
Charlar con mi familia	2	5
Jugar	2	5
<b>TOTAL</b>	43	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El televisor es la tecnología que mas está involucrada dentro de nuestro hogar (anexo#3), por ello no es de asombro el ver como se involucra con nuestras actividades diarias. Los jóvenes con un porcentaje del 32% comen mientras ven la televisión, el 16% navega en internet y habar por teléfono, el 12% estudia o hace sus deberes y el 5% habar con sus familias o juega mientras ve la televisión. Leer con la televisión encendida para los jóvenes no es una posibilidad, pues algunos opinaron que es imposible concentrarse en la lectura mientras se realiza esta actividad.

#### 5.3.4. Relación del poder “adquisitivo” de las tecnologías con el ámbito escolar y familiar.

**Tabla N. 130 Discuten los adolescentes por el uso de la televisión con sus padres (Pregunta #107)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	2	9
No	15	71
Si	4	20
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta



Los adolescentes, están en la etapa de ser independientes de sus padres y generan muchas discusiones por todo tipo de cosas. El televisor es una de ellas, sin embargo, en este grado, el 71% no discute con sus padres por el uso de la televisión, el 20% que corresponde a 4 estudiantes, si tienen discusiones con sus padres por la televisión.

**Tabla N. 131. Cuál es el motivo de la discusión con los padres (Pregunta #108)**

Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	5	<b>100</b>
Por el momento del día en el veo la tele.	0	<b>0</b>
Por los programas que veo	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	5	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Se les indico a los adolescentes 3 motivos por los que podría el televisor ser una causa de conflicto, por el tiempo, por el momento o por los programas que ven en la televisión. Sin embargo el 100% de los alumnos que tienen conflictos con sus padres dicen que es por el tiempo que pasan viendo la televisión. Es bueno saber que los padres se preocupan por el tiempo que sus hijos pasan viendo la televisión, pues denota control y limites, tan importantes en los adolescentes de esta generación.

**Tabla N. 132. En el hogar de los adolescentes, cuando ven la televisión en familia quien decide que se va a ver? (Pregunta #110)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>5</b>
Yo mismo	7	<b>33</b>
Mis hermanos/as	0	<b>0</b>
Mi padre	1	<b>5</b>
Mi madre	0	<b>0</b>
Entre todos, lo negociamos	12	<b>57</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En un hogar d 4 a 6 personas ponerse de acuerdo a veces resulta agotador, y más cuando es una tarea tan trivial como es ver la televisión ya que todos los miembros de la familia tiene gustos diferentes. En este grupo de adolescentes, el 57 % asegura que cuando no ven televisión negocian entre la familia que programa van a ver. El 33% se elige a sí mismo como la persona que decide y el 5% es su padre el que elige y con este mismo porcentaje se encuentra un alumno que no contesta.

**Tabla N. 133. Hay programas que los padres no dejan ver a los adolescentes (Pregunta #112)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	13	<b>65</b>
Si hay programas que no me dejan ver	7	<b>35</b>
<b>TOTAL</b>	20	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En nuestra televisión la programación no tiene muchos programas de interés que ofrecer la mayoría son novelas, reality show o programas de farándula. De este grupo de adolescentes el 65% asegura que le dejan ver todos los programas, mientras que un 35% si están prohibidos de ver algunos programas. Es importante que los padres estén pendientes de lo que sus hijos ven en la televisión, pues las barbaridades que a veces pasan en los espacios televisivos son para formar criterios y necesitan las guías apropiadas para poder discernir correctamente.

**Tabla N. 134. Discuten los jóvenes por el uso de la televisión con sus padres (Pregunta #107)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	15	<b>94</b>
Si	1	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El televisor puede llegar a ser un generador de conflictos en el hogar. Puesto que, la comunicación se acorta al tener que presentar atención a una sola cosa. En el caso de los jóvenes del Franz Schubert, el 94% no tienen ningún conflicto o discusión con sus padres por esta tecnología, mientras que el 6% que corresponde a 1 estudiante si tiene conflictos debido a la televisión.

**Tabla N. 135. Cuál es el motivo de la discusión con los padres (Pregunta #108)**

Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso viendo la tele	1	<b>100</b>
Por el momento del día en el veo la tele.	0	<b>0</b>
Por los programas que veo	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	1	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes de este grupo contestaron que no tenían problemas o discusiones con sus padres por el televisor, solo un alumno contestó que tenía inconvenientes por este problema. De la lista de posibles causas de estas discusiones el alumno escogió que tenía estos inconvenientes por el tiempo que pasa viendo la tv.

**Tabla N. 136. En el hogar de los adolescentes, cuando ven la televisión en familia quien decide que se va a ver? (Pregunta #110)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Yo mismo	4	<b>27</b>
Mis hermanos/as	1	<b>7</b>
Mi padre	2	<b>13</b>
Mi madre	0	<b>0</b>
Entre todos, lo negociamos	8	<b>53</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En el hogar de los jóvenes, como son familias más grandes, entre 4 a 7 miembros aproximadamente, el 53 % llega a un acuerdo con el resto de sus familiares para elegir el programa que van a ver. El 27% se elige a sí mismo como la persona que decide sobre el televisor, en el 13% es el padre quien elige y el 7% es el hermano quien elige que programa escogen.

**Tabla N. 137. Hay programas que los padres no dejan ver a los jóvenes? (Pregunta #112)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)	13	<b>81</b>
Si hay programas que no me dejan ver	3	<b>19</b>
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

A pesar de que los jóvenes ya tienen edad suficiente para discernir y la madurez necesaria para observar ciertas escenas, el 19% aseguran de que si hay programas de televisión que no les dejan ver, mientras que el 81% pueden ver todos los programas. Ese porcentaje de jóvenes a los que todavía les prohíben ciertos programas de televisión, demuestran el interés y preocupación que sus padres tienen con ellos, y aunque a veces puede sonar a sobreprotección, es importante mantener un control, ya que muchos de los programas al aire son literalmente basura y no aportan nada positivo a nuestros jóvenes.

#### **5.4. Redes sociales y ámbito escolar**

En la vida escolar de los muchachos, las tecnologías influyen muchísimo en su desarrollo. Se busca analizar cuál de todas las Tics es la que mas “influencia” tiene con los jóvenes y adolescentes dentro del contexto escolar y como afecta académicamente el rendimiento de los estudiantes.

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

Tabla N. 138. Materias que aprueban los adolescentes en su último trimestre adolescentes? (Pregunta #16)

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Todas	7	<b>33</b>
Matemáticas	2	<b>10</b>
Lengua y Literatura	0	<b>0</b>
Historia/ Geografía	4	<b>19</b>
Idiomas	0	<b>0</b>
Conocimiento del Medio Ciencias	8	<b>38</b>
Otra	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En el momento de hacer esta encuesta, los adolescentes están cursando el último trimestre del año, el 38% asegura que ha aprobado las materias de ciencias, el 33,33% han aprobado todas las materias, el 20% historia y geografía y el 9% matemática.

**Tabla N. 139. Que persona le enseñó a los adolescentes a utilizar internet? (Pregunta #27)**

Opción	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	16	<b>64</b>
Algún hermano/a	2	<b>8</b>
Mi novio/a	0	<b>0</b>
Algún amigo	3	<b>12</b>
Mi padre	1	<b>4</b>
Mi madre	1	<b>4</b>
Algún profesor/a del colegio	2	<b>8</b>
<b>TOTAL</b>	25	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Internet es una herramienta que llego sin manual, es de aquellas tecnologías que se aprende casi que en la práctica. Así mismo, han aprendido los adolescentes en su gran mayoría el 64% que corresponde a 16 alumnos, el 12% un amigo le ha enseñado el uso de esta tecnología, el 8% le ha enseñado su hermano o algún profesor y un 4% el padre o la madre.

**Tabla N. 140. Son honestos los adolescentes al utilizar salas de chat? (Pregunta #32)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Siempre me muestro como soy	18	<b>95</b>
A veces finjo ser otra persona	1	<b>5</b>
Siempre finjo ser otra persona	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	19	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Uno de los riesgos de utilizar este tipo de herramienta, es que la persona que está al frente del computador puede llegar a fingir que es otra persona, puede ser de más edad, de otro sexo o hasta de otro país. Los adolescentes en un 95% se muestran como son y dicen sus verdaderos datos, mientras que un 5% finge a veces ser otra persona.

**Tabla N. 141. Con quien chatean los adolescentes? (Pregunta #34)**

Opción	Frecuencia	%
Con mis amigos	18	<b>62</b>
Con mi familia	9	<b>31</b>
Con amigos virtuales	2	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	29	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Las salas de chat o programas para chatear pueden llegar a ser herramientas muy útiles para unir o reunir familias y amigos. Los adolescentes chatean el 62 % con sus amigos, el 31% con su familia y un 7% con amigos virtuales.

**Tabla N. 142. Como se consideran los adolescentes respecto a las personas que los rodea en el manejo de internet? (Pregunta #50)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Un principiante	0	<b>0</b>
Tengo un nivel medio	9	<b>45</b>
Mi nivel es avanzado	9	<b>45</b>
Soy todo un experto	2	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta



Los adolescentes se consideran buenos usuarios en el manejo del internet debido a su destreza al momento de manejarlo, para ellos esta tecnología no es tan especial, pues han crecido con ella y es muy “normal”, mientras que para un adulto mayor es una tecnología complicada y hasta temor le han llegado a tener. En este grupo, el 45% de los adolescentes consideran que tienes un nivel avanzado, otro 45% que tiene un nivel medio y el 10% se considera un experto en el área.

**Tabla N. 143. Materias que aprueban los jóvenes en su último trimestre adolescentes? (Pregunta #16)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Todas	13	<b>88</b>
Matemáticas	1	<b>6</b>
Lengua y Literatura	0	<b>0</b>
Historia/ Geografía	0	<b>0</b>
Idiomas	0	<b>0</b>
Conocimiento del Medio Ciencias	0	<b>0</b>
Otra	1	<b>6</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En este trimestre, los jóvenes en un 88% aseguran haber pasado todas las materias el 6,6% matemáticas y otro 6% otra materia. Por ser este su último año y por tener una especialidad algo complicada (físico – matemática) los alumnos han estudiado dedicados y están esperando graduarse sin ningún inconveniente.

**Tabla N. 144 que persona le enseñó a los jóvenes a utilizar internet? (Pregunta #27)**

Opción	Frecuencia	%
Nadie, he aprendido yo solo	11	<b>58</b>
Algún hermano/a	1	<b>5</b>
Mi novio/a	1	<b>5</b>
Algún amigo	3	<b>16</b>
Mi padre	0	<b>0</b>
Mi madre	0	<b>0</b>
Algún profesor/a del colegio	3	<b>16</b>
<b>TOTAL</b>	19	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Internet es una herramienta muy actual, hasta hace muy poco muchos profesionales no tenían ni idea de esta tecnología. Al invadir nuestros hogares se hizo casi obligatorio el aprender a utilizarlo y en la mayoría de hogares son los hijos los que han enseñado a los padres a utilizarlo. Los jóvenes, en su gran mayoría (58%) aprendieron por ellos mismos el uso del internet, un 16% les enseñó un amigo o profesor del colegio y un 5% un hermano o el novio.

**Tabla N. 145. Son honestos los jóvenes al utilizar salas de chat? (Pregunta #32)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Siempre me muestro como soy	14	<b>93</b>
A veces finjo ser otra persona	1	<b>7</b>
Siempre finjo ser otra persona	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Las salas de chat son una nueva herramienta para la socialización, sin embargo son un riesgo potencial pues no sabes con qué tipo de gente te vas a encontrar. El 93% de los jóvenes de esta institución aseguran que siempre se muestran como son, mientras que un 7% a veces fingen ser otra persona.

**Tabla N. 146. Con quien chatean los jóvenes? (Pregunta #34)**

Opción	Frecuencia	%
Con mis amigos	14	<b>54</b>
Con mi familia	9	<b>35</b>
Con amigos virtuales	3	<b>11</b>
<b>TOTAL</b>	26	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los programas de chateo, son un gran invento en el momento que queremos comunicarnos con parientes que están en el extranjero o amigos que no vemos hace mucho tiempo. También se han vuelto un medio de sociabilización económico. El 54% de los jóvenes chatean con sus amigos, el 35% con familiares y el 11 % con amigos virtuales.

**Tabla N. 147. Como se consideran los jóvenes respecto a las personas que los rodea en el manejo de internet? (Pregunta #50)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Un principiante	2	<b>13</b>
Tengo un nivel medio	10	<b>67</b>
Mi nivel es avanzado	3	<b>20</b>
Soy todo un experto	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>15</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes a pesar de que no nacieron con el internet, fue una tecnología que se fue desarrollando mientras ellos crecían, y se les ha facilitado su uso, pues no tienen es temor de utilizarla. El 67 % de los jóvenes considera tener un nivel medio, el 20% considera tener un nivel avanzado y el 13 % se considera un principiante.

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

**Tabla N. 148. Algún profesor de los adolescentes usa internet para explicar su materia? (Pregunta #17)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No, ninguno	11	<b>52</b>
Si, algunos (menos de la mitad)	8	<b>38</b>
Si, casi todos (más de la mitad)	2	<b>10</b>
Sí, todos	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los adolescentes de esta institución, aseguran en un 52 % que no tienen ningún profesor que utilice internet para enseñar su materia, el 38 % dice que algunos profesores lo utilizan y el 10 % señala que casi todos utilizan esta herramienta. Estos resultados serian verdaderos si se hubiese tomado alumnos de instituciones diferentes, pero para ser un solo grado, me hace dudar de sus respuestas pues los profesores y métodos de enseñanza son los mimos.

**Tabla N. 149. En qué lugar utilizan los adolescentes internet? (Pregunta #25)**

Opción	Frecuencia	%
En mi casa	18	<b>50</b>
En el colegio	3	<b>8</b>
En un ciber	4	<b>11</b>
En un lugar público	3	<b>8</b>
En casa de un amigo	3	<b>8</b>
En casa de un familiar	5	<b>14</b>
<b>TOTAL</b>	36	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los adolescentes utilizan el internet en un 50% en sus hogares, el 14 % en la casa de un familiar, el 11% lo utiliza en un café net y en igual porcentaje (8 %) lo utilizan en el colegio, casa de un amigo y en un lugar público. Es de resaltar, que en el sector urbano es muy fácil el acceso a internet en los hogares, por ello, los padres actualmente prefieren tener conexión a internet en sus hogares, para que los hijos no tengan que salir a buscar sus investigaciones o deberes en otro lugar.

**Tabla N.150. Algún profesor de los jóvenes usa internet para explicar su materia? (Pregunta #17)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No, ninguno	10	<b>63</b>
Si, algunos (menos de la mitad)	5	<b>31</b>
Si, casi todos (más de la mitad)	1	<b>6</b>
Sí, todos	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En el caso de los jóvenes, consideran en un 63% que ningún profesor utiliza internet para dictar su materia, el 31% considera que algunos lo utilizan y el 6% que todos utilizan esta herramienta. Estas respuestas son contradictorias, pues las respuestas deberían ser más homogéneas por ser estudiantes de la misma aula y especialización.

**Tabla N. 151. En qué lugar utilizan los jóvenes internet? (Pregunta #25)**

Opción	Frecuencia	%
En mi casa	15	<b>48</b>
En el colegio	3	<b>10</b>
En un ciber	4	<b>13</b>
En un lugar público	1	<b>3</b>
En casa de un amigo	5	<b>16</b>
En casa de un familiar	3	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	31	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Según el INEC (Censo 2010-Anexo #6), el lugar donde más se utiliza el internet, es el hogar con un porcentaje del 35,5%. Los jóvenes, al igual que los adolescentes, en un porcentaje muy alto, (48%) prefieren utilizar el internet en sus hogares. El 16 % en casa de un amigo, un 13% en un ciber café y solo un 3% en un lugar público. Las facilidades para poder tener internet en el hogar, favorece para que el joven disponga de esta tecnología muy al alcance de su mano.

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

**Tabla N. 152. De lunes a viernes cuanto tiempo utilizan internet los adolescentes (Pregunta #23)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Menos de una hora	4	<b>20</b>
Entre una y dos horas	5	<b>25</b>
Más de dos horas	9	<b>45</b>
Nada	0	<b>0</b>
No lo sé	2	<b>10</b>
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El internet es una herramienta que ayuda muchísimo a los adolescentes en sus deberes e investigaciones, basta con un clic para que cualquier inquietud sea aclarada en cuestión de segundos. El 45% de los adolescentes utilizan más de 2 horas esta herramienta, el 25% en una y dos horas, el 20% menos de una hora y el 10% no sabe cuánto tiempo utiliza. Si comparamos con el tiempo de utilización de los videos juegos y del tiempo que le dedican a hacer los deberes, el porcentaje al utilizar internet llega a duplicar estas cifras.

**Tabla N. 153. El fin de semana cuanto tiempo utilizan internet los adolescentes (Pregunta #24)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Entre una y dos horas	10	<b>50</b>
Más de dos horas	6	<b>30</b>
Nada	3	<b>15</b>
No lo sé	1	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Entre semana, muchos de los adolescentes aseguran que utilizan el internet con fines educativos, que según el INEC (anexo#7) es uno de los motivos principales de la utilización de esta tecnología a nivel nacional; los adolescentes corroboran estos resultados pues el tiempo de utilización del internet el fin de semana baja. El 50% utiliza entre 1 y 2 horas, el 30% más de dos horas un 15% no lo utiliza y un 5% no sabe.

**Tabla N. 154. De lunes a viernes cuanto tiempo utilizan para ver televisión los adolescentes (Pregunta #102)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Menos de una hora	3	<b>15</b>
Entre una hora y dos	7	<b>35</b>
Más de dos horas	7	<b>35</b>
No lo se	2	<b>10</b>
Nada	1	<b>5</b>
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta



Hemos observado a través de la investigación que la televisión es una de las tecnologías que más se encuentra en nuestros hogares, seguida muy de cerca por el celular y el internet. Los adolescentes, en un porcentaje de 35% le dedican entre una y dos horas, en igual porcentaje otro grupo le dedica más de dos horas, un 15% ve menos de una hora y solo un 5% no ve nada de televisión entre semana.

**Tabla N. 155. El fin de semana cuanto tiempo utilizan para ver televisión los adolescentes (Pregunta #103)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Menos de una hora	5	25
Entre una hora y dos	7	35
Más de dos horas	6	30
No lo sé	1	5
Nada	1	5
<b>TOTAL</b>	20	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

En comparación con la pregunta anterior, se pensaría que los porcentajes aumentarían, pues el fin de semana “hay más tiempo” para ver la televisión, pero contrariamente a lo que se piensa, los porcentajes casi que son los mismos y los que varían tienden a la baja. El 35% mantiene su posición en ver entre una y dos horas la televisión. Un 30% ve más de 2 horas y un 25% menos de una hora. Un 5% no sabe cuanto ve la televisión y un 5% asegura no verla el fin de semana.

**Tabla N. 156. De lunes a viernes cuanto tiempo utilizan internet los jóvenes (Pregunta #23)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Menos de una hora	1	<b>6</b>
Entre una y dos horas	6	<b>40</b>
Más de dos horas	8	<b>54</b>
Nada	0	<b>0</b>
No lo sé	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De este resultado podemos observar que la utilización de internet en los jóvenes, es mayor que el uso de otras tecnologías como el televisor o los video juegos. Entre semana los jóvenes utilizan el internet más de 2 horas en un 54%, el 40% lo utiliza entre 1 y dos horas y solo un 6 % lo utiliza menos de una hora.

**Tabla N. 157. El fin de semana cuanto tiempo utilizan internet los jóvenes (Pregunta #24)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Entre una y dos horas	6	<b>40</b>
Más de dos horas	6	<b>40</b>
Nada	2	<b>13</b>
No lo sé	1	<b>7</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El tiempo que dedican los jóvenes al internet el fin de semana bajo en porcentaje con el tiempo que utilizan entre semana. El 40% lo utiliza entre una y dos hora, otro 40% asegura utilizarlo más de 2 horas, un 13% % no lo utiliza y un 7% no sabe cuánto tiempo utiliza.

**Tabla N. 158. De lunes a viernes cuanto tiempo utilizan para ver televisión los jóvenes (Pregunta #102)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Menos de una hora	5	<b>31</b>
Entre una hora y dos	4	<b>25</b>
Más de dos horas	6	<b>38</b>
No lo se	1	<b>6</b>
Nada	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes, entre semana ven la televisión más de 2 horas en un 38%, el 31% menos de una hora, un 25% entre una y dos horas y un 6% no lo sabe. Para ser entre semana, lo jóvenes ven mas televisión de lo que hacen deberes, el tiempo que le dedican a estudiar es muy corto en comparación al tiempo que dedican a la utilización de las tecnologías.

**Tabla N. 159. El fin de semana cuanto tiempo utilizan para ver televisión los jóvenes (Pregunta #103)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Menos de una hora	4	<b>25</b>
Entre una hora y dos	5	<b>31</b>
Más de dos horas	6	<b>38</b>
No lo sé	1	<b>6</b>
Nada	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	<b>16</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Contrario a los adolescentes, en los jóvenes si podemos observar un leve incremento en el uso de la televisión el fin de semana, aunque se mantiene el 38% que ven la televisión por más de dos horas, se observa un aumento en los que la ven entre unas y dos horas siendo un porcentaje del 31%. El 25% la ve menos de una hora y el 7% no sabe cuánto tiempo destina a esta actividad.

### **5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades**

Las tecnologías actuales, ayudan muchísimo al ser humano en todos los ámbitos de su desarrollo. Es importante conocer que riesgos y beneficios traen estas a los niños, jóvenes y adolescentes y cuáles de estos riesgos los chicos son conscientes de que existen y pueden llegar a influirlos.

### 5.5.1. Regulación y uso de las tecnologías

**TABLA N. 160. Para que utilizan el celular los niños (Pregunta #15).**

Opción	Frecuencia	%
Hablar	3	38
Enviar mensajes	3	38
Jugar	1	12
Navegar	0	0
Otras cosas	1	12
<b>TOTAL</b>	<b>8</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

En igual lugar se encuentra el hablar y enviar mensajes por medio del celular, jugar y otras cosas tienen los mismos porcentajes en los niños de esta aula, la razón puede ser que los niños que poseen celular, tienen modelos muy “sencillos” y fue un comentario de los niños que me causo curiosidad, pues dicen que los papas no tienen la suficiente confianza en ellos como para darles un mejor celular, con mejores aplicaciones y mejor tecnología.

**Tabla N. 161. Los adolescentes están de acuerdo con que internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación? (Pregunta #51)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Nada	0	<b>0</b>
Poco	2	<b>10</b>
Bastante	13	<b>62</b>
Mucho	6	<b>28</b>
<b>TOTAL</b>	<b>21</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Internet es una herramienta para usar de muchas maneras, la frase de que ahorra tiempo y facilita la comunicación es puntual y precisa, el 62% aseguran estar bastante de acuerdo con esta afirmación. El 28 % dice que mucho y solo un 10% escoge la opción de poco. Observamos que los adolescentes si consideran en su gran mayoría la rapidez del internet y que sirve como un nuevo medio de comunicación que facilita el integrarse con mas personas a nivel mundial.

**Tabla N. 162. Los adolescentes están de acuerdo con que internet es adictivo? (Pregunta #52)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	<b>5</b>
Nada	2	<b>10</b>
Poco	7	<b>33</b>
Bastante	6	<b>28</b>
Mucho	5	<b>24</b>
<b>TOTAL</b>	21	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

La adicción a una tecnología, depende mucho de sí podemos dejar de utilizarla sin ningún problema, o si por el contrario podemos pasar horas utilizándola sin cansancio. En esta afirmación dentro del grupo de adolescentes, se genero un poco de controversia al momento de contestarla y en los resultados podemos observar la misma diferencia de opiniones, un 33% dice que genera poca adicción, el 28% señala que bastante, el 24% escoge que mucho, el 10% que no genera ninguna adicción y un 4,76% no responde. La variedad de porcentajes en esta respuesta, no indica como los adolescentes no ven al internet como una tecnología que genere mucha adicción, pues la mayoría considera que la adicción es poca.

**Tabla N. 163. Como se sienten los adolescentes si se quedan dos semanas sin celular ? (Pregunta #63)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Mi vida cambiaría a mejor	0	<b>0</b>
Mi vida cambiaría a peor	3	<b>20</b>
No pasaría nada	12	<b>80</b>
<b>TOTAL</b>	15	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El celular es una de las tecnologías que han ingresado muy rápidamente a nuestros hogares, se ha hecho parte fundamental de nuestras vidas y un 81% de los hogares a nivel nacional lo posee. Para muchas personas quedarse sin celular sería catastrófico, pero para este grupo de adolescentes, en un 80% aseguran que no pasaría nada, mientras que un 20% correspondiente a tres alumnos dicen que su vida empeoraría.

**Tabla N. 164. Los jóvenes están de acuerdo con que internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación? (Pregunta #51)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
Nada	0	<b>0</b>
Poco	2	<b>12</b>
Bastante	7	<b>44</b>
Mucho	7	<b>44</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

La frase presentada a los jóvenes en donde internet facilita la comunicación, es útil y ahorra tiempo, están de acuerdo en un 88% pues este porcentaje selecciona bastante y mucho. Solo un 12% asegura que esta tecnología sirve muy poco. Aseguran que les sirve para sus deberes y que se comunican con familiares en el extranjero.

**Tabla N. 165. Los jóvenes están de acuerdo con que internet es adictivo? (Pregunta #52)**

No contesta	0	<b>0</b>
Nada	1	<b>6,25</b>
Poco	5	<b>31,25</b>
Bastante	5	<b>31,25</b>
Mucho	5	<b>31,25</b>
<b>TOTAL</b>	16	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Al igual que en los adolescentes, los jóvenes tuvieron una opinión muy variada en esta afirmación. Se puede catalogar la respuesta en tres grupos que en el mismo porcentaje piensan lo mismo, pues el 31,25% considera que el internet genera mucha adicción, el otro 31,25% que genera bastante y otro 31,25% que genera poca adicción. Solo un 6,25% no responde a esta pregunta.

Al observar respuestas tan variadas podemos asegurar que las tecnologías pueden llegar a ser adictivas en ciertos usuarios, no en todos, pues si hay un grupo más propenso a ser usuarios compulsivos.



**Tabla N. 167. Como se sienten los jóvenes si se quedan dos semanas sin celular ?  
(Pregunta #63)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	0
Mi vida cambiaría a mejor	1	6
Mi vida cambiaría a peor	4	25
No pasaría nada	11	69
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Depender de la tecnología a veces, hasta nos convierte en inútiles cuando no la tenemos, depender de aparatos electrónicos como el celular es una de las “adiciones” de la actualidad. El celular es un dispositivo que ha invadido nuestros hogares, según el INEC (anexo 3), en el 2010 más del 80% de los hogares a nivel nacional cuentan con este aparato. Los jóvenes creen en un 69% que si no tuvieran el celular en su vida no pasaría nada, un 25% que su vida cambiaría para peor y un 6% que su vida cambiaría para mejor.

### 5.5.2. Mediación familiar en relación a la tecnología

**TABLA 168. Con que personas se comunican por medio del celular los niños  
(Pregunta #16).**

Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	3	27
Con mi padre	2	18
Con mis hermanos	3	27
Con otros familiares	1	10
Con los amigos/as	2	18
<b>TOTAL</b>	11	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Según este grupo, en primer lugar y con un porcentaje igualitario, la persona con la que más se comunican es con su madre o con algún hermano, en segundo lugar y con igual porcentaje se encuentra la comunicación con el padre y amigos y como último lugar con otras personas o familiares. Es curioso la preferencia los niños demuestran por sus madres y hermanos.

**TABLA N. 169. Con quien suelen jugar los niños? (Pregunta #20).**

Opción	Frecuencia	%
Solo	8	38
Con mi madre	0	0
Con mi padre	1	5
Con mis hermanos	4	19
Con los amigos	7	33
Con otras personas distintas	1	5
<b>TOTAL</b>	21	100

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

Podemos observar que 8 de los 10 niños, responden que juegan solos, 7 con sus amigos y 4 con sus hermanos, solo 1 con su padre y otros con otras personas. Esto nos hace notar que la interacción, con padres es casi nula, los niños prefieren jugar solos o con personas de su edad, jugar este tipo de juegos con los padres no es una alternativa.

**Tabla N. 170. Castigan o premian a los adolescentes con el uso del celular. (Pregunta #66)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	7
No	8	57
Si	5	36
<b>TOTAL</b>	14	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

El celular por ser un dispositivo que es mas otorgado por los padres, se vuelve en una recompensa en el momento de corregir al adolescente. Un 57% selecciona que no lo premian a castigan con este dispositivo pero un 36% si tiene al celular como una recompensa o se lo retiran en el momento de una sanción. Solo un 7% no contesta la pregunta.

**Tabla N. 171. Discuten los adolescentes por los video juegos. (Pregunta #93)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	6
No	13	76
Si	3	18
<b>TOTAL</b>	17	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los adolescentes, están en un momento en que toman decisiones sin consultar a sus padres, pues están en una edad donde ellos pueden responder por ellos mismos, el uso del video juego es una de estas cosas. El 76 % selecciona que no tiene ningún problema con sus padres por el uso de esta tecnología. El 18% si tiene discusiones y un 6% no responde.

**Tabla N. 171. Cuáles son los motivos al discutir `por los video juegos en los adolescentes. (Pregunta #94)**

Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	1	33
Por el momento en el que juego	2	67
Por el tipo de juegos	0	0
<b>TOTAL</b>	3	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De los tres adolescentes que aseguran tener problemas con sus padres al momento de utilizar los video juegos, 2 de ellos (67 %) tienen inconvenientes por el momento en que deciden jugar, mientras que el otro alumno (33 %) selecciona que es por la cantidad de tiempo al momento de utilizar estos dispositivos.

**Tabla N. 172. Castigan o premian a los jóvenes con el uso del celular. (Pregunta #66)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	15	<b>100</b>
Si	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	15	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Sancionar o colocar un castigo a un joven es más difícil que corregir a un adolescente, por el tipo de madurez y responsabilidad que este llega a tener. El 100% de los jóvenes seleccionan que el celular no es un recurso para utilizar en el momento de premiarlos o castigarlos.

**Tabla N. 173. Discuten los jóvenes con sus padres por el uso de los video juegos. (Pregunta #93)**

Opción	Frecuencia	%
No contesta	0	<b>0</b>
No	7	<b>70</b>
Si	3	<b>30</b>
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los padres de jóvenes, deben llegar a ser guías en el proceso restante de su formación. Respecto al uso de las tecnología y en especial de los video juegos, los padres deben ser más que espectadores mediadores para que no consuman demasiado el tiempo de sus hijos. En este grupo el 70% de los padres no discuten con los jóvenes, mientras que un 30% correspondiente a 3 alumnos, si tienen problemas con sus hijos por este tipo de dispositivos.

**Tabla N. 174. Cuáles son los motivos al discutir por los video juegos en los adolescentes. (Pregunta #94)**

Opción	Frecuencia	%
Por el tiempo que paso jugando	2	<b>67</b>
Por el momento en el que juego	1	<b>33</b>
Por el tipo de juegos	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	3	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

A diferencia que los adolescentes, es más común en los jóvenes que discutan por el tiempo que por el momento en que utilizan los video juegos. Por su madurez, el joven puede discernir mejor cual momento es el mejor para jugar, pero el tiempo se vuelve el problema, pues muchas veces los jóvenes no son conscientes del periodo de tiempo que pasa al estar frente a una de estas consolas. El 67% discuten con sus padres por el tiempo, mientras que el 33% correspondiente a un estudiante, tiene problemas con sus padres por el momento.

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

TABLA 175. Tecnología que los niños tienen en casa. (Pregunta #24).

Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	2	3
Impresora	9	13
Scanner	8	11
Web Cam	4	6
MP3/MP4/iPod	2	3
Cámara de fotos digital	5	7
Cámara de video digital	2	3
Televisión de pago	8	11
Equipo de música	9	13
Teléfono fijo	10	14
DVD	10	14
Disco duro multimedia	1	1
Ninguna de estas, tengo otras	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>70</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de los niños de 4to de Básica

Autora: Jenny Acosta

El DVD y el teléfono fijo, son instrumentos que todos los niños aseguran tener, como segundo lugar se encuentra la impresora y el equipo de música con un total de 9, scanner y televisión prepago lo poseen 8 de los 10 niños y las cámaras de fotos digitales las poseen 5 de los 10 niños, estas sería las tecnologías más utilizadas en este conjunto de familias. Entre los valores más bajos, la web cam lo poseen 4 de los 10 niños y en menor escala están los computadores portátiles, mp3 y la cámara de video digital y en último lugar está el disco duro multimedia. Estas tecnologías que ocupan los lugares más bajos, son las de menor utilidad y de mayor costo adquisitivo. Podemos notar que ciertas tecnologías, se han vuelto necesidades y hasta servicios básicos en nuestros hogares, tal vez dentro de algunos años tecnologías como la web cam, serán tan populares como lo es el teléfono fijo.

**Tabla N. 176. Con que frases están de acuerdo los adolescentes? (Pregunta #69)**

Opción	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	1	7
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	5	33
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	9	60
<b>TOTAL</b>	15	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

A los adolescentes, se les presento 4 opciones de afirmaciones diferentes, todas respecto al uso indebido o irrespetuoso del celular. El 60% del grado no estuvo de acuerdo con ninguna de las frases presentadas, un 33% selecciono que conocen a alguna persona que tiene una adicción por el celular y un 7%, marca que la frase en donde la han perjudicado con un mensaje, foto o video a través del teléfono celular. Actualmente es muy complicado tener privacidad, pues en cualquier momento te graban o te toman una fotografía sin que te des cuenta, los jóvenes y adolescentes están propensos a este tipo de riesgos y es por ello que se debe hablar claro del tema.

**Tabla N. 177. Con que frases están de acuerdo los adolescentes? (Pregunta #99)**

Opción	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	2	12
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	12
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	5	29
No estoy de acuerdo con ninguna.	8	47

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Respecto a los video juegos, se les dio a escoger a los adolescentes varias frases, que se refieren a los posibles riesgos que pueden llegar a generar estos dispositivos. El 47% no estuvo de acuerdo con ninguna de estas frases. El 29% está de acuerdo con que en los videojuegos puede hacer cosas que en la vida real no podría, un 12% selecciona que puede llegar a ponerse violento con los videojuegos, que es mejor jugar acompañado a jugar solo y un 12% selecciona que esta o conoce a alguien que tiene adicción por algún juego y que no paran de jugar. Las diferentes opiniones de los adolescentes respecto a estas frases, nos demuestran que más del 50% del grupo cree que los videojuegos pueden llegar a generar algún tipo de sentimiento negativo.

**Tabla N. 178. Con que frases están de acuerdo los adolescentes? (Pregunta #114)**

Opción	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	6	16
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	7	19
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	4	11
Me aburre la televisión	0	0
Elijo el programa antes de encender la televisión	4	11
Me encanta hacer zapping	2	5
Suelo enviar SMS para votar en concursos	3	8
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	0	0
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	5
No estoy de acuerdo con ninguna.	9	24
<b>TOTAL</b>	<b>37</b>	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta



Se les presento a los adolescentes, 10 frases respecto a la televisión, podrían escoger varias respuestas. El 24% no estuvo de acuerdo con ninguna de las frases colocadas. 18,91% de los adolescentes prefiere ver la televisión acompañados y no solos, el 16% opina que ve más televisión de la que debería, 11% Elije los programas que van a ver antes de ver la televisión, 11% han visto programas que sus padres no los deja. El 8,10% vota por medio de mensajes de texto en concursos televisivos. 5 % apenas llega a su hogar enciende la televisión y solo un 5 % hace zapping.

**Tabla N. 179. Con que frases están de acuerdo los jóvenes? (Pregunta #69)**

Opción	Frecuencia	%
He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	0	0
Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.	3	19
Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	4	25
He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.	0	0
No estoy de acuerdo con ninguna	9	56
<b>TOTAL</b>	16	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Las 4 afirmaciones presentadas a los adolescentes, respecto a que el celular es un dispositivo con él se puede generar algún tipo de riesgo, los jóvenes en un 56 % no están de acuerdo con ninguna de estas afirmaciones, el 25% conoce a alguna persona que tiene adicción por el celular y 3 personas que representan el 19% sienten que han sido perjudicadas con un mensaje, foto o video a través de un teléfono celular. Se siente cierta inconformidad cuando se conversa de los riesgos que puede llegar a presentar esta tecnología.

**Tabla N. 180. Con que frases están de acuerdo los jóvenes? (Pregunta #99)**

Opción	Frecuencia	%
Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	2	15
Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	3	23
Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	4	31
No estoy de acuerdo con ninguna.	4	31
<b>TOTAL</b>	13	100

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

Los jóvenes tienen diferentes opiniones respecto a las frases en que los video juegos pueden generar algún tipo de negatividad o adicción. El 31% no esta de acuerdo con ninguna de estas frases. Otro grupo de igual porcentaje, 31% está de acuerdo con que en lo video juegos pueden hacer cosas que en la vida real no podrían. El 23 % selecciona la frase que los videojuegos pueden llegar a volverlos violentos y que es más divertido jugar acompañado a jugar solo. Un 15% esta o conoce a alguien que está enganchado a algún juego y solo piensa en jugar. Las opiniones son muy variadas pero al sumar los porcentajes casi el 70% del grupo escoge las frases que aseguran que los video juegos generan algún tipo de negatividad. Ser violento, hacer cosas no permitidas en la vida real o estar adicto a algún juego, son algunas de las causas negativas que brinda este tipo de tecnología.

**Tabla N. 181. Con que frases están de acuerdo los jóvenes? (Pregunta #114)**

Opción	Frecuencia	%
Veo más tele de la que debería	3	12
Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	3	12
Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	2	8
Me aburre la televisión	3	12
Elijo el programa antes de encender la televisión	3	12
Me encanta hacer zapping	1	4
Suelo enviar SMS para votar en concursos	0	0
Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.	1	4
Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión	2	8
No estoy de acuerdo con ninguna.	8	31
<b>TOTAL</b>	26	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario de niños y jóvenes de 10 a 18 años

Autora: Jenny Acosta

De las frase presentadas a los jóvenes con respecto a la televisión, el 31% no estuvo de acuerdo con ninguna de ellas. 12% le parece mejor ver la televisión acompañado a estar solo, 12% piensa que ve más televisión de la que debería; 12% le aburre la televisión y prefiere hacer otro tipo de actividades en su tiempo libre; 8% prende el televisor apenas llega a casa y 4% hace zapping. Estos resultados demuestran una cierta madurez al momento de ver la televisión y criterio para escoger el mejor uso de esta.

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

**Tabla N. 182. Edad de los niños? (Pregunta #1.1)**

Opción	Frecuencia	%
10 a 12 años	4	<b>40%</b>
13 a 15 años	6	<b>50%</b>
16 a 18 años	0	<b>0</b>
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

En el cuestionario ILFAM fue realizado a 10 niños de los cuales el 60% pertenecen a la edad entre los 13 a 15 años y el 40% restante, los niños tienen de 10 a 12 años.

**Tabla N. 183. Sexo de los niños? (Pregunta #1.2)**

Opción	Frecuencia	%
Masculino	7	<b>70%</b>
Femenino	3	<b>30%</b>
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

De los 10 niños entrevistados, el 70% son de sexo masculino y el 30% fueron niñas.

**Tabla N. 184. Lugar de residencia? (Pregunta #1.3)**

Opción	Frecuencia	%
Provincia: Pichincha	10	<b>100%</b>
Cantón: Quito	10	<b>100%</b>
Ciudad: Quito	10	<b>100%</b>
Parroquia: Conocoto	10	<b>100%</b>

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

Las encuestas a los niños y adolescentes, fueron realizadas en la provincia de Pichincha, Cantón Quito, en la ciudad de Quito, en la Parroquia de Conocoto.

Tabla N. 185. Tipo de Institución en la que estudian (Pregunta #1.4)

Opción	Frecuencia	%
Fiscal	2	<b>20</b>
Fisco misional	0	<b>0</b>
Particular Laico	8	8
Particular Religioso	0	0
Municipal	0	0
<b>TOTAL</b>	10	100

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

El 80% de los niños entrevistados, pertenecen a colegios o instituciones particulares laicas y el 20% asisten a colegios fiscales.

Tabla N. 186. Con quien viven los niños? (Pregunta #2.1.)

Opción	Frecuencia	%
Papá	0	<b>0%</b>
Mamá	1	<b>6%</b>
Papá y Mamá	9	<b>50%</b>
Solo en mi casa	0	<b>0%</b>
Con mis:2 hermanos	4	<b>22%</b>
Con mis: 1 hermano	1	<b>6%</b>
Con mis : otro familiar	3	<b>16%</b>
<b>TOTAL</b>	18	<b>100</b>

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

Los niños viven con su padre y madre en un porcentaje del 50%, un 22% señala que viven con 2 hermanos más, el 6% tienen un hermano, el 16% vive con otro familiar como abuela, tíos. Solo un 6% vive sin su padre.

**Tabla N. 187. Familia ideal de los niños (Pregunta #2.2)**

Opción	Frecuencia	%
Padre y Madre	0	0%
Padre, Madre e hijo	4	40%
Padre e hijo	0	0%
Madre e hijo	1	10%
Otro: Padre madre y 2 hijos	5	50%
TOTAL	10	100%

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

El 50% de este grupo de niños, consideran que la familia ideal debe ser constituida por padre, madre y 2 hijos, el 40% cree que debe tener un núcleo familiar de padre, madre y un solo hijo y solo un 10% considera que la familia ideal debe ser constituida por solo madre e hijo.

**Tabla N. 188. Como valoran los niños la relación con su familia (Pregunta #2.3)**

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)	2%	4%	1%	1%	2%
2. Relación padre e hijos	2%	3%	3%	2%	0%
3. Relación entre hermanos	4%	3%	3%	0%	0%
4. Relación madre e hijos	3%	4%	3%	0%	0%
5. Relación entre hijos y abuelos	3%	4%	1%	2%	0%
6. Relación con otros familiares	3%	3%	3%	0%	1%

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

De la tabla anterior, podemos observar que los niños tienen percepciones variadas respecto a las relaciones intra familiares. En cuanto a la relación de pareja entre padre y madre, el 4% cree que es muy buena, solo el 2% considera que es excelente y en igual porcentaje observa que es mala la relación que mantienen sus padres. El 1% es buena y regular. Al preguntarle a los niños sobre la relación entre madre, padre e hijos en un porcentaje del 3% considera tener una relación muy buena, y también buena, el 2% es una relación excelente, y un 2% es regular. En cuanto a la relación entre hermanos, el porcentaje cambia positivamente pues el 4% considera que la relación es excelente y el 6% que es buena y muy buena. Ninguno de ellos cree que la entre hermanos sea regular o negativa. Igualmente, la relación entre madre e hijos son en su mayoría positivas, ninguno de los niños cree tener una relación mala o regular con su madre.

**Tabla N. 189. Como se emplea el tiempo libre en la familia (Pregunta #2.4)**

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión	5%	3%	2%	0%	0%
2.Uso del Internet	1%	6%	1%	2%	0%
3.Actividades deportivas	0%	1%	5%	3%	1%
4.Paseos familiares	0%	2%	3%	5%	0%
5.Labores del hogar	2%	3%	4%	1%	0%
6.Visita a familiares	3%	1%	5%	1%	0%
7.Labor social	0%	2%	3%	1%	4%
8.Labor pastoral	0%	1%	3%	5%	1%
9.Fiestas familiares	0%	1%	2%	6%	1%

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

Observando los resultados, nos podemos dar cuenta que el tiempo libre que pasan los niños en compañía de su familia es muy poco, la mayoría de tiempo es con el televisor e internet, las TIC's han invadido nuestros hogares abruptamente, muy poco es el porcentaje de los niños que dedican su tiempo libre a las reuniones familiares, labor social y las actividades deportivas. Mientras que en la labor pastoral los porcentajes son más alentadores, pues el 4% si realizan esta labor y el 5% dice que pocas veces, pero lo importante es que aunque sean pocas veces, los niños si son consientes de hacer algo positivo y en beneficio de los demás en su tiempo libre.

**Tabla N. 190. Cuáles son los factores que afectan a la estabilidad familiar (Pregunta #2.5)**

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
<b>A. Factor económico:</b>	0%	3%	1%	4%	2%
1. Desempleo	0%	3%	1%	4%	2%
2. Pobreza	0%	5%	4%	1%	0%
3. Remuneración baja	0%	3%	6%	1%	0%
<b>B. Factor social:</b>	0%	0%	2%	6%	2%
1. Inseguridad	0%	0%	2%	6%	2%
2. Falta de atención en salud y educación.	0%	0%	3%	4%	0%
3. Problemas comunitarios	0%	0%	4%	6%	0%
4. Migración	0%	6%	0%		4%
<b>C. Factor intrafamiliar:</b>	0%	0%	0%	5%	5%
1. Violencia familiar: (física )	0%	0%	0%	5%	5%
2. Violencia familiar: (Psicológica)	0%	0%	6%	4%	0%
3. Alcoholismo	0%	0%	0%	8%	2%
4. Drogadicción	0%	0%	0%	2%	8%
5. Infidelidad	0%	1%	3%	5%	1%
6. Embarazos en la adolescencia	6%	1%	3%	0%	0%

Fuente: Cuestionario ILFAM

Autora: Jenny Acosta

Los factores económicos son los que más afectan a la estabilidad familiar, los niños consideran que la baja remuneración, el desempleo y la pobreza afectan mucho a sus hogares y familias. Llama la atención que los factores sociales y familiares, no son de alto porcentaje, a excepción de los embarazos en la adolescencia, pues el 6% de los niños entrevistados si se ven afectados por este tipo de situación. Al ir contestando estas encuestas los niños manifestaban que en muy pocos casos ocurre directamente en su familia, que eran primas o tías las que estaban pasando por esta condición, pero que afectaba demasiado los casos dentro de su íntimo núcleo familiar.



**Tabla N. 191. De la siguiente lista de valores presentada a continuación, cuál en orden de importancia debe ser prioritarias en la vivencia familiar, según los niños. (Pregunta #2.6)**

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad	100%	0%	0%	0%	0%
2.Honestidad	100%	0%	0%	0%	0%
3.Respeto	100%	0%	0%	0%	0%
4.Comunicación	60%	30%	10%	0%	0%
5.Solidaridad	50%	20%	30%	0%	0%
6.Amor	100%	0%	0%	0%	0%
7.Fidelidad	60%	40%	0%	0%	0%
8.Amistad	30%	20%	30%	0%	0%
9.Autoestima	30%	10%	20%	40%	0%
10.Alegría	80%	20%	0%	0%	0%
11.Paciencia	70%	30%	0%	0%	0%
12.Tolerancia	100%	0%	0%	0%	0%

Fuente: Cuestionario ILFAM  
 Autora: Jenny Acosta

Los niños consideran de suma importancia en el entorno familiar, los valores como: la responsabilidad, la honestidad, el respeto, el amor y la tolerancia. Como valores secundarios encontramos: la alegría, la fidelidad, la comunicación y la solidaridad. Mientras en menores porcentajes encontramos a la solidaridad, la amistad y la autoestima. Son pocos los niños que consideran amigos a sus padres, no es un valor que ellos crean importante dentro de un núcleo familiar. Lo que sorprende es que el valor de menor importancia a nivel general es la autoestima. Pues la falencia de este valor es la base de que lo jóvenes no se esfuerzen, pues creen que no van a poder hacer nada bien, llevándolos a refugiarse en cualquier tipo de pantalla o grupo social.

**Tabla N. 192. Opinión del aborto según los niños. (Pregunta #2.7)**

Opción	Frecuencia	%
Se lo debe hacer en algunos casos: SI	2	2%
Se lo debe hacer en algunos casos: NO	8	8%
Total	10	100%

Fuente: Cuestionario ILFAM

Autora: Jenny Acosta

Los niños en su gran mayoría están en desacuerdo con el aborto, lo consideran un crimen, por los comentarios realizados durante la realización de esta pregunta, sin embargo, un 2% cree que si es justificable cuando se es violada y cuando no se tiene la edad suficiente para tener el niño. Las dos respuestas afirmativas fueron dadas por dos niñas, eso me hace pensar que se considera el aborto por pensar en la posibilidad de truncar sus vidas si esto llegara a ocurrir.

**Tabla N. 193. En que temas les gustaría a los niños recibir orientación. (Pregunta #2.8)**

Opción	Frecuencia	%
Familia y Educación en valores	1	1%
Relación entre Padres e hijos	1	1%
Familia y vida	2	2%
Dificultades en la adolescencia	6	6%
Otra	0	0%
TOTAL	10	100%

Fuente: Cuestionario ILFAM

Autora: Jenny Acosta

La gran mayoría de los niños quieren una orientación en las dificultades de la adolescencia, por sus edades son muchas las dudas e inquietudes que tienen y a lo que más acuden para resolverlas es a sus amigos o al internet, pero muchos quisieran ser orientados por sus padres o maestros, que son las personas mas idóneas para dar este tipo de guía.

## 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

- La introducción de las TIC's en nuestros hogares ya no dependen del estrato económico al que se pertenece, sino a la necesidad y uso que se requiera; a pesar de que en el grupo #2, es decir, los alumnos de 10mo. de básica de la Unidad Educativa Lev Vygotsky la clase socio económica es un poco más alta, no todos los adolescentes disponen de aparatos celulares, mientras que en el grupo de los jóvenes, el 100% poseen este dispositivo. Y si observamos el cuadro de las tecnologías que se encuentran en los hogares de los niños, jóvenes y adolescentes, la diferencia es la cantidad de los dispositivos que puedan llegar a tener, pero no en la clases de dispositivos, pues en casi todos los hogares se encuentran los mismos elementos.
- Las tecnologías más utilizadas por los niños jóvenes y adolescentes son las que poseen en casa y de fácil acceso a ellos, las más comunes y utilizadas son el televisor como primer lugar, el internet y celular disputándose el segundo lugar y luego los videojuegos.
- Los niños en el Ecuador miran la televisión durante un promedio de una a tres horas al día. Para el momento en que se gradúan de la escuela secundaria habrán pasado más tiempo mirando televisión que en el salón de clase. El televisor se ha vuelto la niñera por excelencia, y tanto es así, que los niños y adolescentes, prefieren acudir a esta pantalla a pasar más tiempo con sus familiares o amigos.
- El celular es la segunda tecnología que se apropia del tiempo de los jóvenes y adolescentes. El uso de teléfonos móviles o celulares ya se ha convertido en un hábito generalizado, tal es así, que los niños en edad escolar y los adolescentes, asisten a centros educativos sin desprenderse de los mismos, lo cual, puede traer algunas consecuencias, entre ellas, la falta de atención en clase.

- Los adolescentes y jóvenes en la actualidad, se comunican con dispositivos celulares que cada día ofrecen nuevas y mejoradas herramientas, por ello, en un porcentaje de más del 45% los estudiantes utilizan su celular como radio, cámara de fotos, para enviar texto y para ingresar a Internet. El celular dejó de ser un simple teléfono, para convertirse en un dispositivo al que podemos adaptarlo a cualquier tipo de situación.
- De los datos observados en las instituciones en las que se aplicaron las encuestas, la supervisión de los adultos respecto al uso de las tecnologías es relativamente baja en su porcentaje; los adolescentes y jóvenes están muy solos y sueltos en el momento de utilizar estos dispositivos. Padre y madre trabajan cada vez más, y son las TIC's quienes rellenan este vacío hasta llegar al punto de no solo distraerlos en sus ratos libres, sino que son herramientas súper utilizadas en el momento de realizar los deberes. Los jóvenes prefieren buscar ayuda en internet, en el momento de realizar alguna investigación, a acudir a sus padres o acudientes.
- Los niños y adolescentes, interactúan cada vez menos con sus familias y pasan cada vez más tiempo en sus habitaciones viendo la televisión, conectados a Internet y jugando en la computadora. El tiempo para compartir familiarmente es muy limitado y según las preguntas del ILFAM, los adolescentes están más interesados en saber de sus cambios y situaciones a recibir ayuda para mejorar su vida familiar. Las nuevas tecnologías han reemplazado a la unidad familiar, de manera que todo el mundo hace lo que quiere, cuando quiere, incluso si eso significa hacerlo solo. La familias en nuestro país se han fragmentado tanto, que es un hecho el que los jóvenes y adolescentes tomen sus propias decisiones y administren su tiempo según su criterio y necesidad.
- Los padres e hijos adolescentes también andan con el "Boom" de la tecnología, y hay muchos hogares donde padres e hijos están prácticamente pegados a una computadora navegando en internet, ya sea para realizar actividades de trabajo o simplemente por lo adictivo que puede llegar a ser el Internet, con todo el universo de información que maneja. Muchos de los estudiantes parecen estar experimentando un gran aislamiento de la vida familiar, es muy fácil para ellos refugiarse en una pantalla que les presta toda la atención requerida y no hacer ningún esfuerzo para mejorar el ambiente familiar y social que los rodea.

- En esta investigación un alto porcentaje de los jóvenes y adolescentes llega a su casa y se “conecta” a algún tipo de pantalla. Y todo esto facilitado por sus padres, pues más del 50% tiene televisión en su cuarto y un 20% tiene computadora con internet en su habitación. Se nota como para los padres de estas generaciones interactivas, es más fácil darles los aparatos que los jóvenes y adolescentes pidan a darles tiempo de calidad a sus hijos.

## **Recomendaciones**

Respecto al celular, los padres deben tomar algunas precauciones como no dejar que su hijo use un teléfono celular hasta que posea edad suficiente para hacer un uso racional del mismo, utilizar una tarifa con tarjeta que limite el consumo de minutos y mensajes de texto, y además, controlar las circunstancias en las cuales se utiliza el aparato.

Muy pocos padres de estas instituciones educativas, están pendientes de los que sus hijos hacen en la computadora y son menos los que saben que juegos disfrutan sus hijos en los videojuegos. Observar lo que los adolescentes y jóvenes realizan en la computadora, no significa coartarles su privacidad, por el contrario es necesario saber que hacen para poderlos guiar y ayudar en el momento que sea necesario. No se debe dejar a los niños, jóvenes y adolescentes que pasen tardes enteras viendo televisión, usando la computadora o utilizando videojuegos, se debe establecer acuerdos precisos y razonables sobre el tiempo para estos medios.

Los padres deben volver a tomar el control de sus hogares en el uso de las tecnologías y aprender a guiar a los hijos en el uso y manejo de estas. Si no tienen el conocimiento necesario se debe aprender y hasta este puede llegar a ser un motivo de unión entre generaciones, en donde hijos enseñen a padres en el uso de las tecnologías y los padres guíen a sus hijos con criterio en el uso de estas.

Conectarse y chatear no puede pasar por encima de hacer los deberes de la escuela u otras obligaciones. La cena es un momento de desconexión y de encuentro familiar, se deben apagar televisores y computadores para poder compartir este momento tan especial.

Sin embargo, todo lo anterior puede utilizarse óptimamente bajo dos condiciones, poseer los recursos adecuados y el conocimiento necesario para aplicarlos. En mi opinión muy personal, es importante conocer bien las distintas herramientas que nos van a ayudar a comunicarnos, logrando esto tendremos una alternativa más para nuestra constante formación, ya que hacer uso de la tecnología como herramienta de la mente favorece nuestros juicios críticos y creativos, debido a que es un medio muy útil para mejorar la eficacia del sistema educativo al poder atender las necesidades individuales.

Los educadores debemos hacer de la tecnología una herramienta efectiva en el aula, hacer que las clases sean más amigables y poder enseñar a los alumnos alternativas en la utilización de los dispositivos. La tecnología está presente y debemos usarla a favor y no en contra del desarrollo de los niños y jóvenes. Prohibir su uso no es un canal adecuado, sino supervisar una rutina adecuada a la edad. Nuevamente, la supervisión de los padres y las madres sobre las actividades de los niños es, como siempre ha sido, un factor decisivo para su desarrollo.

El docente debe tener en cuenta la gran responsabilidad que tiene al educar los niños y jóvenes del futuro, por ello debe estar actualizado y en constante aprendizaje para poder tener una comunicación eficaz con sus alumnos y poderlos guiar en la utilización de cualquier tipo de tecnología, con criterio y madurez.

La computadora debe colocarse en un lugar de la casa en el que puedan supervisar la navegación de su hijo adolescente en la red. Se debe enseñar a los jóvenes y adolescentes a seleccionar la información, que aparece en la red en el momento que buscan algún tipo de información.

Hay que enseñarle a los jóvenes y adolescentes el uso de la misma cortesía necesaria al hablar de persona a persona para comunicarse en línea, sin uso de palabras soeces o injuriantes y con lenguaje correcto

Se debe ser claro en enseñarle a los adolescentes y jóvenes que hablarle a los miembros de una sala de chat es lo mismo que hablarle a desconocidos o a extraños, que nunca se debe dar información personal de identificación a otra persona o sitio en internet.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

BRINGUÉ, X. y SÁDABA, C. (2008), Generación Interactiva en Iberoamérica. Niños y adolescentes ante las pantallas. Colección Fundación Telefónica. Ariel, Barcelona. Disponible en: [www.generacionesinteractivas.org](http://www.generacionesinteractivas.org)

BRINGUÉ, X. y SÁDABA, C. (2009), “La Generación Interactiva en México”, en *Razón y Palabra*, first Electronic Journal on Communication in Latin America. México. Disponible en: [www.razonypalabra.org.mx](http://www.razonypalabra.org.mx).

BRINGUÉ, X. y SÁDABA, C. (2009), La Generación Interactiva en España. Niños y Adolescentes frente a las pantallas. Fundación Telefónica- Foro Generaciones Interactivas. Ariel, Barcelona.

CASTELLS, Manuel. (2009): Comunicación y poder. Alianza. Madrid. Disponible en: <http://www.manuelcastells.info/es/index.htm>

Calderín, M. y Rojano, M. (2008). La generación interactiva como objeto de estudio: Venezuela. Venezuela. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/descargas/8ggiicomoobjetodeestudio.pdf>

Bringué, X. y Sádaba, C. (coords.), (2008). *La generación interactiva en Iberoamérica: niños y adolescentes ante las pantallas*. Barcelona. Disponible en: <http://www.generacionesinteractivas.org/descargas/8ggiicomoobjetodeestudio.pdf>

Diario El Universo, (Julio 7 del 2011). Guayaquil, Ecuador. Disponible en: <http://www.eluniverso.com/2011/07/29/1/1356/ecuador-28-ninos-usa-celular.html>).

Instituto Nacional de Estadísticas y Censos del Ecuador (2010). Censo Poblacional, Ecuador. Disponible en: [www.inec.gob.ec](http://www.inec.gob.ec).

IAB Spain y Eloigia Ipsosfacto. Estudio sobre redes sociales en Internet. (2009). Disponible en: [http://www.slideshare.net/IAB\\_Spain/informe-redes-sociales-iab-2010-noviembre-010](http://www.slideshare.net/IAB_Spain/informe-redes-sociales-iab-2010-noviembre-010) y [http://www.slideshare.net/IAB\\_Spain/informe-sobre-redes-sociales-en-espaa](http://www.slideshare.net/IAB_Spain/informe-sobre-redes-sociales-en-espaa)

Montagu, A., Diego Pimentel y Martín Groisman (2004), Cultural digital, Paidós, Buenos Aires.

Naval, C; Sádaba, C.; Bringué, X. (2003), «Impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en las relaciones sociales de los jóvenes». Instituto Navarro de Deporte y Juventud. Gobierno de Navarra. España.

Portal Educativo del Estado Argentino, [www.educ.ar/educar/coleccion-educ.ar-en-dvd.html](http://www.educ.ar/educar/coleccion-educ.ar-en-dvd.html)

REIG, Ramón (2002): La comunicación en su contexto, Ed. Centro Andaluz del Libro, Sevilla.

SÁNCHEZ BURÓN, Alfonso y FERNÁNDEZ MARÍN, M<sup>a</sup> Poveda, Generación 2.0, (2010). Hábitos de los adolescentes en el uso de las redes sociales. Universidad Camilo José Cela, 2010. Disponible en: <http://www.slideshare.net/ucjc/generacin-20-hbitos-de-los-ad>

TyN Magazine, (2011). Las TICS generan USD 16 mil millones en México. México. Disponible en: <http://www.tynmagazine.com/360613-Las-TICS-generan-USD-16-mil-millones-en-Mexico.note.aspx>.

Vergara, Y. C. (2009). Telemedellín 2.0: Una mirada a la televisión en Internet. (En línea) recuperado el jueves 12 de noviembre. <http://mediosdigitalesmedellin.blogspot.com/>.

Villanueva, E. (2005), «Senderos que se bifurcan, dilemas y retos de la sociedad de la información», PUCP, Lima.



## 8. ANEXOS

### Anexo #1

Cuestionario 1º - 4º Primaria

1. ¿A qué curso vas?
  - **2º de Educación Básica.de E**
  - **3º de Educación Básica**
  - **4º de Educación Básica**
  - **5º de Educación Básica.**
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 celular?
- **No (pasa a la pregunta 17)**
  - **Sí, el mío**
  - **Sí, el de otras personas (mis padres, hermanos, etc.)**
14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?
- **Pedí que me lo compraran**
  - **Fue un regalo**
  - **Me lo dieron mis padres**
15. Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)
- **Hablar**
  - **Enviar mensajes**
  - **Jugar**
  - **Navegar en Internet**
  - **Otras cosas**
16. ¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)
- **Con mi madre**
  - **Con mi padre**
  - **Con mis hermanos y/o hermanas**
  - **Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)**
  - **Con los amigos y/o amigas**
17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?
- **No (pasa a la pregunta 21)**
  - **Sí**
18. ¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)
- **PlayStation 2**
  - **PlayStation 3**
  - **XBox 360**
  - **Wii**
  - **PSP**
  - **Nintendo DS**
  - **Game Boy**
  - **Computador**
19. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)
- **PlayStation 2**
  - **PlayStation 3**
  - **XBox 360**

- **Wii**
  - **PSP**
  - **Nintendo DS**
  - **Game Boy**
  - **Ninguna de las anteriores**
20. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)
- **Solo**
  - **Con mi madre**
  - **Con mi padre**
  - **Con mis hermanos y/o hermanas**
  - **Con los amigos y/o amigas**
  - **Con otras personas distintas**
21. ¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?
- **Ninguno (pasa a la pregunta 24)**
  - **Uno**
  - **Dos**
  - **Tres**
  - **Cuatro o más**
22. ¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)
- **Mi habitación**
  - **La habitación de un hermano/a**
  - **El salón o cuarto de estar**
  - **La habitación de mis padres**
  - **En la cocina**
  - **En un cuarto de juegos (para la videoconsola)**
  - **Otros sitios**
23. Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)
- **Solo**
  - **Mi padre**
  - **Mi madre**
  - **Algún hermano/a**
  - **Otro familiar**
  - **Un amigo/a**
  - **Otras personas**
24. De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:
- **Ordenador portátil**
  - **Impresora**
  - **Escáner (copia fotos en papel, libros, etc. al ordenador)**

- **Web cam**
  - **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**

## Anexo # 2

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

#### **1. ¿En qué curso estás?**

1. 5to. Primaria
2. 6to. Primaria
3. 1ro. De ESO
4. 2do. De ESO
5. 3ro. De ESO
6. 4to. De ESO
7. 1ro. De bachillerato
8. 2do. Bachillerato
9. 1ro. De formación profesional de grado medio
10. 2do. De formación profesional de grado medio

#### **2. ¿Cuántos años tienes?**

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años

8. 18 años o más

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más
8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

**5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

**6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**

1. Está desempleada

2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

**8. ¿Qué lees?**

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

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

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

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

1. Nada



2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

**11. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

**12. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

**13. Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

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

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

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

1. Internet: Buscadores y páginas web

2. CD interactivo
3. Enciclopedias digitales
4. Word, Power Point, Excel, etcétera para realizar textos y presentaciones

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

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

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

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

**18. ¿Tienes ordenador en casa?**

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

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

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

**20. ¿Tienes internet en tu casa?**

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

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

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

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

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

**23. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo sé

**24. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

1. Entre una y dos horas
2. Más de dos horas
3. Nada
4. No lo sé

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

1. En mi casa

2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

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

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre
5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

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

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

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

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios

4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

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

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo
11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

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

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias

5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

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

1. Con chat
2. Con Messenger
3. Con las dos anteriores
4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)

**32. Mientras chateas o estás en el Messenger...**

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

**33. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

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

1. Con mis amigos
2. Con mi familia
3. Con amigos virtuales

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

1. No tengo ninguno

2. Tengo, pero no los conozco
3. Tengo y he conocido alguno

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

1. No (pase a la pregunta 39)
2. Si

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

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)
2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)
3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)
4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)
5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)
6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)
7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)
8. A ninguno

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

1. Juego en red con mi grupo de amigos
2. Jugar en red te permite hacer amigos
3. No estoy de acuerdo con ninguna

**39. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**

1. No (pase a la pregunta 41)
2. Si

**40. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Facebook
2. Orkut

3. Hi5
4. Tuenti
5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. 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 mas de una respuesta)**

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet
3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importar agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

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

1. No (pase a la pregunta 47)
2. Si

**46. ¿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 cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

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

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me 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. Game Boy

8. No tengo ninguna

**72. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)

2. Sí

**73. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2008
2. Fifa 08
3. Need of speed: Pro Street
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. Fifa 09
6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum
7. God of War II Platinum
8. Los Simpson: el videojuego
9. Singstar: canciones Disney
10. Ninguno

**74. ¿Juegas con la Playstation 3?**

1. No (pasa a la pregunta 76)
1. Si

**75. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2009
2. Call of Duty: Modern Warfare
3. Beijing 2008: juegos olímpicos
4. FIFA 09
5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno



**76. ¿Juegas con la XBox 3600?**

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

**77. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

**78. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

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

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl
6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy

8. Triivial
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 Bross
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción

4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training
9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

**84. ¿Juegas con los Gameboy?**

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

**85. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Olbelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

**86. ¿Juegas con el ordenador?**

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

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

1. Los Sims 2 y sus hobbies

2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of 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. ¿Sabes 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

### Anexo #3

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

**Dirigido a estudiantes:** jóvenes de 10 a 18 años.

#### INSTRUCCIONES:

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

#### I. 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.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

##### 1.3 Tipo de institución educativa donde estudia:

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal ( )

## 2 ASPECTOS FAMILIARES

### 2.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s\_\_\_\_\_

### 2.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ( )
2. Padre, madre e hijo. ( )
3. Padre e hijo. ( )
4. Madre e hijo. ( )

5. Otro especifique: \_\_\_\_\_

### 2.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
7. Relación de pareja (padre/madre)					
8. Relación padre e hijos					
9. Relación entre hermanos					
10. Relación madre e hijos					
11. Relación entre hijos y abuelos					
12. Relación con otros familiares					

### 2.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Ver televisión					
2.Uso del Internet					
3.Actividades deportivas					
4.Paseos familiares					
5.Labores del hogar					
6.Visita a familiares					
7.Labor social					
8.Labor pastoral					
9.Fiestas familiares					

### 2.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
<b>D. Factor económico:</b>					
2. Desempleo					
4. Pobreza					
5. Remuneración baja					
<b>E. Factor social:</b>					
5. Inseguridad					
6. Falta de atención en salud y educación.					
7. Problemas comunitarios					
8. Migración					
<b>F. Factor intrafamiliar:</b>					
7. Violencia familiar: (física )					
8. Violencia familiar: (Psicológica)					
9. Alcohólicismo					
10. Drogadicción					
11. Infidelidad					

12. 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?

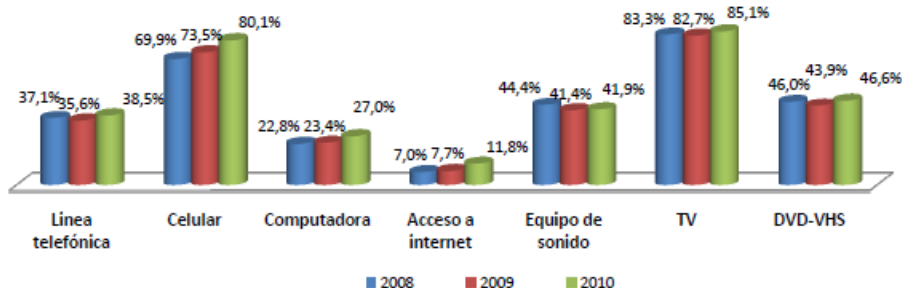
1. Familia y educación en valores ( )
2. Relación padres e hijos ( )
3. Familia y vida ( )
4. Dificultades en la adolescencia ( )
5. Otra específica: \_\_\_\_\_

**GRACIAS POR TU COLABORACIÓN**

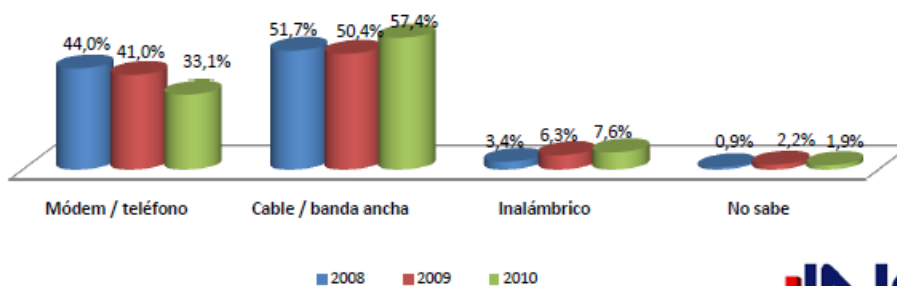
Anexo #4

2.1 EQUIPAMIENTO EN EL HOGAR A NIVEL NACIONAL

Equipamiento en hogares



Forma del acceso a internet del hogar



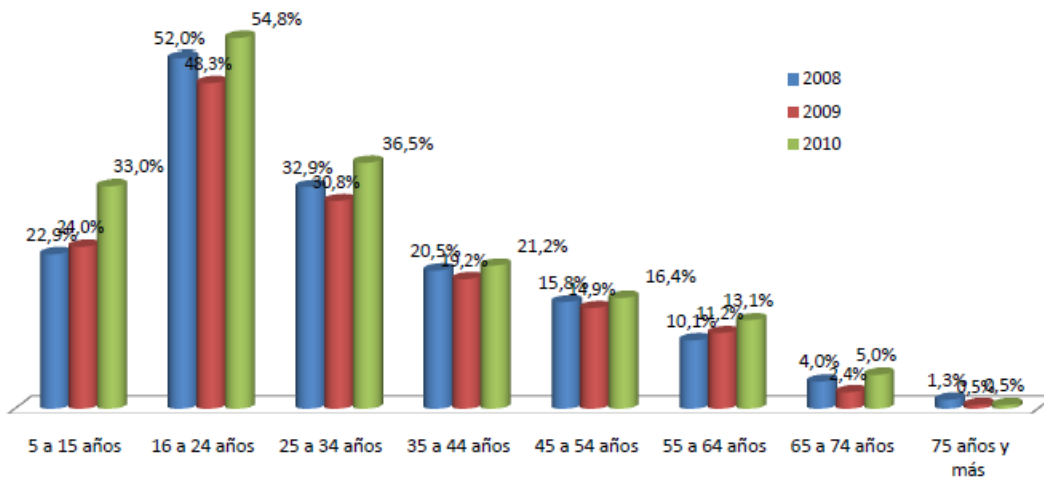
En el último año el acceso a Internet se ha incrementado en 53%, y se accede principalmente por banda ancha





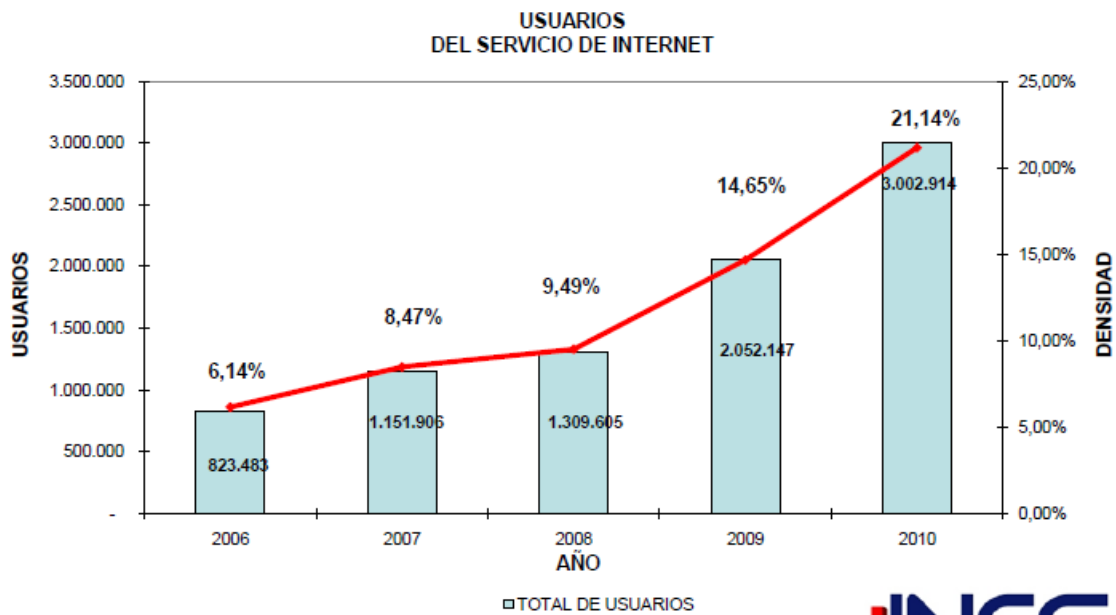
Anexo #5

USO DEL INTERNET



Anexo #6

## Usuarios de internet

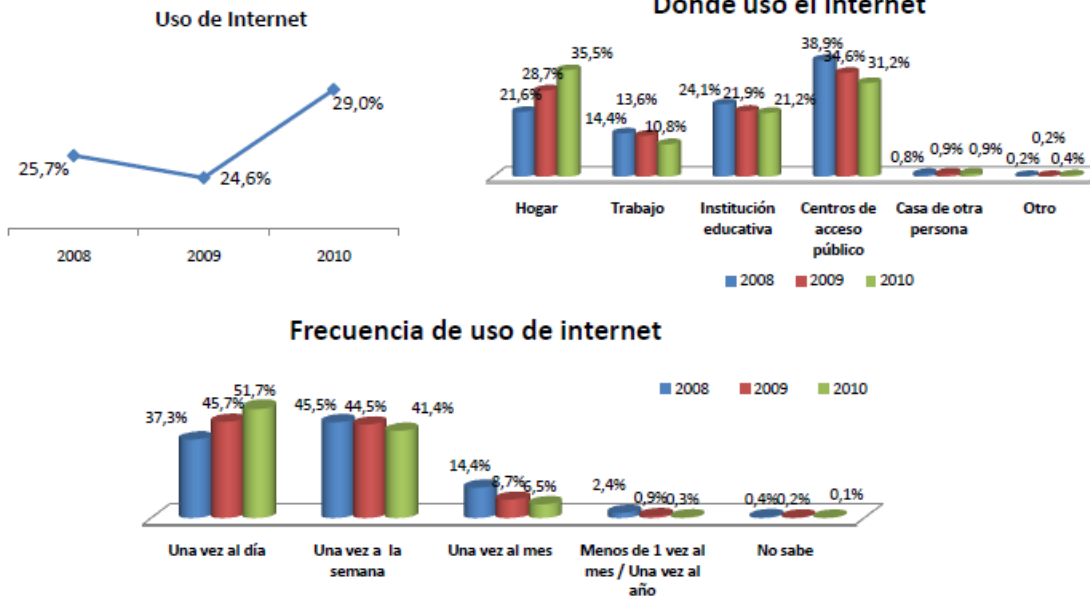


\*Incluye líneas activas de datos de los operadores del Servicio Móvil Avanzado  
Elaborado: SENATEL - DGGST, Diciembre 2010.



Anexo #7

**INTERNET A NIVEL NACIONAL**



3 de cada 10 ecuatorianos ha ingresado al internet en el 2010, accede principalmente desde el hogar o centros de accesos público, y más de la mitad de los usuarios lo hace de manera diaria



Anexo#8

**RAZÓN DE USO DE INTERNET A NIVEL NACIONAL**

