UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

TITULACIÓN DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

Generaciones Interactivas de los niños, niñas y adolescentes de 6 a 18 años de edad, estudio realizado en las siguientes Instituciones Educativas: escuela José Ángel Palacios, escuela María Montessori, Instituto Experimental Sudamericano, Centro Artesanal Mons. Francisco Valdivieso, Unidad Educativa Fernando Suárez Palacio, Colegio Técnico 27 de febrero, de la ciudad de Loja, provincia de Loja, en el año 2011-2012

Trabajo de fin de titulación.

Autoras: Balcázar Román, Teresa de Jesús — **Mención:** Educación Básica

Curipoma Silva, Gloria Esperanza — Educación Básica

Directora del Trabajo de Investigación: Capa Alvarado Alicia Josefina, Mgs.

Centro Universitario: Loja

2013

Certificación

Mgs. Alicia Josefina Capa Alvarado

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN

C E R T I F I C A:

Que el presente trabajo denominado: Generaciones Interactivas de Loja realizado por las profesionales en formación: **Balcázar Román Teresa de Jesús y Curipoma Silva Gloria Esperanza**; cumplen con los requisitos establecidos en las normas generales para la graduación en la Universidad Técnica Particular de Loja, tanto en el aspecto de forma como de contenido, por lo cual me permito autorizar su presentación para los fines pertinentes.

Loja, marzo de 2013

f)……..

DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN

CI:……

Cesión de derechos

" Nosotras, Teresa de Jesús Balcázar Román y Gloria Esperanza Curipoma Silva declaramos ser autoras del presente trabajo y eximimos expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Adicionalmente declaramos conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice : "Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero , académico o institucional (operativo) de la Universidad"

f.....
Balcázar Román Teresa de Jesús
Cédula: 1101851622

f……
Gloria Esperanza Curipoma Silva
Cedula: 1002900072

A**UTORÍA**

Las ideas en el contenido del informe final de la presente investigación, son de exclusiva responsabilidad de sus autoras.

f.....

Balcázar Román Teresa de Jesús
Cédula: 1101851622

f.....

Gloria Esperanza Curipoma Silva
Cedula: 1002900072

DICICATORIA

Mi trabajo lo dedico a mis hijos, Karla Teresa y Carlos Andrés razón de mi existencia, por su apoyo y comprensión, a mi madre, hermanos, hermanas, a la memoria de mi padre y hermana.

Teresa de Jesús Balcázar R.

El presente trabajo lo dedico a mis padres, y familiares por su apoyo incondicional, de la misma manera a docentes, tutores de la UTP, quienes nos han dado su conocimiento para la terminación del presente trabajo.

Gloria Esperanza Curipoma S,

AGRADECIMIENTO

Durante la realización del presente trabajo de investigación, recibimos valioso y desinteresado apoyo de muchas personas, no dejando pasar por alto el más sincero agradecimiento a las autoridades de la Universidad Técnica Particular de Loja, Directora de la Escuela de Ciencias de la Educación y muy especialmente a nuestra Directora de Tesis Mgs. Alicia Capa quienes contribuyeron durante todo el trabajo de investigación con sus sabios conocimientos, sellando en nuestros corazones huellas de verdadera formación profesional y así lograr entes de servicio a nuestro país, como licenciadas en Ciencias de la Educación, mención Educación Básica.

Muy gratamente, nuestro fraterno agradecimiento a nuestros padres, hermanos y amigos quienes son nuestro primer motivo que nos incentiva y nos fortalecen a lo largo de nuestra carrera profesional.

Además dejamos de manifiesto nuestro imperecedero agradecimiento a todos y cada uno de los alumnos, padres de familia, directivo y docente de los centros educativos en las que llevamos a cabo nuestra investigación, por su valiosa colaboración para poder llegar a feliz término este trabajo propuesto.

GRACIAS

ÌNDICE

PRELIMINARES

PORTADA……..I

CERTIFICACIÒN…… II

ACTA DE CESIÒN…… III

AUTORÍA……... IV

DEDICATORIA…… V

AGRADECIMIENTO ……...VI

ÌNDICE DE CONTENIDOS ……..VII

1. RESUMEN……1

2. INTRODUCCIÓN……2

3. MARCO TEÒRICO

3.1. Caracterización socio demográfica ecuatoriana,

del ámbito escolar y familiar……4

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa…… 5

3.1.2. La demanda de la educación en las TIC…….. 6

3.2. Niños y adolescentes antes las pantallas…….. 8

3.2.1 Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas

ente los niños y adolecentes de 6 a 18 años…….. 10

3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC´S……11

3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC´S……...13

3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolecente en el entorno de las TIC´S…… 16

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación…… 18

3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar…….. 20

3.3.3. Alfabetización en las TIC (iniciativa sobre media literacy)……. 22

4. METODOLOGÍA…… 26

4.1. Contexto

4.2. Participantes

4.3. Recursos

4.4. Diseño y procedimiento

5. ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUCIÓN DE RESULTADOS

5.1 Caracterización Sociodemográfica……29

5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

5.1.2 Contexto sociocultural, familiar y biológico del adolecente.

5.1.3 Contexto socio cultural, familiar (económico y biológico del joven)

5.2 Redes sociales y pantallas……63

5.2.1 Uso de redes sociales relacionadas con el internet (Facebook, twiter, hi 5, skype, e-mail. Etc.) Y pautas de consumo.

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

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

5.3. Redes sociales y mediación familiar……112

5.3.1. Relación de las tecnologías con el entorno familiar

5.3.2. Pautas de consumo relacionadas con la tecnología en el entorno familiar

5.4. Redes sociales y ámbito escolar……133

5.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades……..152

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES……..174

7. BIBLIOGRAFÍA……...178

8. ANEXOS…… 181

RESUMEN.

El presente trabajo sobre la influencia de las pantallas, nos permitió conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los encuestados están seis instituciones educativas cinco mixtas y una de género femenino de nuestra ciudad.

Se logro conocer en este estudio el uso de las pantallas, la metodología aplicada fueron las hojas de encuesta facilitadas por la UTPL. La Globalización ha generado que se desarrollen las diferentes actividades sociales, familiares. El dominio del internet, ha permitido que el conocimiento se expanda y las comunicaciones avancen a pasos acelerados, la tecnología también puede forjar efectos negativos en los jóvenes por el material que estos consumen en el internet, lo que debe ser controlado.

En los centros educativos se enseña a los jóvenes sobre el consumo de materiales académicos e informáticos dentro de las diferentes actividades el internet es de fácil acceso aun en los teléfonos móviles se brinda este servicio, de igual forma muchos de los jóvenes se encuentran relacionados, especialmente en los sitios de las redes sociales como Facebook, Tiwtter, entre otros.

INTRODUCCIÓN

La Universidad técnica particular de Loja, contribuye directamente con la investigación científica, y forma profesionales dentro de las diferentes áreas académicas, como lo es dentro de las Ciencias de Educación, en la especialidad de Educación básica. El tema del proyecto de investigación es “Niños y adolescentes ante las pantallas” en niños y adolescentes de (6 a 18 años) en los centros educativos de la ciudad de Loja. Nos permite conocer una realidad social, que se relaciona directamente con el desarrollo del conocimiento y educación.

El uso de las pantallas por parte de nuestros jóvenes y adolescentes, permite que los procesos de enseñanza y aprendizaje, se desarrollen en interacción con su medio social, el consumo de tecnología por medio del internet, es cotidiano dentro de las diferentes actividades no solo de la familia sino también en los procesos educativos, la buena utilización de las pantallas dependerá de la calidad del conocimiento

La enseñanza en las pantallas en la escuela y colegio permite al docente participar en tareas en un mejor tiempo, e interactuar en la construcción del conocimiento, en consecuencia se debe limitar los efectos negativos del mal uso de las mismas, a fin de formar generaciones con cultura y aptitudes frente a los medios informáticos.

Las redes sociales contribuyen a generar la globalización del conocimiento, a desarrollar actividades de una forma directa en la que se debe tener en cuenta la participación de la familia frente al desarrollo integral de los niños y jóvenes, a fin de que los mismos no sean alienados por loe efectos negativos que ofrece la tecnología

Las generaciones interactivas en el Ecuador sobre el uso y aplicación de los medios de comunicación e información, a través de estudios prácticos permiten conocer las realidades, que se presentan frente al uso de la tecnología en las pantallas, así como tratar las diferentes interacciones que se presentan, frente al impacto positivo o negativo de las mismas, y su efecto directo en el medio social y educativo.

Dentro de la metodología aplicada partimos de una encueta dirigida a las generaciones que consumen tecnología, la misma que es analizada de forma descriptiva, mediante los parámetros de los beneficios positivos o negativos que nos ofrecen los TIC, lo que contribuirá a conocer la realidad social de nuestros jóvenes frente al uso de las pantalla y tecnología

Dentro de la construcción del conocimiento se debe hacer hincapié en la necesidad de participación directa que den tener los padre de familia, maestros y alumnos, en consecuencia, sin esta interacción no se puede desarrollar buenos hábitos frente al uso de las pantallas, y limitar los efectos negativos que se presentan frente al uso inadecuado de las pantallas.

Dentro de nuestra experiencia podemos manifestar, que el mal uso de la tecnología limita las relaciones sociales, forma personas que se desarrollan psicológicamente de una forma inadecuada, puesto que la tecnología ofrece muchos servicios no aptos para la sociedad y nuestros jóvenes, lo que influye negativamente en la sociedad y conducta de los mismos.

Objetivo General

- Conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y de la comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país.

Objetivos específicos

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

3.1 MARCO TEORICO.

3.1 Caracterización Sociodemográfica Ecuatoriano del ámbito escolar y familiar.

La presente investigación tiene por finalidad conocer de cerca el uso y utilización que dan los niños y adolescentes a las pantallas.

Para conocer la realidad hemos realizado seis encuestas, las mismas que fueron aplicadas en establecimientos educativos.

El adelanto de la tecnología que ofrece a las generaciones interactivas. Permite el desarrollo de la comunicación, así como de las diferentes relaciones sociales y familiares, por lo que es necesario que exista un manejo adecuado, a fin de que la influencia que tienen las TIC, contribuya al desarrollo que tienen estos factores de forma positiva, así como limitar los efectos negativos de las mismas, familiar, social, y educacional, a fin de garantizar un desarrollo integral de nuestros jóvenes.

3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa.

El entorno educativo.

El entorno educativo se desarrolló en aspectos fundamentales, en los que participa directamente el maestro y los y las alumnos para construir el conocimiento, la tecnología nos ofrece una enfoque transdiciplinario que nos ayuda a solucionar los problemas sociales y educativos “se puede decir que la transdiciplinaridad de la investigación nos permitirá conocer los fundamentos teóricos y específicos, para redactar de forma descriptiva este problema social y educativo que investigamos” (Robles, 2008)

El entorno educativo se base en principios universales, fundamentados en valores sociales, cuya premisa parte del modelo de enseñanza aprendizaje. Permiten valorar los procesos personales de construcción individual de conocimiento por lo que, en esta perspectiva, son poco importantes los aprendizajes basados en el procesamiento superficial de la información y aquellos orientados a la recuperación de información en el corto plazo. En lo que contribuye directamente el uso de la tecnología, puesto que la misma en la actualidad está al alcance de toda clase de nivel social que contribuye

directamente a la educación “La educación consiste en dirigir los sentimientos del placer al dolor hacia el orden ético” (Aristóteles, 2002)

El desarrollo de la educación se fundamenta en el desarrollo social, familiar, e institucional educativo, lo que genera que los mismos participen en el uso adecuado de la tecnología, la educación dentro del estudio de uso de la tecnologías debe darse lineamentos a fin de que “deban desarrollarse estrategias para concienciar a las familias sobre los efectos perjudiciales del abuso de pantallas, tanto de los asociados al sedentarismo y a los contenidos negativos, como del daño sobre el desarrollo intelectual que produce el abuso de los juegos electrónicos” (Roblesa, 2009)

El entorno educativo debe fortalecer el desarrollo, no solo del conocimiento sino también, del desarrollo social y familiar, y contribuir a mejorar dichas relaciones El tipo de información disponible y de interés de los alumnos; los diferentes tipos de interacción y las nuevas ofertas tecnológicas; la colaboración familiar e institucional, este debe reunir varias condiciones: “la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial”3 (Hanesian 1983)

El entorno educativo es el que está formado por maestro, hombres, mujeres y niños. El maestro es el centro de una sociedad, es el llamado a relacionarse, y a reconocer el trato como individuos y no como sujetos inmersos en el trabajo pedagógico, sino a ser llamados a ofrecer resultados de desempeño con todos en la comunidad, es el líder responsable a socializar y a motivar al estudiante, darle amor para que se enseñe en el lugar donde permanecen los estudiantes, el entorno es el refugio donde los niños y adolescentes desarrollan un potencial tanto físico, intelectual y motivador para el desarrollo de diversas actividades

Freire Paulo (1830) nos indica que en la comunidad educativa está integrada por maestros niñas/os, padres de familia y comunidad en general. La comunidad educativa está liderada por los maestros los mismos que son llamados a modificar la educación tradicional, que con sus buenas características transforma, poniendo en práctica los

valores humanos, conduciendo a los estudiantes que sean ellos quien descubran los hechos y transformen su vida para el bien y desarrollo de la comunidad.

3.1.2 La demanda de la educación en las TIC

La demanda de las pantallas, depende directamente del mercado de consumo, de la oferta y de la demanda de tecnología, “En este lugar de la web le ofrece diversos recursos para trabajar con sus alumnos y alumnas sobre el uso que hacen del teléfono móvil. Algunos de ellos, sobre todo los audiovisuales, ya estaban en Internet y lo que hemos hecho ha sido organizarlos y presentarlos formando parte de un todo. En otros casos, los hemos creado nosotros mediante páginas WEB:” “La Generación Interactiva en España” (2009) y “La Generación Interactiva en Iberoamérica” (2008), ambos publicados por Fundación Telefónica Española” (2008, 2010).

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado en los últimos años, debidas especialmente a su “capacidad de interconexión a través de la Red”. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje (Gómez 2004).

Dentro de la educación, la acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial en la demanda y utilización de las nuevas tecnologías en nuestro país ha permitido la utilización didáctica del mismo, es decir se ha de conocer la demanda y desafíos que las nuevas tecnologías plantean a la educación y de esa manera reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

Las nuevas tecnologías han llegado a ser un pilar fundamental dentro de la educación, el computador y el Internet llego a nuestro país a mediados de la década de los noventa, los mismos que en la actualidad son considerados muy importantes dentro de la educación. Por lo que se debe priorizar en su buen uso, a fin de que el mismo no constituya un efecto negativo en nuestra sociedad como:

El desarrollo de aptitudes nocivas como la ludopatía es un tema que ya lleva varios años latentes en la sociedad de hoy. “Por otra parte, ha sido objeto de estudio y tema de gran

interés para científicos e investigadores. Muestra de ello puede ser la gran cantidad de trabajos de investigación y datos que podemos encontrar abordando este tema. Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente". (Martinez I. f., 2010)

Dentro de las generaciones Interactivas frente al uso de pantallas. La Real Academia Española define al videojuego como un "dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador". Si bien hasta hace unos años era un privilegio de pocos y no se encontraba integrado en la sociedad, hoy en día podemos observar como los videojuegos comienzan a considerarse como una forma de ocio tan habitual como lo son la lectura, el cine o la música. Prueba de ello es que en 2009 de forma unánime todos los grupos políticos españoles votaron por el reconocimiento del videojuego como producto cultural, mostrando así su apoyo y promoción de la actividad desarrollada por estas industrias. (Ainhona Carmona, 2010)

El uso de videojuegos como actividad meramente lúdica "ha aumentado considerablemente y esto los ha convertido en objeto de muchos estudios acerca de sus ventajas, sus contraindicaciones y de sus repercusiones en la sociedad. En un estudio realizado por. Vara Robles y otros autores (2009) se valoró el desarrollo intelectual según la exposición al abuso de pantallas como la televisión, el ordenador o los videojuegos". (Ainhona Carmona, 2010)

La iniciación al uso del ordenador por parte de los chicos "se hace en edades muy tempranas y ya forma parte de la enseñanza en los colegios. Gracias a este aprendizaje precoz, estos niños tienen ahora la posibilidad de la utilización de internet.

El ordenador, la videoconsola y el teléfono móvil forman parte del equipamiento básico de la mayoría de los chicos en edad escolar. Internet ha marcado una auténtica revolución en los sistemas de comunicación constituyendo, por su extensión, y crecimiento exponencial, un fenómeno social de primera magnitud a nivel mundial. Para el mundo científico y el

profesional, internet es una herramienta de extraordinaria importancia sólo comparable a la aparición de la imprenta. La vinculación de la institución infantil y la familia. La sistematización de los diferentes componentes del proceso educativo. La expresión de esta sistematización se da en distintas formas de relación: Entre las distintas áreas de desarrollo para un mismo ciclo o año de vida.

Finalmente, considero que hay que buscar las oportunidades de ayuda o de mejorar en la Educación explorando las posibilidades educativas de las pantallas, en todos los entornos y circunstancias que la realidad presenta.

3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas.

El estudio de los niños y jóvenes ante las pantallas nos permiten conocer el consumo de la nuevas tecnologías en nuestro país especialmente en nuestro cantón, este estudio pretende conocer la relación que los niños y jóvenes poseen con las diferentes pantallas: televisión, computadores, videojuegos, celulares e Internet, el tiempo dedicado y la relación que tienen los niños y adolescentes La televisión en nuestro medio es considerada como el recurso más consumido por todos los seres humanos, nos sirve como un medio de información, y de entretenimiento .Muchos estudiantes se vuelven adictos a las novelas, películas y a programas infantiles.

Los niños desde temprana edad se encuentra inmersos en las pantallas, unos como actores en las pantallas y otros como consumidores de las mismas, Según una de las definiciones de la Real Academia de la Lengua Española, entendemos por pantalla la "parte de un televisor, del monitor de un ordenador o de otros aparatos electrónicos que permite visualizar imágenes o caracteres". Se trata de dispositivos que irrumpieron en el ámbito doméstico hace menos de 50 años pero que, de modo progresivo, han llegado a convertirse en elementos sin los cuales muchas familias serían incapaces de entender sus rutinas diarias ni mucho menos su ocio. En 1930 aparecieron los primeros prototipos de televisión, en 1958 algunos videojuegos rudimentarios, en 1972 las videoconsolas, en 1976 los vídeos, en 1977 los primeros ordenadores personales, en 1990 la Word Wilde Web de Internet, en 1995 el DVD y, ya en la actualidad, vivimos un auténtico boom de nuevos soportes digitales (*Blue-ray*, HD DVD y HD VMD), pantallas cada vez más

sofisticadas (LCD, plasma, etc.) y videoconsolas extremadamente versátiles que ya han alcanzado su séptima generación" (Vara Roblesa)

Los efectos que producen estas causas detectadas, es como si que a nadie le importara el futuro de nuestros niños y jóvenes dentro de las preparaciones académicas y el rendimiento así como frente al uso de la tecnología. Las disgregaciones familiares frente al desarrollo delos hijos, las cuales son particulares a factores como unión familiar, desarrollo económico de género entre otros, el egoísmo que se presenta frente a la enseñanza misma por la discriminación social que a nuestro criterio se sustenta en la lucha de clases y de género.

La falta de diálogo entre maestros, niños, familia, falta de confianza de los niños asía sus padres o maestros, la falta de efecto, de dedicación al conocimiento a impartir el aprendizaje, de protección de la sociedad frente al desarrollo de los niños, de buenas costumbres no solo en el hogar sino en la sociedad y instituciones educativas, de comunicación frente a la enseñanza del uso adecuado de tecnologías, de buenas relaciones entre familia y escuela, es lo que ocasiona en los niños y jóvenes el bajo rendimiento académico sufren de todos estos problemas que dentro de nuestras investigaciones de campo hemos detectado.

El conocimiento tiene un principio sensorial, en la época feudal se desarrollo un racionalismo teológico, el conocimiento es parte del espíritu humano iluminado por Dios, en la época moderna el conocimiento es una disciplina se desarrolla la teoría del conocimiento humano sobre la certeza del mismo dada por John Locke. Gnoseología dialéctica trata sobre en donde la materia es dato primario y el conocimiento dato secundario.

Los modernos medios audiovisuales "han producido grandes cambios en la sociedad actual y el mundo audiovisual: Televisión, Internet y videojuegos ocupan cada día gran parte del tiempo libre y de la jornada de trabajo o estudio de muchos millones de personas, y han marcado en muchos aspectos un nuevo estilo de vida.

Las nuevas tecnologías han modificado también los métodos de aprendizaje, así como las formas de comunicación y de información, y han introducido cambios significativos en las normas de convivencia y de las relaciones personales y familiares.

El pediatra de Atención Primaria puede y debe jugar un papel esencial en la prevención de los efectos indeseables de los modernos medios audiovisuales, y ser un consejero eficaz para su buena utilización" (García, 2009)

Los medios modernos son los que globalizan el conocimiento por lo que deben desarrollar su dependencia y su contenido de tal forma que contribuya a un desarrollo integral del conocimiento de quien lo utiliza.

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

Al hablar de consumo de las pantallas nos estamos refiriendo al tiempo y uso que hacen los niños y adolescentes de 6 a 18 años de las pantallas y el uso de los diferentes dispositivos tecnológicos, hoy en día aparecen muchos problemas causados por el uso inadecuado de los medios de información y de comunicación.

El Internet, el celular y el televisor son medios de información y de comunicación, los niños y adolescentes los utilizan como medio de diversión, al pasar mucho tiempo se hace habito del uso de los medios tecnológicos.

La mayoría de los niños y adolescentes utilizan el Internet como un medio de entretenimiento, recurren a programas que no están aptos para sus edades como es el Facebook el mismo que sirve para enviar y recibir mensajes de diferentes personas, algunos mensajes son perjudiciales que causan daño. El ordenador y el Internet son recursos importantes para un buen desenvolvimiento en cualquier actividad que se realice, así mismo el celular es un material importante sirve para comunicarse inmediatamente sin pasar. Mediante el uso del Internet el adolescente puede ser agredido a través de mensajes de personas que utilizan entidades falsas para perjudicar.

Las encuestas realizadas a niños y niñas en nuestro cantón demuestran que la utilización de las tecnologías por parte de niños y adolescentes de 6 a 18 años con frecuencia lo hacer para jugar, mensagear, escuchar música e informarse sobre las tareas que en el colegio les envían.

“Las nuevas tecnologías, indudablemente, afectan en la relación de los/as chicos/as adolescentes**;** cómo estudian, cómo se entretienen, cómo sostienen lazos de amistad o amplían sus redes sociales. De este modo construyen su cotidianeidad y también sus identidades. Es necesario comenzar a comprender que los jóvenes de nuestros días viven en un paradigma cultural absolutamente distinto al de sus padres, las nuevas tecnologías contribuyen a la composición de ese nuevo sistema tecnológico.

“El ser humano es un ser social que debe están en relación con los demás, no es un ser materializado para que solo este en contacto con los recursos tecnológicos todo el tiempo, sino que tiene que despertar el interés de estar en unión con sus semejantes” (Blanca Tornero 2010)

3.2.2. Los riesgos que plantean las TICs.

Las nuevas tecnologías que existen en la actualidad presentan muchos riesgos en los estudiantes especialmente en edades comprendidas entre 6 a 18 años, porque pasan mucho tiempo frente a las pantallas, viviendo en muchos de los casos adicción a diferentes entretenimientos como: videojuegos, Internet, celulares ,etc.(Fernández, foros de generaciones Interactivas)

Se debe limitar los efectos negativos de los medios informativos, a fin de contribuir a un desarrollo de integral, de los mismos, “El mundo de internet es muy amplio y encierra múltiples aspectos positivos para niños y adolescentes, como el intercambio de conocimientos, el fomento de la amistad, la posibilidad de colaborar en acciones solidarias y una inagotable fuente de información.

Pero también es necesario prevenir; de los menores que se conectan a internet lo hacen con programas de protección para contenidos, según un estudio de la Asociación

Es necesario recordar que el uso abusivo de internet ha ocasionado nuevas patologías psicosociales, tanto en niños como en adultos, siendo los perfiles psicológicos de los adictos similares a los que sufren adicción a la televisión y los videojuegos.

Los síntomas generales de los adictos son: tendencia al aislamiento y depresión, falta de comunicación con amigos y familiares, bajo rendimiento escolar o laboral y tendencia a la agresividad. “Los adictos son personas que hacen un uso intenso y frecuente de la red, en términos de números de días por persona y duración de cada sesión, Son más susceptibles de personas con trastornos de personalidad, tales como timidez y la falta de control” (García 2009)

Los estudiantes adictos a los vicios descuidan los estudios, dando como resultados bajos rendimientos en las actividades escolares; de ahí la importancia de limitar y controlar a los estudiantes por parte de Padres de Familia y maestros, para que los estudiantes insertados reflexionen sobre el mal uso, y el daño que causan al pasar demasiado tiempo al frente de ellas.

Jordi Álvarez (2009) Nos indica que la nueva tecnología ha incrementado muchas herramientas las mismas que causan daño especialmente en la salud. Incrementan el potencial de peligro que pueden ocasionar graves consecuencias en los estudiantes que pasan demasiado tiempo frente a ellos, los estudiantes se vuelven agresivos porque no quieren dejar sus vicios. Además, conviene recordar también que las nuevas tecnologías como Internet, la telefonía móvil y los videojuegos tienen un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo y por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades que precisan ser identificadas y estudiadas.

Las tecnologías a través de los videojuegos, la televisión y los ordenadores en algunos de los casos pueden conducir al “aislamiento del niño” a que pase horas encerrado en su habitación, frente a las pantallas, alejado de su entorno social, especialmente de su familia y amigos.

En la actualidad nos encontramos con una situación en que los niños y adolescentes obtienen bajas calificaciones debido al uso incorrecto en algunos programas del Internet,

entre otros; son múltiples los agentes que, de una forma u otra, están implicados en la mala protección del menor ante los peligros que les enfrentan diversas pantallas.

Los trastornos generalizados del desarrollo se caracterizan básicamente por deficiencias graves en habilidades cognitivas, principalmente retrasos o disfunciones en el desarrollo del lenguaje, en la adquisición de habilidades sociales y de comunicación y por comportamientos estereotipados y repetitivos (Raquel Navarro Sánchez, 2010).

La mayoría de los ordenadores se encuentran actualmente conectados a la red. El PC ha dejado de ser un dispositivo aislado para convertirse en la puerta de entrada más habitual a internet. En este contexto el navegador tiene una importancia relevante ya que es la aplicación desde la cual se accede a los servicios de la Sociedad de la Información y se está convirtiendo en la plataforma principal para la realización de actividades informáticas.

Algunos estudiantes se centran en observar en la televisión los programas de dibujos animados que es dirigida a infantiles, tomando hábitos que los aprendieron en la pantalla. Así mismo los niños y adolescentes al usar internet este entran en páginas en los que ellos no están preparados para analizar e interpretar como es el caso de páginas pornográficas, sicaritos, etc.

3.2.3 Las oportunidades que plantean las TIC´S

Las nuevas tecnologías en la vida social nos permiten tener un mismo ambiente de los demás seres humanos a nivel local nacional y mundial, nos ayudan a tener una rápida información de lo que en momentos determinados nos interesa conocer ,las nuevas tecnologías de la información han tenido un desarrollo acelerado en todo los ámbitos, han permitido unir lasos más fuertes entre personas en el mundo, en el ámbito de la comunicación las pantallas son indispensables en la vida social, Las nuevas tecnologías audiovisuales tienen, como hemos visto, muchos aspectos positivos, pero también tienen aspectos negativos. El reto es educar a niños Y adolescentes para que aprendan a hacer un uso adecuado de ellas, sin demonizarlas” (García 2009)

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se destaca en el proceso de globalización que caracteriza a la sociedad actual, apoyando a este proceso en la eliminación de las barreras geográficas y políticas, en la facilidad de la transferencia y en la diseminación de la información, en la posibilidad de una nueva visión del mundo, además de posibilitar cambios de paradigmas en la educación. La práctica docente se ha transformado en los últimos años en una línea de investigación que puede explicar qué sucede en el aula, qué significado tienen las acciones y procesos que se dan en ese espacio.

Hay muchos videojuegos que educan y entretienen, ideales para jugar con los hijos; y muchas versiones diferentes se están utilizando en la escuela para el aprendizaje de diversas materias con excelentes resultados. Ciertos videojuegos poseen un notable potencial educativo, ya que permiten combinar el tradicional objetivo lúdico de este medio con una función pedagógica.

Búsqueda de información

Es uno de los servicios puestos a la Sociedad para que, proporcione para los motores de búsqueda, como Google o Yahoo, que son herramientas que permiten extraer información donde las palabras que mejor los representan. Estas palabras las almacenan en un índice y sobre este índice se realiza la consulta. Permite encontrar recursos (páginas web, foros, imágenes, vídeo, ficheros, etc.) asociados a combinaciones de palabras. Los resultados de la búsqueda son un listado de direcciones web donde se detallan temas relacionados con las palabras clave buscadas. (Gonzales, 20010)

La información puede constar de páginas web, imágenes, información y otros tipos de archivos. Algunos motores de búsqueda también hacen minería de datos y están disponibles en bases de datos o directorios abiertos. Los motores de búsqueda operan a modo de algoritmo o son una mezcla de aportaciones algorítmicas y humanas. Algunos sitios web ofrecen un motor de búsqueda como principal funcionalidad: Dailymotion, You Tuve, Google Video, etc. son motores de búsqueda de vídeo.

La demanda de las pantallas, depende directamente del mercado de consumo, de la oferta y de la demanda de tecnología, “En este lugar de la web le ofrece diversos recursos para trabajar con sus alumnos y alumnas sobre el uso que hacen del teléfono móvil. Algunos de ellos, sobre todo los audiovisuales, ya estaban en Internet y lo que hemos hecho ha sido organizarlos y presentarlos formando parte de un todo. En otros casos, los hemos creado nosotros mediante páginas WEB:” “La Generación Interactiva en España” (2009) y “La Generación Interactiva en Iberoamérica” (2008),

Comercio electrónico

El comercio electrónico es una modalidad de la compra en distancia que está proliferando últimamente, por medio de una red de telecomunicaciones, generalmente internet, fruto de la creciente familiarización de los ciudadanos con las nuevas tecnologías. Se incluyen las ventas efectuadas en subastas hechas por vía electrónica.

Comunidades virtuales

Han aparecido desde hace pocos años un conjunto de servicios que permiten la creación de comunidades virtuales, unidas por intereses comunes. Se articulan alrededor de dos tipos de mecanismos:

1) Los etiquetados colectivos de información, para almacenar información de alguna manera (fotografías, bookmarks...). Un ejemplo sería el flickr

2) Las redes que permiten a los usuarios crear perfiles, lista de amigos y amigos de sus amigos. Las más conocidas son MySpace, Facebook, LinkedIn, Twitter.

El entorno educativo debe fortalecer el desarrollo, no solo del conocimiento sino también, del desarrollo social y familiar, y contribuir a mejorar dichas relaciones El tipo de información disponible y de interés de los alumnos; los diferentes tipos de interacción y las nuevas ofertas tecnológicas; la colaboración familiar e institucional, este debe reunir varias condiciones: “la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial”3 (Hanesian, 1983)

Sus bases tecnológicas están en la consolidación de aplicaciones de uso común en un único lugar. Se utilizan tecnologías estándares, como el correo electrónico y sus protocolos; http para facilitar las operaciones de subir y bajar información, tanto si son fotos o si es información sobre el perfil. Las características del chat también están disponibles y permiten a los usuarios conectarse instantáneamente en modalidad de uno a uno o en pequeños grupos,

El desarrollo de aptitudes nocivas como la ludopatía ,es un tema que ya lleva varios años latentes en la sociedad de hoy. “Por otra parte, ha sido objeto de estudio y tema de gran interés para científicos e investigadores. Muestra de ello puede ser la gran cantidad de trabajos de investigación y datos que podemos encontrar abordando este tema. Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social a ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente”. (Martinez 2010)

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

Las iniciativas con la finalidad de proteger al menor y al adolescente se han creados jornadas para proteger y concienciar sobre el uso adecuado de las pantallas, las familias mediante decreto 25 del 2007 también son las encargadas de proteger al niño y el adolescente sobre el uso del Internet, los familiares son encargadas de orientar, educar y acordar con sus hijos, menores de edad el uso responsable de las nuevas tecnologías, Como es el caso de permanecer demasiado tiempo, la utilización de páginas que no deben visitar .Las Redes sociales

Por el contrario, también existen personas como Gómez del Castillo (2007) que defiende la infinidad de posibilidades didácticas que los videojuegos brindan. Otro ejemplo significativo es el planteamiento que Richard Dawkins, etólogo y teórico evolutivo británico realizó en una de las conferencias. En ella planteó la posibilidad de llegar a comprender la

teoría cuántica si desde que fuéramos pequeños senos mostrara a través de videojuegos cosas propias de esta teoría. (Ainhona Carmona, 2010)

Los padres y familiares deben enseñarles a los menores que al ingresar a los medios de comunicación y de información tengamos conciencia del respeto de sí mismo y hacia los demás, al ingresar y observar programas que distorsionen la personalidad del menor. La protección del menor en torno de las pantallas, las investigaciones apuntan a los menores como consumidores de diversos medios de comunicación e información, como es el caso del internet, telefonía móvil videojuegos que son los medios de consumo más frecuentes en nuestro medio, con la finalidad de proteger al menor los familiares han venido impulsando la creación de leyes que protejan al menor y al adolescente del uso inadecuado de las pantallas, como ocurrió con la radio y la televisión, a mediados del siglo pasado y a mediados de la década del siglo XXI nos encontramos con una situación similar en los casos de internet y la telefonía móvil.

Alfageme (2003), por otro lado, señala que los videojuegos pueden potenciar algunos aspectos como la memorización de hechos, “la comprensión lectora o la planificación de estrategias. Mientras que Marqués (2000), además, asocia cada tipo de juego con una serie de habilidades y capacidades de desarrollo de interés para el aprendizaje. Por ejemplo, afirma que los juegos de lucha pueden contribuir al desarrollo de la orientación espacial y el desarrollo psicomotor; los de estrategia y rol, a lareflexión de valores y los de puzles y preguntas, entre otros, al razonamiento y a la lógica” (Carmona, 2010).

Son múltiples las preocupaciones que de una u otra forma quieren proteger al menor ante los peligros que les ofrecen diversas pantallas.

En primer lugar están los familiares especialmente los padres, luego están los docentes como protectores directos de los menores, sobre el uso inadecuado de las pantallas.

Los padres siempre están pendientes que sus hijos estén protegidos de algunos medios como es el caso de los programas que pueden causar daño al niño o al joven, los programas de alto riesgo son los programas delictivos que los encontramos en las pantallas y los programas pornográficos que también causan mucho daño a la comunidad

educativa, porque los jóvenes ya no se cohíben de dichos programas piensan que pueden hacer lo mismo que observan en la pantallas.

Con la finalidad de proteger a los niños y adolescentes desde el ministerio de educación han creado programas de protección de niños y jóvenes en nuestro país, los profesores estamos encargados de proteger a los estudiantes incentivándolos e inculcándoles los valores que se están perdiendo y dándoles a conocer que las pantallas son importantes dentro de cualquier proceso enseñanza aprendizaje, estos nos ayudan a descubrir muchas cosas y a despejar dudas que estábamos inseguros.

Según Gressot (1958), la elección de estudiar Psicología no puede reducirse a la cuestión de motivaciones racionales o idealistas ni a las aptitudes personales. La decisión involucra componentes egocéntricos e inconscientes que sólo se revelarían mediante un análisis exhaustivo.

Pero que también causa daño para quienes no están preparados para enfrentar tal o cual problema. un ejemplo es el caso de las niñas que por curiosidad han tenido sexo y han tenido embarazos no deseados, estas niñas enfrentan graves problemas que afectan psicológicamente a las menores, truncando su vida por una simple curiosidad.

3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.

La regulación se refiere al conjunto de leyes y normas establecidas por diversas instituciones, locales, nacionales e internacionales, públicas y privadas.
Ley Orgánica reguladora del Derecho a la Educación, se orienta a la modernización y racionalización de los tramos básicos del sistema educativo, de acuerdo con lo establecido en el mandato constitucional en todos sus extremos. Es por ello, una ley que
Permite la libertad e igualdad de los seres humanos**,** Es también una ley que desarrolla el principio de participación establecido en el artículo 27.7, como protección de las libertades Individuales y de los derechos de la comunidad escolar. Además, la ley de regulación de los centros escolares y de sostenimiento, es una norma de convivencia basada en los principios de libertad, tolerancia y pluralismo que se ofrece como fiel prolongación de la

letra y el espíritu del acuerdo alcanzado en la redacción de la Constitución para el ámbito de la educación (Marques, Pere 20019)

La incorporación de la tecnología en el proceso de mediación y la consecuente evolución en el concepto de enseñanza, fruto a su vez, de una transformación social, conmueve elementos para la propia organización, las características, necesidades e intereses del alumno, el tipo de cursos y evidentemente, la metodología y los medios técnicos que se utilizan para el proceso de aprendizaje (García Mantilla, 2004)

El potencial para la comunicación y acceso a la información de estas herramientas nos permite que, en función de su adecuación didáctica, ofrezca la posibilidad de mejorar estos procesos. El reto del profesor no se limita a transformar cursos presénciales en formatos multimedia sino más bien en adoptar un nuevo modelo de enseñanza que nos permita conceptualizar los procesos de enseñanza-aprendizaje y de construcción del conocimiento**.**

El acelerado cambio en la sociedad y en el mundo exige el aumento del nivel cultural y de la capacidad de aprender de las personas por medios de los medios tecnológicos; por esta razón la tarea del docente es cada día más importante.

Podemos concluir que los videojuegos representan todo un fenómeno social con diversas repercusiones a los que no hay que estigmatizar, “pero si prevenir las consecuencias del mal uso que se haga de ellos, y que se pueden concretar en los siguientes puntos (Castell, Manuel 2001):

1. Educar a niños y adolescentes para una correcta utilización, y que sepan
Obtener el máximo provecho de su potencial lúdico y educativo.
2. Los padres deben participar en la utilización de los videojuegos con sus hijos, incluso visualizarlos antes de que sus hijos jueguen con ellos.
3. Hay que controlar los contenidos, el tiempo de dedicación a ellos y las edades recomendadas para cada tipo de videojuegos. El código PEGI (Pan European Game Information), que establece una doble clasificación por edades y contenidos, es una herramienta muy útil para padres y educadores.
4. No descuidar por los videojuegos la práctica de otras actividades necesarias
Para la socialización de la personalidad, y evitar caer en la dependencia.

Las nuevas tecnologías audiovisuales tienen, como hemos visto, muchos aspectos positivos, pero también tienen aspectos negativos. El reto es educar a niños
Y adolescentes para que aprendan a hacer un uso adecuado de ellas, sin demonizarlas". (García, 2009)

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se destaca en el proceso de globalización que caracteriza a la sociedad actual, apoyando a este proceso en la eliminación de las barreras geográficas y políticas, en la facilidad de la transferencia y en la diseminación de la información, en la posibilidad de una nueva visión del mundo, además de posibilitar cambios de paradigmas en la educación. La práctica docente se ha transformado en los últimos años en una línea de investigación que puede explicar qué sucede en el aula, qué significado tienen las acciones y procesos que se dan en ese espacio.

3.2.3Iniciativas en al ámbito de la mediación familiar.

La familia dentro de nuestra sociedad, ha sido objeto de varios estudios los mismos que poseen axiomas que parten para determinar funcionalidad biológica, sociológica, existiendo una variedad de autores que esgrimen conceptos sobre la familia, que proviene de FAMULUS, el mismo que se traduce como un esclavo doméstico, concibiendo los autores que es un conjunto de personas que pertenecen a un determinado, lo que conlleva a la esencia misma de la familia monogamia, es decir esta agrupación de un hombre y una mujeres antiquísima, y posee un origen dentro del derecho romano, en el que ya se designa el jefe de casa como el PATER, se hace énfasis a una familia única sometida a la dirección del padre.

Belloch, Sandín (1995) y otros definen trauma como una agresión física o una amenaza para la vida de uno mismo o de otra persona cuya reacción experimentada implica una respuesta intensa de miedo, horror o indefensión. ` Cuando hablamos de experiencia vicaria nos referimos a la conducta o situación relacionada con una tercera persona cercana al sujeto que influye en mayor o menor medida en éste**.**(Laura Carrasco 2010)

En la actualidad se tiene que proteger al menor del uso inadecuado de diferentes programas que en la actualidad están insertados los estudiantes especialmente entre las edades comprendidas de 6 a 18 años. Los programas pornográficos que hoy en día se

encuentran en las pantallas deben ser analizadas desde el entorno familiar, para que los padres estén pendientes del uso que hacen los adolescentes de las paginas, que causan mucho daño, volviéndose agresivos, y con muchas ganas de liberarse ser libres para decidir de su destino.

Los factores psicológicos sobre los que queremos centrarnos son; autoestima, auto eficacia y ansiedad de rasgo y de estado. Revisando estudios anteriores encontramos que se constató que estas personas se caracterizan por su baja autoestima y falta de autocontrol, además de por padecer ansiedad y depresión (Blanca Tornero, 2010)

Los niños y adolescentes que son receptores también son presa fácil del consumo de las TIC que observan en las pantallas, piensan que lo hacen en la televisión es normal y que pueden aplicarlo en la vida llegando a una perdición que causa daño a nivel personal familiar y social.

Con la finalidad de proteger y regular los prejuicios que las nuevas tecnologías los seres humanos han creado artículos que demuestren la protección de los niños y jóvenes de nuestro país y del mundo en general, se prohíban el uso de juegos al azar que se encuentran en sectores públicos, los intentos son juegos que los utilizan con la finalidad de divertirse y pasar mucho tiempo conectados, el servidor con la finalidad que los adolescentes pasen más tiempo les proporcionan películas gratuitas hasta que se les haga vicio y lleguen a consumir todos los días estos programas, la propaganda es otra causa para que los estudiantes se motiven y estén pendientes del consumo.

La autoestima es un factor que ha sido ampliamente estudiado en el consumo patológico y a diferencia de lo que comúnmente se cree, ser un consumidor patológico no necesariamente implica tener una autoestima baja. “Por ejemplo autores como O ‘Güin y Faber (en Rodríguez et al., 2005) atribuyen la autoestima baja a la sensación de pérdida de autocontrol que genera en los sujetos el consumo patológico, mientras que autores como D´Astous Rodríguez, (2001) señalan que es precisamente el acto de comprar lo que constituye un acto compensador de la baja autoestima” (Sánchez Garcia, 2010)

La Ley Orgánica reguladora del Derecho a la Educación, se orienta a la modernización y racionalización de los tramos básicos del sistema educativo, de acuerdo con lo establecido en el mandato constitucional en todos sus extremos. Es por ello, una ley de programación de la enseñanza, orientada a la racionalización de la oferta de puestos escolares gratuitos, que a la vez que busca la asignación racional de los recursos públicos que permiten en la actualidad la incorporación de los medios de comunicación y de información dentro del proceso enseñanza aprendizaje.

La familia debe contribuir directamente en actividades positivas frente al uso adecuado de la tecnología en consecuencia, reducir el acceso a informaciones nocivas compartir el uso de las pantallas en beneficio familiar, a fin de reducir los efectos negativos como las adicciones, o psicológicos como el estrés familiar Definimos el estrés como “la respuesta del cuerpo a condiciones externas que perturban el equilibrio emocional de la persona. El resultado fisiológico de este procesoes un deseo de huir de la situación que lo provoca o enfrentarse a ella de manera violenta. En esta reacción participan casi todos los órganos y funciones del cuerpo humano, incluidos cerebro, los nervios, el corazón, el flujo de sangre, el nivel hormonal, la digestión y la función muscular” (Fernández Aguado, 2010)

3.3.3. Alfabetización en las TIC’s (iniciativas en el medio literaly)

Al hablar de alfabetización de las TIC nos estamos refiriendo al uso adecuado de los medios de comunicación e información, la utilización racional de los medios tecnológicos que en la actualidad los niños y adolescentes hacen uso.

La definición de alfabetización es luchar por la importancia que tienen las TIC haciendo hincapié en las metas de la década de la alfabetización. Las TIC son consideradas como una herramienta para facilitar el acceso a las nuevas tecnologías y discute sobre el rol que éstas deben jugar, mejorando el proceso de aprendizaje, facilitando la comprensión del contenido, el desarrollo profesional de los docentes y la creación de una cultura de aprendizaje.

El documento concluye en un conjunto de propuestas y estratégicas para afrontar el reto de la alfabetización de las TIC como un apoyo muy importante. Concluye con una frase que coincide con lo que ha sido sostenido por este blog en otras oportunidades.

En la actualidad, poder leer, escribir y calcular ya no es suficiente. Los desarrollos tecnológicos han cambiado el modo y ritmo de enseñanza aprendizaje, a medida que aumenta el uso de las TIC, se hace cada vez más importante para las personas contar con las habilidades que se requieren para utilizar efectiva y productivamente esa tecnología. Más allá de las habilidades tradicionales de lectura y escritura, otras, tales como recuperación y gestión de información, así como el pensamiento crítico y la solución de problemas son cada vez más necesarias y deben ser cultivadas en los estudiantes consumidores de las pantallas y por los sistemas educativos.

Las TIC dentro del sistema educativo tienen que estar muy centrados en su uso, un buen manejo de las mismas hacen que los estudiantes y maestros obtengan un significativo proceso de enseñanza aprendizaje.

El estudiante al diferenciar los programas para encontrar la información, se vuelven críticos al construir su conocimiento, que luego será discutido con sus compañeros para estar satisfechos de su trabajo y posteriormente ponerlo en práctica.

Las pantallas, como fruto del desarrollo científico, influyen a su vez en su evolución, el desarrollo socioeconómico modificando el sistema de valores vigente. Aunque, como dice Sáez Vacas (1995), "la tecnología cambia rápidamente hasta la forma como vivimos, pero en cambio nuestras propias concepciones del mundo se modifican con pereza.

Los modernos medios audiovisuales “han producido grandes cambios en la sociedad actual y el mundo audiovisual: Televisión, Internet y videojuegos ocupan cada día gran parte del tiempo libre y de la jornada de trabajo o estudio de muchos millones de personas, y han marcado en muchos aspectos un nuevo estilo de vida.

Las nuevas tecnologías han modificado también los métodos de aprendizaje, así como las formas de comunicación y de información, y han introducido cambios significativos en las normas de convivencia y de las relaciones personales y familiares.”(García, 2009)

La expansión de la tecnología en todos los ámbitos y contextos de nuestra sociedad han producido a gran velocidad, y es un proceso que continúa ya que van apareciendo sin

cesar nuevos elementos tecnológicos. La progresiva disminución de los costos de la mayoría de los productos tecnológicos, fruto del incremento de los volúmenes de producción y de la optimización de los procesos productivos, se deja sentir en los precios y nos permite disponer de más prestaciones por el mismo dinero, facilitando la introducción de estos potentes tecnologías en todas las actividades humanas y en todos los ámbitos socioeconómicos.

No obstante, a pesar de estas magníficas credenciales hacen de las TIC instrumentos altamente útiles para cualquier persona, y por supuesto imprescindibles para las actividades diarias dentro de cualquier proceso o actividades.

Tomando en cuenta que los caminos más cortos para la comunicación y la informaciones a través de los medios de comunicación e información la conducta adictiva. “A partir del concepto de compra simbólica de Helga Dittmar y Jane Beattie (1997) que intenta explicar la compra impulsiva/compulsiva a través de las teorías de la identidad social. La discrepancia entre el yo-actual y el yo-ideal fomenta la mejora personal a través del consumo. Observamos que el consumo es visto como un proceso capaz de satisfacer y construir la propia identidad de los sujetos (Luna y otros, 2004)

La alfabetización supone Capacidades de búsqueda y análisis de información, son las Capacidades que tiene el ser humano para expresarse y comunicarse a través de cualquier forma y tecnología, desarrollando actitudes y valores éticos sobre la información.

Hay muchos videojuegos que educan y entretienen, ideales para jugar con los hijos; y muchas versiones diferentes se están utilizando en la escuela para el aprendizaje de diversas materias con excelentes resultados. Ciertos videojuegos poseen un notable potencial educativo, ya que permiten combinar el tradicional objetivo lúdico de este medio con una función pedagógica.

El problema del rendimiento académico se entenderá de forma científica cuando se encuentre la relación existente entre el trabajo realizado por los profesores y los estudiantes, de un lado, y la educación es decir, la perfección intelectual y moral lograda

por éstos de otro, al estudiar científicamente el rendimiento, es básica la consideración de los factores que intervienen en él. Al analizarse el rendimiento académico, deben valorarse los factores ambientales como la familia, la sociedad, las actividades extracurriculares y el ambiente estudiantil, los cuales están ligados directamente con nuestro estudio del rendimiento académico.

El ordenador, la videoconsola y el teléfono móvil forman parte del equipamiento básico de la mayoría de los chicos en edad escolar. Internet ha marcado una auténtica revolución en los sistemas de comunicación constituyendo, por su extensión, y crecimiento exponencial, un fenómeno social de primera magnitud a nivel mundial. Para el mundo científico y el profesional, internet es una herramienta de extraordinaria importancia sólo comparable a la aparición de la imprenta. Es, además, un instrumento tecnológico de uso muy frecuente por parte de niños y jóvenes de todas las edades; las más de las veces como elemento de ocio y, en ocasiones, como ayuda para la adquisición de datos y conocimientos académicos" (García, 2009)

4. METODOLOGÍA.

4.1 Contexto

Este proyecto de investigación fue realizado en las Unidades Educativas: Esc. José Ángel Palacios, Esc. María Montessori, Inst. Sud Americano, Centro Artesanal Mons. Francisco Valdivieso, Unidad Educativa San Fernando y colegio 27 de Febrero, las cuales se encuentran ubicadas en la provincia de Loja, cantón Loja, estas instituciones tienen una infraestructura amplia para el aprendizaje y recreación de los niños, cuentan con directivos y maestros suficientes para cada área y personal de servicio. Económicamente las Unidades Educativas se encuentran en un nivel medio, además cuentan con numerosos alumnos, ya que son planteles con años de creación.

4.2 Participantes

Las unidades participantes para nuestra investigación fueron seleccionadas por las tesistas, escogiendo a las escuelas: José Ángel Palacio, 12 niños de 4to de Básica, María Montessori 19 alumnos de 5to de Básica. Colegios: Sud Americano, 10 alumnos de 8vo de Básica, Centro Artesanal, 9 alumnos de 9no de Básica, San Fernando, 10 alumnos de 2do de Bachillerato y 27 de Febrero, 11 alumnos de 3ro de Bachillerato, contando con centros educativos mixtos.

4.3 Recursos

Para el desarrollo de la presente investigación fue indispensable la utilización de los siguientes recursos:

- Humanos: Alumnos, Egresados Investigadores.
- Materiales: Encuestas, Guía Didáctica o Manual para la Elaboración del Proyecto de Tesis, Transporte, Xerox Copias, Computador, Papel bond, entre otros.
- Económicos .Los Presupuestos por los Egresados investigadores, para movilización, alimentación, material de logística, etc.

4.4 Diseño y procedimiento

4.4.1 Diseño

El presente estudio tiene las características de acuerdo a lo indicado en la Guía Didáctica de la Elaboración del Proyecto de Tesis:

- **No experimental:** No se utilizó procedimientos científicos ni experimentos con los alumnos solo se recogió datos en un momento dado para después analizarlos. En este caso se aplicó encuestas con los alumnos de escuelas y colegios antas mencionados.
- **Transaccional (transversal):** A través de la aplicación de las encuestas a los alumnos recogimos datos sobre el uso de pantallas mediante la cual se recopilan datos en un momento único.
- **Exploratorio:** Se trata de una exploración inicial en un momento específico.
- **Descriptivo:** Porque nos permitió indagar la caracterización Sociodemográfica, redes sociales y pantallas, redes sociales y mediación familiar, es decir describimos las variables en una muestra.

4.4.2 Dimensiones

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

1. Caracterización Sociodemográfica
2. Redes Sociales y Pantallas
3. Redes Sociales y Mediación Familiar
4. Redes Sociales y Ámbito Escolar
5. Redes Sociales, Riesgos y Oportunidades
6. La Generación Interactiva en Ecuador

4.4.2 Procedimiento.

El procedimiento que se siguió fue así:

El tema fue dado por la Magíster María Elvira, Directora del Área de Ciencias de la Educación de la UTPL. el mismos que se titula “LAS GENERACIONES INTERACTIVAS FRENTE A LAS PANTALLAS” Primeramente escogimos las instituciones educativas donde vamos a aplicar las encuestas, no dirigimos donde los Señores Directores y Rectores de los centros educativos, entregando la carta enviada por la Universidad Técnica Particular, dándoles a conocer el propósito de nuestra visita. Pues hicimos conocer el tema, los objetivos, el alcance y las expectativas de nuestra investigación, concluyendo que esto de cierta forma ayudara a conocer el grado de uso de las tecnologías de la información y comunicación entre los niños y jóvenes de nuestro país, su situación familiar, los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de las tecnologías e indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías. Esta información les va a servir para rectificar errores y ratificar procedimientos acertados par dar un buen uso de la tecnología. Luego de las entrevistas con los Señores Directores y Rectores de las seis instituciones Educativas, solicitamos la lista de los alumnos al Señor Inspector de cada institución, hablamos con los profesores de grado y maestros de horas de clases y concertamos el día y la hora. Llegado el día de la encuesta, aplicamos a los niños y jóvenes, con todos los instrumentos de investigación llenos de información, procedimos a la tabulación respectiva, tabla por tabla, para luego continuar al análisis e interpretación de los resultados obtenidos. Cabe mencionar que para este momento ya contábamos con el marco teórico referencial que lo habíamos trabajado anteriormente con el apoyo de la bibliografía proporcionada por la universidad y otra adicional, producto de nuestra búsqueda de información.

Contando ya con el marco teórico, tabulación, análisis e interpretación de resultados procedemos a realizar el resumen y la introducción para finalmente empezar a estructurar nuestro borrador de tesis.

5.- ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

Este cuestionario consta de preguntas objetivas, las cuales se han agrupado en seis secciones de acuerdo a la categorización siguiente.

Caracterización Sociodemográfica

Redes sociales y pantallas

Redes sociales y mediación familiar

Redes sociales y ámbito escolar

Redes sociales, riesgos y oportunidades

Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar.

5.1 Caracterización socio-demográfica.

5.1.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño.

Luego de aplicar los respectivos cuestionarios a los diferentes grupos de población de alumnos de la escuela José Ángel Palacios; Escuela María Montessori, arrojaron los siguientes resultados que analizaremos a continuación en cada una de las categorías previstas para la misma.

5.1.1.1.1Datos biológicos y Educativos de los niños investigados.

Primer grupo

Tabla 1

P1, P2, P3							
Pregunta	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 4to año AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to año AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**	**Opción**	**F**	**%**
P1 ¿A qué curso vas?	4to de básica	**12**	**100**	**P1 ¿A qué curso vas?**	5to de básica	**19**	**100**
	Total	**12**	**100**		Total	**19**	**100**
P2 ¿Cuántos años tienes?	7 años	**1**	**8,33**	**P2 ¿Cuántos años tienes?**	9 años	**19**	**100**
	8 años	**11**	**91,66**		TOTAL	**19**	**100**
	TOTAL	**12**	**100**				
P3 Sexo	Masculino	**6**	**50**	**P3 Sexo**	Masculino	**12**	**63,15**
	Femenino	**6**	**50**		**Femenino**	**7**	**36,84**
	Total	**12**	**100**		**Total**	**19**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 aplicado al grupo 1(del 4to y 5to año de AEGB)

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

El 100% de los alumnos encuestados pertenecen al 4to año de educación básica, también podemos observar que la edad de los niños oscila el 7(8,33) a 8 (91,66), finalmente dando respuesta a la pregunta tres observamos que el 50% corresponden al sexo masculino y el otro 50% de sexo femenino.

El 100% de los alumnos encuestados pertenecen al 5to año de educación básica, también el 100% de la edad de los niños son de 9, finalmente concluyendo con la pregunta tres observamos que el 63,15 corresponden al sexo masculino y el otro 36,84 de sexo femenino. Los alumnos de 4to y 5to año de básica son niños que desde una edad temprana utilizan medios informáticos dentro de las diferentes actividades sociales, Su entorno educativo se desarrollo en aspectos fundamentales, en los que participa directamente el maestro, padres de familia y los alumnos para construir el conocimiento,

la tecnología nos ofrece una enfoque transdiciplinario que nos ayuda a solucionar los problemas sociales y educativos “se puede decir que la transdiciplinaridad de la investigación nos permitirá conocer los fundamentos teóricos y específicos, para redactar de forma descriptiva este problema social y educativo que investigamos” (Iberoamérica, 2008)

5.1.1.1.2 Ambiente familiar del niño encuestado.

Tabla 2

P4. P5, P6							
Opción	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 4to año AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to año AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**	**Opción**	**F**	**%**
P4 ¿Qué personas viven contigo?	Padre	7	**28**	**P4 ¿Qué personas viven contigo?**	Padre	5	**19,23**
	Madre-	12	**48**		Madre	8	**30,76**
	Hno.	2	**8**		1 Hno.	2	**7,69**
	Hno. /a	1	**4**		2 Hno. /a	4	**15,39**
	5h/as	1	**4**		3 h/as	1	**3,85**
	Otras	2	**8**		Abuelos	2	**7,69**
					Otros	4	**15.39**
	TOTAL	25	**100**		TOTAL	26	**100**
P5 ¿Qué te gustaría hacer hoy después de cenar?	Leer y estudiar	9	**75**	**P5 ¿Qué te gustaría hacer hoy después de cenar?**	Irme a mi habitación	1	**5,27**
					Leer y estudiar	3	**15,79**
	Hablar con mi familia	3	**25**		Hablar con mi familia	15	**78,94**
	TOTAL	12	**100**		TOTAL	19	**100**
P6 ¿Tienes ordenador en casa?	Si	4	**33,33**	**P6 ¿Tienes ordenador en casa?**	Si	14	**73,69**
	no	8	**66,67**		no	5	**26,31**
	TOTAL	12	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 30 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

De los alumnos del 4to años de la escuela José Angel Palacios sobre que personas viven contigo , El 100% de los niños encuestados 28% de los alumnos viven con sus padres el 48%de los alumnos viven con su madre, el 8% viven con su hermanas, y el 8% vive con viven con otras personas que equivalen En tanto que les gustaría hacer hoy después de

cenar; 9 alumnos quiere leer y estudiar que equivale al 75%; y 3 alumnos desean hablar con la familia, que equivale al 25%; sobre si tienen ordenador en la casa 8 alumnos nos dicen que si que equivale al 6,66%; y 4 que no que equivale al 33,33%.

De los alumnos del 5to años de la escuela María Montessori sobre que personas viven contigo, El 100% de los alumnos encuestados contestan, 5 que viven con el padre que equivale al 19,23%; 8 viven con la madre que equivale al 30,76%; 2 alumnos vive con hermanas que equivale al 7,69%; 4 con hermanas que equivale al 15,39%; 2 viven con abuelos que equivale 7,69%; y 4 alumnos viven con otras personas que equivale al 15,39%;En tanto que les gustaría hacer hoy después de cenar; 1 alumnos se va a su habitación que equivale a 5,27%, 3 va a leer y estudiar que equivale al 15,79%; y 15 alumnos desean hablar con la familia, que equivale al 78,94% sobre si tienen ordenador en la casa 14 alumnos nos dicen que si que equivale al 73,69% y 5 que no que equivale al 26,31%.

Los niños encuestados son seres sociales que están en relación con los demás, y no están solos, se encuentran en un ambiente familiar, rodeado de cariño de sus padres, por lo tanto no son seres materializados para que solo este en contacto con los recursos tecnológicos todo el tiempo, sino que tiene que despertar el interés de estar en unión con sus semejantes (Freire Paulo 1830)

5.1.1.3 Sitios adecuados para la tecnología.

Tabla 3

P7. P8, P11							
Pregunta	**Grupo 1: 9 años (Aplicado a 4to de AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to de AEGB)**			
	Opción	**R**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P7 ¿dónde está el ordenador que más utilizas?	En mi habitación-	2	**50**	**P7 ¿dónde está el ordenador que más utilizas?**	En mi habitación	3	**21.,42**
	En la habitación de mis padres	2	**50**		Habitación de mis padres	4	**28,58**
					En la sala de estar	4	**28.58**
					Es portátil	3	**21,42**
	TOTAL	4	**100**		TOTAL	14	**100**
P8 ¿hay conexión de internet en tu casa?	No	1	**25**	**P8 ¿hay conexión de internet en tu casa?**	No-	9	**64,29**
	Si	3	**75**		Si	5	**35, 71**
	TOTAL	4	**100**		**TOTAL**	**14**	**100**
P11 ¿En qué lugar tienes que utilizar el internet?	En casa	3	**27.28**	**P11 ¿En qué lugar tiendes a utilizar el internet?**	En casa	4	**25**
	En el colegio-	5	**45,45**		En el colegio	10	**62**
	En un Cibert café	2	**18,19**		En un Cibert café	1	**6**
	En un lugar público	1	**9,08**		En un lugar público	1	**6**
	TOTAL	11	**100**		**TOTAL**	16	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 30 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

Del cuestionario dirigido a los alumno del 4to de AEGB, de la escuela José Ángel Palacios. En la pregunta 7 ¿Sobre donde está el ordenador que mas utilizas, nos indica 2 alumnos que equivale a un 50% tiene su ordenador en su habitación y 2 alumnos que equivale al otro 50% en la habitación de sus padres. En la pregunta 8 sobre ¿Tienes Internet en casa? Nos manifiesta 1 alumno que no que es el 25%; y 3 alumnos nos dicen que si que equivale al 75%; En la pregunta 11, sobre ¿En qué lugar tienes que utilizar el internet? 3 alumnos nos dicen que en casa que equivale al 27.28%, y 5 en el colegio que equivale al 45,45%, y 2 alumnos en un Cibert café que equivale al 18,19, y 1 en un lugar público que equivale al 9,08%.

De los alumnos de la escuela María Montessori, sobre la pregunta 7 ¿Dónde está el ordenador que utilizas? Nos contestan 3 en mi habitación que equivale al 21,42%, en la habitación de mis padres que equivale al 28,58%, y 4 en la sala de estar que equivale al 28,58%, y 3 es portátil que equivale al 21,42%; En la pregunta 8 sobre ¿Si hay conexión de internet en casa?, 9 alumnos nos dicen que no que equivale al 64%, y 5 alumnos nos dicen que si que equivale al 35,71%; En la pregunta 11 sobre ¿ En qué lugar tienes que utilizar el internet? 4 alumnos nos dicen en la casa que equivale al 25%, y 10 en el colegio que equivale al 62%, y 1 en el ciber café, que equivale al 6%, y 1 en un lugar público que equivale al 6%.

Haciendo referencia a la respuesta dadas por los alumnos del 4to y 5to año de básica acerca de cuál debe ser el sitio más adecuado para la tecnología manifiestan que lo tienen en su habitación y en la de sus padres, el mismo que debe ser en un lugar amplio, aireado y limpio, donde el padre o la madre puedan ver lo que se está haciendo su hijo.

De igual manera todos los alumnos encuestados tienen acceso al ordenador y por ende utilizan el internet sea en casa, lugar público o en su escuela ya que sus maestros les dan tareas e investigaciones en el internet.

Jordi Álvarez (2009) Nos indica que la nueva tecnología ha incrementado muchas herramientas las mismas que causan daño especialmente en la salud. Incrementan el potencial de peligro que pueden ocasionar graves consecuencias en los estudiantes que

pasan demasiado tiempo frente a ellos, los estudiantes se vuelven agresivos porque no quieren dejar sus vicios. Además, conviene recordar también que las nuevas tecnologías como Internet, la telefonía móvil y los videojuegos tienen un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo y por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades que precisan ser identificadas y estudiadas.

5.1.1.4 Control de los padres en el uso de la tecnología.

Tabla 4

P12. P13, P14							
Pregunta	**Grupo 1: 10-14 años (Aplicado a 4to de AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to de AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P12 ¿La mayoría de veces sueles estar?	Solo	5	31,25	**P12 ¿La mayoría de veces sueles estar?**	Solo	1	4,54
	Con amigos/as	2	12,5		Con amigos/as	3	**13,63**
					Con hermanos/as	7	31,81
	Con hermanos/as	3	18,75		Con mi padre	5	22,72
					Con mi madre	2	9,10
	Con mi padre	3	18,75		Con otros familiares	1	4,54
	Con mi madre	3	18,75		Con un profesor/a	3	13,63
	TOTAL	**16**	**100**		**TOTAL**	**22**	**100**
P13 ¿Utilizas algún teléfono móvil?	No	1	8.33	**P13 ¿Utilizas algún teléfono móvil?**	No	5	26, 36
	Si, el mío	10	83,33		Si, el mío	1	5,26
	Sí, el de otras personas	1	8,33		Sí, el de otras personas	13	68,42
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**
P14 ¿Cómo conseguiste tu teléfono móvil?	Pedí que me compren	1	9,09	**P14 ¿Cómo conseguiste tu teléfono móvil?**	Fue un regalo	6	42, 86
	Un regalo	9	81,81		Me lo dieron mis padres.	8	57, 14
	Me lo dieron mis padres	1	9.10				
	TOTAL	**11**	**100**		**TOTAL**	**14**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 30 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

Los alumnos entrevistados de la escuela José Ángel Palacios, del 4to de AEGB, sobre la mayoría de veces que utilizas el internet sueles estar? 5alumnos manifiestanque suelen estar solos en el internet que equivale al 31, 25%, con mis amigos 2 alumnos que equivale al 12,5%, y 3 si están acompañados de hermanos que equivale al 18,75%,, y 3 padre o madre y un 18,75%, y 5 solo que equivale al 31,25%, podemos manifestar que estar con sus amigos que tampoco es bueno, no tienen suficiente madurez para guiar y orientar dentro del consumo del internet, como se sabe que en internet hay programas bueno que ayudan al niño a una sana y buena instrucción, pero así mismo hay programas que destruyen la mente y la inocencia de los niños. En el cuadro de la pregunta 13 ¿si utilizar algún teléfono móvil?, 1 alumno nos dice que no que equivale al 8,33%, y 10 dicen que equivale al 83,33% tiene su teléfono propio, y 1 utilizan de otras personas que equivale al 8,33%; En la pregunta 14 ¿Cómo conseguiste teléfono móvil? 1 alumno dice pedí que me lo compren, y 9.09 alumnos nos dicen que es un regalo de mis padres, lo que equivale al 81,81%, los niños la mayor parte el teléfono es su ocio su diversión, su entretenimiento. Los padres de familia son los responsables por el bajo rendimiento de sus hijos, ya que los niños no están bien orientados para el uso del mismo. En el siguiente cuadro el 81.81% han conseguido el móvil como un regalo, el 9.10% pidieron que lo compre y también lo dieron sus padres sin que se lo pida. Los padres de familia al momento de permitir el móvil a sus hijos no midieron sus pro y sus contras que trae esta pantalla sino hay un control se su parte, así mismo el celular es un material importante sirve para comunicarse inmediatamente.

Dentro delos alumnos encuestados de la escuela María Montessori, en la pregunta 12 sobre ¿La mayoría de veces con quien sueles estar? cuando utilizas el internet. Nos contesta 1 alumno que solo que equivale al 4,54%, y 3 con mis amigos que equivale al 13,63%; Y 7 con mis hermanos que equivale al 31,81%, 5 con mi padre que equivale al 22,72%, y con mi madre 2 que equivale al 9,10%, y 1 con familiares que equivale al 4,54%, 3 con el profesor que equivale al 13,63%, En la pregunta 13 ¿Si utilizas algún teléfono móvil?, 5 nos dicen que no que equivale al 26,36%, y 1 si es mío que equivale a.5,26%, y 13 si el de otras personas que equivale al 68,48%. En la pregunta 14 ¿Cómo conseguiste tu teléfono móvil?, 6 dicen que fue un regalo que equivale al 42,86, y 8 me lo

dieron mis padres que equivale al 57,14%.Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado en los últimos años, debidas especialmente a su “capacidad de interconexión a través de la Red”. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje (GOMEZ, José R., 2004).

La realidad de los alumnos encuestados sobre las tecnologías de información y comunicaciones en su mayoría utiliza un teléfono propio o de otras personas, nos damos cuenta que los padres de familia de estos alumnos les dan las facilidades para adquirirlo o los donan ellos mismo y por tanto es un fenómeno altamente cambiante y dentro de este contexto los niños y niñas lo experimentan de una manera natural y hasta entretenida. Por otra parte para los padres y madres de familia, tutores y para los docentes, éstas representan un cambio demasiado abrumador, dado que tratamos de aprender cómo utilizar cada innovación tecnológica.

Ante este fenómeno, es bueno comenzar a pensar que los adultos no debemos enfocar nuestras energías en aprender a manejar cada una de las innovaciones de punta, más bien debemos comprender el uso efectivo y los posibles riesgos en el uso y abuso de las tecnologías, para con ello, poder guiar a nuestros hijos en el uso responsable de éstas nuevas tecnologías.

El Internet le da a los niños y jóvenes libertad; y propicia el ambiente para que puedan decir libremente lo que piensan a través de diferentes medios, que les permite expresar sus sentimientos y compartir sus emociones abiertamente, no importando a quien o quienes; si son conocidos o no.

Es por ello que los Docentes, Tutores, Padres y Madres de Familia, debemos conocer sobre el Internet su uso y las múltiples oportunidades y beneficios que ofrece, dado que esta herramienta bien orientada propicia en gran medida las relaciones sociales, fomenta el aprendizaje colaborativo, el desarrollo de nuevas habilidades, nuevas formas de construcción del conocimiento y el desarrollo de las capacidades de creatividad, comunicación y razonamiento.

La incorporación de las pantallas en el proceso de mediación y la consecuente evolución en el concepto de enseñanza, fruto a su vez, de una transformación social, conmueve elementos para la propia organización, las características, necesidades e intereses del alumno, el tipo de cursos y evidentemente, la metodología y los medios técnicos que se utilizan para el proceso de aprendizaje (García Mantilla, 2004

SEGUNDO GRUPO

5.1.1.5 Datos biológicos y Educativos de los jóvenes investigados.

TABLA Nº 5

P1-P2-P3						
Pregunta	**Grupo 1: 10 a 14 años (Aplicado a 8vo año AEGB)**			**Grupo 2: 13 años (Aplicado a 9no año AEGB)**		
P1 ¿A qué curso vas?	**Opción**	**F**	**%**	**Opción**	**F**	**%**
	8VO de AEGB	10	**100**	9no de AEGB	8	**100**
P2 ¿Cuántos años tienes?	12 años	4	**40**	13 años	8	**100**
	13 años	5	**50**			
	14 años	1	**10**			
	TOTAL	10	100	TOTAL	8	100
P3 ¿Sexo?	Masculino	7	70			
	Femenino	3	30	Femenino	8	100
	TOTAL	10	100	TOTAL	8	100

Fuente: Cuestionario 1 de 30 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

De la encuesta aplicada a los alumnos del Instituto Sub americano. Sobre la pregunta 1, a que curso van 10 estudiantes que equivale al 100% nos contestan que cursan el 8vo de AEGB; En la pregunta 2 ¿Cuántos años tienes? 4 alumnos nos manifiestan que tiene 12

años que equivale al 40%; 5 alumnos tienen 13 equivale al 50% y 1 alumno tiene 14 años equivale 10%. En total son 7 masculinos y 3 femeninos.

De la encuesta aplicada a los alumnos del 9no de AEGB, del Centro Artesanal Francisco Valdivieso, 8 alumnos nos contestan que están el 9no deAEGB, que equivale al 100%, sobre la pregunta 2 sobre ¿Cuántos años tienes?, 8 alumnos nos contestan que tienen 13 años que equivale al 100%; En la pregunta 3 sobre ¿el sexo?, nos contestan 8 estudiantes que son de sexo femenino que equivale al 100%.

Los estudiantes del 8vo y 9no año de básica son jóvenes que desde una edad temprana utilizan medios informáticos dentro de las diferentes actividades sociales, Su entorno educativo se desarrolló en aspectos fundamentales, en los que participa directamente el maestro, padres de familia y los alumnos para construir el conocimiento, la tecnología nos ofrece un enfoque transdiciplinario que nos ayuda a solucionar los problemas sociales y educativos

El entorno educativo se basa en principios universales, fundamentados en valores sociales, cuya premisa parte del modelo de enseñanza aprendizaje. Permiten valorar los procesos personales de construcción individual de conocimiento por lo que, en esta perspectiva, son poco importantes los aprendizajes basados en el procesamiento superficial de la información y aquellos orientados a la recuperación de información en el corto plazo. En lo que contribuye directamente el uso de la tecnología, puesto que la misma en la actualidad está al alcance de toda clase de nivel social que contribuye directamente a la educación.

“Se puede decir que la transdiciplinaridad de la investigación nos permitirá conocer los fundamentos teóricos y específicos, para redactar de forma descriptiva este problema social y educativo que investigamos” (Garcia, 2003

5.1.1.6 Ambiente familiar del joven encuestado.

Tabla Nº 6

P4. P5, P6							
Pregunta	**Grupo 1: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**f**	**%**
P4 ¿Sin contarte a ti mismo que personas viven contigo?	**Padre**	**5**	**20**	**P4 ¿Qué personas viven contigo?**	**Padre**	**4**	**20**
	Madre	**8**	**32**		**Madre**	**8**	**40**
	Hno.	**2**	**8**		**1 Hno.-**	**1**	**5**
	Hnos./a-	**4**	**16**		**2 Hno./a-**	**1**	**5**
	Mi abuelo	**2**	**8**		**4 Hno./as**	**2**	**10**
					5 Hno./as	**3**	15
	Otras personas	**4**	**16**		**Abuelo-**	**1**	5
	TOTAL	**25**	**100**		**TOTAL**	**20**	**100**
P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?	**Desempleado-**	**1**	**10**	**P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?**	**Desempeña un oficio**	**4**	**50**
	Trabaja en el hogar-	**1**	**10**				
	Oficio	**1**	**10**				
	Técnico	**3**	**30**				
	Realiza un trabajo Universitario	**2**	**20**				
	No lo sé	**2**	**20**		**No lo sé-**	**4**	**50**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?	**Desempleada.**	**1**	**10**	**P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?**	**Trabaja en el hogar-**	**5**	**62.5**
	Trabaja en hogar	**4**	**40**				
	Trabajo Técnico	**1**	**10**		**Desempeña un oficio-**	**2**	**25**
	Universitario	**2**	**20**		**Realiza un trabajo técnico**	**1**	**12,5**
	No lo sé	**2**	**20**				
	TOTAL	10	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Jóvenes del 8vo y 9no de AEGB de 10 a 14 años, cuestionario 2 de 126 preguntas

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Dentro del 8vo de EAGB, del Instituto Sub Americano, el 100% de los estudiantes nos contestan que en la pregunta 1 ¿Sin contarte a ti mismos que personas viven contigo? 5 alumnos viven con el padre que equivale al 20%; en tanto que 8 viven con la madre que equivale al 32%; 2 viven con su hermano que equivale al 8%; 4 viven con sus 2 hermanos que equivale al 16%; 2 vive con más de cuatro hermanos que equivale al 8%;, y 4 viven con otras personas que equivale al 16%; Sobre ¿cuál es la profesión de tu padre?, nos contestan 1 desempleado, que equivale al 10%, 1 trabaja en el hogar que equivale al 10%; 3 tiene un trabajo técnico que equivale al 30%; 2 que tiene un trabajo universitario que equivale al 20%, 2 no conocen cual es la profesión que equivale al 20%; Sobre cuál es la profesión de su madre, nos contestan está desempleada nos dice 1 que equivale al 10%, Trabaja en el hogar 4 que equivale al 40%; tiene un trabajo universitario 2 que equivale al 20%; y 2 no lo saben que equivale al 20%.

De los estudiantes de 9no de AEGB, del Centro Artesanal Francisco Valdivieso, sobre con quien viven nos contestan que 4 viven con el padre que equivale al 20%; 8 viven con la madre que equivale al 40%; 1 con la hermana que equivale al 5%, 1 con la 2 hermanas, que equivale al 5%, con 4 hermanos 2 que equivale al 10%; con 5 hermanas 3 que equivale al 15%, 1 vive con un abuelo que equivale al 5%; En tanto sobre Cuál es la profesión de tu padre, nos contestan 4 que desempeña un oficio que equivale al 50%; 4 dijeron no lo saben que equivale al 50%; Sobre cuál es el trabajo de tu maní; desempeña trabajan en el hogar 5 equivalen al 62,5% un oficio 2 que equivale al 25%; y realiza un trabajo técnico 1 que equivale al 12,5%.

Dichos estudiantes encuestados viven en un ambiente familiar, la mayoría viven con su madre, su Padre como jefe y responsable del hogar sale a su trabajo, muchas madres por diversas situación no tiene profesión, se desempeñan como amas de casa, mientras su padre realiza un oficio, pero nunca dejan solos a sus hijos siempre están pendiente de ellos, lo dan lo necesario, para que prosperen y más tarde sean algo en su vida.

Las innovaciones tecnológicas cada día progresan y constituyen un pilar fundamental dentro de la educación, el computador y el Internet son considerados muy importantes dentro de la formación educativa. El avance de la educación se fundamenta en el desarrollo social, familiar, e institucional educativo, lo que genera que los mismos

participen en el uso adecuado de la tecnología, la educación dentro del estudio de uso de la tecnologías debe darse lineamentos a fin de que “deban crear estrategias para concienciar a las familias sobre los efectos perjudiciales del abuso de pantallas, tanto de los asociados al sedentarismo y a los contenidos negativos, como del daño sobre el desarrollo intelectual que produce el abuso de los juegos electrónicos” (Roblesa, 2009).

5.1.1.7 Control de los padres en el uso de la tecnología.

TABLA Nº 7

P54. P55, P56							
Pregunta	**Grupo 1: 10-14 años (Aplicado 8vo de AEGB)**			**Grupo 2:10-14 años (Aplicado al9no de AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P54 ¿Estás de Acuerdo “Internet puede hacer que me aislé de mis amigos y familiares”	Nada	4	**40**	**P54 ¿Estás de Acuerdo “Internet puede hacer que me aislé de mis amigos y familiares”**	Nada	5	62.5
					Poco	1	12.5
	Poco	4	40		Mucho	1	12.5
	Mucho	2	20		Bastante	1	12.5
	TOTAL	10	100		Total	8	100
P55 ¿Tienes Móvil propio?	No	1	**10**	**P55 ¿Tienes Móvil propio?**	No	1	**12.5**
	Si	8	**80**		Si	2	**25**
	No, pero uso el de otras personas	1	**10**		No, pero uso el de otras personas	5	**62.5**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P56 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono?	A los 8 años	3	**30**	**P56 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono?**	A los 10 años	2	**28,30**
					A los 11 años	3	**35,85**
	A los 9 años	5	**50**				
	A los 12 años	2	**20**		A los 12 años	3	**35,85**
	TOTAL	10	100		**TOTAL**	8	100

Fuente: Jóvenes del 8vo y 9no de AEGB de 10 a 14 años, cuestionario 2 de 126 preguntas

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la pregunta 54 el 40% no están nada de acuerdo con esta frase, el otro 40% poco está de acuerdo y solo el 20% esta mucho de acuerdo, en la pregunta 55 se observa que

un alumno no tiene teléfono propio con un porcentaje del 10%, 8 alumnos si tienen su teléfono propio dando una equivalencia del 80%, y solo uno de los alumnos encuestados usa el móvil de otras personas con un porcentaje del 10%, , respecto a la pregunta 56 los como se observa en el cuadro 3 alumnos han tenido su teléfono a los 8 años que equivale al 30%, el 50% a los 9 años y 2 alumnos responde a los 12 años que equivale al 20%.

El 62,50% no están nada de acuerdo con esta frase, el otro 12,50% poco está de acuerdo, el 12.50% esta mucho de acuerdo y el 12,50% está de acuerdo bastante con esta frase, en la pregunta 55 se observa que un alumno no tiene teléfono propio con un porcentaje del 12,50%, 2 alumnos si tienen su teléfono propio dando una equivalencia del 25%, y 5 alumnos encuestados usa el móvil de otras personas con un porcentaje del 62,50%, respecto a la pregunta 56 como se observa en el cuadro 2 alumnos han tenido su teléfono a los10 años que equivale al 28,30% , 3 a los 11 años que equivale al 35,85% 3 alumnos responde a los 12 años que equivale al 35,85%.

Los jóvenes de 8vo y 9no manifiestan que el tiempo que pasan frente a las pantallas no les aísla de sus familiares, estos jóvenes tienen acceso a la tecnología desde una temprana edad, los motivos son por la disminución del tiempo que pasan las familias juntas, razón por la cual existe un fuerte incremento en el uso del internet y las redes sociales. De alguna forma, la llegada de nuevas tecnologías siempre ha provocado cambios en la manera en que interactúan los miembros de las familias.

Los teléfonos celulares les ha facilitado a los padres la tarea de supervisar el lugar donde se encuentran sus hijos, y a los jóvenes les ha brindado la privacidad que no habían tenido en las épocas de los teléfonos de línea fija.

Para concluir podemos decir que el Internet y su tecnología han agilizado mucho la vida de las personas. De igual forma ha paralizado a muchas otras por su mala utilización. Por lo tanto, puede aislar o separar dependiendo de quien la esté utilizando.

“La educación consiste en dirigir los sentimientos del placer al dolor hacia el orden ético” (Aristóteles 2002)

5.1.8 Situación económica del padre y del alumno.

TABLA N°8

P57. P58, P59							
Pregunta	**Grupo 1: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 9no de AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P57 ¿Cómo conseguiste tu primer móvil?	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	7	**77,78**	**P57 ¿Cómo conseguiste tu primer móvil?**	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	**42,85**
	Me lo compraron otros familiares	2	**22,22**		Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	1	**14,29**
	TOTAL	9	**100**		me lo compraron otros familiares	1	**14,29**
					Fue un regalo de cumpleaños, navidad	1	**14,29**
					Lo herede de otra persona	1	**14,28**
					Total	**7**	**100**
P58 ¿Qué tipo de teléfono tiene actualmente ?	Comprado nuevo	8	**88,89**	**P58¿Qué tipo de teléfono tiene actualmente ?**	Comprado nuevo	3	**42,86**
	De segunda mano	1	**11,11**		De segunda mano	4	**57,14**
	TOTAL	9	**100**		**TOTAL**	7	**100**
P59 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?	Yo mismo	3	**33,33**	**P59¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**	Yo mismo	5	**71,42**
	Mis padres	4	**44,44**		Mis padres	2	**28,58**
	Otros	2	**22,22**		**TOTAL**	7	**100**
	TOTAL	9	**100**				

Fuente: Jóvenes del 8vo y 9no de AEGB de 10 a 14 años, cuestionario 2 de 126 preguntas

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

De las preguntas dirigidas a 8vo de básica del Instituto Sud Americano. Sobre la pregunta 57 ¿Cómo conseguiste tu primer móvil 7 alumnos responde que lo dieron sus padres sin pedirlos con una equivalencia de 77,78% y dos responden que lo compraron otros familiares que equivale al 22,22%¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente? 8 alumnos nos manifiestan que es comprado nuevo que equivale al 88,89%, 1 alumnos manifiestan que es de segunda mano equivale al 11,11%. En la pregunta 59 sobre ¿Quien paga habitualmente el gasto del móvil, 3 alumnos nos dicen que pagan ellos mismo 33,33%,

4alumno nos dice que pagan sus padres al 44,44%, y 2 manifiestan que pagan otro 22,22% en la pregunta

De las preguntas dirigidas al 9no de de AEGB, del Centro Artesanal Monseñor Francisco Valdivieso, Sobre la pregunta 57 ¿Cómo conseguiste tu primer móvil 3 alumnos responde que lo dieron sus padres sin pedirlos con una equivalencia de 42,86% y un responden que lo compraron sus padres porque se lo pidió que equivale al 14,28%, otro alumnos dice que lo compraron otros familiares que equivale al 14,28%, 1 alumno que fue un regalo que equivale al 14,28 y uno que lo heredo de otras personasque equivale al 14,28%, ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente? 3 alumnos nos manifiestan que es comprado nuevo que equivale al 42,85%, 4 alumnos manifiestan que es de segunda mano equivale al 57,14%. En la pregunta 59 sobre ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil, 5 alumnos nos dicen que pagan ellos mismo 71,42%, 2 alumno nos dice que pagan sus padres al 28,58% .

El consumo de tecnología se encuentra a la mano de los estudiantes encuestados, sus padres son quienes les dan las facilidades para estar actualizados con la tecnología, ya que es muy importante para estar comunicados con sus familiares, por medio del teléfono y el consumo de internet. Ya que la demanda de la tecnología, depende directamente del mercado de consumo, de la oferta y de la demanda de las pantallas, la situación económica de estos padres de familia en su mayoría se encuentra en su nivel medio, tienen lo suficiente para pagar poder cancelar el consumo del teléfono de sus hijos.

“Mediante lo cual se da cumplimiento con estos alumnos que disponen de lo que la tecnología, sus recursos para trabajar con sus alumnos y alumnas sobre el uso que hacen del teléfono móvil. Algunos de ellos, sobre todo los audiovisuales, ya estaban en Internet y lo que hemos hecho ha sido organizarlos y presentarlos formando parte de un todo. En otros casos, los hemos creado nosotros mediante páginas WEB:” “La Generación Interactiva en España” (2009) y “La Generación Interactiva en Iberoamérica” (2008), ambos publicados por Fundación Telefónica Española” (2010, 2008)

5.1.1.9 Medios tecnologicos que tienes en tu casa.

TABLA N°9

P60, P91, P101							
Pregunta	**Grupo 1: 10-14 años (Aplicado a 8VO DE AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 9no de AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P60 ¿Qué tipo d medio de pago tienes para el teléfono?	Es de tarjeta	6	**66,67**	**P60¿Qué tipo d medio de pago tienes para el teléfono?**	Es de tarjeta	5	**71,42**
	Es de contrato	1	**11,11**		No lo se	2	**28,58**
	No lose	2	**22,22**		**TOTAL**	7	**100**
	TOTAL	9	**100**				
P91 ¿Tienes juegos pirateados?	No ninguno	3	**37,50**	**P91 ¿Tienes juegos pirateados?**	No ninguno	3	**75**
	Sí, tengo alguno	3	**37,50**		Si tengo alguno	1	**25**
	Si casi todos los tengo	2	**25**				
	Total	**8**	**100**		**Total**	**4**	**100**
P101 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?	1	2	**20**	**P101 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?**	1.	2	**25**
	2	3	**30**		2.	6	**75**
	3.	2	**20**				
	Más de tres	3	**30**				
	Total	10	**100**		Total	8	**100**

Fuente: Jóvenes del 8vo y 9no de AEGB de 10 a 14 años, cuestionario 2 de 126 preguntas

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

De las preguntas dirigidas a 8vo de básica del Instituto Sud Americano. 60¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?, 6 alumnos nos dicen que no que es de tarjeta 66,67%, 1 nos dicen que es de contrato que equivale al 11,11%, 2 nos dicen que no lo saben que equivale al 22,57%. De la pregunta 91 ¿Tienes juegos pirateados? 3Nos contesta que no tienen ninguno que equivale al 37,50%, dicen que si tiene alguno que equivale al 37,50%y dos tienen casi todos que equivale al 25%. Dando respuesta a la siguiente pregunta dos alumnos tiene untelevisor que equivale20%, tres alumnos tienen dos televisores que equivale al 30%, dos alumnos tienen tres 20% y tres alumnos manifiestan que tienen más de tres con una equivalencia al 30%.

De las preguntas dirigidas al 9no de de AEGB, del Centro Artesanal Monseñor Francisco Valdivieso, De la pregunta 60¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?, 5

alumnos nos dicen que no que es de tarjeta 71,42%, 2 nos dicen que no lo saben que equivale al 28,58% De la pregunta 91 ¿Tienes juegos pirateados? 3 nos contesta que no tienen ninguno que equivale al 75%. Y un alumno nos contesta que si tiene dando una equivalencia del 25% en la pregunta 101 sobre ¿cuántos televisor tienes que funcionan en casa?, 2 contestan que tienen un televisor que equivale al 25%, y 6 alumnos tiene dos televisores dando una equivalencia del 75%

Los estudiantes de 8vo y 9no en su mayoría podemos decir que utilizan tarjetas para su teléfono, estos se les facilita por su valor y comodidad, además su economía no les da para tener juegos originales y solo utilizan los pirateados, pero de una forma o de otra, logran obtener y estar al día con la tecnología, todos los alumnos tiene uno o dos televisores en sus casas, están al tanto de todo. Las nuevas tecnologías han llegado a ser un factor importante dentro de la educación, el computador y el Internet llego a nuestro país a mediados de la década de los noventa, los mismos que en la actualidad son considerados muy importantes dentro de la educación. Por lo que se debe priorizar en su buen uso, a fin de que el mismo no constituya un efecto negativo en nuestra sociedad como:

El desarrollo de aptitudes nocivas como la ludopatía es un tema que ya lleva varios años latentes en la sociedad de hoy. “Por otra parte, ha sido objeto de estudio y tema de gran interés para científicos e investigadores. Muestra de ello puede ser la gran cantidad de trabajos de investigación y datos que podemos encontrar abordando este tema. Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente”. (Martinez I. f., 2010)

5.1.1.10 Tiempo frente a las pantallas y como lo adquieren su dinero.

TABLA 10

P115, P116, P117							
Pregunta	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P115 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?	Veo más tele de lo que debería	2	**20**	**P115 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?**	Veo más tele de lo que debería	3	**37,50**
	Me gusta ver la tele acompañado que solo	2	**20**		Me aburre la tele	1	**12,50**
	Me aburre la tele	1	**10**		Elijo el programa antes de encender la tele	1	**12,50**
	Elijo el programa antes de encender la tele	1	**10**		No estoy de acuerdo con ninguna	3	**37,50**
	No estoy de acuerdo con ninguna	4	**40**		**Total**	**8**	**100**
	TOTAL	**10**	**100**				
P116 ¿ De la lista de cosa cuales tienes En casa?	Ordenador portátil	4	**11,42**	**P116 ¿ De la lista de cosa cuales tienes En casa?**	Impresora	1	**5**
	Impresora	3	**8,58**		Mp3/ Mp4/¡Pod	1	**5**
	Scanner	2	**5,71**		Cámara digital	1	**5**
	Webcam	1	**2,85**		Cámara video	1	**5**
	Mp3/ Mp4/¡Pod	1	**2,85**		Televisión de pago	1	**5**
	Cámara digital	4	**11,42**		Equipo de música	7	**35**
	Cámara video	4	**11,42**		Teléfono fijo	1	**5**
					DVD	6	**30**
	Televisión de pago	3	**8,58**		Ninguna de estas cosas	1	**5**
	Equipo de música	4	**11,42**				
	Teléfono fijo	3	**8,58**		**Total**	20	**100**
	DVD	5	**14,28**				
	Ninguna de estas cosas	1	**2,85**				
	TOTAL	35	**100**				
P117 ¿Cómo consigues tu propio dinero?	Paga semanal	4	**44,44**	**P117 ¿Cómo consigues tu propio dinero?**	Cuando necesito algo pido y me dan	3	**30**
	En tu cumpleaños, fiestas, navidad	1	**11,11**		En tu cumpleaños, fiestas, navidad	**1**	**10**
	Hago algún trabajo en casa	1	**11,11**		Hago algún trabajo en casa	2	**20**
	No me dan dinero	3	**33,33**		Hago algún trabajo fuera de casa	2	**20**

	Total	9	**100**		No me dan dinero	2	**20**
					TOTAL	10	**100**

Fuente: Jóvenes del 8vo y 9no de AEGB de 10 a 14 años, cuestionario 2 de 126 preguntas

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

De las preguntas dirigidas a 8vo de básica del Instituto Sud Americano. En la pregunta 115 dos alumnos están de acuerdo con la frase veo más tele de lo que debería ver lo cual equivale al 20%, 2 alumnos les gusta ver la tele acompañado que equivale al 20% uno dice que la aburre la tele que equivale al 10%, uno dice que elije el programa antes de encender la tele lo cual equivale al 10% y 4 no están de acuerdo con ninguna lo cual equivale al 40% de la pregunta 116 ¿ De la lista de cosas tienes en la casa?, 3 ordenador portátil, que equivale al 11,42%, y 3 impresora que equivale al 8,58%, 2 tienen scanner que equivale al 5,71%, 1Webcam que equivale al 2,85%, 1 Mp3/Mp4 que equivale 2,85%4 cámara digital que equivale al 11,42%; 4 cámara de video que equivale a 11,42% 3 televisión de pago que equivale al 8,58%, 4 equipo de música que equivale al 11,42%, 3 teléfono fijo que equivale 8,58%,5 DVD, que equivale al 14,28%, 1 ninguno de estas que equivale al 2,85%, en la pregunta 117 4 alumnos le pagan semanal que equivale 44,44%, 1 le regala en cumpleaños, navidad que equivale 11,11% 1 hace trabajo en casa que equivale al 11,11%, 3 alumnos dice que no le dan dinero que equivale 33,33%.

De las preguntas dirigidas a 9no de básica del Centro Artesanal San Francisco. En la pregunta 115 3 alumnos están de acuerdo con la frase veo más tele de lo que debería ver lo cual equivale al 37,50%, 1 dice que la aburre la tele que equivale al 12,50%, uno dice que elije el programa antes de encender la tele lo cual equivale al 12,50% y 3 no están de acuerdo con ninguna lo cual equivale al 37,50% de la pregunta 116 ¿ De la lista de cosas tienes en la casa?, 1 impresora que equivale al 5%, 1 Mp3/Mp4 que equivale 5% 1 cámara digital que equivale al 5%; 1 cámara de video que equivale a 5% 1 televisión de pago que equivale al 5%, 7 equipo de música que equivale al 35%, 1 teléfono fijo que equivale 5%, 6 DVD, que equivale al 30%, 1 ninguno de estas que equivale al 5%, en la pregunta 117 3 alumnos cuando necesita dinero le dan que equivale 30%, 1 le regala en cumpleaños, navidad que equivale 10% 2 hace trabajo en casa que equivale al 20%,

hace trabajo fuera de casa que equivale al 20% 2 alumnos dice que no le dan dinero que equivale 20%.

Los estudiantes de 8vo y 9no de básica manifiestan que ven más tele de lo que debería ver, pero que no les gusta ver solos sino acompañados de sus familiares, por lo tanto tiene un control de sus padres para poder elegir sus programas, que sea educativos y no destruya la mente de estos jóvenes; además estos alumnos en su mayoría posee medios tecnológicos en sus casas, están al día en lo que ofrece la tecnología. Dentro de las generaciones Interactivas frente al uso de pantallas. La Real Academia Española define al videojuego como un "dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallasde un televisor o de un ordenador". Si bien hasta hace unos años era un privilegio de pocos y no se encontraba integrado en la sociedad, hoy en día podemos observar como los videojuegos comienzan a considerarse como una forma de ocio tan habitual como lo son la lectura, el cine o la música. Prueba de ello es que en 2009 de forma unánimetodos los grupos políticos españoles votaron por el reconocimiento del videojuego comoproducto cultural, mostrando así su apoyo y promoción de la actividad desarrollada por estas industrias. (Ainhona Coloma Carmona, 2010)

TERCER GRUPO

5.1.1.5 Datos biológicos y Educativos de los jóvenes investigados.

TABLA 11

P1-P2-P3						
Pregunta	**Grupo 1: 10, a 14 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 13 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**		
P1 ¿A qué curso vas?	**Opción**	**F**	**%**	**Opción**	**f**	**%**
	2do de bachillerato	10	**100**	3ro de bachillerato	11	**100**
P2 ¿Cuántos años tienes?	16 años	6	**60**	17 años	7	**63,63**
	17 años	4	**40**	18 años	4	**36,36**
	Total	10	**100**	Total	11	**100**
P3 ¿Sexo?	Masculino	7	70	Masculino	1	**9,10**
	Femenino	3	30	Femenino	10	**90,90**

	TOTAL	10	100	**TOTAL**	**11**	**100**

Fuente: Jóvenes del 8vo y 9no de AEGB de 10 a 14 años, cuestionario 2 de 126 preguntas

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

De los alumnos encuestados de 2do de bachillerato del Colegio Fernando Suarez Palacio; Sobre la pregunta 1 sobre ¿ A qué curso vas?, 10 alumnos nos contestan que a 2do de bachillerato; En la pregunta 2 sobre cuántos años tienes 6 alumnos nos contestan que 16 años que equivale al 60%; y 17 años 4 alumnos que equivale al 40%; En la pregunta 3 sobre ¿ el sexo?, 7 alumnos nos dicen que son de sexo masculino que equivale al 70%; Y 3 de sexo femenino que equivale al 30%.

Del cuestionario dirigido al 3ro de bachillerato del Colegio 27 de Febrero, sobre la pregunta 1 ¿a qué curso vas? 11 alumnos nos dicen que al 3ro de bachillerato que equivale al 100%, sobre la pregunta 2 ¿Cuántos años tienes? 7 alumnos nos dicen que tienen 17 años, que equivale a 63,63%; En la pregunta 3 sobre ¿El sexo? 1 de sexo masculino que equivale al 9,90%; Y 10 de sexo femenino que equivale al 90,90%. El entorno educativo debe fortalecer el desarrollo, no solo del conocimiento sino también, del desarrollo social y familiar, y contribuir a mejorar dichas relaciones

Podemos manifestar que existen variedad de diferencias predominando el acceso mismo a la educación, pese ser la misma considerada como gratuita, así como dentro del acceso del conocimiento y tecnología, no todas las personas cuentan con medios para acceder a la misma, la tecnología y el desarrollo del internet se han vuelto asequibles por sus módicos costos, la televisión, la telefonía han contribuido a desarrollar una globalización no solo de conocimientos sino también de actitudes de las personas que consumidoras, no representan edades o capacidades o para entender lo que en las redes sociales se ofrece

El tipo de información disponible y de interés de los alumnos; los diferentes tipos de interacción y las nuevas ofertas tecnológicas; la colaboración familiar e institucional, este debe reunir varias condiciones: “la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial”3 (Hanesian, 1983).

5.1.1.12 Ambiente familiar del joven encuestado.

TABLA 12

P4. P5, P6							
Pregunta	**Grupo3: 15-18 año(Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	opción	**f**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**f**	**%**
P4 ¿Sin contarte a ti mismo que personas viven contigo?	**Padre**	**5**	**23.80**	**P4 ¿Qué personas viven contigo?**	**Padre**	**8**	**26,67**
	Madre	**9**	**42.86**		**Madre**	**9**	**30**
	Hno	**2**	**9.52**		**Hno.-**	**5**	**16.67**
	Hnos/a	**2**	**9.52**		**Hno/a-**	**4**	**13,33**
					4 Hnos /as	**1**	**3,33**
	Otras-	**3**	**14.29**		**Abuelos**	**3**	**10**
	TOTAL	**21**	**100**		**TOTAL**	**30**	**100**
P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?	**Desemplea do-**	**1**	**10**	**P5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?**	**Jubilado**	**1**	**9,09**
	Trabajo en el hogar	**1**	**10**		**En el hogar**	**1**	**9,09**
					Oficio	**6**	**54,54**
	Oficio	**3**	**30**				
	Universitari o	**1**	**10**		**No se**	**3**	**27,27**
	Técnico.	**1**	**10**				
	No lo sé	**3**	**30**		**TOTAL**	**11**	**100**
	TATAL	**10**	**100**				
P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?	**Trabaja en el hogar**	**7**	**70**	**P6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?**	**En el hogar**	**8**	**53,33**
	Realiza un trabajo universitari o	**1**	**10**		**Oficio**	**6**	**40**
					No lo se	**1**	**6,66**
	No lo sé	**2**	**20**				
	TOTAL	10	**100**		**TOTAL**	**15**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 dirigido a 2do de bachillerato, y 3ro de bachillerato

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

De los alumnos encuestados del 2do de bachillerato del Colegio Fernando Suarez Palacios, el 100% de los alumnos nos contestan con quien viven, manifestándonos 5 estudiantes que viven con su padre que equivale al 23.80%; Y 9 alumnos nos dicen que viven con su madre que equivale al 42.86%; Y 2 alumnos viven con su hermana que equivale al 9,52%%. Y 2 alumnos viven con 2 hermanos que equivale al 9,52%;, Y 3con otras personas que equivale al 14.29%; Sobre cuál es la profesión de tu padre, 1 nos dice que está desempleado, que equivale a 10%, 1 nos dice que trabaja en el hogar que equivale a 10%, 3 alumnos nos dicen que tiene un oficio que equivale a 30%, y 1 nos dice que realiza un trabajo universitario, que equivale a 10%, y 1 que tiene un trabajo técnico que equivale al 10%; y 3 alumnos nos dicen que no lo saben que equivale a 30%; Sobre ¿cuál es la profesión de su madre?; nos dice 7 que trabaja en el hogar, que equivale a 70%, y 1 nos dice que realiza un trabajo universitario que es el 10%; 2 nos dice que no lo saben que equivale al 20%.

Dentro de la contestación de los alumnos del 3ro de bachillerato del colegio 27 de febrero, Sobre con que persona viven, 8 nos dicen que viven con el padre que equivale al 26,67%, y 9 nos dicen que viven con su madre que equivale al 30%, 5 vive con una hermano que equivale al 16,17%, y 4 que vive con una 2 hermana que equivale al 13,33%, 1 viven con 3 hermanos que equivale al 3,33%, y 3 viven con sus abuelos que equivale al 10%; Sobre la pregunta de ¿cuál es la profesión de tu padre?, 1 es jubilado que equivale al 9,09; Y 1 trabaja en el hogar que equivale a 9,09;Y 6 desempeña un oficio 54,54%; Y 3 no se que equivale al 27,27%; En la pregunta sobre ¿cuál es la profesión de tu mami?, nos contestan 8 que trabaja en el hogar que equivale a un 53,33%, y 2 realiza un oficio que equivale a 40%; Y 1 no sabe que equivale al 6.66%.

Los jóvenes de estos cursos como podemos observar en la tabla, la mayor parte de los encuestados viven con sus padres, siendo con la madre con quien comparten el mayor tiempo debido a que ésta pasa en el hogar, así mismo nos deja entrever que los jóvenes atribuyen mucha importancia al Internet y al ordenador. Además los jóvenes hablan poco de estos temas con sus padres y madres, y a la vez hablan mucho sobre ello con sus amigos y amigas. Ésta situación se debe al poco conocimiento por parte de algunos

padres de familia acerca de la nueva tecnología existente hoy en día. Las nuevas tecnologías que existen en la actualidad presentan muchos riesgos en los estudiantes especialmente en edades comprendidas entre 6 a 18 años, porque pasan mucho tiempo frente a las pantallas, viviendo en muchos de los casos adicción a diferentes entretenimientos como: videojuegos, Internet, celulares ,etc.(Fernández, foros de generaciones Interactivas)

5.1.1.13 Control de los padres en el uso de la tecnología.

TABLA Nº 13

P54. P55, P56							
Pregunta	**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado 2do bachillerato)**			**Grupo 3:15-18 años (Aplicado al 3ro de bachillerato)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P54 ¿Estás de Acuerdo "Internet puede hacer que me aislé de mis amigos y familiares"	Nada	1	**10**	**P54 ¿Estás de Acuerdo "Internet puede hacer que me aislé de mis amigos y familiares"**	Nada	3	27,27
	poco	4	**40**		Poco	4	36,36
	bastante	4	**40**		bastante	2	18,18
	Mucho	1	10		mucho	2	18,18
	TOTAL	**10**	**100**		**Total**	**11**	**100**
P55 ¿Tienes móvil propio?	Si	9	**90**	**P55 ¿Tienes móvil propio?**	No	1	**9,10**
	No, pero uso el de otras personas	1	**10**		si	8	**72,72**
					No, pero uso el de otras personas	2	**18,18**
	TOTAL	10	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**
P56 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono?	11 años	2	**28,57**	**P56 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono?**	A los 9 años	1	**10**
	12 años	1	**14,29**		A los 12 años	2	**20**
	13 años	3	**42,85**		A los 13 años	1	**10**
					A los 14 años	2	**20**
					A los 15 años	2	**20**
	15 años	1	**14,29**		más de los 15	2	**20**
	TOTAL	7	100		**TOTAL**	10	100

Fuente: Cuestionario 2 dirigido a 2do de bachillerato, y 3ro de bachillerato.

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la pregunta 54 el 10% no están nada de acuerdo con esta frase, el otro 40% poco está de acuerdo, el 40% está de acuerdo bastante y el10% esta mucho de acuerdo, en la pregunta 55 se observa que 9 alumnossi tiene teléfono propio con un porcentaje del 90%, 1 alumno usa el teléfono de otras personas dando una equivalencia del 10%, respecto a la pregunta 56, como se observa en el cuadro 2 alumnos han tenido su teléfono a los 11

años que equivale al 28.57% , el 14,29% a los 12 años, 3 alumnos responde a los 13 años que equivale al 42,85%, y 1 alumno a los 15 años que equivale al 14,29%.

En el 3ro año de bachillerato responde a la pregunta 54 tres alumnos no están de acuerdo nada con la frase lo cual equivale al 27,27% 4 están poco de acuerdo equivale 36,36%, 2 están bastante de acuerdo equivale 18,18%, 2 están mucho de acuerdo que equivale al 18,18%, en la pregunta 55 se observa que un alumno no tiene teléfono propio con un porcentaje del 9,10%, 8 alumnos si tienen su teléfono propio dando una equivalencia del 72,72%, y 2 alumnos encuestados usa el móvil de otras personas con un porcentaje del 18,18%, respecto a la pregunta 56 como se observa en el cuadro 1alumnos han tenido su teléfono a los11 años que equivale al 10% , 2 a los 12 años que equivale al 20%1 alumnos responde a los 13años que equivale al 10%, 2 a los 14 años que equivale 20%, 2 a los 15 que equivale 20% y 2 más de los 15 que equivale 20%.

Jóvenes y señoritas encuestadas en su mayoría son conscientes del mal que causa el abuso excesivo del internet, como es el alejamiento de sus familiares, estos alumnos tiene sus teléfono móvil y lo han adquirido a muy temprana edad, este medio es muy necesario para comunicarse y así sus padres pueden controlar a sus hijos.

Para muchos padres que no son nativos digitales (como sus hijos/as), son más bien inmigrantes digitales (que emigraron de la tecnología análoga), la presencia de los ordenadores en el hogar les provoca muchas veces un sentimiento contradictorio porque por un lado, reconocen la importancia de conocer, dominar y manejar adecuadamente las TIC, y por el otro, manifiestan temor por los efectos contraproducentes que éstas puedan tener en sus hijos. En especial, por la fascinación que las tecnologías incitan en los niños y adolescentes y porque el control de contenidos y de tiempos de interacción no es tan fácil de regular.

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado en los últimos años, debidas especialmente a su “capacidad de interconexión a través de la Red”. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje (GOMEZ, José R., 2004).

5.1.1.14 Situación económica del padre y del alumno.

TABLA N°14

P57. P58, P59							
Pregunta	**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a2do bachillerato)**			**Grupo 3:15-18años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P57 ¿Cómo conseguiste tu primer móvil?	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	3	30	**P57 ¿Cómo conseguiste tu primer móvil?**	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	1	10
	Me lo compraron otros familiares	2	20		Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	3	30
	Me lo compre yo	4	40		Me lo compre yo	1	10
	Fue un regalo	1	10		Fue un regalo de cumpleaños, navidad	4	40
	Total	**10**	**100**		Lo herede de otra persona	1	10
					Total	**10**	**100**
P58 ¿Qué tipo de teléfono tiene actualmente?	Comprado nuevo	5	**50**	**P58 ¿Qué tipo de teléfono tiene actualmente?**	Comprado nuevo	7	**70**
					De segunda mano	3	**30**
	De segunda mano	5	**50**		**TOTAL**	**10**	**100**
	TOTAL	10	**100**		Yo mismo	6	**60**
P59 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?	Yo mismo	6	**60**	**P59 ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**	Mis padres	3	**30**
	Mis padres	4	**40**		otros	1	**10**
	TOTAL	10	**100**		**Total**	10	**100**

Fuente: Cuestionario 2 dirigido a 2do de bachillerato, y 3ro de bachillerato.

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

De las preguntas dirigidas a 2do bachilleratodel Colegio San Fernando. Sobre la pregunta 57 ¿Cómo conseguiste tu primer móvil 3 alumnos responde que lo dieron sus padres sin pedirlos con una equivalencia de 30% y dos responden que lo compraron otros familiares que equivale al 20%, 4 responden que se compraron ellos mismo que equivale 40% y 1 recibió como regalo que equivale 10% ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente? 5 alumnos nos manifiestan que es comprado nuevo que equivale al 50%, 5 alumnos manifiestan que es de segunda mano equivale al 50%. En la pregunta 59 sobre ¿Quien

paga habitualmente el gasto del móvil, 6 alumnos nos dicen que pagan ellos mismo 60%, 4 alumno nos dice que pagan sus padres al 40%.

De las preguntas dirigidas al 3ro de bachillerato, del Colegio San Fernando, Sobre la pregunta 57 ¿Cómo conseguiste tu primer móvil 1 alumnos responde que lo dieron sus padres sin pedirlos con una equivalencia de 10% y 3 responden que lo compraron sus padres porque se lo pidió que equivale al 30%, 1 alumno dice que se lo compro el mismo que equivale al 10%, 4 alumno que fue un regalo que equivale al 40% y 1 que lo heredo de otras personasque equivale al 10%, ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente? 7 alumnos nos manifiestan que es comprado nuevo que equivale al 70%, 3 alumnos manifiestan que es de segunda mano equivale al 30%. En la pregunta 59 sobre ¿Quien paga habitualmente el gasto del móvil, 6 alumnos nos dicen que pagan ellos mismo 60%, 3 alumno nos dice que pagan sus padres al 30%, 1otras que equivale 10%.

Uno de los fenómenos característicos en estos jóvenes encuestados es el desarrollo vertiginoso de la tecnología que tienen a su mano, como es el teléfono móvil, sus padres son quienes les obsequia o algún miembro de su familia y muchos de ellos los dan nuevos de paquete y a otro son de segunda mano, pero ellos por si solos pagan el consumo del mismo, ya que si tienen sus propio dinero para solventar sus gastos.

Como podemos observar en la tabla de resultados, las pantallas se han incorporado a la mayoría de las áreas de actuación de los seres humanos, por ende el adecuado uso de la tecnología en la educación es esencial para la formación de la personalidad.

Es necesario entender la determinación sociocultural que subyace al uso de las pantallas, como elemento imprescindible para que el impacto de éstas en el desarrollo de la personalidad y de la sociedad, sea positivo.

, Las nuevas tecnologías audiovisuales tienen, como hemos visto, muchos aspectos positivos, pero también tienen aspectos negativos. El reto es educar a niños Y adolescentes para que aprendan a hacer un uso adecuado de ellas, sin demonizarlas” (García 2009)

5.1.1.15 Medios tecnologicos que tienes en tu casa.

TABLA N°15

P60, P91, P101							
Pregunta	**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 2do bachillerato)**			**Grupo 3: 15-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P60 ¿Qué tipo d medio de pago tienes para el teléfono?	Es de tarjeta	5	**50**	**P60 ¿Qué tipo d medio de pago tienes para el teléfono?**	Es de tarjeta	6	**60**
	Es de contrato	1	**10**		Es de contrato	1	**10**
	No lose	4	**40**		No lo se	3	**30**
	TOTAL	10	**100**		**TOTAL**	10	**100**
P91 ¿Tienes juegos pirateados?	No ninguno	2	**66,66**	**P91 ¿Tienes juegos pirateados?**	No ninguno	3	**30**
	Sí, tengo alguno	1	**33,33**		Si tengo alguno	7	**70**
	Total	**3**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P101 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?	1	2	**18,18**	**P101 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?**	1.	1	**10**
	2	5	**45,45**		2.	3	**30**
	3.	2	**18,18**		3.	**5**	**50**
	Más de tres	2	**18,18**		Más de tres	**1**	**10**
	Total	**11**	**100**		**Total**	**10**	**100**

Fuente: Jóvenes de años del2do y3ro de bachillerato de 15,18 años, segundo cuestionario para adolescentes de 126 preguntas.

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

De las preguntas dirigidas a 2do de bachillerato del Colegio San Fernando. 60¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?, 5 alumnos nos dicen que no que es de tarjeta 50%, 1 nos dicen que es de contrato que equivale al 10%, 4 nos dicen que no lo saben que equivale al 40%. De la pregunta 91 ¿Tienes juegos pirateados? 2 Nos contesta que no tienen ninguno que equivale al 66,66%, 1 dicen que si tiene alguno que equivale al 33,33%. Dando respuesta a la siguiente pregunta 101 dos alumnos tiene un televisor que equivale 18,18%, 5 alumnos tienen dos televisores que equivale al 45,45%, dos alumnos tienen tres 18,18% y 2 alumnos manifiestan que tienen más de tres con una equivalencia al 18,18%.

De las preguntas dirigidas al 3robachillerato, del Colegio 27 de Febrero, De la pregunta 60¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?, 6 alumnos nos dicen que no que

es de tarjeta 60%, 1 nos dice que es de contrato que equivale 10% y 3 nos dicen que no lo saben que equivale al 30% De la pregunta 91 ¿Tienes juegos pirateados? 3 nos contesta que no tienen ninguno que equivale al 30%. Y 7 alumno nos contesta que si tiene dando una equivalencia del 70% en la pregunta 101 sobre ¿cuántos televisor tienes que funcionan en casa?, 1 contestan que tienen un televisor que equivale al 10%, y 3 alumnos tiene dos televisores dando una equivalencia del 30%, 5 que tienen tres que equivale 50% y 1 tiene más de tres que equivale 10%

Como podemos observar en la tabla, estos jóvenes en su mayoría colocan tarjetas en su teléfono, por su economía y facilidad, por su situación económica posee juegos pirateados ya que estos tiene un costo menor que los originales, de estos alumnos encuetados el ochenta por ciento poseen dos televisores en sus casas, pero no debemos pasar por alto a los jóvenes no tienen acceso a las nuevas pantallas, esto se debe a la economía familiar de sus padres, muchos jóvenes tienen que estudiar y trabajar para poder salir adelante, y estos jóvenes no tienen el tiempo, ni la tecnología en su hogar para hacer parte de su vida cotidiana las TIC, por eso es parte fundamental que las instituciones educativas puedan brindar las herramientas necesarias para tener un buen nivel en el manejo, conocimientos y destreza en el uso de éstas, ya que hoy en día es fundamental saber operar un ordenador y navegar en Internet.

Es por lo anterior que se debe tener conciencia por parte de los directivos de las instituciones educativas para brindar un soporte adecuado en este sentido a todos los estudiantes y pensar en invertir en las nuevas tecnologías. Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado en los últimos años, debidas especialmente a su “capacidad de interconexión a través de la Red”. Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje (Gómez 2004).

5.1.1.16 Tiempo frente a las pantallas y como lo adquieren su dinero.

TABLA 16

P115, P116, P117							
Pregunta	**Grupo 3:15-18 años (Aplicado a 2do bachillerato)**			**Grupo 3:15-18 años (Aplicado a3ro bachillerato)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P115 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?	Veo más tele de lo que debería	3	**27,27**	**P115 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?**	Veo más tele de lo que debería	3	**21,42**
	Me aburre la tele	2	**18,18**		Me gusta ver la tele acompañado que solo	3	**21,42**
					Alguna vez he visto programa que no me dejan ver	2	**14,28**
					Me aburre la tele	1	**7,14**
	Lo primero que hago es encender la tele	1	**9,10**		Me encanta hacer zapping	1	**7,14**
	No estoy de acuerdo con ninguna	5	**45,45**		Lo primero que hago es encender la tele	1	**7,14**
					No estoy de acuerdo con ninguna	3	**21,42**
	Total	**11**	**100**		**Total**	**14**	**100**
P116 ¿ De la lista de cosa cuales tienes En casa?	Ordenador portátil	4	**9,10**	**P116 ¿ De la lista de cosa cuales tienes En casa?**	Ordenador portátil	3	**7,70**
	Impresora	5	**11,36**		Impresora	3	**7,70**
	Scanner	3	**6,81**		scanner	3	**7,70**
	Webcam	1	**2,27**		Mp3/ Mp4/¡Pod	2	**5,12**
	USB o disco duro	1	**2,27**		Webcam	2	**5,12**
	Mp3/ Mp4/¡Pod	3	**6,81**		USB o disco duro	4	**10,25**
	cámara digital	4	**9,10**		Cámara digital	3	**7,70**
	Televisión de pago	3	**6,81**		Cámara video	2	**5,12**
	Equipo de música	8	**18,18**		Televisión de pago	1	**2,56**
	Teléfono fijo	4	**9,10**		Equipo de música	7	**17,94**
	DVD	7	**15,90**		DVD	6	**15,38**
	Disco duro multimedia	1	**2,27**		Ninguna de estas cosas	3	**7,70**
	TOTAL	44	**100**		**Total**	**39**	**100**
P117 ¿Cómo consigues tu	Paga semanal	2	**18,18**	**P117 ¿Cómo**	Cuando necesito algo pido y me dan	3	**30**
	Cuando necesito	5	**45,45**				

propio dinero?	algo pido y me dan			**consigues tu propio dinero?**			
	Hago algún trabajo fuera de casa	1	**9,09**		Hago algún trabajo en casa	**2**	**20**
	No me dan dinero	3	**27.28**		Hago algún trabajo fuera de casa	5	**50**
	Total	11	**100**		Total	10	**100**

Fuente: Jóvenes de 2do y 3ro de bachillerato de 15-18 años, segundo cuestionario para adolescentes de 126 preguntas

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

De las preguntas dirigidas a 2do de bachillerato del Colegio San Fernando. En la pregunta 115 3 alumnos están de acuerdo con la frase veo más tele de lo que debería ver lo cual equivale al 27,27%, 2 dice que la aburre la tele que equivale al 18,18%, uno dice que lo que hace es encender la tele lo cual equivale al 9,10% y 5 no están de acuerdo con ninguna lo cual equivale al 45,45% de la pregunta 116 ¿ De la lista de cosas tienes en la casa?, 4 ordenador portátil, que equivale al 9,10%, y 5 impresora que equivale al 11,36%, 3 tienen scanner que equivale al 6,81%, 1Webcam que equivale al 2,27%, 1 USB o disco duro que equivale 2,27% 3 Mp3/Mp4 que equivale 6,81% 4 cámara digital que equivale al 9,10% 3 televisión de pago que equivale al 6,81%, 8 equipo de música que equivale al 18,18%, 4 teléfono fijo que equivale 9,10%, 7 DVD, que equivale al 15,90%, 1 disco duro multimedia que equivale 2,27%, en la pregunta 117 2 alumnos le pagan semanal que equivale 18,18%, 5 cuando necesita le dan que equivale 45,45% 1 hace trabajo fuera de casa que equivale al 9,09%, 4 alumnos dice que no le dan dinero que equivale 27,28%.

De las preguntas dirigidas a 3ro de bachillerato del Colegio 27 de FebreroEn la pregunta 115, 3 alumnos están de acuerdo con la frase veo más tele de lo que debería ver lo cual equivale al 21,42%, 3 dice que les gusta ver la tele acompañada que equivale 21,42%, 2 han visto programas prohibidos por sus padres que equivale 14,28% 1 dice que la aburre la tele que equivale al 7,14%, 1 le encanta hacer zapping que equivale 7,14% uno dice que lo primero que hace es encender la tele lo cual equivale al 7,14% y 3 no están de acuerdo con ninguna lo cual equivale al 21,42%, de la pregunta 116 ¿ De la lista de cosas tienes en la casa?, 3 tienen ordenador portátil que equivale 7,70,3 impresora que equivale al 7,70%, 3 scanner equivale 7,70%, 2 webcam equivale 5,12%, 4 USB disco duro equivale 10,25%, 2 Mp3/Mp4 que equivale 5,12%,3 cámara digital que equivale al 7,70%;

2 cámara de video que equivale a 5,12% 1 televisión de pago que equivale al 2,56%, 7 equipo de música que equivale al 17,94%, 6 DVD, que equivale al 15,38%, 3 ninguno de estas que equivale al 7,70%, en la pregunta 117, 3 alumnos cuando necesita dinero le dan que equivale 30%, 2 hace trabajo en casa que equivale 20%, 6 hace trabajo fuera de casa que equivale al 50%.

Estos jóvenes se encuentran en la edad plena de su adolescencia por tal motivo se dedican mucho a ver la tele, eso es el pasatiempo favorito que dejan a lado sus tareas, su familia y muchos lo ven acompañados de sus familiares, no les gusta ver solo, la situación económica de estos padres de familia es un nivel medio, ya que todos si tiene medios tecnológicos, donde sus hijos pueden realizar sus tareas, comunicarse e informarse con su familia y amigos, vemos también que son chicos humildes que saben pedir a sus padres dinero cuando lo necesitan, otro ya se sienten capaces de ser independientes de sus padres, ya trabajan y cubren sus gastos.

Dentro de las generaciones Interactivas frente al uso de pantallas. La Real Academia Española define al videojuego como un “dispositivoelectrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallasde un televisor o de un ordenador”. Si bien hasta hace unos años era un privilegio depocos y no se encontraba integrado en la sociedad, hoy en día podemos observar como los videojuegos comienzan a considerarse como una forma de ocio tan habitual como loson la lectura, el cine o la música. Prueba de ello es que en 2009 de forma unánimetodos los grupos políticos españoles votaron por el reconocimiento del videojuego comoproducto cultural, mostrando así su apoyo y promoción de la actividad desarrollada por estas industrias. (Ainhona Coloma Carmona, 2010)

5.2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

5.2.17 Uso de las redes sociales relacionadas con el internet.

Primer grupo

TABLA 17

P9, P10, P19							
Pregunta.	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 4to año AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to año AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**		**F**	**%**
P9 Tengas o no internet en casa sueles	Si	11	90	**P9Tengas o no internet en casa sueles**	Si	4	21,05
	No	1	10		No	15	78,94
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**
P10Para que sueles utilizar internet?	Página web	5	31,25	**P10Para que sueles utilizar internet?**	Página web	5	33,33
	Videos	1	6,25		Videos	2	13,33
	Descargas	8	50		e-mail	3	20
					Red Social	4	26,67
	Chat	2	12,5		Chat	1	6,67
	TOTAL	**16**	**100**		**TOTAL**	**15**	**100**
P19Cuál de ellas tienes?	PlayStation 2	2	22,22	**P19Cuál de ellas tienes?**	PlayStation 2	5	31,25
	PlayStation 3	5	55,55		PlayStation 3	5	31,25
	Xbox 360	1	11,11		Xbox 360	2	12,50
	Nintentos DS	1	11,11		Nintentos DS	3	18,75
	TOTA	**9**	**100**		PSP	1	6.25
					TOTAL	**16**	**100**

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

FUENTE: Niños de años del 4to y 5to AEGB de 12 a 14 años, primer cuestionario para adolescentes de 31 preguntas.

De los alumnos encuestados del 4to de AEGB, de la escuela José Ángel Palacios. En la pregunta 9 ¿Tengas o no internet sueles usarlo? 12 alumnos nos contestan que tengan o no internet suelen usarlo, lo que equivale al 100%, y sobre la pregunta 10 ¿Para qué sueles usar el internet? 5 Alumnos usa para pág. web que equivale 31,25%, 1 alumno nos dice que para ver videos que equivale al 6,25, y 8 alumnos nos dicen que para descargar programas que equivale al 50%, en tanto que 2 alumnos nos dicen que para chatear, que equivale al 12,5%, de la pregunta 19, 2 de los alumnos tienen playstation2 que equivale

44,44%, 3 playstation3, equivale 33,33%, 1 Xbox 360 equivale 11,11%y 1 nintendo DS equivale 11,11%.

De los alumnos encuestados del 5to de AEGB, de la escuela María Montessori, En la pregunta 9 ¿Tengas o no internet sueles usarlo? 4 alumnos nos contestan que no, que equivale al 21%, y 15 alumno nos dicen que si que equivale al 78,94% y sobre la pregunta 10 ¿Para qué sueles usar el internet? 5 alumno nos dice que para pág. web, que equivale al 33,33%, y 2 para ver videos que equivale al 13,33%, y 3 para Email que equivale al 20%, y 1 para chatear que equivale al 6,67%, y 4 para redes sociales que equivale al 26,67%. De la pregunta 19, 5 de los alumnos tienen playstation2 que equivale 31,25%, 5 playstation3, equivale 31,25%, 2 Xbox 360 equivale 12,50%, 1 psp que equivale 6,25% y 3 nintendos DS equivale 18,75%.

Estos niños desde temprana edad se encuentra inmersos en las pantallas, unos como actores en las pantallas y otros como consumidores de las mismas, Según una de las definiciones de la Real Academia de la Lengua Española, entendemos por pantalla la "parte de un televisor, del monitor de un ordenador o de otros aparatos electrónicos que permite visualizar imágenes o caracteres.

De los resultados obtenidos podemos afirmar que la nueva interacción en el mundo actual se ve reflejada a través del uso de las TIC, y sobre todo en los niños y jóvenes, ya que estas nuevas tecnologías para ellos son demasiado llamativas y la mayoría de la publicidad va dirigida hacia ellos.

Los niños son mucho más susceptibles de utilizar las nuevas pantallas, ya que es una manera rápida y divertida de compartir sus gustos, ideas, juegos, experiencias, estudios, etc., con sus compañeros y amigos.

Hoy en día, es muy evidente que el uso de las nuevas tecnologías es muy necesario en todas las edades, son indispensables para el trabajo diario en las empresas, para las instituciones de gobierno, en las escuelas, en los negocios, en los hogares, etc.

Además, la ley de regulación de los centros escolares y de sostenimiento, es una norma de convivencia basada en los principios de libertad, tolerancia y pluralismo que se ofrece

como fiel prolongación de la letra y el espíritu del acuerdo alcanzado en la redacción de la Constitución para el ámbito de la educación (Marques, Pere 20019)

5.2.18 Lugar donde están ubicados los medios tecnológicos.

TABLA 18

P22, P25, P26							
Pregunta.	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 4to año AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to año AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**		**F**	**%**
P22 ¿Dónde están?	Mi habitación	8	32	**P22 ¿Dónde están?**	Mi habitación	7	21,21
	Habitación de 1 hermano	3	12		Habitación de 1 hermano	5	15,15
	Salón o cuarto de estar	4	16		Salón o cuarto de estar	4	12,12
	La habitación de mis padres	7	28		La habitación de mis padres	14	42,42
	En la cocina	1	4		Cuarto de juegos	1	3,03
	Cuarto de juegos	1	4		Otros sitios	2	6,06
	Otros sitios	1	4				
	TOTAL	**25**	**100**		**TOTAL**	**33**	**100**
P25 ¿Como consigues tu propio dinero?	Paga semanal	1	7,14	**P25 ¿Como consigues tu propio dinero?**	Paga semanal	2	8,33
	Cuando necesito algo pido	7	50		Cuando necesito algo pido	13	54,16
	Hago trabajo en casa	3	21,42		En cumpleaños, fiestas	4	**16,66**
					Trabajo dentro de casa	2	**8,33**
	Hago trabajo fuera de casa	2	14,28		Hago trabajo fuera de casa	3	**12,50**
	No me dan dinero	1	7,14		**TOTAL**	24	100
	TOTAL	14	100				
P26 ¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo?	Tengo más dinero del que necesito	2	16,66	**P26 ¿Con cuales de estas frases estás de acuerdo?**	Tengo más dinero del que necesito	2	10,52
	Tengo dinero suficiente para mis necesidades	1	8,33		Tengo dinero suficiente para mis necesidades	6	31,57
	Tengo menos dinero del que necesito	9	75		Tengo menos dinero del que necesito	11	57,89
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 31 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

En la encuesta aplicada a los alumnos del 4to año del AEGB de la escuela José Ángel Palacios, en la pregunta 22¿Dónde están? 8 responde en su habitación equivale 32%, 3 en el cuarto de su hermano equivale 12%, 4 en el salón de estar, equivale 16% 7 en la habitación de sus padres equivale 28%, 1 en la cocina, equivale 4%, 1 en el cuarto de juegos, equivale 4%, 1 en otros sitios equivale 4% en la siguiente pregunta ¿Como consigues tu propio dinero? 1 paga semanal que equivale al 7,14%, 7 Cuando necesito algo pido y me danque equivale al 50%, 3 Hago algún trabajo en casaque equivale al 21,42%, 2 Hago algún trabajo fuera de casaque equivale al 14,28%, 1 no me dan dinero que equivale al 7,14%. En la pregunta 26¿Con cuales de estas frases estás de acuerdo? 2 Tengo más dinero del que necesito que equivale al 16,66%, 1 Tengo el dinero suficiente para mis necesidades que equivale al 8,33%, 9 Tengo menos dinero del que necesito que equivale al 75%.

En la encuesta aplicada a los alumnos del 5to año del AEGB de la escuela María Montessori, la pregunta 22, ¿Dónde están? 7 responde en su habitación equivale 21,21%, 5 en el cuarto de su hermano equivale 15,15%, 4 en el salón de estar, equivale 12,12% 14 en la habitación de sus padres equivale 42,42%, 1 en el cuarto de juegos, equivale 3,03%, 2 en otros sitios equivale 6, 06%, ¿Cómo consigues tu propio dinero? 2 paga semanal que equivale al 8,33%, 13 Cuando necesito algo pido y me danque equivale al 54,16%, 4 En cumpleaños, fiestas, Navidadque equivale al 16,66%, 2 Hago algún trabajo en casaque equivale al 8,33%, 3 Hago algún trabajo fuera de casaque equivale al 12,50%. En la pregunta 26 ¿Con cuales de estas frases estás de acuerdo? 2 Tengo más dinero del que necesitoque equivale al 10,52%, 6 Tengo el dinero suficiente para mis necesidades que equivale al 31,57%, 11 Tengo menos dinero del que necesitoque equivale al 57,89%. Las nuevas tecnologías han modificado también los métodos de aprendizaje, así como las formas de comunicación y de información, y han introducido cambios significativos en las normas de convivencia y de las relaciones personales y familiares.

Los niños manifiestan que el lugar más adecuado para colocar el ordenador es en su cuarto ya que la mayoría lo tiene allí, esto no es muy recomendado para estos niños son pequeños y deben estar bajo le vigilancia de un adulto, para apoyar en lo que el niño no puede, además tiene una linda virtud de la humildad para poder pedir a sus padres

cuando necesitan dinero, y se va que los alumnos se dan cuenta de la situaci0on económica de sus padres que tiene menos dinero de lo que necesitan y por lo tanto no se pueden crear necesidades.

El pediatra de Atención Primaria puede y debe jugar un papel esencial en la prevención de los efectos indeseables de los modernos medios audiovisuales, y ser un consejero eficaz para su buena utilización". (García, Pediatr Integral 2009;XIII(10):881-890). Los medios modernos son los que globalizan el conocimiento por lo que deben desarrollar su dependencia y su contenido de tal forma que contribuya a un desarrollo integral del conocimiento de quien lo utiliza.El mismo que depende directamente del factor socio-económico.

5.2.19 Libertad para elegir su medio tecnológico.

TABLA 19

P27, P28, P29							
Pregunta.	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 4to año AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to año AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**		**F**	**%**
P27 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?	Internet	4	33.33	**P27Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías**	Internet	5	26,31
	Televisión	5	41.66		Televisión	12	63,15
	No lo sé	3	25		No lo sé	2	10,52
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**
P28Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?	Internet	3	25	**P28Si tuvieras que elegir ¿con que te quedaría?**	Internet	6	31,57
	Teléfono Móvil	9	75		Teléfono Móvil	9	47,36
	No lo sé	0	0		No lo sé	4	21,05
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**
P29Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?	Videojuegos	9	75	**P29Si tuvieras que elegir ¿con que te quedaría?**	Videojuegos	13	68,42
	Televisión	2	16,66		Televisión	4	21,05
	No lo sé	1	8,3		No lo sé	2	10,52
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 31 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

De la encuesta realizada, en la pregunta 27 ¿si tuvieras que elegir con que te quedarías? Las opciones que tuvieron más porcentajes fueron las siguientes: los alumnos de 4to de básica responde que se quedaría con la Televisión 41.66 %, en la pregunta 28 en un 75% se quedaría con él y en la pregunta 29 en un porcentaje del 75%, videojuegos.

Mientras tanto los alumnos de 5t0 de básica en la pregunta 27 el 63,15% se queda con la televisión, en la pregunta 28 el 47,36% eligen el teléfono móvil y en la pregunta 29 el 68,42% se quedan con los videojuegos.

Mientras que la opción de Internet tuvo un 25% en 4to de básica y en 5to 31.57% frente a un 21, 05% de encuestados que no saben que elegir.

Como podemos observar en la tabla, a pesar de que los niños que pertenecen a sectores de mejores ingresos económicos poseen más tecnologías en sus hogares y de ellas hacen un mayor uso que los niños de sectores de menores ingresos, ni la cantidad ni el uso parecen influir en la "habilidad" desarrollada por tales alumnos en cuanto a desplegar otras formas de aprendizajes diferentes a las propuestas por la escuela.

Así mismo podemos manifestar que los niños de sectores de menores recursos económicos ven a las pantallas como una amenaza en el sentido de desplazar a los hombres por robots en el mercado laboral.

Mientras que los niños con mejores recursos económicos ven a la oferta televisiva relacionada con el entretenimiento. Los conductores y personajes que en ella aparecen forman parte de otro mundo diferente al de ellos, y ese mundo es el del espectáculo.

El entorno educativo debe fortalecer el desarrollo, no solo del conocimiento sino también, del desarrollo social y familiar, y contribuir a mejorar dichas relaciones El tipo de información disponible y de interés de los alumnos; los diferentes tipos de interacción y las nuevas ofertas tecnológicas; la colaboración familiar e institucional, este debe reunir varias condiciones: “la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial”3 (Hanesian 1983)

5.2.20 Decisiones de los niños que eligen sobre la tecnología.

TABLA 20

P30, P31							
Pregunta.	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 4to año AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to año AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**		**F**	**%**
P30 Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?	Teléfono Móvil	6	50	**P29Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías**	Teléfono Móvil	5	26,31
	Televisión	5	41.66		Televisión	12	63,15
	No lo sé	1	8,33		No lo sé	2	10,52
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**
P31Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?	Teléfono Móvil	1	8,33	**P30Si tuvieras que elegir ¿con que te quedaría?**	Teléfono Móvil	2	10,52
	Videojuegos	10	83,33		Videojuegos	14	73,68
	No lo sé	1	8,33		No lo sé	3	15,78
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 31 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGBE

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

En la pregunta ¿si tuvieras que elegir, con que te quedarías? Las respuestas han sido las siguientes: el 41% de 4to. Año de educación básica y el 63.15% del 5to. Año de educación básica escogen la televisión, seguidos con un 83.33% para 4to. Año de educación básica y 73.68% para 5to. Año de educación básica que corresponde a los videojuegos y por último con un 50% para 4to. Año de educación básica y 26.31% para 5to. Año que escogieron el teléfono móvil.

Como podemos observar en la tabla Nº 20 que para estos niños encuestados prefieren la telefonía móvil, ya es indispensable en el mundo para el negocio y para los niños también lo para su comunicación y juego, salir sin este pequeño aparato de casa, significa una ansiedad tremenda a lo largo del día, si no es que vuelven a casa por él. Este fenómeno ya se está presentando en todo tipo de asentamiento humano, independientemente del número de habitantes que posea el lugar, poseen un teléfono móvil, que es utilizado principalmente para enviar mensajes de texto cortos (SMS) y para comunicarse con la familia.

Con la tecnología tan avanzada, por medio de un teléfono móvil es posible entrar a Internet, revisar correo electrónico, bajar fotos, música, sonidos y está tan de moda el

comercio por medio de la telefonía móvil, que te puedes suscribir a diversos medios de información, los cuales tratan temas como: deportes, espectáculos, trivial, concursos, etc.
El entorno educativo debe fortalecer el desarrollo, no solo del conocimiento sino también, del desarrollo social y familiar, y contribuir a mejorar dichas relaciones El tipo de información disponible y de interés de los alumnos; los diferentes tipos de interacción y las nuevas ofertas tecnológicas; la colaboración familiar e institucional, este debe reunir varias condiciones: “la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial”3 (Hanesian 1983)

2. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

2.1 Uso de las redes sociales relacionadas con el internet.

Segundo grupo

Tabla 21

P7, P8, P9							
Pregunta	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?	Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo.	8	**80**	**P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?**	Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo	1	**12,5**
	Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	2	**20**		Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	4	**50**
	Leer, estudiar, irme a dormir	0	**0**		Leer, estudiar, irme a dormir	1	**12,5**
	Hablar con mi familia	0	**0**		Hablar con mi familia	2	**25**
	TOTAL	10	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P8 ¿Qué lees?	Nada	0	**0**	**P8 ¿Qué lees?**	Nada	0	**0**
	Solo las lecturas obligatorias del Colegio	3	**30**		Solo las lecturas obligatorias del Colegio	2	**25**
	Otras lecturas. libros, revistas o comics	7	**70**		Otras lecturas. libros, revistas o comics	6	**75**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P9 ¿Cuántas	Nada	0	**0**	**P9¿Cuánta**	Nada	0	**0**

horas al día estudias o haces la tarea entre semana?	30 minutos	1	**10**	**s horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**	30 minutos	**0**	**0**
	Entre 30 min y una hora	2	**20**		Entre 30 min y una hora	2	**25**
	Entre una y dos horas	5	**50**		Entre una y dos horas	3	**37,5**
	Entre dos y tres horas	2	**20**		Entre dos y tres horas	2	**25**
	Más de tres horas	0	**0**		Más de tres horas	1	**12,5**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 31 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGBE

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

A los alumnos del octavo año de educación básica con un 80% lo que más les gustaría hacer después de cenar es ir a su habitación navegar en el internet, escuchar música, leer o jugar solo. En la pregunta ¿Qué lees? el 70% contesta que revistas, lecturas, comics. El 50% de los encuestados manifiesta que utiliza entre una y dos horas semanales para estudiar o realizar sus tareas.

A los alumnos del noveno año de educación básica con un 50% lo que más les gustaría hacer después de cenar es navegar en el internet, escuchar música, leer o jugar en compañía de su familia. En la pregunta ¿Qué lees? el 75% contesta que revistas, lecturas, cómicas. En la pregunta 9 el 25% estudia entre treinta y una hora El 37.50% de los encuestados manifiesta que utiliza entre una y dos horas semanales para estudiar o realizar sus tareas y el otro 25% estudia entre dos y tres horas.

Como podemos observar la mayor parte de los encuestados prefiere navegar por el internet y de preferencia sólo no en compañía de su familia. De igual manera nos podemos dar cuenta que existe un bajo índice en cuanto a lectura se refiere, la mayor parte de los encuestados no ejercita la lectura, más bien prefieren estar escuchando música, jugando en la internet, chateando a través de las redes sociales o teléfonos celulares.

“La principal ventaja de estos modernos medios de comunicación es que transmiten informaciones de cualquier tipo y de forma instantánea. Su importancia aumenta con

servicios como Internet, la videoconferencia, el videoteléfono y el correo electrónico".Microsoft ® Encarta ® 2009.

5.2.22 Organización del tiempo y cuento lo dedicas el estudio.

Tabla 22

P10, P14, P15							
Pregunta	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?	Nada	0	**0**	**P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**	Nada	0	**0**
	30 minutos	3	**30**		30 minutos	1	**12,5**
	Entre 30 min y una hora	3	**30**		Entre 30 min y una hora	0	**0**
	Entre una y dos horas	3	**30**		Entre una y dos horas	1	**12,5**
	Entre dos y tres horas	1	**10**		Entre dos y tres horas	5	**62,5**
	Más de tres horas	0	**0**		Más de tres horas	1	**12,5**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?	En mi habitación	6	**60**	**P14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**	En mi habitación	7	**87,5**
	En la habitación de un hermano/a	0	**0**		En la habitación de un hermano/a	0	**0**
	En una sala de estudio	3	**30**		En una sala de estudio.	1	**12,5**
	En la sala de estar	1	**10**				
	En la cocina	**0**	**0**		En la sala de estar	**0**	**0**
					En la cocina	0	**0**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P15 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?	No	0	**0**	**P15 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**	No	2	**25**
	Si	10	**100**		Si	**6**	**75**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 31 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGBE

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

A los alumnos del octavo año de educación básica con un 30% utiliza entre 30 minutos a dos horas al día para hacer sus tareas. En la pregunta ¿En qué lugar hace la tarea? el 60% contesta que la realiza en su habitación. El 100% de los encuestados manifiesta que utiliza o se ayuda del ordenador e internet para realizar los deberes o estudiar.

A los alumnos del noveno año de educación básica con un 62.50% utiliza entre dos y tres horas al día para hacer sus tareas. En la pregunta ¿En qué lugar hace la tarea? el 87.50% contesta que la realiza en su habitación. El 75% de los encuestados manifiesta que utiliza o se ayuda del ordenador e internet para realizar los deberes o estudiar.

De acuerdo a los datos de estos alumnos encuestados, nos damos cuenta que si se dedican a su estudio y a realizar sus tareas unos poco y otros más tiempo su lugar de estudios es su cuarto ya que se concentren más que en otros lugares estos jóvenes manifiestan que Internet, facilitan el intercambio científico (permite consultar), facilitan la comunicación, la búsqueda de materiales mediante el uso de buscadores que conectan con facilidad a base de datos especializadas, a la par se convierten en valiosas herramientas para la colaboración y el intercambio a través de variantes de comunicación como, por ejemplo: chat, foros, mensajería electrónica, etc. Otras facilidades de las pantallas influyen en la educación y formación, como es el caso del uso de la computadora y los videojuegos como medios de enseñanza que permiten:

1. Que los sujetos utilicen la exploración directa como modo de aprendizaje, y con ello sean aprendices más activos.

2. El fomento de la "conectividad global", pues permiten que entren en contacto sujetos de diversos lugares, incluso de culturas diferentes, promoviendo el intercambio intercultural en el aprendizaje.

3. El uso de aulas y laboratorio virtuales, promoviendo el acceso a la realización de prácticas no siempre posibles en condiciones reales.

El entorno educativo debe fortalecer el desarrollo, no solo del conocimiento sino también, del desarrollo social y familiar, y contribuir a mejorar dichas relaciones El tipo de

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado en los últimos años, debidas especialmente a su "capacidad de interconexión a través de la Red". Esta nueva fase de desarrollo va a tener gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje (Gómez 2004

5.2.23 Que usos le das a tu móvil.

Tabla 23

P61, P62, P70							
Pregunta	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P61 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?	No lo sé	3	**30**	**P61 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**	No lo sé	5	**71,42**
	5 dólares o menos	2	**20**		5 dólares o menos	2	**28,57**
	Entre 10 y 20 dólares	2	**20**		Entre 10 y 20 dólares	1	**10,5**
	Entre 20 y 30 dólares	2	**20**		Entre 20 y 30 dólares	0	**0**
	Más de 30 dólares	1	**10**		Más de 30 dólares	0	**0**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P62 El móvil te sirve principal para….?	Hablar	7	**29,19**	**P62 El móvil te sirve principal para….?**	Hablar	7	**70**
	Enviar mensajes	6	**25**		Enviar mensajes	0	**0**
	Chatear	4	**16,66**		Chatear	1	**10**
	Navegar por internet	1	**4,16**		Navegar por internet	0	**0**
	Jugar	**2**	**8,33**		Jugar	**1**	**10**
					Como reloj o como despertador	**1**	**10**
	Como reloj o como despertador	**1**	**4,16**		Ver fotos y/o videos	0	**0**
					Hacer fotos	0	**0**
	Ver fotos y/o videos	**1**	**4,16**		Grabar videos	0	**0**
	Hacer fotos	**1**	**4,16**				
	Como agenda	**1**	**4,16**				

	TOTAL	**24**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
P70 Estas de acuerdo con alguna de estas frases	He utilizado el móvil para utilizar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien.	2	**22,22**	**P70 Estas de acuerdo con alguna de estas frases**	He utilizado el móvil para utilizar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien.	2	**28,57**
	Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto, o vídeo a través del teléfono móvil.	1	**11,11**		Alguna vez me han perjudicado con un 33mensaje, foto, o vídeo a través del teléfono móvil.	**0**	**0**
	Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	**3**	**33,33**		Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	**0**	**0**
	He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas	**1**	**11,11**		He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas	**1**	**14,28**
	No estoy de acuerdo con ninguna	**3**	**33,33**		No estoy de acuerdo con ninguna	**5**	**67,14**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 31 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGBE

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

De las preguntas realizadas a los alumnos del 8vo. Año de Educación general básica el 30% el 20% gasta cinco o menos el otro 20% gastan entre 10y 20 dólares mensuales, un 20% entre 20 y 30 dólares mensuales y un 10% más de treinta al mes, el 29.19% de los encuestados manifiesta que utiliza más el teléfono móvil para realizar llamadas telefónicas el 25% para enviar mensajes, el 16.66% para chatear. El 33.33% de los encuestados manifiesta que no está de acuerdo con ninguna de las frases puestas a consideración dentro de la encuesta y un 33.33% conocen alguna persona que están enganchado.

De las preguntas realizadas a los alumnos del 9no. año de Educación general básica el 71,42% no lo saben cuento gasta en su móvil, el 28,57% gasta cinco o menos el otro 210,50% gastan entre 10y 20 dólares mensuales mes, el 70% de los encuestados manifiesta que utiliza más el teléfono móvil para realizar llamadas telefónicas el 10% para chatear. El 67,14% de los encuestados manifiesta que no está de acuerdo con ninguna de las frases puestas a consideración dentro de la encuesta y un 28.57% utilizan el teléfono para enviar fotos.

Como se observa en los resultados de la tabla, la telefonía móvil también la utilizan los jóvenes para comunicarse con sus amigos y familiares por medio de llamadas y de los mensajes cortos y con la nueva metodología de escritura (SMS) con la cual nace una nueva forma de comunicarse con símbolos, abreviaciones de las palabras y tonos e imágenes.

Los teléfonos móviles o celulares han venido a generar un gran mercado para las empresas prestadoras de este servicio, a través de la moda de comunicación, donde todos debemos traer un teléfono móvil, los jovencitos caen en la mercadotecnia que se le esta dando a esta tecnología y son grandes consumidores de las tarjetas telefónicas para poder comprar información, tiempo aire y la conexión a la Internet.

Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente". (Martinez I. f., 2010)

5.2.24 Que actividad realizas en tu tiempo libre, que juegas.

Tabla 24

P71, P72, P73							
Pregunta	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P71Habitualmente ¿sueles jugar con	No	2	**20**	**P71Habitualmente ¿sueles**	No	4	**50**
	Si	8	**80**		Si	4	**50**

videojuegos o juegos de ordenador?	**TOTAL**	**10**	**100**	**jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**	**TOTAL**	**8**	**100**
P72 De la siguiente lista selecciona la consola que tengas	Play station 2	4	**33,33**	**P72 De la siguiente lista selecciona la consola que tengas**	Play station 2	3	**75**
	Play Station 3	1	**8,33**		Play Station 3	0	**0**
	Xbox 360	2	**16,66**		Xbox 360	0	
	Wii	1	**8,33**		Wii		
	PSP	**3**	**25**		PSP		
	Nintentos DS	**1**	**8,33**		Nintentos DS	**0**	**0**
					GameBoy	1	**25**
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**4**	**100**
P73 ¿Juegas con Play Station 2?	No	1	**10**	**P73 ¿Juegas con Play Station 2?**	No	1	**25**
	Si	9	**90**		Si	**3**	**75**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**4**	**100**

Fuente: Cuestionario 1 de 31 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGBE

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

De las preguntas realizadas a los alumnos del 8vo. Y 9no. año de Educación general básica el 80% y 50% manifiestan que si suelen jugar con videojuegos o juegos de ordenador; el 25% de los alumnos encuestados de 8vo año manifiestan que poseen PSP y el 75% de los encuestados de 9no año de educación básica manifiesta que posee Play Station 2. El 90% de los alumnos de 8vo juegan play station 2 y 75% del 9no manifiesta que si juega play station 2.

Los estudiantes del 8vo y del 9no tienen suficiente tiempo para distraer su mente en los juegos del ordenador, psp, play statio 2, Game Boy, pero el mismo tiempo estos jóvenes posee dichos juegos sea en su casa como en otros lugares y están al tanto de ellos.

No cabe duda de los cambios que los avances de la tecnología en general y de las pantallas en particular han provocado en las últimas décadas en todos los niveles sociales. Existe un ámbito como es la infancia en el que resulta particularmente interesante su análisis por sus repercusiones. Las pantallas representan un gran potencial para la educación, el entretenimiento, el desarrollo y formación en general de los niños y adolescentes que debe ser aprovechado. Sin embargo, las TIC también suponen

ciertos riesgos derivados de una utilización indiscriminada por parte de los niños y adolescentes con relación a ciertos contenidos inapropiados o un exceso de dependencia que podrían afectar negativamente dicha formación y desarrollo y que deben ser tenidos en cuenta y controlados.

El uso de videojuegos como actividad meramente lúdica "ha aumentado considerablemente y esto los ha convertido en objeto de muchos estudios acerca de sus ventajas, sus contraindicaciones y de sus repercusiones en la sociedad. En un estudio realizado por. Vara Robles y otros autores (2009) se valoró el desarrollo intelectual según la exposición al abuso de pantallas como la televisión, el ordenador o los videojuegos". (Ainhona Carmona, 2010)

5.2.25 Juegos que tienen en su casa.

Tabla 25

P74, P75, P76							
Pregunta.	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 9no de AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**	**F**		**%**
P74 ¿PlayStation 2 tienes algunos de estos juegos?	Pro Evolution Soccer	2	**18,18**	**P74 ¿PlayStation 2 tienes algunos de estos juegos?**	FIFA 08	1	**50**
	Fifa 08	1	**9,09**		FIFA 09	1	**50**
	Need of spedd	2	**18,18**				
	Pro Evalution Soccer	1	**9,09**				
	FIFA 09	3	27,27		**TOTAL**	**2**	**100**
	Grand thetf Auto	1	**9,09**				
	Los Simpson	1	**9,09**				
	TOTAL	**11**	**100**				
P75¿Juegas con Play Station 3?	No	3	**37,5**	**P75¿Juegas con Play Station 3?**	0	0	0
	Si	5	**62,5**		0	0	0
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**0**	**0**
P76PlayStation on 3¿Tienes algunos de estos juegos?	Pro Evolution Soccer	3	27,27	**P76PlayStation on 3¿Tienes algunos de estos juegos?**	0	0	**0**
	Call of Dutty	2	18,18				
	FIFA 09	1	9,09				
	Prince of Persia	2	18,18		**TOTAL**	**0**	**0**
	Pro EvolutionSoccer	1	9,09				
	Grand Theft Auto	1	9,09				
	FiFA 08	1	9,09				
	TOTAL	**11**	**100**				

Fuente: Cuestionario 74 a la 76 preguntas, aplicado al 8v0 de AEGB, y 9no de AEGBE

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

Como podemos observar los datos de la tabla, en la pregunta 74, el 27.27% de los alumnos encuestados del 8vo año de educación básica utilizan algunos juegos como es el FIFA 09, el 18% juega pro evolutión soccer y otro 18% juego neet of spedd, en la pregunta 75 el 62.5% juegan con play station 3, en la pregunta 76 el 18.18% juegan call of dutty, mientras que el 50% de los alumnos de 9no año de educación general básica utilizan el fifa 08 y 09. El 62.5% juegan con play station 3 y el 27.27% juegan pro evolution soccer.

De los resultados obtenidos con estos jóvenes encuestados del 8vo de básica tiene todos play statio 2 y el 3 y su mayoría juega, en cambio los de 9no de básica dos juegos que son del play statio 2 y los demás no posee, a pesar de ser más grandes en edad en experiencia, en cabio los más pequeños se dedican al juego, a divertirse y no quedarse atrás y estar al día en la tecnología.

Y de acuerdo a los datos obtenidos en la tabla en donde se indaga acerca de los juegos cibernéticos podemos decir lo siguiente:

Con las investigaciones que hemos venido realizando acerca del tema, hemos podido observar que el nivel de conexión a Internet por parte de los jóvenes es demasiado alto en comparación con un empleado normal en una empresa, donde su trabajo esta ligado a las conexiones en la red.

Los jóvenes se conectan a la red para revisar su correo electrónico, chatear, utilizar la mensajería instantánea (MSN), jugar, y en el último lugar se encuentra las actividades relacionadas con el estudio como investigar temas, acceder a bibliotecas, participar en congresos o jornadas virtuales, etc.

Muestra de ello puede ser la gran cantidad de trabajos de investigación y datos que podemos encontrar abordando este tema. Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente". (Martinez I. f., 2010)

5.2.26 Juegos que tiene en casa.

TABLA 26

P77, P78, P79							
Pregunta.	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 9no de AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**	**F**		**%**
P77 ¿Juegas con Xbox 3600?	No	3	**37,5**	**P77 ¿Juegas con Xbox 3600?**	No	3	**75**
	Si	5	**62,5**		Si	1	**25**
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**4**	**100**
P78Xbox 360 Wii ¿Tienes algunos de estos juegos?	Grand Theft Auto	1	14,28	**P78 Xbox 360 Wii ¿Tienes algunos de estos juegos?**	0	0	0
	Pro Evolution Soccer	1	14,28				
	FIFA 08	2	28,57		**TOTAL**	0	0
	Call of duffy	1	14,28				
	Assasin, s	1	14,28				
	Ninja Gaiden	1	14,28				
	TOTAL	**7**	**100**				
P79Juegas Nitendo Wii?	No	3	**75**	**P79Juegas Nitendo Wii?**	No	3	**75**
	Si	5	**25**		Si	1	**25**
	TOTAL	8	**100**		**TOTAL**	4	**100**

Fuente: Cuestionario 77 a la 79 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGBE

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

El 62.50% de los encuestados de los alumnos del 8vo año de educación básica contestan que si juegan con Xbox 3600, el 28.57% posee fifa 8 y el 75% no juega con nintendos Wii.

El 75% de los encuestados de los alumnos del 9no año de educación básica contestan que si juegan con Xbox 3600, y el 75% si juega con nintendos Wii.

En estos estudiantes encuestados vamos que el ordenador, forma parte de la vida de un estudiante, es indispensable, pero la actividad más realizada por los jóvenes, es: escuchar música, utilizar el procesador de textos y por último jugar, ya sea videojuegos o una partida de cartas.

Es aquí donde podemos evidenciar que existen ventajas y desventajas en el uso de las pantallas , solo hay que saber canalizar hacia donde hay que enfocar más la atención, y esto para los jóvenes el tener una computadora en casa es muy llamativo, los jóvenes más bien lo utilizan para jugar o para entrar a la red, pero no hay que generalizar, ya que

muchos otros los utilizan de la manera correcta y llevan a cabo sus investigaciones y trabajos escolares, toman cursos de computación para así sacar el mayor provecho de los ordenadores y saber utilizarlos.

. En un estudio realizado por. Vara Robles y otros autores (2009) se valoró el desarrollo intelectual según la exposición al abuso de pantallas como la televisión, el ordenador o los videojuegos". (Ainhona Carmona, 2010)

5.2.27 Con que juegos te entretienes en casa o fuera de ella.

TABLA 27

P80Nintendo Wii ¿Tienes algunos de estos juegos?	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 8vo de AEGB)			Grupo 2: 9 años (Aplicado a 9no de AEGB)			
	Opción	F	%	Opción	F		%
	Wii Play	2	**20**		No	4	**100**
	Mario Kart	3	**30**	**P80 Nintendo Wii ¿Tienes algunos de estos juegos?**			
	Super Mario Galaxi	2	**20**				
	Mario y Snic	2	**20**				
	Mario Party 8	1	**10**				
	TOTAL	10	**100**		**TOTAL**	4	100
P81 ¿Juegas con la PSP?	No	4	**50**	**P81 ¿Juegas con la PSP?**			
	Si	4	**50**				
	TOTAL	**8**	**100**				
P82 ¿Tienes algunos de estos juegos?	Pro Evolution Soccer	1	**20**	**P82 ¿Tienes algunos de estos juegos?**	No	3	**75**
	FFA 08	3	**60**		Si	1	**25**
	Los Simpson	1	20		**TOTAL**	4	100
	TOTAL	**5**	**100**				

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al 8vo y 9no de AEGB.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

El 30% de los encuestados que corresponden al 8vo año de educación básica manifiestan que poseen varios juegos entre ellos la mano kart, el 50% juega con la PSP y el 60% poseen fifa 08.

El 100% de los encuestados que corresponden al 9no año de educación básica manifiestan que no poseen ningún juego mientras que el 75% manifiestan que no poseen algunos de éstos juegos.

El nivel de tecnología de un hogar, lo determinan en gran medida los jóvenes, ya que ellos influyen en las decisiones de compra de la computadora, telefonía móvil, contratar los servicios de Internet, aparatos de sonido, televisores, reproductores de películas, etc.

Convencen a sus padres de que todo lo anterior es muy necesario para sus estudios y que lo utilizaran para ello, pero la mayoría de los casos es que los utilizan más bien para actividades no relacionadas con la preparación académica o sea se dedican a jugar y a lo mejor obligándoles a comprar a sus padres.

El pediatra de Atención Primaria puede y debe jugar un papel esencial en la prevención de los efectos indeseables de los modernos medios audiovisuales, y ser un consejero eficaz para su buena utilización" (García, 2009)

5.2.28 Tiempo que te dedicas al juego.

TABLA 28

P83, P84, P85							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 8vo de AEGB)			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 9no de AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
P83 ¿Juegas PSP?	No	4	**50**	**P83 ¿Juegas PSP?**	No	3	**100**
	Si	4	**50**				
	TOTAL	8	100		**TOTAL**	3	**100**
P84 ¿PSP tiene alguno de estos juegos?	Pro Evolution Soccer 2008	1	**20**	**P84 ¿PSP tiene alguno de estos juegos?**			
	FIFA O8	3	**60**				
	Los Simpson – el videojuego	1	20				
	TOTAL	**5**	**100**				
P85 ¿Juegas DS?	No	2	**66,66**	**P85 ¿Juegas DS?**	No	3	**75**
	Si	1	**33,33**				
	TOTAL	3	100		**SI**	1	25
					TOTAL	4	100

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al 8vo y 9no de AEGB.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la pregunta 83¿juegas psp? Los alumnos del 8vo de básica el 50% juega y el otro 50% no juega, en la pregunta 84 ¿psp tiene alguno de estos juegos? El 60% tiene fifa 8, el 20% los Simpson y el 20% tiene pro evolution.

Los estudiantes del 9no de básica responde a la pregunta 83¿juegas con psp? el 100% no juega, y en la pregunta 85, 75% no juega y un 25% si lo hace.

Los diferentes videojuegos están al alcance de estos alumnos encuestados, mediante el internet o programas pagados y los dan sus padres o por sí mismo . Es uno de los servicios puestos a la Sociedad para que, proporcione para los motores de búsqueda, como Google o Yahoo, que son herramientas que permiten extraer información donde las palabras que mejor los representan. Estas palabras las almacenan en un índice y sobre este índice se realiza la consulta. Permite encontrar recursos (páginas web, foros, imágenes, vídeo, ficheros, etc.) asociados a combinaciones de palabras. Los resultados de la búsqueda son un listado de direcciones web donde se detallan temas relacionados con las palabras clave buscadas. (Gonzales, I.F 2010)

5.2.29 juegos que tiene su ordenador.

TABLA 29

P86, P87, P88							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado 8vo AEGB)			**Grupo 2: 9 años (Aplicado 9no de AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
P86 ¿Juegas con el ordenador?	NO	6	**75**	**P86 ¿Juegas con el ordenador?**	No	4	100
	SI	2	**25**				
	TOTAL	8	100		**TOTAL**	4	**100**
P87 ¿Su ordenador tiene alguno de estos juegos?	Los Simpson	1	**100**	**P87 ¿Su ordenador tiene alguno de estos juegos?**			
	TOTAL	**1**	**100**		**TOTAL**		
P88 ¿De lunes a viernes	Menos de una hora	3	**37.5**	**P88 ¿De lunes a viernes cuanto tiempo**	Menos de una hora	2	50
	Entre una hora y dos	3	**37,5**				
	Mas de dos horas	1	**12,5**		Entre una hora y dos	1	25
	No lo se	1	12,5		No lo se	1	25
	TOTAL	**8**	**100**				

cuanto tiempo utilizas para jugar video juegos?				**utilizas para jugar video juegos?**	**TOTAL**	**4**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al 8vo y 9no de AEGB.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

En la pregunta 86, los alumnos del 8vo de básica en un 75% no juega con su ordenador y el 25% si lo hace, el 100% responde a la pregunta 87 y dice que si tiene su ordenador juegos como es los Simpson, en la pregunta 88, 37.5% responde que juega menos de una hora y el otro 37.5%, juega entre una hora a dos.

Los alumnos del 9no el 100% juega con su ordenador, el 50% juega menos de una hora, el 25% juega entre una hora y dos y el 25% no lo sabe.

Podemos decir que la tendencia a usar las TIC se da en todas las edades, sin embargo, en la adolescencia como es en estos alumnos encuestados es donde se aprecia un mayor incremento, debido a que las han incorporado de manera habitual en su vida, utilizándolas como herramientas de interacción, información, comunicación y conocimiento.

Los padres siempre están pendientes que sus hijos estén protegidos de algunos medios como es el caso de los programas de pueden causar daño al niño o al joven, los programas de alto riesgo son los programas delictivos que los encontramos en las pantallas y los programas pornográficos que también causan mucho daño a la comunidad educativa, porque los jóvenes ya no se cohíben de dichos programas piensan que pueden hacer lo mismo que observan en la pantallas.

“Deban desarrollarse estrategias para concienciar a las familias sobre los efectos perjudiciales del abuso de pantallas, tanto de los asociados al sedentarismo y a los contenidos negativos, como del daño sobre el desarrollo intelectual que produce el abuso de los juegos electrónicos” (Roblesa, 2009

5.2.30 A que lo dedicas tu tiempo libre.

TABLA 30

P89, P90, P100							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado 8vo de AEGB)			Grupo 2: 9 años (Aplicado 9no de AEGB)			
	Opción	F	%	Pregunta	Opción.	f	%
P89 ¿Cuánto tiempo utilizas el sábado y domingo para los video juegos?	Menos de una hora	3	**37,5**	P89 ¿Cuánto tiempo utilizas el sábado y domingo para los videos juegos?	Menos de una hora	2	50
	Entre una y dos horas	3	**37,5**		Más de dos horas	1	25
	Más de dos horas	2	25		No lo se	1	**25**
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	4	**100**
P90 ¿tienes juegos pirateados?	No, ninguno	3	**37,5**	P90 ¿ tienes juegos pirateados?	No ninguno	3	75
	Sí, tengo alguno	3	**37,5**		Sí, tengo alguno	**1**	**25**
	Si, casi	2	**25**		**TOTAL**	**4**	**100**
	TOTAL	**8**	**100**				
P100¿Cuántos televisores tienes en casa?	Uno	2	20	P100 ¿Cuántos televisores tienes en casa?	Uno	2	**25**
	Dos	3	30		Dos	6	**75**
	Tres	2	**20**				
	Más de tres	3	**30**		**TOTAL**	8	100
	TOTAL	**10**	**100**				

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al 8vo y 9no de AEGB.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la pregunta 89 ¿Cuánto tiempo utilizas el sábado y domingo para los videos juegos? Loa estudiantes en 37.5% manifiesta que utilizan menos d una hora, el otro 37.5% entre una y dos horas, en la pregunta 90 37.5% no tiene ninguno el otro 37.5% si tiene alguno, En la pregunta 100 ¿cuentos televisores tienes en casa? El 30% tiene más de tres y otro 30% tiene dos.

Los alumnos de 9no de básica dicen que los domingos lo dedican a los videos juegos menos de una hora 50%, el 25% más de dos horas y el otro 25% no lo saben, en la

pregunta 90 el 75% si tiene algún juego pirateado, en la pregunta 100, el 75% tiene dos televisores.

Como podemos observar los resultados obtenidos en la tabla anterior, si bien los chicos de 8vo y 9no los fines de semana (sábado y domingo) no utilizan mucho tiempo para los videojuegos podemos decir que dentro del ámbito familiar, al reconocer la ventaja tecnológica que tiene la adolescencia sobre los adultos, se abre un nuevo espacio de participación en la familia. Así las pantallas, lejos de convertirse en un elemento de aislamiento, bien utilizadas podrían ser un canal de comunicación entre los miembros del hogar.

Dentro de las generaciones Interactivas frente al uso de pantallas. La Real Academia Española define al videojuego como un "dispositivo electrónico que permite, mediante mandos apropiados, simular juegos en las pantallas de un televisor o de un ordenador"

5.2.31 Cuanta importancia le das a la tecnología.

TABLA 31

P118, P119, P120							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado 8vo de AEGB)			**Grupo 2: 9 años (Aplicado 9no de AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
P118 ¿Te ayudas del ordenador o internet para estudiar?	SI	10	**100**	**P14 ¿Te ayudas del ordenador o internet para estudiar?**	No	2	**25**
	TOTAL	10	**100**		Si	6	75
					TOTAL	8	100
P119 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?	Internet; buscador	9	**60**	**P15 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?**	Internet, buscador	6	100
	Enciclopedia digital	2	**13,33**		**TOTAL**	**6**	**100**
	Word Power Point	4	**26,66**				
	TOTAL	**15**	**100**				
	Internet	9	90	**P118 ¿de cada pareja que te**	Internet	5	**62,5**
	Televisión	1	10		Televisión	3	**37,5**

P120 ¿de cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	**TOTAL**	**10**	**100**	**preguntamos a continuación que te gusta más?**	**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al 8vo y 9no de AEGB.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la pregunta 118 ¿Te ayudas del ordenador o internet para estudiar? Los estudiantes del 8vo de básica el 100% dice que si la ayuda el ordenador, en la P119 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? El 60% utiliza internet y el 26.66% utiliza Word power point, en la P120 ¿de cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 90% responde internet y el 10% televisión.

En la pregunta 118 ¿Te ayudas del ordenador o internet para estudiar? Los estudiantes del 9no de básica el 75% dice que si la ayuda el ordenador y el 25% dice que no, en la P119 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? El 100% utiliza internet en la P120 ¿de cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El62.5% responde internet y el 37.5% televisión.

El internet es uno de los servicios puestos a la sociedad y de manera especial a estos estudiantes los cuales son motores de búsqueda, como Google o Yahoo, que son herramientas que permiten extraer información a través de palabras que mejor los representan. Estas palabras las almacenan en un índice y sobre este índice se realiza la consulta. Permite encontrar recursos (páginas web, foros, imágenes, vídeo, ficheros, etc.) asociados a combinaciones de palabras. Los resultados de la búsqueda son un listado de direcciones web donde se detallan temas relacionados con las palabras clave buscadas. La información puede constar de páginas web, imágenes, información y otros tipos de archivos. Algunos motores de búsqueda también hacen minería de datos y están disponibles en bases de datos o directorios abiertos.

El uso de videojuegos como actividad meramente lúdica “ha aumentado considerablemente y esto los ha convertido en objeto de muchos estudios acerca de sus

ventajas, sus contraindicaciones y de sus repercusiones en la sociedad. En un estudio realizado por. Vara Robles y otros autores (2009)

5.2.35 que es lo que más le gusta tener en su casa.

TABLA 35

P119, P120, P121							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado 8vo de AEGB)			Grupo 2: 9 años (Aplicado 9no de AEGB)			
	Opción	F	%	Pregunta	Opción.	f	%
P119 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Internet	8	80	P119 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Internet	5	62,5
	Televisión	2	20		Teléfono móvil	3	37,5
	No lo sé						
	TOTAL	10	100		TOTAL	8	100
P120¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Internet	8	80	P120 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Internet	6	75
	Video juegos	1	10		No lo se	2	25
	No lo se	1	10		TOTAL	8	100
	TOTAL	10	100				
P121 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Video juegos	2	20	P121 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Video juegos	1	12,5
	Televisión	6	60		Televisión	3	37,5
					No lo se	4	50
	No lo se	2	20		TOTAL	8	100
	TOTAL	10	100				
P122 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Teléfono móvil	4	40	P122 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	1 teléfono móvil	5	62,5
	televisores	3	30		2. televisión	2	25
	No lo se	3	30		No lo se	1	12,5
					TOTAL	8	100
	TOTAL	10	100				

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al 8vo y 9no de AEGB.

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los alumnos del 8vo de básica dan respuesta a la P119 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? Responden el 80% internet y el 20% televisión, en la pregunta 120, el 80% prefiere internet, el 10% videos juegos y no lo saben responden 10%, en la P121 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 60% prefiere la televisión, el 20% no lo sabe y 20% videos juegos, en la pregunta 122 el 40% prefiere el teléfono móvil el 30% televisión y 30% no lo sabe.

Los alumnos del 9no de básica dan respuesta a la P119 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? Responden el 62.5% internet y el 37.5% teléfono móvil, en la pregunta 120, el 75% prefiere internet y no lo saben responden 25%, en la P121 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 37.5% prefiere la televisión, el 50% no lo sabe y 12,5% videos juegos, en la pregunta 122 el 62.5% prefiere el teléfono móvil el 25% televisión y 12.5% no lo sabe.

Los alumnos de estos cursos antes mencionados nos damos cuenta que ellos prefieren internet, televisión, teléfono móvil, videos juegos son los más utilizados por ellos, ya que están a diario en el uso.

También podemos evidenciar lo siguiente, las actividades que pueden realizarse por medio de las TIC en la educación resultan, por lo general, motivantes para los aprendices por su carácter lúdico, por el uso de recursos visuales (colores y figuras tridimensionales) y auditivos, entre otras ventajas. Y en el caso de los videojuegos, éstos favorecen el desarrollo de habilidades motoras, la toma de decisiones y el trabajo con aspectos procedimentales. Permiten, además, abarcar contenidos interdisciplinares, favoreciendo perspectivas integradoras en el aprendiz. En el caso de las computadoras, éstas sirven como soporte para la ejercitación y la sistematización de contenidos (entrenamiento del aprendizaje memorístico), pueden ser medio para el aprendizaje heurístico, al ser utilizadas como medio para la investigación.

Se valoró el desarrollo intelectual según la exposición al abuso de pantallas como la televisión, el ordenador o los videojuegos". (Ainhona Carmona, 2010)

5.2.36 Decisiones para elegir sus medios tecnológicos.

TABLA 36

P123, P124, P125							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado 8vo de AEGB)			**Grupo 2: 9 años (Aplicado 9no de AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
P123 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Teléfono móvil	4	**40**	**P123 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Teléfono móvil	5	**62,5**
	Televisión	**3**	**30**		Televisión	2	25
	No lo sé	**3**	**30**		No lo sé	1	12,5
	TOTAL	10	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P124 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Teléfono móvil	6	**60**	**P124 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Teléfono móvil	6	75
	MP3-4 - POD	3	**30**		MP3-4 - POD	**1**	12,5
	No lo se	1	**10**		No lo se	**1**	**12,5**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P125 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Play Station 3	5	50	**P125 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Play Station 3	1	**12.5**
	No lo se	5	**50**		No lo se	7	**87.5**
	TOTAL	10	100		**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al 8vo y 9no de AEGB.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la P123 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? Los alumnos de 8vo de básica responde 40% prefiere teléfono móvil, el 30% televisión y 30% no lo sabe, en la pregunta 124 responde el 60% teléfono móvil, 30% mp3 y 10% no lo saben, en la pregunta 125 el 50% play statio3 y el 50% no lo saben.

En la P123 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? Los alumnos de 9no de básica responde 62.5% prefiere teléfono móvil, el 25% televisión y 12.5% no lo sabe, en la pregunta 124 responde el 75% teléfono móvil, 12.5% mp3y 12.5% no lo saben, en la pregunta 125 el 12.5% play statio3 y el 87.5% no lo saben.

En estos alumnos vemos que ya toman decisiones para elegir y escoger lo que ellos más quiere tener y en que quieren entretenerse y lo que más les ayuda para su estudio y comunicación y los padres tiene que ayudar para que sus hijos escojan lo que más ayude a su formación como ser humano, e crecer en su vida espiritual e intelectual y no dar riendas suelta a los chicos sino vigilar lo que hacen, lo que ven y con quien están.

La tecnología, Ofrece al hombre la oportunidad de formación y desarrollo en cualquier época de su vida. Las instituciones educativas, tienen como misión la formación humana y la promoción cultural; y, están destinadas a cumplir los fines de la educación con sujeción a la Ley y su Reglamento. Dentro del estudio de tecnologías debe darse lineamentos a fin de que “deban desarrollarse estrategias para concienciar a las familias sobre los efectos perjudiciales del abuso de pantallas, tanto de los asociados al sedentarismo y a los contenidos negativos, como del daño sobre el desarrollo intelectual que produce el abuso de los juegos electrónicos” (Roblesa, 2009)

5.2.1. REDES SOCIALES Y PANTALLAS.

5.2.37 Uso de las redes sociales relacionadas con el internet.

Tercero grupo.

Tabla 37

P7, P8, P9							
Pregunta	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?	Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo.	4	**40**	**P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de**	Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo	4	**36,36**
	Navegar, jugar, ver	1	**10**		Navegar, jugar,	3	**27.27**

	la tele con mi familia			**cenar?**	ver la tele con mi familia		
	Leer, estudiar, irme a dormir	1	**10**		Leer, estudiar, irme a dormir	3	**27.27**
	Hablar con mi familia	4	**40**		Hablar con mi familia	1	**9.09**
	TOTAL	10	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**
	Nada	4	**33,33**		Nada	1	**9.09**
P8 ¿Qué lees?	Solo las lecturas obligatorias del Colegio	1	**8.33**	**P8 ¿Qué lees?**	Solo las lecturas obligatorias del Colegio	1	**9,09**
	Otras lecturas. libros, revistas o comics	7	**58,33**		Otras lecturas. libros, revistas o comics	9	**81.81**
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**
	30 minutos	3	**30**		30 minutos	**2**	**18.18**
P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?	Entre 30 min y una hora	1	**10**	**P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**	Entre 30 min y una hora	3	**27.27**
	Entre una y dos horas	5	**50**		Entre una y dos horas	3	**27.27**
	Más de tres horas	1	**10**		Más de tres horas	3	**27.27**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

Los resultados obtenidos con los alumnos de 2do de bachillerato con respecto a la P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar? El 40% dice que van a su habitación a navegar, jugar, escuchar música solo, un 40% le gusta hablar con su familia, el 10% va a estudiar y navegar con su familia, en la pregunta 8 tenemos que 58.33% le gusta leer otros libros, revistas, 33.33% no lee nada, en la P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana? el 50% estudia entre una y dos horas, el 30% 30 minutos, el 10% entre media hora y una y más de tres horas.

Los resultados obtenidos con los alumnos de 3ro de bachillerato con respecto a la P7 ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar? El 36.36% dice que van a su habitación a navegar, jugar, escuchar música solo, el 27.27% va a estudiar y navegar con su familia, en la pregunta 8 tenemos que 81.81% le gusta leer otros libros, revistas, 9.09% no lee nada, en la P9 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre

semana? el 27.27% estudia entre una y dos horas, el 27,27% entre una y dos horas, el 27.27% entre treinta minutos y una hora y más de tres horas el 27,27%.

Como podemos evidenciar en la tabla anterior, la mayor parte de los jóvenes encuestados les gustaría irse a su habitación a leer, navegar por el internet o escuchar música de preferencia solo, lo que nos da la pauta de que los padres de familia deberían involucrarse un poco más en las actividades que realizan sus hijos, en especial en conocer éste nuevo mundo llamado tecnología, para que puedan orientarlos en el buen uso de la misma.

"El ser humano es un ser social que debe están en relación con los demás, no es un ser materializado para que solo este en contacto con los recursos tecnológicos todo el tiempo, sino que tiene que despertar el interés de estar en unión con sus semejantes" (Blanca Tornero 2010)

5.2.38 Como distribuyes tu tiempo.

Tabla 38

P10, P14, P15							
P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
	Entre 30 min y una hora	5	**50**	**P10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**	30minutos	1	**9.09**
					Entre 30 min y una hora	2	**18.18**
	Entre una y dos horas	2	**20**		Entre una y dos horas	4	**36.36**
	Entre dos y tres horas	3	**30**		Entre dos y tres Horas	3	**27.27**
					Más de 3 horas	1	**9.09**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**
P14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la	En mi habitación	7	**70**	**P14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la**	En mi habitación	7	**63,63**
	En una sala de estudio	2	**20**		En una sala de estudio.	2	**18,18**
	En la sala de estar	1	**10**		En la sala de	2	**18,18**

haces habitualmente ?				**haces habitualmente?**	estar		
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**
P15 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?	No	0	**0**	**P15 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar?**			
	Si	10	**100**		Si	**11**	**100**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al 2do y 3ro bachillerato.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla 38, respecto a la pregunta 10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana? Los alumnos de 2do de bachillerato tenemos el 50% dice que estudia entre 30 minutos y una hora, el 30% entre dos y tres horas, en la P14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente? El 70% hace en su habitación, el 20% en la sala de estudio, en la P15 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar? El 100% si le ayuda el ordenador para su estudio.

Los datos obtenidos en la tabla 38, respecto a la pregunta 10 ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana? Los alumnos de 3ro de bachillerato tenemos, el 36.36% entre una y dos horas, el 27.27% entre dos y tres horas en la P14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente? El 63.63% hace en su habitación, el 18.18% en la sala de estudio, en la P15 ¿Te ayudas del ordenador o internet para realizar los deberes o estudiar? El 100% si le ayuda el ordenador para su estudio.

En los datos que constan en la tabla anterior podemos evidenciar lo siguiente, las actividades que realizarse los jóvenes de 2do y 3ero de bachillerato por medio de las TIC en la educación resultan, por lo general, motivantes para los aprendices por su carácter lúdico, por el uso de recursos visuales (colores y figuras tridimensionales) y auditivos, entre otras ventajas. Y en el caso de los videojuegos, éstos favorecen el desarrollo de habilidades motoras, la toma de decisiones y el trabajo con aspectos procedimentales.

Permiten, además, abarcar contenidos interdisciplinares, favoreciendo perspectivas integradoras en el aprendiz. En el caso de las computadoras, éstas sirven como soporte para la ejercitación y la sistematización de contenidos (entrenamiento del aprendizaje

memorístico), pueden ser medio para el aprendizaje heurístico, al ser utilizadas como medio para la investigación (García 2009).

5.2.39 Cuento consumes en tu móvil y para que lo usas.

Tabla 39

P61, P62, P70							
Pregunta	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P61 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?	No lo sé	3	**37,50**	**P61 ¿Sabes cuánto ganas mensualmente en el teléfono móvil?**	No lo sé	6	**60**
	5 dólares o menos	4	**50**		5 dólares o menos	3	**30**
	Entre 10 y 20 dólares	1	**12,50**		Entre 10 y 20 dólares	1	**10**
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
P62 El móvil te sirve principal para?	Hablar	10	**13.96**	**P62 El móvil te sirve principal para….?**	Hablar	10	**25.64**
	Enviar mensajes	8	**10.95**		Enviar mensajes	6	**15.38**
	Chatear	4	**5.47**		Chatear	4	**10.25**
	Navegar por internet	1	**1.63**		Navegar por internet	1	**2.56**
	Jugar	**8**	**10.95**		Jugar	**4**	**10.25**
					Como reloj o como despertador	**3**	**7.69**
	Como reloj o como despertador	**6**	**8.21**		Ver fotos y/o videos	2	**5.12**
					Hacer fotos	3	**7.69**
	Ver fotos y/o videos	**5**	**6.84**		Grabar videos	1	**2.56**
	Hacer fotos	**5**	**6.84**				
	Grabar videos	**5**	**6.84**		Como agenda	1	**2.56**
	Como agenda	**5**	**6.84**				
	Como calculadora	**6**	**8.21**		Como calculadora	**0**	**0**
	Escuchar música o la radio	**7**	**9.85**		Escuchar música o la radio	**2**	**5.12**
	Ver la televisión	**2**	**2.73**		Ver la televisión	**1**	**2.56**
	Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	**1**	**1.63**		Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	**1**	**2.56**

	TOTAL	**73**	**100**		**TOTAL**	**39**	**100**
P70 Estas de acuerdo con alguna de estas frases	He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas	**1**	**10**	**P70 Estas de acuerdo con alguna de estas frases**	He utilizado el móvil para utilizar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien.		
	No estoy de acuerdo con ninguna	**9**	**90**		Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.	**2**	**20**
	TOTAL	**10**	**100**		No estoy de acuerdo con ninguna	**8**	**80**
					TOTAL	**10**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los resultados obtenidos por los alumnos en la tabla respecto a la pregunta 61 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil? El 50% responde que gasta cinco o menos, el 37,50% no lo sabe, el 13.96% utiliza el teléfono para hablar, 10.95% para enviar mensajes, 10.95% para jugar, 9.85% lo utiliza para escuchar música, P70 ¿Estás de acuerdo con alguna de estas frases? El 90% no está de acuerdo con ninguna frase.

Los resultados obtenidos por los alumnos del 3ro de bachillerato en la tabla respecto a la pregunta 61 ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil? El 30% responde que gasta cinco o menos, el 60% no lo sabe, el 25.64% utiliza el teléfono para hablar, 15.38% para enviar mensajes, 10.25% para chatear, 7.69% lo utiliza para hacer fotos. P70 ¿Estás de acuerdo con alguna de estas frases? El 80% no está de acuerdo con ninguna frase.

El consumo de tecnología en estos jóvenes está a diario ya que hay muchas facilidades y sobre todo las generaciones interactivas se encuentran a la mano de los estudiantes, por medio de los teléfonos y el consumo de internet. La demanda de las TIC, depende directamente del mercado de consumo, de la oferta y de la demanda de tecnología.

"En este lugar de la web le ofrece diversos recursos para trabajar con sus alumnos y alumnas sobre el uso que hacen del teléfono móvil. Algunos de ellos, sobre todo los audiovisuales, ya estaban en Internet y lo que hemos hecho ha sido organizarlos y presentarlos formando parte de un todo. En otros casos, los hemos creado nosotros mediante páginas WEB:" "La Generación Interactiva en España" (2009) y "La Generación Interactiva

5.2.40 En que juegos te entretienes en tus tiempos libres.

Tabla 40

P71, P72, P73							
Pregunta	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción**	**F**	**%**
P71 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?	No	7	**70**	**P71 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?**	No	8	**72.72**
	Si	3	**30**		Si	3	**27.27**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**
P72 De la siguiente lista selecciona la consola que tengas	Play station 2	2	**50**	**P72 De la siguiente lista selecciona la consola que tengas**	Play station 2	1	**33.33**
	XBox 360	1	**25**		XBox 360	1	**33.33**
	Wii	1	**25**		GameBoy	1	**33.33**
	TOTAL	**4**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P73 ¿Juegas con Play Station 2?	No	2	**66.66**	**P73 ¿Juegas con Play Station 2?**	No	2	**66.66**
	Si	1	**33.33**		Si	**1**	**33.33**
	TOTAL	**3**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

De los jóvenes encuestados se obtiene los resultados siguientes: P71 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador? El 70% no suele jugar con su

ordenador y el 30% si lo hace, en la pregunta 72 el 50% tiene play station 2, un 25%xboo360 y 25% Wii, P73 ¿Juegas con Play Station 2? El 66.66 no juega y el 33.33% si juega.

De los jóvenes encuestados se obtiene los resultados siguientes: P71 Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador? El 72.72% no suele jugar con su ordenador y el 27,27% si lo hace, en la pregunta 72 el 33.33% tiene play station 2, un 33.33% xboo360 y 33.33% Game Boy, P73 ¿Juegas con Play Station 2? El 66.66 no juega y el 33.33% si juega.

En los datos que constan en la tabla N° 36 podemos evidenciar que los estudiantes lo utilizan su ordenador para muchas actividades, tares, juegos y sobretodo en su mayoría juegan play station 2 ya que lo tiene para su diversión, también tiene muchas de estas consolas como Wii, Game Boy etc. Y en el caso de los videojuegos, éstos favorecen el desarrollo de habilidades motoras, la toma de decisiones y el trabajo con aspectos procedimentales. Permiten, además, abarcar contenidos interdisciplinares, favoreciendo perspectivas integradoras en el aprendiz. En el caso de las computadoras, éstas sirven como soporte para la ejercitación y la sistematización de contenidos (entrenamiento del aprendizaje memorístico), pueden ser medio para el aprendizaje heurístico, al ser utilizadas como medio para la investigación.

Las nuevas tecnologías que existen en la actualidad presentan muchos riesgos en los estudiantes especialmente en edades comprendidas entre 6 a 18 años, porque pasan mucho tiempo frente a las pantallas, viviendo en muchos de los casos adicción a diferentes entretenimientos como: videojuegos, Internet, celulares ,etc.(Fernández, foros de generaciones Interactivas)

5.2.41 juegos que tiene en casa.

Tabla 41

P74, P75, P76							
Pregunta.	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**	**F**		**%**
P74 PlayStation 2. Tienes algunos de estos juegos	Pro Evolution Soccer 2008	1	**50**	**P74 PlayStation 2. Tienes algunos de estos juegos**	Los Simpson	1	**100**
	Need of speed	1	**50**				
	TOTAL	2	100		**TOTAL**	1	100
P75 ¿Play Station 3	Si	1	**66,66**	**P75 ¿Play Station 3**	No	2	66,66
	No	2	**33,33**		Si	1	33,33
	TOTAL	3	**100**				
P 76 PlayStation 3. Tienes algunos de estos juegos	Beijing 2008	1	**50**	**P 76 PlayStation 3. Tienes algunos de estos juegos**	**TOTAL**	3	100
	FIFA 09	1	**50**		Pro Evolution Soccer	1	100
	TOTAL	2	100		**TOTAL**	1	100

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Resultados obtenidos en la tabla son los siguientes: P74 PlayStation 2. ¿Tienes algunos de estos juegos? El 50% tiene Pro Evolution Soccer 2008 y el otro 50% tiene Need of speed en la P75 ¿Tiene Play Station 3? El 66.66% si tiene y el 33.33% no. En la pregunta 76, FIFA 9 tiene un 50% y el otro 50% tiene Beijing 2008.

Resultados obtenidos en la tabla son los siguientes: P74 PlayStation 2. ¿Tienes algunos de estos juegos? Los Simpson tiene 100% P75 ¿Tiene Play Station 3? El 66.66% si tiene y el 33.33% no. En la pregunta 76, el 100% tiene Pro Evolution Soccer.

De acuerdo a la información obtenida en la tabla podemos decir los siguiente: aceptamos la realidad acerca de esta "Revolución Tecnológica" ya que estos estudiantes están día a día con este contacto que ha traído consigo muchos beneficios al grado que no existan barreras para poder comunicarnos de una manera casi instantánea con personas que están del otro lado del mundo, el gran avance científico y tecnológico del cual hemos sido

partes y hemos visto como ha ido creciendo a pasos agigantados, nosotros como parte de la sociedad debemos de considerar todas las ventajas que tiene para la vida diaria el uso de las nuevas pantallas y por tal motivo debemos instruir a la juventud y a la niñez al uso adecuado del ordenador, telefonía móvil e Internet, para que sean utilizados de la mejor manera y no creen adicciones ni conductas negativas. Las nuevas tecnologías audiovisuales tienen, como hemos visto, muchos aspectos positivos, pero también tienen aspectos negativos. El reto es educar a niños Y adolescentes para que aprendan a hacer un uso adecuado de ellas, sin demonizarlas" (García 2009)

5.2.42 Que juegos tienes y conoces.

Tabla 42

P77, P78, P79							
Pregunta.	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Opción**	**F**		**%**
P77 Juegas con el XBOX 3600	NO	3	**100**	**P77 ¿Tiene alguno de estos juegos?**	No	3	100
	TOTAL	3	**100**		TOTAL	3	100
P78 ¿XBOX 360. Tienes algunos de estos juegos?	Hallo 3	3	**75**	**P78 XBOX 360. Tienes algunos de estos juegos?**	0	0	**0**
	FIFA 08	1	**25**		0	0	**0**
	TOTAL	4	100		**TOTAL**	0	0
P79Juegas Nintendo Wii?	No	3	**100**	**P79 ¿Nitendo Wii Tiene alguno de estos juegos?**	No	3	**100**
	TOTAL	3	**100**		**TOTAL**	3	100

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los resultados de esta tabla son los siguientes en la P77 ¿Juegas con el XBOX 3600? Loe estudiantes responde que no el 100%, en la siguiente pregunta P78 ¿XBOX 360. ¿Tienes algunos de estos juegos? El 75% dice que tiene hallo 3y el 25% FIFA 8, en la pregunta 78, los chicos dicen que no juega con nintendos Wii.

Los resultados de esta tabla son los siguientes en la P77 ¿Juegas con el XBOX 3600? Loe estudiantes responde que no el 100%, en la siguiente pregunta P78 ¿XBOX 360. ¿Tienes algunos de estos juegos?, en la pregunta 78, los chicos dicen que no juega con nintendos Wii.

Cómo lo habíamos señalado anteriormente la mayoría de los encuestados utiliza el internet más para fines de ocio que para fines académicos, como podemos observar en la tabla, al internet más se lo utiliza para juegos y para descargar música. De ahí la necesidad de un profesorado preparado en incorporar a las pantallas en la enseñanza de los alumnos y sobre todo de orientarlos para el uso adecuado en las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Muestra de ello puede ser la gran cantidad de trabajos de investigación y datos que podemos encontrar abordando este tema. Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social a ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente". (Martinez 2010)

5.2.43 Que juegos tiene tu PSP.

Tabla 43

	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)			Grupo 2: 9 años (Aplicado a 9no de AEGB)			
P80 ¿Nintendos Wii?	**Opción**	**F**	**%**	**Opción**	**F**		**%**
	Mario Kart	1	**50**	**P80 ¿Nintendo Wii?**	0	0	**0**
	Súper Mario Galaxy	1	**50**				
	TOTAL	2	**100**		**TOTAL**	0	0
P81 ¿Juegas con el PSP?	No	2	**66,66**	**P81 ¿Juegas con el PSP?**	No	3	100
	Si	1	**33,33**		Total	3	100
	TOTAL	3	**100**				
P82¿ PSP tiene alguno de estos juegos?	Ninguno	1	**100**	**P82 ¿PSP tiene alguno de estos juegos?**	no	1	**100**
	TOTAL	1	100		**TOTAL**	1	100

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la tabla 43 observamos los siguientes resultados, en la pregunta 80 los alumnos en un 50% tiene Súper Mario Galaxy y 50% tiene Mario Kart, en la siguiente P81 ¿Juegas con el PSP? Que no el 66.66% y si el 33.33%, en la pregunta 86 el 100% no tiene ningún juego.

En la tabla 43 observamos los siguientes resultados, en la siguiente P81 ¿Juegas con el PSP? Que no el 100% en la pregunta 86 el 100% no tiene ningún juego.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla podemos decir lo siguiente: el uso de la red es para la mayoría de nuestros alumnos, una instancia de entretenimiento más que una puerta de acceso al saber. Como tantas veces se ha dicho, este enfoque parcial del uso que se hace de la web, es uno de los aspectos que deberían revertirse desde los proyectos de Nuevas Tecnologías. No porque sea inadecuado ver a la red como un espacio para el esparcimiento o la interacción social, sino simplemente porque la red es mucho más que eso.

Por el contrario, también existen personas como Gómez del Castillo (2007) que defiende la infinidad de posibilidades didácticas que los videojuegos brindan al niño, para desarrollar su imaginación.

5.2.44 Juegos que loe tienes y utilizas.

Tabla 44

P83, P84, P85							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
P83 ¿Juegas con Nintendos DS?	No	2	**66,66**	**P83 ¿Juegas con Nintendos DS?**	No	3	**100**
	Si	1	**33,33**				
	TOTAL	3	100		**TOTAL**	3	**100**
P84 ¿Nintendos	New Super Mario	1	**50**	**P84 ¿Nintendos**	0	0	0
	Guitar Hero	1	**50**		0	0	0
	TOTAL	2	100		0	0	0

DS tienes algunos de estos juegos?				**DS tienes algunos de estos juegos?**	TOTAL	0	0
P85¿Juegas con Game Boy?	No	2	**66,66**	**P85¿Juegas con Game Boy?**	No	3	**100**
	Si	1	**33,33**				
	TOTAL	3	100		**SI**	0	0
					TOTAL	3	100

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Resultados obtenidos en la tabla que observamos son los siguientes: P83 ¿Juegas con Nintendos DS? Los estudiantes da los datos el 66.66% dice que no y el 33.33% si juega, 50% tiene New Super Mario y el otro 50% tiene Guitar Hero, en la P85¿Juegas con Game Boy? El 66.66 dice que no y el 33.33% dice que sí.
Resultados obtenidos en la tabla que observamos son los siguientes: P83 ¿Juegas con Nintendos DS? Los estudiantes da los datos el 100% dice que no, en la P85 ¿Juegas con Game Boy? El 100% dice que no.

Estos jóvenes son conscientes y saben sus ventajas y desventajas que tiene el perder el tiempo en juegos y no dedicarse a su estudio por tal motivo mucho de ellos no juegan y se dedican a realizar otras actividades, pero si hay jóvenes que en sus tiempos libre o dejan de hacer sus tareas pasan en los juegos, podemos decir que no es malo, pero el exceso si lo es. Un juego en red es un sofisticado programa que, instalado en un servidor permite la interacción de múltiples jugadores que, aliados o enfrentados entre sí persiguen un objetivo. Estos juegos, de complejas reglas y con frecuencia, prolongados en el tiempo, implican largas horas de interacción con la computadora (y con otros jugadores) en los que se desarrollan diferentes actividades que van desde el cálculos estratégicos, importantes despliegues logísticos, hasta destrezas lingüísticas o la manipulación psicológica de otros jugadores. Otro ejemplo significativo es el planteamiento que Richard Dawkins, etólogo y teórico evolutivo británico realizó en una de las conferencias. En ella planteó la posibilidad de llegar a comprender la teoría cuántica si desde que fuéramos pequeños senos mostrara a través de videojuegos cosas propias de esta teoría. (Ainhona Carmona, 2010)

5.2.45 Que haces en tus tiempos libres.

Tabla 45

P86, P87, P88							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
P86 ¿Juegas con Game Boy. Tienes algunos de estos juegos?	Boktai	1	**33,33**	**P86 ¿Juegas con Game Boy. Tienes algunos de estos juegos?**	0	0	0
	Final Fantasy	1	**33,33**				
	Mario Tennis	1	**33,33**		**0**	0	0
	TOTAL	3	100		**TOTAL**	0	**0**
P87 ¿Juegas con el ordenador?	No	2	**66,66**	**P87¿ Juegas con el ordenador**	No	3	100
	Si	1	**33,33**		Si	0	0
	TOTAL	3	100		**TOTAL**	**3**	**100**
P 88 Ordenador tiene algunos de estos juegos	**Sims 2 y sus Hobbies**	1	**33,33**	**P88 ordenador tiene alguno de estos juegos**	**0**	**0**	**0**
	Los Sims Cocina	1	**33,33**		**TOTAL**	**0**	**0**
	Sacred 2 Fallen Angel	1	**33,33**				
	TOTAL	3	**100**				

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla 45, los alumnos responde a la P86 ¿Juegas con Game Boy. **¿**Tienes algunos de estos juegos? El 33.33% Boktai 33.33% tiene Final Fantasy 33.33% Mario Tennis P87 ¿Juegas con el ordenador el 66.66% no juega con el ordenador y el 33.33% si lo hace, en la P88 Ordenador tiene algunos de estos juegos? Los alumnos responde que el 33.33% Sims 2 y sus Hobbies el otro 33.33% Los Sims Cocina y un 33.33% tiene Sacred 2 Fallen Angel.

Los datos obtenidos en la tabla 45, los alumnos del 3ero de bachillerato responde a la P87 ¿Juegas con el ordenador el 100% no juega con el ordenador y a las demás preguntas no responden.

Nos ha llamado mucho la atención saber que los jóvenes del 2do y 3ero de bachillerato utilizan su tiempo tan valioso en navegar en Internet para actividades de ocio y recreativas y no educativas. Así como existen ventajas en la utilización de este medio de comunicación (Internet), hay también bastantes desventajas.

De ahí que reiteramos nuevamente en la necesidad urgente de capacitar a los docentes en el uso de las TIC para a través de ellos poder orientar a los niños y adolescentes que forman en los diferentes establecimientos educativos.

Alfageme (2003), por otro lado, señala que los videojuegos pueden potenciar algunos aspectos como la memorización de hechos, “la comprensión lectora o la planificación de estrategias

5.2.46 Tiempo que utilizas para jugar.

Tabla 46

P89, P90, P100							
P89 De Lunes a viernes Cuanto Tiempo utilizas diariamente los videojuego?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Menos de una hora	3	**100**	**P89 De Lunes a viernes Cuanto Tiempo utilizas diariamente los videojuego?**	Menos de una hora	1	33,33
	Entre una y dos horas	0	**0**		Más de dos horas	1	33,33
	Mas de dos horas	0	0		Nada	1	33,33
	TOTAL	**3**	**100**		**TOTAL**	3	**100**
P90 ¿ El sábado o el domingo Cuánto tiempo utilizas diariamente los video juegos?	Entre una y dos horas	1	**33.33**	**P90 ¿El sábado o el domingo Cuánto tiempo utilizas diariamente los videos juegos?**	Entre una y dos horas	3	100
	Nada	2	**66,66**				
					TOTAL	**3**	**100**
	TOTAL	**3**	**100**				
P100 ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes	Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	1	33,33	**P100 ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases?**	Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	3	**100**

frases?	N o estoy de acuerdo con ninguna	2	66,66				
	TOTAL	**3**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los alumnos del 2do de bachillerato responden a la P89 De Lunes a viernes ¿Cuánto Tiempo utilizas diariamente los videojuego? Nos dicen lo siguiente el 100% juega menos de una hora, en la P90 ¿El sábado o el domingo Cuánto tiempo utilizas diariamente los video juegos? El 66.66% nos dice que nada, y el 33,33% entre una y dos horas, en la siguiente pregunta los estudiantes en un 66.66% no está de acuerdo con ninguna frase y el 33,33% dice que los videos juegos le permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real.

Los alumnos del 3ro de bachillerato responden a la P89 De Lunes a viernes ¿Cuánto Tiempo utilizas diariamente los videojuego? Nos dicen lo siguiente el 33.33%% juega menos de una hora, 33.33% más de dos horas y 33.33% nada, en la P90 ¿El sábado o el domingo Cuánto tiempo utilizas diariamente los video juegos? El 100% entre una y dos horas, en la siguiente pregunta los estudiantes responden el 100% dice que los videos juegos le permiten hacer cosas que no pueden hacer en la vida real.

De la información obtenida en la tabla podemos decir lo siguiente:Las actividades que los jóvenes declaran realizar con más frecuencia son: la informática, redes sociales, escuchar música y hablar con los amigos. Es interesante observar que leen muy poco, practican pocos juegos de mesa, excursionismo y la vida social (actividades tradicionalmente más de tipo cultural y de participación ciudadana).

A los jóvenes de hoy en día lo que más les agrada hacer es estar con los amigos, seguidamente hacer cosas con el ordenador y escuchar música. Es significativo el poco gusto por la lectura.

. Por ejemplo, afirma que los juegos de lucha pueden contribuir al desarrollo de la orientación espacial y el desarrollo psicomotor; los de estrategia y rol, a la reflexión de

valores y los de puzles y preguntas, entre otros, al razonamiento y a la lógica" (Carmona, 2010)

5.2.47 Con que decides quedarte.

Tabla 47

P118, P119, P120							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
P118 ¿Con cuál de estas frases estas de acuerdo?	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	**54,54**	**P118 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	4	**40**
	Tengo menos dinero del que necesito	5	**45,45**		Tengo menos dinero del que necesito	6	**60**
	TOTAL	**11**	**100**		TOTAL	10	100
P119 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Internet	11	**100**	**P119 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Internet	7	70
	Televisión	0	**0**		Televisión	**1**	**10**
	TOTAL	**11**	**100**		**No lo se**	**2**	**20**
					TOTAL	**10**	**100**
P120 ¿de cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Internet	10	90,90	**P120 ¿de cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Internet	8	**80**
	Teléfono Móvil				Teléfono Móvil	1	**10**
	No lo se	**1**	**9,10**		**No lo se**	**1**	**10**
	TOTAL	**1**1	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los resultados obtenidos son los siguientes:

En la P118 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? 54.54% dicen Tengo el dinero suficiente para mis necesidades y el 45.45% tengo menos dinero de lo que necesito, en la pregunta 119 los alumnos responde que el 100% le gusta el internet, lo mismo nos dicen en la pregunta 120 el 90.90% y un 9.10% no lo sabe.

Los resultados obtenidos son los siguientes:

En la P118 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo? 40% dicen Tengo el dinero suficiente para mis necesidades y el 60% tengo menos dinero de lo que necesito, en la pregunta 119 los alumnos responde que el 70% le gusta el internet, el 20% no lo sabe y un 10% les gusta televisión, lo mismo nos dicen en la pregunta 120 el 80% prefiere internet, un 10% teléfono móvil y un 10% no lo sabe.

Como podemos observar en la tabla, algo que no debemos pasar por alto es que no todos los jóvenes tienen acceso a las nuevas TIC, esto se debe a la economía familiar de sus padres, estos jóvenes tienen que estudiar y trabajar para poder salir adelante, y estos jóvenes no tienen el tiempo, ni la tecnología en su hogar para hacer parte de su vida cotidiana las TIC, por eso es parte fundamental que las instituciones educativas puedan brindar las herramientas necesarias para tener un buen nivel en el manejo, conocimientos y destreza en el uso de éstas, ya que hoy en día es fundamental saber operar un ordenador y navegar en Internet. Es por lo anterior que se debe tener conciencia por parte de los directivos de las instituciones educativas para brindar un soporte adecuado en estesentido a todos los estudiantes y pensar en invertir en las nuevas tecnologías.

La incorporación de las TIC en el proceso de mediación y la consecuente evolución en el concepto de enseñanza, fruto a su vez, de una transformación social, conmueve elementos para la propia organización, las características, necesidades e intereses del alumno, el tipo de cursos y evidentemente, la metodología y los medios técnicos que se utilizan para el proceso de aprendizaje (García Mantilla, 2004

5.2.48 Que pantallas prefieres tener.

Tabla 48

P121, P122, P123,124							
P121 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Internet	10	**9,90**	**P121 ¿De cada pareja que te preguntamos a**	Internet	6	**60**
	Video juegos	**0**	**0**		**Videojuegos**	3	30
	No lo sé	**1**	**9,1**				

que te gusta más?	TOTAL	11	**100**	**continuación que te gusta más?**	**No lo se**	**1**	**10**
					TOTAL	**10**	**100**
P122 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Video juegos	2	**18.18**	**P122 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Video juegos	2	22,22
	Televisión	7	**63,63**		Televisión	**5**	55,55
	No lo se	2	**18,18**		No lo se	**2**	**22,22**
	TOTAL	**11**	**100**		**TOTAL**	**9**	**100**
P123 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Teléfono Móvil	6	54.54	**P123 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Teléfono Móvil	3	**30**
	Televisión	4	36,36		Televisión	5	**50**
					No lo se	2	**20**
	No lo se	**1**	**9,10**		**TOTAL**	**10**	**100**
	TOTAL	**11**	**100**				
P124 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Teléfono móvil	6	54,54	**P124 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Teléfono móvil	**6**	**60**
	MP3-MP4-Pood	1	9,10		MP3-MP4-Pood	**4**	**40**
	No lo se	4	36,36		No lo se	**0**	**0**
	TOTAL	**11**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Resultados obtenidos en la P121 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 90.90% les gusta el internet, y el 9.10% no lo sabe, en la pregunta 122 los estudiantes contestan63.63% televisión, 18% no lo sabe y 18% videos juegos, los datos obtenidos en la pregunta 123 el 54.54% teléfono móvil, el 36.36% televisión, en la P124 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 54.54% teléfono, el 30.30% no lo sabe.

Resultados obtenidos en la P121 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 60% les gusta el internet, y el 30% videos juegos y un 10% no lo sabe, en la pregunta 122 los estudiantes contestan 55,55% televisión, 22,22% no lo sabe y 22,22% no lo sabe, los datos obtenidos en la pregunta 123 el 50% televisión, el 30%

teléfono y no lo sabe el 20%, en la P124 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 60% teléfono, el 40% mp3.

Los jóvenes de estos cursos superiores, deciden qué es lo que más les gusta tener, y nos damos cuentas que ellos prefieren internet como en primer lugar, luego televisión, teléfono móvil, estas pantallas son las más usados por estos jóvenes, que tienen la oportunidad de estar el día en la tecnología.

La tecnología, Ofrece al estudiante la oportunidad de formación y desarrollo en cualquier época de su vida. Las instituciones educativas, tienen como misión la formación humana y la promoción cultural; y, están destinadas a cumplir los fines de la educación con sujeción a la Ley y su Reglamento. Dentro del estudio de tecnologías debe darse lineamentos a fin de que "deban desarrollarse estrategias para concienciar a las familias sobre los efectos perjudiciales del abuso de pantallas, tanto de los asociados al sedentarismo y a los contenidos negativos, como del daño sobre el desarrollo intelectual que produce el abuso de los juegos electrónicos" (Roblesa, 2009)

5.2.49 Con que pentalla te quedas.

Tabla 49

P123, P124, P125							
	Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
P125 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Teléfono móvil	6	**54.54**	**P125 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Teléfono móvil	7	**70**
	Videojuegos	**0**	**0**		Videojuegos	1	10
	No lo sé	**5**	**45,45**		No lo sé	2	20
	TOTAL	11	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
P126 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?	Wii	2	**18.18**	**P126 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**	Wii	0	0
	PlayStation	1	**9,10**		PlayStation	**3**	30
	No lo se	8	**72,72**		No lo se	**7**	**70**
	TOTAL	**11**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
P127 ¿De cada pareja	PSP	2	18,18	**P127 ¿De cada**	PSP	0	**0**
	Nintendo DS	2	**18,18**		Nintendo DS	1	**10**
	No lo se	**7**	**63,63**		No lo se		

que te preguntamos a continuación que te gusta más?				**pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más?**		**9**	**90**
	TOTAL	**11**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**

Fuente: Cuestionario 2 de 126 preguntas, aplicado al **2do y 3ro bachillerato**.
Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los alumnos del 2do de bachillerato nos dicen en la pregunta 125, un 54.54% prefiere teléfono móvil, un 45.45% no lo sabe, en la P126 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 72.72% no lo sabe, el 18.18% se queda con Wii, y en la pregunta 127, el 63.63% no lo sabe, el 18.18% se queda psp y 18.18% nintendos.

Los alumnos del 3ro de bachillerato nos dicen en la pregunta 125, un 70% prefiere teléfono móvil, un 20% no lo sabe, en la P126 ¿De cada pareja que te preguntamos a continuación que te gusta más? El 70% no lo sabe, el 30% se queda con play station, y en la pregunta 127, el 90% no lo sabe, y 10% nintendos.

Según los resultados de esta investigación, las y los jóvenes manifiestan que las TIC influyen positivamente en su vida escolar si se utilizan para buscar información.

También se observa que una atención excesiva al teléfono móvil, provoca distracción y falta de concentración a la hora de estudiar. Con esto no queremos decir que el Internet o la telefonía móvil sean los causantes del fracaso escolar en niños y adolescentes, pero si reconocemos que es un factor que podría llegar a influir en un bajo rendimiento.

En el ámbito educativo muchos aspectos tienen ventajas e inconvenientes, por este motivo, se necesita un profesorado formado en este ámbito, que involucre a las TIC en la enseñanza de su alumnado y los oriente en un uso adecuado de ellas.
Resulta evidente que las TIC tienen un protagonismo en nuestra sociedad. La educación debe ajustarse y dar respuestas a las necesidades de cambio de la sociedad. Si queremos que nuestra sociedad no solo sea de la información, sino también del

conocimiento, será necesario trabajar desde un enfoque pedagógico para realizar un uso adecuado de las TIC, a través del cual la creación de comunidades de aprendizaje virtuales y el tratamiento de la información, la generación de nuevas estrategias de comunicación y de aprendizaje sean imprescindibles. Estas acciones únicamente pueden llevarlas a cabo profesionales preparados (Marques, Pere 20019).

5.3. REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

5.3.50. RELACIÓN DE LAS TECNOLOGIAS CON EL ENTORNO FAMILIAR

Primer Grupo

Tabla 50

P17, P18, P21,23							
P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 4to año AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to año AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	3	**27.27**	**P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**	No	6	**33,33**
	Si	**8**	**72,72**		Si	12	66,66
	Total	11	**100**		**TOTAL**	**18**	**100**
P18 ¿Con que aparatos juegas?	PlayStation 2	4	**44,44**	**P18 ¿Con que aparatos juegas?**	PlayStation 2	3	21,42
	PlayStation 3	3	**33,33**		PlayStation 3	**5**	35,71
	XBOX 360	1	**11,.11**		XBOX 360	**1**	**7,14**
	Nintendo DS	1	**11,11**		Ordenador	**4**	**28,57**
	TOTAL	**9**	**100**		PSP	**1**	**7,14**
					TOTAL	**14**	**100**
P21 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?	Uno	5	41,66	**P21 ¿Cuántos televisores que funcionan hay en tu casa?**	Uno	10	**52,63**
	Dos	3	25.		Dos	6	**31,57**
	Tres	**3**	25		Tres	1	**5.26**
	Cuatro o más	**1**	**8,33**		**Cuatro o más**	**2**	**10,52**
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**
P23 ¿Cuándo ves tele sueles estar con?	Solo	4	14,81	**P23 ¿Cuándo ves tele sueles estar con?**	Solo	**5**	**9,10**
	Mi Padre	6	22,22		Mi Padre	**14**	**25,46**
	Mi Madre	10	37,03		Mi Madre	**17**	**30,90**
	Algún Hermano	5	18,51		Algún Hermano	**12**	**21,81**
	Otro familiar	1	3,70		Otro familiar	**4**	**7,28**
					Un Amigo	**1**	**1,81**

	Un Amigo	**1**	**3,70**		**Otras Personas**	**2**	**3,63**
	TOTAL	**27**	**100**		**TOTAL**	**55**	**100**

Fuente: Cuestionario 17 a la 23 preguntas, aplicado al 4t0 de AEGB, y 5to de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

En este cuadro analizamos los siguientes datos en la P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador? 72.72% si juega con su ordenador y un 27.27% no, en la pregunta 18 con que aparatos juegas un 44.44% con play station, el 33.33% con play station 3 un 11.11 nintendos. En la pregunta 21 los chicos dicen en un 41.66% tiene un televisor, el 25% dos, 25% tres, en la siguiente pregunta P23 ¿Cuándo ves tele sueles estar con el 37.03% están con su madre un 22.22% con su padre, 18.51% con un hermano.

En este cuadro analizamos los siguientes datos en la P17 ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador? 66.66% si juega con su ordenador y un 33.33% no, en la pregunta 18 con que aparatos juegas un 35.71% con play station 3, el 28.57% ordenador, 21.42% con play station 2. En la pregunta 21 los chicos dicen en un 52.63% tiene un televisor, el 31.57% dos, 5.26% tres, en la siguiente pregunta P23 ¿Cuándo ves tele sueles estar con? El 30.90% están con su madre un 25.46% con su padre, 21.81% con un hermano.

No cabe duda de los cambios que los avances de la tecnología en general y de las TIC en particular han provocado en las últimas décadas en todos los niveles sociales. Existe un ámbito como es la infancia en el que resulta particularmente interesante su análisis por sus repercusiones. Las TIC representan un gran potencial para la educación, el entretenimiento, el desarrollo y formación en general de los niños y adolescentes que debe ser aprovechado. Sin embargo, las TIC también suponen ciertos riesgos derivados de una utilización indiscriminada por parte de los niños y adolescentes con relación a ciertos contenidos inapropiados o un exceso de dependencia que podrían afectar negativamente dicha formación y desarrollo y que deben ser tenidos en cuenta y controlados.

La incorporación de las TIC en el proceso de mediación y la consecuente evolución en el concepto de enseñanza, fruto a su vez, de una transformación social, conmueve elementos para la propia organización, las características, necesidades e intereses del

alumno, el tipo de cursos y evidentemente, la metodología y los medios técnicos que se utilizan para el proceso de aprendizaje (García Mantilla, 2004)

5.3.51. RELACIÓN DE LAS TECNOLOGIAS CON EL ENTORNO FAMILIAR

Segundo Grupo

Tabla 51

P11, P12, P13,18

P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	4	**40**	**P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**	No	4	**50**
	Si	**6**	**60**		Si	4	50
	Total	10	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P12¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?	Me ayudan mis hermanas	4	**57.14**	**P12 ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?**	Me ayudan mis hermanas	2	40
	Me ayuda mi padre	1	**14.28**		Me ayuda mi padre	**0**	0
	Me ayuda mi madre	2	**28.57**		Me ayuda mi madre	**3**	**60**
	Total	**7**	**100**		**TOTAL**	**5**	**100**
P13 ¿Cuándo haces la tarea en casa en qué lugar lo haces habitualmente?	En mi habitación	6	60	**P13¿Cuándo haces la tarea en casa en qué lugar lo haces habitualmente?**	En mi habitación	7	**87.5**
	En una sala de estudio	3	30		En una sala de estudio	0	**0**
					En la sala de estar	1	**12,5**
	En la sala de estar	**1**	**10**				
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P18 ¿Tienes ordenador en casa?	No	1	10	**P18¿Tienes ordenador en casa?**	No	**6**	**75**
					Si	**2**	**25**
	Si	9	90				
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario 11 a la 18 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

En la tabla 51 los alumnos de 8vo de básica responde a la P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea? Un 60% si tiene ayuda y un 40% no lo tiene, P12

¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? Éstos jóvenes dicen en un 57.14% le ayudan sus hermanos, el 28.57% su madre, y un 14.28% su padre. En la pregunta 13, los chicos responden en un 60% hace en su habitación, 30% en la sala de estudio y el 10% en la sala de estar. P18 ¿Tienes ordenador en casa? Un 90% si tiene y un 10% no tiene.

En la tabla 51 los alumnos de 9no de básica responde a la P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea? Un 50% si tiene ayuda y un 50% no lo tiene, P12 ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? Éstos jóvenes dicen en un 40% le ayudan sus hermanos, 60% su madre.. En la pregunta 13, los chicos responden en un 87.5% hace en su habitación, y el 12.5% en la sala de estar. P18 ¿Tienes ordenador en casa? Un 75% si tiene y un 25% no tiene.
Estos jóvenes viven en un ambiente familiar, con cariño y apoyo de sus padres y demás familiares, están pendientes de ellos para ayudarles en sus tareas y no los dejan solos, en su mayoría reciben más ayuda de su madre ya que ella pasa en las actividades de casa, mientras que sus padres como cabezas del hogar, sale a su trabajo y no pueden estar con sus hijos.

La familia es sin duda una institución social, ya que las relaciones determinadas por la unión intersexual, la procreación y el parentesco constituyen un sistema integrado en la estructura social con base en pautas estables en la sociedad. La función del derecho es tutelar adecuados mecanismos de control social de la institución familiar, asignando a sus miembros, como institución biológica debe participar directamente en el desarrollo de la educación. Existe mayor énfasis en esta fase sobre la ejecución que en el aprendizaje, dado que los cambios en la ejecución que ocurren se deben a variaciones provocadas por la tarea, más que a arreglos o ajustes internos.

El aprendizaje que ocurre durante esta fase probablemente consiste en: a) la acumulación de información a los esquemas preexistentes y b) aparición progresiva de interrelaciones de alto nivel en los esquemas.

. El reto es educar a niños
Y adolescentes para que aprendan a hacer un uso adecuado de ellas, sin demonizarlas". (García, 2009)

5.3.52 Lugar donde está tu ordenador.

Tabla 52

P19, P20, P21,22							
P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	En mi habitación	1	**11,11**	**P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**	En mi habitación	1	**50**
	En la habitación de un hermano	**1**	**11,11**		Es portátil	1	50
	En la habitación de mis padres	1	**11,11**				
	En la sala de estar	3	**33,33**				
	Es portátil	3	**33,33**				
	Total	**9**	**100**		**TOTAL**	**2**	**100**
P20 ¿Tienes internet en tu casa?	No	2	**22,22**	**P20 ¿Tienes internet en tu casa?**	No	1	50
	Si	7	**77,77**		Si	**1**	50
	Total	**9**	**100**		**TOTAL**	**2**	**100**
P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?	No lo se	1	16,66	**P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?**	No lo se	1	**100**
	Si tengo un filtro	1	16,66				
	Si tengo un antivirus	3	**50**				
	Si pero no lo sé que es	**1**	**16,66**				
	TOTAL	**6**	**100**		**TOTAL**	**1**	**100**
P22 ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo?	No	1	10	**P22 ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo?**	No	**5**	**62,5**
					Si	**3**	**37,5**
	Si	9	90				
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario 19 a la 22 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

Datos obtenidos en la pregunta 19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa? Los jóvenes de 8vo responden 33.33% en la sala de estar, 33.33% es portátil, 11.11% en su habitación. En la pregunta 20 un 77.77% si tiene internet en casa y el 22.22% no lo tiene, en la P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa? El 50% si tiene un antivirus, 16.66% si pero no lo sabe, un 16.16% no lo sabe. En la pregunta 22, el 90% si utiliza internet y un 10% no lo usa.

Datos obtenidos en la pregunta 19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa? Los jóvenes de 9no responden 50% en mi habitación50% es portátil. En la pregunta 20 un 50% si tiene internet en casa y el 50% no lo tiene, en la P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa? El 100% no lo sabe. En la pregunta 22, el 37.50% si utiliza internet y un 62.5% no lo usa.

Como podemos observar en la tabla, la mayoría de los encuestados poseen un computador y también tiene acceso al internet en casa, esto nos hace ver que hoy en día, es muy evidente que el uso de las TIC es muy necesario en todas las edades, son indispensables para el trabajo diario en las empresas, para las instituciones de gobierno, en las escuelas, en los negocios, en los hogares, etc.

Los crecientes cambios en la vida de los seres humanos, han hecho cambiar costumbres, tradiciones, ideologías e incluso la manera de actuar y de pensar y que no decir de los métodos empleados para la comunicación.

Sáez Vacas (1995), "la tecnología cambia rápidamente hasta la forma como vivimos, pero en cambio nuestras propias concepciones del mundo se modifican con pereza.

5.3.53 El uso del internet te trae problemas con la familia o amigos.

Tabla 53

P28, P44, P45,46							
P28 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Familia	1	**8,33**	**P28 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet?**	Amigos	1	**33,33**
	Amigos	1	**8,33**		Estudios	1	**33,33**
	Deporte	**1**	**8,33**		Televisión	1	**33,33**
	Lectura	1	**8,33**				
	Televisión	5	**41,66**				
	Videojuegos	1	**8,33**				
	Nada	**2**	**16,66**				
	Total	**12**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P44 ¿Estás de acuerdo con algunas	Creo que puedo poner cualquier foto/video mío en internet	5	**50**	**P44 ¿Estás de acuerdo con algunas de la**	**No estoy de acuerdo con ninguna**	3	100

de la siguientes situaciones?	Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en Internet	1	**10**	**siguientes situaciones?**			
	No hay ningún problema que desconocidos sepan de mis aficiones o vida personal	1	**10**				
	Es divertido hablar con desconocidos a través d l internet	**1**	**10**		**TOTAL**	**3**	**100**
	No estoy de acuerdo con ninguna	**2**	**20**				
	Total	**10**	**100**				
P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?	No	7	77.77	**P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**	No	3	**100**
	si	2	22,22		si	0	**0**
	TOTAL	**9**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P46 ¿Por qué motivos?	Por el tiempo que paso conectado	1	50	**P46 ¿Por qué motivos?**	0	**0**	**0**
					0	**0**	**0**
	Por el momento del día que me conecto	1	50				
	TOTAL	**2**	**100**		**TOTAL**	**0**	**0**

Fuente: Cuestionario 28 a la 46 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Resultados obtenidos en la tabla 53 los datos son P28 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet? 41.66% quieta tiempo a la televisión, un 16.66% a nada, 8.33% a la familia, P44 ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes situaciones? El 50% Creo que puedo poner cualquier foto/video mío en internet, un 10% no tiene problema que desconocidos sepan de mi vida personal, un 20% no está de acuerdo con ninguna frase, en la pregunta 45, un 77.77% no discuten con sus padres y un 22.22 si lo discute por el uso del internet, pregunta 46, un 50% discuten por el tiempo que pasa conectado, un 50% por al momento del día que se conecta.

Resultados obtenidos en la tabla 53 los datos son P28 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet? 33.33% quieta tiempo a la televisión, un 33.33% a los amigos, un 33.33% a los estudios, P44 ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes

situaciones? El 100% no está de acuerdo con ninguna frase, en la pregunta 45, un 100% no discuten con sus padres.

Como podemos ver que los jóvenes pasa horas frente a las pantallas y de manera especial en el internet, por lo que quitan tiempo a su familia, estudios, amigos y a otras actividades, pero la mayoría no discute con sus padres por el tiempo que pasa frente a las pantallas.

La comunicación avanza dentro de los diferentes adelantos de la tecnología, la misma que globaliza el conocimiento a través de las redes sociales, los servicios que ofrecen las mismas, a través de las pantallas son los videojuegos, comunicaciones por redes sociales, interacción con el medio familiar. La correcta utilización de la tecnología puede contribuir de forma benéfica de los niños y adolescentes, dentro de la familia y el medio social, puesto que el uso inadecuado de dichos medios influye de forma negativa en le desarrollo personal e interpersonal de los niños y adolescentes. Sáez Vacas (1995), "la tecnología cambia rápidamente hasta la forma como vivimos, pero en cambio nuestras propias concepciones del mundo se modifican con pereza.

5.3.54 Tienes control de tus padres mientras estas frente a las pantallas.

Tabla 54

P47, P48, P49,98							
P47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	5	**55,55**	**P47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?**	No	3	**100**
	Si	4	**44,44**		Si	0	0
	Total	**9**	**100**		**Total**	**3**	**100**
P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectados/a a internet?	Me preguntan que estoy haciendo	6	**54,54**	**P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectados/a a internet?**	Me preguntan que estoy haciendo	2	**66,66**
	Echan un vistazo	1	**9,09**				
	Están en la misma mesa	1	**9,09**		Hacemos algo juntos	1	**33,33**
	Comprueban desde su compu	**1**	**9,09**		**Total**	3	**100**
	Hacemos algo juntos	**1**	**9,09**				

	No hace nada	**1**	**9,09**				
	TOTAL	**11**	**100**				
P49 ¿Cuándo navegas por internet ,según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer?	Comprar algo	4	28,57	**P49 ¿Cuándo navegas por internet ,según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer?**	Comprar algo	1	**33,33**
	Dar información personal	2	14,28		Dar información personal	1	**33,33**
					No me prohíben	1	**33,33**
	Acceder a una revista	1	**7,14**		**TOTAL**	**3**	**100**
	Ver videos o fotos	1	7,14				
	Enviar mensajes	1	7,14				
	Jugar	2	14,28				
	No me prohíben	3	21,42				
	TOTAL	**14**	**100**				
P98Si tus padres supieran de que van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?	Si con todos	6	75	**P98Si tus padres supieran de que van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**	Si con todos	**3**	**75**
	Algunos si, con otros no	2	25		Algunos si, con otros no	**1**	**25**
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**4**	**100**

Fuente: Cuestionario 28 a la 46 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los resultados obtenidos en la tabla 54 los estudiantes de 8vo de básica responden a la pregunta 47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet? El 55.55% dicen que no y el 44.45% dice que si, en la P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectados/al internet? 54.54% sus padres les preguntan qué están haciendo, 9.09% echan un vistazo, en la siguiente pregunta los, en la P98 Si tus padres supieran de que van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos? El 75% con todos, el 25% con algunos sí y con otros no.

Los resultados obtenidos en la tabla 54 los estudiantes de 9no de básica responden a la pregunta 47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet? El 100% dicen que no, en la P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectados/al internet? 66.66% sus padres les preguntan qué están haciendo, 33.33% hacemos juntos, en la siguiente pregunta los alumnos responden un 33.33%, dicen que por internet no pueden comprar algo, 33.33% no pueden dar información personal y un 33.33% no les prohíben nada, en la P98 Si tus padres supieran de que van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos? El 75% si con todos, el 25% con algunos sí y con otros no.

Los jóvenes encuestados, tienen mucha libertad por parte de sus padres, ya que no los controlan, el tiempo, los programas muchos les dan libertad y no los prohíben, ya que hay temas que ellos no deben ver, muy pocos padres si orientan a sus hijos lo que deben hacer y lo que no deben hacer por el internet. El uso de las Tic por parte de nuestros jóvenes y adolescentes, permite que los procesos de enseñanza y aprendizaje, se desarrollen en interacción con su medio social, el consumo de tecnología por medio del internet, es cotidiano dentro de las diferentes actividades no solo dela familia sino también en los procesos educativos, la buena utilización de las pantallas dependerá de la calidad del conocimiento.

La discrepancia entre el yo-actual y el yo-ideal fomenta la mejora personal a través del consumo. Observamos que el consumo es visto como un proceso capaz de satisfacer y construir la propia identidad de los sujetos (Luna y otros, 2004)

5.3.55 Tienes control por parte de tus padres cuando estas frente a las pantallas.

Tabla 55

P108, P109, P110,P112,p113							
P108 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	6	**60**	**P108Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**	No	3	**37,5**
	Si	4	**40**		Si	5	**62,5**
	Total	**10**	**100**		**Total**	**8**	**100**
P109 ¿Por qué motivos?....	Por el tiempo que paso viendo la tele	2	**50**	**P109 ¿Por qué motivos?....**	Por el tiempo que paso viendo la tele	4	**80**
	Por el momento del día en que veo la tele	2	**50**		Por el momento del día en que veo la tele	1	**20**
					TOTAL	**5**	**100**
	TOTAL	**4**	**100**				
P110 ¿Te castigan o premian con la tele?....	No	7	70	**P110 ¿Te castigan o premian con la tele?....**	No	7	**87,5**
	Si	3	30		Si	1	12,5
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P112 ¿Qué tipo de contenido de	Películas	10	43,4	**P112 ¿Qué tipo de contenido de**	Películas	**3**	**50**
	Dibujos animados	2	8,6				

televisión prefieres?			9	**televisión prefieres?**			
	Deportes	2	8,69		Documentales	**1**	**16,66**
	Series	4	17,3				
	Documentales	1	4,34		Programas del corazón	**1**	**16,66**
	Noticias	1	4,34				
	Programas del corazón	3	13,0		Reality Shows	**1**	**16,66**
	TOTAL	**23**	**100**		**TOTAL**	**6**	**100**
P113 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?	Me dejan ver todos los programas	**4**	**40**	**P113 ¿Hay algún problema que tus padres no te dejen ver?**	Me dejan ver todos los programas	**2**	**25**
					Si hay programas que no me dejan ver	**6**	**75**
	Si hay programas que no me dejan ver	**6**	**60**		**TOTAL**	**8**	**100**
	TOTAL	**10**	**100**				

Fuente: Cuestionario 28 a la 46 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla 55 los estudiantes responden a la P108 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV? Un 60% no y un 40% si discuten, en la pregunta 50 los motivos por lo que discuten el 50% por el tiempo y el otro 50% por el momento, en la P110 ¿Te castigan o premian con la tele? El 70% no le castigan y un 30% si, en la siguiente P112 ¿Qué tipo de contenido de televisión prefieres? El 43.40% ve películas, el 17.30% series, el 13% programas del corazón, en la siguiente pregunta 113, los alumnos responden en un 60% si hay programas que nos les dejan ver y un 40% les dejan ver todos los programas.

Los datos obtenidos en la tabla 55, los estudiantes responden a la P108 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV? Un 37.5% no y un 62.5% si discuten, en la pregunta 50 los motivos por lo que discuten el 80% por el tiempo y el otro 20% por el 12.5% si, en la siguiente P112 ¿Qué tipo de contenido de televisión prefieres? El 50% ve películas, el 16.66%documentales, el 16.66% programas del corazón, en la siguiente pregunta 113, los alumnos responden en un 75% si hay programas que nos les dejan ver y un 25% les dejan ver todos los programas.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla N° 56 podemos decir lo siguiente: el uso de la red es para la mayoría de nuestros alumnos, una instancia de entretenimiento más que una puerta de acceso al saber. Como tantas veces se ha dicho, este enfoque parcial del uso que se hace de la web, es uno de los aspectos que deberían revertirse desde los proyectos de Nuevas Tecnologías. No porque sea inadecuado ver a la red como un espacio para el esparcimiento o la interacción social, sino simplemente porque la red es mucho más que eso.

Y en este contexto en que la televisión como tradicional fuente de entretenimiento pierde prestigio y televidentes, los juegos en red poseen un lugar importante en determinadas poblaciones de alumnos. Un juego en red es un sofisticado programa que, instalado en un servidor permite la interacción de múltiples jugadores que, aliados o enfrentados entre sí persiguen un objetivo. Estos juegos, de complejas reglas y con frecuencia, prolongados en el tiempo, implican largas horas de interacción con la computadora (y con otros jugadores) en los que se desarrollan diferentes actividades que van desde el cálculos estratégicos, importantes despliegues logísticos, hasta destrezas lingüísticas o la manipulación psicológica de otros jugadores (García, 2009)

5.3.56REDES SOCIALES Y MEDIACIÓN FAMILIAR

5.3.56. RELACIÓN DE LAS TECNOLOGIAS CON EL ENTORNO FAMILIAR

Tercer Grupo

Tabla 56

P11, P12, P13,18							
P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?	**Grupo 1: 14-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 14-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	6	**60**	**P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**	No	6	**54,54**
	Si	**4**	**40**		Si	5	45,45
	Total	10	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**
	Me ayudan mis	2	**50**		Me ayudan	4	66,66

P12 ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?	hermanas			**P12 ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea?**	mis hermanas		
	Me ayuda mi padre	0	**0**		Me ayuda mi padre	**2**	33,33
	Me ayuda mi madre	2	**50**		Me ayuda mi madre	**0**	**0**
	Total	**4**	**100**		**TOTAL**	**6**	**100**
P13 ¿Cuándo haces la tarea en casa en qué lugar lo haces habitualmente?	En mi habitación	7	70	**P13 ¿Cuándo haces la tarea en casa en qué lugar lo haces habitualmente?**	En mi habitación	7	**87.5**
	En una sala de estudio	2	20		En una sala de estudio	2	**0**
					En la sala de estar	2	**12,5**
	En la sala de estar	**1**	**10**		**TOTAL**	**11**	**100**
	TOTAL	**10**	**100**				
P18 ¿Tienes ordenador en casa?	No	7	70	**P18 ¿Tienes ordenador en casa?**	No	**3**	**27,27**
					Si	**8**	**72,72**
	Si	3	30				
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**

Fuente: Cuestionario 11 a la 18 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

Los resultados obtenidos son los siguientes: P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea? El 60% responde que no y un 40% si tiene ayuda, en la pregunta 12, el 50% les ayudan sus hermanos y un 50% su madre en la, P13 ¿Cuándo haces la tarea en casa en qué lugar lo haces habitualmente? El 70% en su habitación, un 20% en la sala de estudio, y un 10% en la sala de estar. En la P18 ¿Tienes ordenador en casa? Un 70% si tiene ordenador y un 30% no tiene.

Los resultados obtenidos son los siguientes: P11 ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea? El 54.54% responde que no y un 45.45% si tiene ayuda, en la pregunta 12, el 66.66% les ayudan sus hermanos y un 33.33% su padre en la, P13 ¿Cuándo haces la tarea en casa en qué lugar lo haces habitualmente? El 87.5% en su habitación, y un 12.5% en la sala de estar. En la P18 ¿Tienes ordenador en casa? Un 72.72% si tiene ordenador y un 27.27% no tiene.

De acuerdo a la información obtenida en la tabla, la mayor parte de los niños y adolescentes realizan sus tareas acompañados de sus hermanos, en raras ocasiones los acompañan sus padres y en otras ocasiones realizan sus tareas solas.

En tal virtud podemos decir que la familia no queda ajena a estas transformaciones tecnológicas, muchos progenitores tienen una sensación de vértigo, desconocimiento, impotencia e incertidumbre en su vida cotidiana.

Podemos apreciar que esta aparente desventaja tecnológica de los progenitores respecto a sus hijas e hijos puede tener un efecto negativo, ya que lleva a que los progenitores se inhiban por su propio desconocimiento. Por otro lado, tiene un efecto positivo, debido a que se convierte en un elemento que puede aumentar la colaboración y la comunicación entre la familia y adolescentes.

El ordenador, la videoconsola y el teléfono móvil forman parte del equipamiento básico de la mayoría de los chicos en edad escolar. Internet ha marcado una auténtica revolución en los sistemas de comunicación constituyendo, por su extensión, y crecimiento exponencial, un fenómeno social de primera magnitud a nivel mundial. Para el mundo científico y el profesional, internet es una herramienta de extraordinaria importancia sólo comparable a la aparición de la imprenta. Es, además, un instrumento tecnológico de uso muy frecuente por parte de niños y jóvenes de todas las edades; las más de las veces como elemento de ocio y, en ocasiones, como ayuda para la adquisición de datos y conocimientos académicos" (García, 2009)

5.3.57 tienes un lugar adecuado para tu ordenador.

Tabla 57

P19, P20, P21,22							
P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	En mi habitación	0	**0**	**P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**	En mi habitación	3	**37,5**
	En la habitación de un hermano	**1**	33,33		En la habitación de un hermano	1	12,5
					En la sala de estar	2	25
	En la habitación de mis padres	0	0		En un cuarto de trabajo, estudio	**2**	**25**

					o similar		
					TOTAL	**8**	**100**
	En la sala de estar	2	66,66				
	Es portátil	0	0				
	Total	**3**	**100**				
P20 ¿Tienes internet en tu casa?	No	2	**66,66**	**P20 ¿Tienes internet en tu casa?**	No	3	37,5
	Si	1	**33,33**		Si	**5**	62,5
	Total	**3**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?	No lo se	0	0	**P21 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa?**	No lo se	1	**25**
	Si tengo un filtro	1	100		Si tengo un filtro	1	**25**
	TOTAL	**1**	**100**		Si tengo un antivirus	2	**50**
					TOTAL	4	**100**
P22 ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo?	No	2	20	**P22 ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo?**	No	1	9,09
					Si		
	Si	8	80			10	90,90
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**

Fuente: Cuestionario 19 a la 22 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

Datos obtenidos en la tabla 57, P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa? el 66.66% en la sala de estar, 33.33% en la habitación de un hermano en la P20 ¿Tienes internet en tu casa? 66.66% no tiene y un 33.33% si tiene, en la siguiente pregunta el 100% si tiene instalado un filtro, en le pregunta22 ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo? El 80% si utiliza y un 20% no usa internet.

Datos obtenidos en la tabla 57, P19 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa? el 25% en la sala de estar, 37.5% en mi habitación, el 25% en un cuarto de trabajo, P20 ¿Tienes internet en tu casa? 62.5% si tiene y un 37.5% no tiene, en la siguiente pregunta el 25% no lo sabe, 25% si tiene instalado un filtro y el 50% si tiene un antivirus, en le pregunta22 ¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo? El90.90% si utiliza y un 9.09% no usa internet.

Como podemos observar en las tabla la mayoría de los encuestados poseen un computador y también tiene acceso al internet en casa, esto nos hace ver que hoy en día, es muy evidente que el uso de las TIC es muy necesario en todas las edades, son

indispensables para el trabajo diario en las empresas, para las instituciones de gobierno, en las escuelas, en los negocios, en los hogares, etc.

Los crecientes cambios en la vida de los seres humanos, han hecho cambiar costumbres, tradiciones, ideologías e incluso la manera de actuar y de pensar y que no decir de los métodos empleados para la comunicación.

Las nuevas tecnologías han modificado también los métodos de aprendizaje, así como las formas de comunicación y de información, y han introducido cambios significativos en las normas de convivencia y de las relaciones personales y familiares."(García, 2009)

5.3.58 Tienes control de tus padres mientras estas frente a una pantalla.

Tabla 58

P28, P44, P45,46							
P28 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Familia	2	**14,28**	**P28 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet?**	Familia	3	**16,66**
	Amigos	0	**0**		Amigos	2	**11,11**
	Deporte	**4**	**28,60**		Estudios	4	22,22
	Lectura	2	**14,28**		Deporte	1	5,55
	Televisión	2	**14,28**		**Lectura**	**1**	**5,55**
	Videojuegos	2	**14,28**		Televisión	**2**	**11,11**
					Hablar por teléfono	**3**	**16,66**
	Nada	**2**	**14,28**		**nada**	**2**	**11,11**
	Total	**14**	**100**		**TOTAL**	**18**	**100**
P44 ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes frases?	No hay ningún problema	1	**12,5**	**P44 ¿Estás de acuerdo con algunas de la siguientes situaciones?**	Me pongo nervioso	3	30
	Es divertido hablar con desconocidos a través d l internet	2	**25**		No estoy de acuerdo con ninguna	**7**	**70**
	No estoy de acuerdo con ninguna	5	**62,5**		**TOTAL**	**10**	**100**
	Total	**8**	**100**				
P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?	No	4	50	**P45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**	No	6	**60**
	si	4	50		si	4	**40**
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
	Por el tiempo que	3	75		Por el tiempo	**4**	**100**

P46 ¿Por qué motivos?	paso conectado			**P46 ¿Por qué motivos?**	que paso conectado		
	Po lo que hago mientras estoy conectado	1	25				
	TOTAL	**4**	**100**		**TOTAL**	**4**	**100**

Fuente: Cuestionario 28 a la 46 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la tabla 58 tenemos los siguientes resultados, P28 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet? Los jóvenes de 2do de bachillerato dicen en un 28,60% al deporte, 14,28% a la lectura, 14.28% a la familia, 14.28% televisión, en la pregunta 44, el 62.5% no está de acuerdo con ninguna, 25% dice que es divertido hablar con desconocidos, en la pregunta 45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet? El 50% si lo discute con sus padres y el 50% no, en la pregunta 46 dicen por el tiempo 75% y el 25% por lo que hacen mientras está conectado.

En la tabla 58 tenemos los siguientes resultados, P28 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet? Los jóvenes de3ro de bachillerato dicen en un 22.22% familia, 16.66% hablar por teléfono, 16.66% a la familia, 11.11% televisión, en la pregunta 44, el 70% no está de acuerdo con ninguna, 30% dice que se pone nervioso, en la pregunta 45 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet? El 40% si lo discute con sus padres y el 60% no, en la pregunta 46 dicen por el tiempo que paso conectado100%.

Es necesario que se tome conciencia del desarrollo de la tecnología, en el desarrollo integral de nuestra sociedad, la tecnología contribuye al desarrollo social por medio de las diferentes tipos de pantalla, sin dichos medios informáticos no se puede desarrollar la comunicación y relaciones sociales, por lo que debe existir un adecuado uso de las mismas.

La correcta utilización de la tecnología puede contribuir de forma benéfica de los niños y adolescentes, dentro de la familia y el medio social, puesto que el uso inadecuado de dichos medios influye de forma negativa en le desarrollo personal e interpersonal de los niños y adolescentes.

La autoestima es un factor que ha sido ampliamente estudiado en el consumo patológico y a diferencia de lo que comúnmente se cree, ser un consumidor patológico no

necesariamente implica tener una autoestima baja. “Por ejemplo autores como O ‘Güin y Faber (en Rodríguez et al., 2005)

5.3.59 tienes control de tu familia.

Tabla 59

P47, P48, P49,98							
P47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	6	**75**	**P47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet?**	No	8	**80**
	Si	2	**25**		Si	2	20
	Total	**8**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectados/a a internet?	Me preguntan que estoy haciendo	2	**22,22**	**P48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectados/a a internet?**	Me preguntan que estoy haciendo	7	**63,6**
	Me ayudan se sientan con migo	1	**11,11**		Echan un vistazo	2	**18,1**
					Están en la misma habitación	1	**9,09**
	No hace nada	**6**	**66,66**		No hacen nada	1	**9,09**
	TOTAL	**9**	**100**		**Total**	11	**100**
P49 ¿Cuándo navegas por internet ,según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer?	Comprar algo	2	15,38	**P49 ¿Cuándo navegas por internet ,según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer?**	Comprar algo	2	10,52
	Dar información personal	4	30,79		Chatear o usar el Messenger	3	15,78
	Suscribirme en algo	1	7,69		Dar información personal	3	15,78
	Acceder a una revista	1	**7,69**		Acceder a una red social	2	10,52
					Ver videos o fotos	3	15,78
	Ver videos o fotos	1	7,69		Colgar videos	1	5,25
	Enviar mensajes	1	7,69		Enviar correos electrónicos	1	5,25
	Jugar	2	15,38		Jugar	2	10,52
	No me prohíben	1	7,69		No me prohíben	2	10,52
	TOTAL	**13**	**100**		**TOTAL**	**19**	**100**
P98Si tus padres	Si con todos	2	66,6	**P98Si tus padres**	Algunos si, con	**2**	**66,6**

supieran de que van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?			6	**supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**	otros no		**6**
	Algunos si, con otros no	1	33,33		No me dejarían jugar	**1**	**33,33**
	TOTAL	**3**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**

Fuente: Cuestionario 28 a la 46 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla 59 son los siguientes: P47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet? el 75% no le castigan y el 25% responde que si**,** en la pregunta 48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectados/a internet? El 66,66% no hacen nada, el 22.22% les preguntan qué están haciendo, en la pregunta 49,¿Cuándo navegas por internet ,según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer? El 30.79% dar información personal, 15,38% comprar algo, 15.38% jugar, en la siguiente pregunta 98 los chicos responden el 66.66% si los dejan jugar con todos y el 33.33% con algunos sí y con otros no.

Los datos obtenidos en la tabla 59 son los siguientes: P47 ¿Te premian o te castigan con el uso del internet? el 80% no le castigan y el 20% responde que si**,** en la pregunta 48 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectados/a internet? El 18.10% echan un vistazo, el 63.6% les preguntan qué están haciendo, en la pregunta 49, ¿Cuándo navegas por internet? , según tus padres ¿qué cosas no puedes hacer? El 15.78% chatear, 10.52% comprar algo, 15.78% dar información personal, en la siguiente pregunta 98 los chicos responden el 66.66% con algunos sí y con otros no y el 33.33% no los dejan jugar.

El uso de las Tic por parte de nuestros jóvenes y adolescentes, permite que los procesos de enseñanza y aprendizaje, se desarrollen en interacción con su medio social, el consumo de tecnología por medio del internet, es cotidiano dentro de las diferentes actividades no solo de la familia sino también en los procesos educativos, la buena utilización de las pantallas dependerá de la calidad del conocimiento.

Los factores psicológicos sobre los que queremos centrarnos son; autoestima, auto eficacia y ansiedad de rasgo y de estado. Revisando estudios anteriores encontramos que se constató que estas personas se caracterizan por su baja autoestima y falta de autocontrol, además de por padecer ansiedad y depresión (Blanca Tornero, 2010)

5.3.60 Te causa problema estar mucho tiempo frente a las pantallas.

Tabla 60

P108, P109, P110,P112,p113							
P108Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	6	**60**	**P108Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**	No	3	**30**
	Si	4	**40**		Si	7	**70**
	Total	**10**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P109 ¿Por qué motivos?....	Por el tiempo que paso viendo la tele	2	**40**	**P105 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?....**	Por el tiempo que paso viendo la tele	5	**71,42**
	Por los programas	3	**60**		Por el momento del día en que veo la tele	1	**14,28**
					Por los programas	**1**	**14,28**
	TOTAL	**5**	**100**		**TOTAL**	**7**	**100**
P110 ¿Te castigan o premian con la tele?....	No	10	90,9	**P106 ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?....**	No	7	**70**
	Si	1	9,09		Si	3	3
	TOTAL	**11**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
P112 ¿Qué tipo de contenido de televisión prefieres?	Películas	10	71,4	**P112 ¿Qué tipo de contenido de televisión prefieres?**	Películas	**6**	**23,07**
	Deportes	2	14,2		Dibujos animados	**4**	**15,38**
	Documentales	1	7,14		Deportes	**5**	**19,23**
	Reality Shows	1	7,14		Series	**3**	**11,53**
					Documentales	**2**	**7,69**
					Noticias	**2**	**7,69**
					Programas del corazón	**3**	**11,53**
	TOTAL	**14**	**100**		Reality Shows	**1**	**7,69**
					TOTAL	**26**	**100**
P113 ¿Hay algún proglema que tus padres no te dejen ver?	Me dejan ver todos los programas	**6**	**54,5**	**P113 ¿Hay algún problema que tus padres no te dejen ver?**	Me dejan ver todos los programas	**8**	**80**
					Si hay programas que no me dejan ver	**2**	**20**
	Si hay programas que no me dejan ver	**5**	**45,4**		**TOTAL**	**10**	**100**

	TOTAL	**11**	**100**				

Fuente: Cuestionario 28 a la 46 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Datos obtenidos en la tabla 60 son los siguientes: P108 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV? El 60% no discuten y el 40% si, por el tiempo que ven la tele un 40% y un 60% por los programas, en la P110 ¿Te castigan o premian con la tele? El 90.9% no le castigan y el 9.09% si lo castigan, en la P112 ¿Qué tipo de contenido de televisión prefieres? 71.4% películas,14.2% deporte, 7.14% documentales, en la pregunta 113, el 54.5% le dejan ver todos los programas, y el 45.4% si hay programas que no les dejan ver.

Datos obtenidos en la tabla 60 son los siguientes: P108 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV? El 30% no discuten y el 70% si, por el tiempo que ven la tele un 71.42% y un 14.28% por los programas, en la P110 ¿Te castigan o premian con la tele? El 70% no le castigan y el 30% si lo castigan, en la P112 ¿Qué tipo de contenido de televisión prefieres? 23.07% películas, 19.23% deporte, 15.38% dibujos animados, en la pregunta 113, el 80% le dejan ver todos los programas, y el 20% si hay programas que no les dejan ver.

La comunicación avanza dentro de los diferentes adelantos de la tecnología, la misma que globaliza el conocimiento a través de las redes sociales, los servicios que ofrecen las mismas, a través de las pantallas son los videojuegos, comunicaciones por redes sociales, interacción con el medio familiar. La correcta utilización de la tecnología puede contribuir de forma benéfica de los niños y adolescentes, dentro de la familia y el medio social, puesto que el uso inadecuado de dichos medios influye de forma negativa en le desarrollo personal e interpersonal de los niños y adolescentes.

En la actualidad se tiene que proteger al menor del uso inadecuado de diferentes programas que en la actualidad están insertados los estudiantes especialmente entre las edades comprendidas de 6 a 18 años. Los programas pornográficos que hoy en día se encuentran en las pantallas deben ser analizadas desde el entorno familiar, para que los padres estén pendientes del uso que hacen los adolescentes de las paginas, astas

causan mucho daño, volviéndose agresivos, y con muchas ganas de liberarse ser libres para decidir de su destino. (Laura Carrasco 2010)

IV. REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR.

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

Segundo Grupo

Tabla 61

P16, P17, P23,P24,P25							
P16 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Internet: buscadores	9	**60**	**P108Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**	Internet: buscadores	6	**100**
	Enciclopedias digitales	2	**13,33**				
	Word, Power Point entre otros	**4**	**26,66**				
	Total	**15**	**100**		**Total**	**6**	**100**
P17La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?	Todas	7	**70**	**P17La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?**	Todas	7	**87,5**
	Matemáticas	1	**10**				
	Lenguaje	1	**10**		Otra	1	**12,5**
	Otra	1	**10**				
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P23¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo/a	No	1	10	**P23¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo/a**	No	5	**62,5**
	Si	9	90		Si	3	37,5
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P24De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?	Menos de una hora	3	33,33	**P24De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**	Entre una y dos horas	**1**	**33,33**
	Entre una y dos horas	3	33,33		No lo sé	**2**	**66,66**
	Más de dos horas	**2**	**22,22**		**TOTAL**	**3**	**100**
	Nada	**1**	**11,11**				
	TOTAL	**9**	**100**				
P25 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo	Entre una y dos horas	**4**	**44,44**	**P25 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas**	Entre una y dos horas	**1**	**33,33**
	Más de dos horas	**2**	**22,22**				
	Nada	**2**	**22,22**		No lo sé	**2**	**66,66**
	No lo sé	**1**	**11,11**				

utilizas diariamente internet?	**TOTAL**	**9**	**100**	**diariamente internet?**	**TOTAL**	**3**	**100**

Fuente: Cuestionario 16 a la 25 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla 61 son los siguientes:

P16 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? Los alumnos de 8vo dicen el 60% internet, el 26.66% Word, power point y el 13.33% enciclopedias, en la pregunta 17 La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?, el 70% dicen que todas, 10% matemáticas, 10% lenguaje, en la P23¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo/a 90% si utiliza y el 10% no usa, en la pregunta 24, el 33.33% utiliza internet menos de una hora, 33.33% entre una hora y dos, 22.22% más de dos horas, en la P25 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet? El 44.44% entre una hora y dos horas, 22.22% más de dos horas, 22.22%nada.

Los datos obtenidos en la tabla 61 son los siguientes:

P16 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? Los alumnos de 9no dicen el 100% internet, en la pregunta 17 La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?, el 87.5%, y otras 12.5% , en la P23¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo/a 37.5% si utiliza y el 62.5% no usa, en la pregunta 24, 33.33% entre una hora y dos, el 66.66% no lo sabe, en la P25 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet? El 33.33% entre una hora y dos horas, 66.66% no lo sabe.

Si bien en los resultados que arrojan las tablas nº 54 y 55 la gran mayoría de encuestados manifiestan que han aprobado todas sus materias y que el manejo del internet lo han aprendido solos también es importante destacar lo siguiente: nos ha llamado mucho la atención saber que los jóvenes utilizan su tiempo tan valioso en navegar en Internet para actividades de ocio y recreativas y no educativas. Así como existen ventajas en la utilización de este medio de comunicación (Internet), hay también bastantes desventajas.

De ahí que reiteramos nuevamente en la necesidad urgente de capacitar a los docentes en el uso de las TIC para a través de ellos poder orientar a los niños y adolescentes que forman en los diferentes establecimientos educativos.

Belloch, Sandín (1995) y otros definen trauma como una agresión física o una amenaza para la vida de uno mismo o de otra persona cuya reacción experimentada implica una respuesta intensa de miedo, horror o indefensión.

5.4.62 Para que utilizas internet.

TABLA 62

P16, P17, P23,P24,P25							
P26 ¿en qué lugar suele utilizar internet?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	En mi casa	7	**46,66**	**P26 ¿en qué lugar suele utilizar internet?**	En mi casa	1	**33.33**
	En el colegio	2	**13,33**				
	En un Lugar Publico	**1**	**6,66**		En un cybert	**2**	**66,66**
	En la casa de un amigo	**3**	**20**				
					Total	**3**	**100**
	En la casa de un familiar	**2**	**13,33**				
	Total	**15**	**100**				
P27¿la mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar en ?	Solo	5	**31,25**	**P27 la mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar en?**	Solo	1	**33.33**
	Con amigos	5	**31,25**				
	Con hermanos	4	**25**		Con hermanos	2	**66,66**
	Con mi madre	2	**12,5**				
	TOTAL	**16**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P29¿a que le has quitado tiempo desde que utilizas internet	Familia	1	8,33	**P29¿a que le has quitado tiempo desde que utilizas internet**	Amigos	1	**33,33**
	Amigos	1	8,33				
	Deporte	1	8,33				
	Lectura	1	8,33		Estudios	1	**33,33**
	Televisión	5	41,66				
	Video juegos	1	8,33		Televisión	1	33,33
	A nada	2	16,66				
	TOTAL	**12**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P30 ¿para qué sueles utilizar internet?	Para visitar páginas web	5	22,72	**P30para que sueles utilizar internet?**	Para visitar páginas web	**1**	**33,33**
	Compartir videos	2	9,09		Radio digital	**1**	**33,33**
	Para usar correo	**6**	**27,27**		**Para descargar música**	**1**	**33,33**
	Para usar	**3**	**13,63**		**TOTAL**	**3**	**100**

	programas						
	Para descargar música	**3**	**13,63**				
	Foros solistas de correo	**2**	**9,09**				
	Para hablar por teléfono	**1**	**4,54**				
	TOTAL	**22**	**100**				
P31 ¿Cuándo visitas páginas web cuales de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?	Deportes	**5**	**22,72**	**P31 Cuando visitas páginas web cuales de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?**	**Noticias**	**1**	**20**
	Programa de televisión	**1**	**4,54**				
	Juegos	**6**	**27,27**		**Educativos**	**3**	**60**
	Música	**5**	**22,72**		**Música**	**1**	**20**
	Humor	**3**	**13,63**				
	concursos	**2**	**9,09**		**TOTAL**	**5**	**100**
	TOTAL	**22**	**100**				

Fuente: Cuestionario 16 a la 25 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla 62, son los siguientes: P26 ¿en qué lugar suele utilizar internet? 46.66% utiliza internet en su casa, 13.33% en el colegio, 13.33% en la casa de un familiar, en la P27 ¿la mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar en? 31.25% solo, 31.25% con amigos, 25% con hermanos, en la P30 ¿para qué sueles utilizar internet? El 22,72% para visitar páginas web, 27.27% para usar correos, 13.63% para descargar música. En la P31 Cuando visitas páginas web ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? 22.72% deportes, 27.27% juegos, 22.72% música.

Los datos obtenidos en la tabla 62, son los siguientes: P26 ¿en qué lugar suele utilizar internet? 33.33% utiliza internet en su casa, 66.66% en el cybert, en la P27 ¿la mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar en? 33.33% solo, 66.66% con hermanos, en la P30 ¿para qué sueles utilizar internet? El 33.33% para visitar páginas web, 33.33% radio digital, 33.33% para descargar música. En la P31 Cuando visitas páginas web ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? 60% educativos, 20%, noticias, 20% música.

De acuerdo a los resultados presentados en las tabla podemos decir que los jóvenes y especialmente los adolescentes que concurren a la escuela, ya tienen una experiencia de comportamiento y de conocimiento de algo exterior que han experimentado a lo largo de

los años que han visto en televisión y no en la escuela, el gran elemento socializador, de incorporación al mundo que los rodea e incluso al mundo de sus vivencias personales.

El uso de las tecnologías de la información y la comunicación, se destaca en el proceso de globalización que caracteriza a la sociedad actual, apoyando a este proceso en la eliminación de las barreras geográficas y políticas, en la facilidad de la transferencia y en la diseminación de la información, en la posibilidad de una nueva visión del mundo, además de posibilitar cambios de paradigmas en la educación. La práctica docente se ha transformado en los últimos años en una línea de investigación que puede explicar qué sucede en el aula, qué significado tienen las acciones y procesos que se dan en ese espacio. (García 2009)

5.4.63 Donde sueles utilizar internet.

Tabla 63

P32, P33, P34,P35,P36							
P32 ¿En qué lugar sueles utilizar internet (para navegar, chat, e-mail)?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	En mi casa	7	**46,66**	**P32 ¿En qué lugar sueles utilizar internet (para navegar, chat, e-mail)?**	En mi casa	1	**33,33**
	En el colegio	2	**13,33**		En un ciber	2	**66,66**
	En un lugar público	**1**	**6,66**		**Total**	**3**	**100**
	En casa de un amigo	**3**	**20**				
	En casa de un familiar	**2**	**13,33**				
	Total	**15**	**100**				
P33 ¿La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estas?	Solo	5	**31,25**	**P33 ¿La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estas?**	Solo	1	**33,33**
	Con Amigos	5	**31,25**				
	Con hermanos	4	**25**		Con hermanos	2	**66,66**
	Con mi madre	2	**12,5**		**TOTAL**	**3**	**100**
	TOTAL	**16**	**100**				
P34 ¿A que le	Familia	1	8,33	**P34 ¿A que le**	Amigos	1	**33,33**

has quitado tiempo desde que utilizas internet?	Amigos	1	8,33	**has quitado tiempo desde que utilizas internet?**	Estudio	1	33,33
	Deporte	1	**8,33**		Televisión	1	**33,33**
	Lectura	1	**8,33**		**TOTAL**	3	**100**
	Televisión	5	**41,66**				
	Videojuegos	1	**8,33**				
	TOTAL	**10**	**100**				
P35 ¿Para qué sueles utilizar internet?	Para visitar paginas	5	22,72	**P35 ¿5Para que sueles utilizar internet?**	Para visitar paginas	**1**	**33,33**
	Compartir videos	2	9,10		Radio Digital	**1**	**33,33**
	Para usar el correo electrónico	6	27,27		Para descargar música	**1**	**33,33**
					TOTAL	**3**	**100**
	Para usar programas	3	13,63				
	Para descargar música	3	13,63				
	Foros o listas de correo	2	9,09				
	Hablar por teléfono	1	4,54				
	TOTAL	**22**	**100**				
P36 Cuando visitas páginas Web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?	Deportes	5	22,72	**P36 Cuando visitas páginas Web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?**	**Noticias**	**1**	**20**
	Programación de TV	1	4,55				
	Juegos	6	27,28		**Educativos**	**3**	**60**
	Música	5	22,72		Música	**1**	**20**
	Humor	3	13,63				
	Concursos	2	9,10		**TOTAL**	**5**	**100**
	TOTAL	**22**	**100**				

Fuente: Cuestionario32 a la 36preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla 63 los alumnos responden a la P32 ¿En qué lugar sueles utilizar internet (para navegar, chat, e-mail)? 46.66% en su casa, 13.33% en el colegio, 13.33% en la casa de un familiar. En la P33La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estas? 31.25% solos, 31.25% con amigos, 25% con hermanos, en la P34 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet? 41.66% a la televisión, 8.33% a la familia, 8.33% a los amigos, familia, lectura en la, P35 ¿Para qué sueles utilizar internet? 22.72% para visitar páginas web, 27.27% para correos, 13.63% programas en la

siguiente, P36 Cuando visitas páginas Web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? 22.72% deportes, 27.28% juegos, 22.72% música.
Los datos obtenidos en la tabla 63 los alumnos responden a la P32 ¿En qué lugar sueles utilizar internet (para navegar, chat, e-mail 33.33% en su casa, 66.66% en un cybert, En la P33 La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estas? 33.33% solos, 66.66% con hermanos, en la P34 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet? 33.33% estudios, 33.33% televisión, 33.33% a los amigos, familia, P35 ¿Para qué sueles utilizar internet? 33.33% para visitar páginas web, 33.33% radio digital, 33.33% para descargar música, P36 Cuando visitas páginas Web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? 20% noticias, 60% educativos, 20% música.

De los datos obtenidos en la tabla 60 podemos decir lo siguiente: dentro del entorno educativo es un nuevo potencial en la demanda y utilización de las nuevas tecnologías especialmente en la ciudad en nuestro país ha permitido la utilización didáctica del mismo, es decir se ha de conocer la demanda y desafíos que las nuevas tecnologías plantean a la educación y de esa manera reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias. La demanda de las TIC, depende directamente del mercado de consumo, de la oferta y de la demanda de tecnología, “En este lugar de la web le ofrece diversos recursos para trabajar con sus alumnos y alumnas sobre el uso que hacen del teléfono móvil. Algunos de ellos, sobre todo los audiovisuales, ya estaban en Internet y lo que hemos hecho ha sido organizarlos y presentarlos formando parte de un todo. En otros casos, los hemos creado nosotros mediante páginas WEB:” “La Generación Interactiva en España” (2009) y “La Generación Interactiva en Iberoamérica” (

2008), Ambos publicados por Fundación Telefónica”(2010, 2008).

5.4.64 Que tipos de juegos en red participas.

Tabla 64

P37, P38, P39,P40,P41		
P37 ¿Sueles usar internet	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**

para jugar en red	Opción	F	%	Pregunta	Opción.	f	%
	No	**1**	**11,11**	**P37 ¿Sueles usar internet para jugar en red**	No	**3**	**100**
	SI	**8**	**88,88**		SI	**0**	**00**
	Total	**9**	**100**		**Total**	**3**	**100**
P38 ¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?	Juego de Comunidad	2	**14,28**	**P38¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?**	Juegos de comunidad	0	**0**
	Juegos de carreras	4	**28,57**				
	Juegos de estrategias	3	**21,42**		Juegos de carreras	0	**0**
	Juegos de deporte	3	**21,42**		**TOTAL**	**0**	**0**
	Juegos de mesa	1	**7,14**				
	Juegos de rol	1	**7,14**				
	TOTAL	**14**	**100**				
P39 ¿Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet?¿Estás de acuerdo con alguna de estas frases?	Juego en red con mi grupo de amigos	4	44,44	**P39¿Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet? ¿Estás de acuerdo con alguna de estas frases?**	Juego en red con mi grupo de amigos	0	0
	Jugar en red te permite hacer amigos	1	11,11		Jugar en red te permite hacer amigos	0	0
	No estoy de acuerdo con ninguna	4	**44,44**		**No estoy de acuerdo con ninguna**	0	**0**
	TOTAL	**9**	**100**		**TOTAL**	**0**	**0**
P40Sueles usar redes sociales?	No	1	11,11	**P40 ¿Sueles usar redes sociales?**	No	2	66,66
	Si	8	88,88		Si	1	33,33
	TOTAL	**9**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P41 Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar?	FACEBOOK	8	47,05	**P41 ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar?**	FACEBOOK	**1**	**100**
	Hi5	2	11,78				
	Twitter	3	17,65				
	Windows Live Space	4	23,52				
	TOTAL	**17**	**100**		**TOTAL**	**1**	**100**

Fuente: Cuestionario37 a la 41 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los resultados obtenidos en la tabla 64 los estudiantes responden a la ,P37 ¿Sueles usar internet para jugar en red, 88.88% si juegan en red y el 11.11% no utiliza, en la P38 ¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?, 28.57% juegos de cerrera, 21.42% juegos de deporte,21.42% juegos de estrategias, en la pregunta 39, el 44.44% juegan en red con amigos, 44.44% no están de acuerdo con ninguna, en la pregunta 40,el 88.88% si usan redes sociales y el 11.11% no usa, en la P41 ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar? 47,05% utiliza Facebook, 23,52% Windows live y 17,65%witer.

Los resultados obtenidos en la tabla 64 los estudiantes responden a la, P37 ¿Sueles usar internet para jugar en red, 100% si juegan en red, en la pregunta 40,el 66.66% no usan redes sociales y el 33.33% si usa, en la P41 ¿Puedes indicarnos que redes sociales? El 100% utiliza Facebook.

De Acuerdo a los resultados presentados en las tablas Nº 64 podemos decir que los niños y, especialmente, los adolescentes que concurren a la escuela ya tienen una experiencia de comportamiento y de conocimiento de algo exterior que han experimentado a lo largo de los años que han visto en televisión y no la escuela, el gran elemento socializador, de incorporación al mundo que los rodea e incluso al mundo de sus vivencias personales.

Podemos concluir que los videojuegos representan todo un fenómeno social con diversas repercusiones a los que no hay que estigmatizar, “pero si prevenir las consecuencias del mal uso que se haga de ellos, y que se pueden concretar en los siguientes puntos (Castell, Manuel 2001)

5.3.65 Has creado alguna página web y que contenidos.

Tabla 65

P42, P43, P50,P102,P103							
P42 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	**5**	**55,55**	**P42 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog?**	No	**3**	**100**
	SI	**4**	**44,44**		SI	**0**	**0**
	Total	**9**	**100**		**Total**	**3**	**100**
P43 ¿Con qué contenido?	Deportes	2	**50**	**P43 ¿Con qué contenido?**	0	0	**0**
	Música	2	**50**				
	TOTAL	**4**	**100**				
P50 ¿Cuándo navegas por internet, según tus	Comprar algo	4	28,57	**P50 ¿Cuándo navegas por internet, según tus padres**	Comprar algo	1	33,33
	Dar información personal	2	14,28				

padres ¿qué cosa no puedes hacer?	Acceder a una red social	1	7,14	**¿qué cosa no puedes hacer?**	Dar información personal	1	33,33
	Ver videos o fotos	1	7,14				
	Enviar mensajes	1	**7,14**		No me prohíben	1	**33,33**
	Jugar	2	**14,28**				
	No me prohíben	3	**21,42**				
	TOTAL	**14**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P102 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?	En mi habitación	10	35,71	**P102 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?**	En mi habitación	4	26,66
	En la habitación de un hermano	3	10,71		En la habitación de un hermano	1	6,66
	En la habitación de mis padres	6	21,42		En la habitación de mis padres	6	**40**
	En la sala de estar	**6**	**21,42**				
	En la Cocina	**3**	**10,71**		En la sala de estar	**4**	**26,66**
	TOTAL	**28**	**100**		**TOTAL**	**15**	**100**
P103 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?	**Menos de una hora**	**4**	**40**	**P103 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**	**Menos de una hora**	**2**	**25**
	Más de dos horas	4	40		Entre una hora y dos	**3**	**37,5**
	No lo sé	2	20		**Más de dos horas**	**1**	**12,5**
	TOTAL	**10**	**100**		No lo sé	**2**	**25**
					TOTAL	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario42 a la 103 preguntas, aplicado al 8vo de AEGB, y 9no de AEGB

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Resultados obtenidos en la tabla 65 son los siguientes: P42 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog? 55.55% no han creado páginas y el 44.44% si lo ha hecho, el 50% ha creado con contenidos deportivos y el 50% musicales, en la pregunta 50¿Cuándo navegas por internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer? 28.57% comprar algo, 14.28% dar información personal, 14.28% jugar, en la P102¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? 35.71% en mi habitación, 21.42% en la sala de estar, 21,42% en la habitación de mis padres, en la P103 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? El 40% menos de una hora,40% más de dos horas, y el 20% no lo sabe.

Resultados obtenidos en la tabla 65 son los siguientes: P42 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog? 100% no han creado páginas, en la pregunta 50¿Cuándo navegas por

internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer? 33.33% comprar algo, 33.33% dar información personal, 33.33%jno le prohíben nada, en la P102 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? 26.66% en mi habitación26.66% en la sala de estar, 40% en la habitación de mis padres, en la P103 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa? El 25% menos de una hora,37.5% entre una hora y dos, y el 25% no lo sabe.

Cómo lo habíamos señalado anteriormente la mayoría de los encuestados utiliza el internet más para fines de ocio que para fines académicos, como podemos observar en la tablaal internet más se lo utiliza para juegos y para descargar música. De ahí la necesidad de un profesorado preparado en incorporar a las TIC en la enseñanza de los alumnos y sobre todo de orientarlos para el uso adecuado en las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

La incorporación de las TIC en el proceso de mediación y la consecuente evolución en el concepto de enseñanza, fruto a su vez, de una transformación social, conmueve elementos para la propia organización, las características, necesidades e intereses del alumno, el tipo de cursos y evidentemente, la metodología y los medios técnicos que se utilizan para el proceso de aprendizaje (García Mantilla, 2004)

IV. REDES SOCIALES Y AMBITO ESCOLAR.

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

Tercer Grupo

Tabla 66

P16, P17, P23,P24,P25							
P16 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Internet: buscadores	7	**77,77**	**P16 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello?**	Internet: buscadores	11	**73,33**
	Enciclopedias digitales	2	**33,33**		Enciclopedias digitales	1	**6,66**
	Word, Power Point entre otros	**0**	**0**		Word, Power Point entre otros	**3**	**20**

	Total	**9**	**100**		**Total**	**15**	**100**
P17La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?	Todas	7	**70**	**P17La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste?**	Todas	10	**90,90**
	Matemáticas	2	**20**				
	Idiomas	1	**10**		Matemáticas	1	**9.09**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**
P23¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo/a	No	1	10	**P23¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo/a**	No	5	**62,5**
	Si	9	90		Si	3	37,5
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P24De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?	Menos de una hora	3	33,33	**P24De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**	Entre una y dos horas	**1**	**33,33**
	Entre una y dos horas	3	33,33		No lo sé	**2**	**66,66**
	Más de dos horas	**2**	**22,22**		**TOTAL**	**3**	**100**
	Nada	**1**	**11,11**				
	TOTAL	**9**	**100**				
P25 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?	Entre una y dos horas	**2**	**25**	**P25 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**	Entre una y dos horas	**4**	**40**
	Más de dos horas	**1**	**12,5**		Más de dos horas	**3**	**30**
	Nada	**4**	**50**		No lo sé	**3**	**30**
	No lo sé	**1**	**12,5**				
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**

Fuente: Cuestionario 16 a la 25 preguntas, aplicado al 2do, y 3ro de Bachillerato

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los resultados en la tabla 66 son los siguientes: P16 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? 77.77% internet buscadores y 33.33% enciclopedias, en la P17La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste? 70% todas, 20% matemáticas y 10% idiomas. En la pregunta 23¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo/a en 90% y el 10% no, en la siguiente pregunta, 25 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet? 50% nada, 25% entre una hora y dos horas, 12,5% más de dos horas.

Los resultados en la tabla 66 son los siguientes: P16 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? 73.33% internet buscadores y 6.66% enciclopedias y el 20% Word, en la

P17La última vez que te dieron las notas ¿Cuáles de estas asignaturas aprobaste? 90.9% todas, 9.09% matemáticas. En la pregunta 23¿Tengas o no internet en casa sueles utilizarlo/a? el 62.5% no utiliza y el 37.5% si lo utiliza, en la siguiente pregunta, 25 El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente internet?40% entre una y dos horas, 30% más de os horas, 30% no lo sabe.

De la información obtenida en la tabla podemos decir lo siguiente:Las actividades que los jóvenes declaran realizar con más frecuencia son: la informática, escuchar música y hablar con los amigos. Es interesante observar que leen muy poco, practican pocos juegos de mesa, excursionismo y la vida social (actividades tradicionalmente más de tipo cultural y de participación ciudadana). A los jóvenes de hoy en día lo que más les agrada hacer es estar con los amigos, seguidamente hacer cosas con el ordenador y escuchar música. Es significativo el poco gusto por la lectura.

Según Gressot (1958), la elección de estudiar Psicología no puede reducirse a la cuestión de motivaciones racionales o idealistas ni a las aptitudes personales. La decisión involucra componentes egocéntricos e inconscientes que sólo se revelarían mediante un análisis exhaustivo

5.1.67 Porque medios te sueles comunicar.

Tabla 67

P32, P33, P34,P35,P36							
P32 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través del internet?	**Grupo 1: 14-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 14-18 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Chat	5	**62,5**	**P32 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través del internet?**	Chat	9	**90**
	Messenger	1	**12,5**		Con las dos anteriores	1	**10**
	Con las dos anteriores	**2**	**25**				
	Con ninguna de las anteriores	**0**	**0**		**Total**	**10**	**100**
	Total	**8**	**100**				
P33La mayoría de las veces que utilizas					Solo	1	**33,33**
	Con Amigos	7	**58,33**				
	Con mi familia	3	**25**	**P33La mayoría de las veces**	Con hermanos	2	**66,66**
	Con mis amigos	2	**16,66**				

internet sueles estas?.....	virtuales			**que utilizas internet sueles estas?.....**	**TOTAL**	**3**	**100**
	TOTAL	**12**	**100**				
P34 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet?	Familia	1	8,33	**P34 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet?**	Amigos	1	**33,33**
	Amigos	1	8,33		Estudio	1	33,33
	Deporte	1	**8,33**		Televisión	1	**33,33**
	Lectura	1	**8,33**		**TOTAL**	3	**100**
	Televisión	5	**41,66**				
	Videojuegos	1	**8,33**				
	TOTAL	**10**	**100**				
P35 ¿Para qué sueles utilizar internet?	Para visitar paginas	5	22,72	**P35 ¿Para qué sueles utilizar internet?**	Para visitar paginas	**1**	**33,33**
	Compartir videos	2	9,09		Radio Digital	**1**	**33,33**
	Para usar el correo electrónico	6	27,27		Para descargar música	**1**	**33,33**
					TOTAL	**3**	**100**
	Para usar programas	3	13,63				
	Para descargar música	3	13,63				
	Foros o listas de correo	2	9,09				
	Hablar por teléfono	1	4,54				
	TOTAL	**22**	**100**				
P36 Cuando visitas páginas Web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?	Deportes	5	22,72	**P36 Cuando visitas páginas Web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?**	**Noticias**	**1**	**20**
	Programación de TV	1	4,54				
	Juegos	6	27,27		**Educativos**	**3**	**60**
	Música	5	22,72		Música	**1**	**20**
	Humor	3	13,63		**TOTAL**	**5**	**100**
	Concursos	2	9,09				
	TOTAL	**22**	**100**				

Fuente: Cuestionario 32 a la 36 preguntas, aplicado al 2do, y 3ro de Bachillerato

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos son los siguientes: en la P32 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través del internet? 62.5% en el chat, 12.5% Messenger y el 25% las dos anteriores. En la, P33La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estas**?** 58.33% con amigos, 25% con la familia, 16.66% con los amigos, P34 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet? 41.66% a la televisión, 8.33% a la familia, 8.33% deportes, 8.33% lectura. En la P35 ¿Para qué sueles utilizar internet? 22.72% para visitar páginas web, 27.27% para correos, 13.63% para descargar música, 13.63% para

programas. En la pregunta, 36 Cuando visitas páginas Web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? 22.72% deportes, 22.27 %juegos, 22.72% música.

Los datos obtenidos son los siguientes: en la P32 ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través del internet? 90% en el chat, y el 10% las dos anteriores. En la, P33La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estas**?** 66.66% con hermanos, 33.33% solos, P34 ¿A que le has quitado tiempo desde que utilizas internet? 33.33% amigos, 33.33% estudio, 33.33% televisión. En la P35 ¿Para qué sueles utilizar internet? 33.33% para visitar páginas web, 33.33% radio digital, 33.33% para descargar música,. En la pregunta, 36 Cuando visitas páginas Web ¿Cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar? 20% noticias, 60 %educativos, 20% música.
De los resultados obtenidos en la tabla Nº 67 podemos afirmar que la nueva interacción en el mundo actual se ve reflejada a través del uso de las TIC, y sobre todo en los jóvenes, ya que estas nuevas tecnologías para ellos son demasiado llamativas y la mayoría de la publicidad va dirigida hacia ellos.

Los jóvenes son mucho más susceptibles de utilizar las nuevas pantallas, ya que es una manera rápida y divertida de compartir sus gustos, ideas, juegos, experiencias, estudios, etc., con sus compañeros y amigos.

Hoy en día, es muy evidente que el uso de las nuevas tecnologías es muy necesario en todas las edades, son indispensables para el trabajo diario en las empresas, para las instituciones de gobierno, en las escuelas, en los negocios, en los hogares, etc.

Las iniciativas con la finalidad de proteger al menor y al adolescente se han creados jornadas para proteger y concienciar sobre el uso adecuado de las pantallas, las familias mediante decreto 25 del 2007 también son las encargadas de proteger al niño y el adolescente sobre el uso del Internet, los familiares son encargadas de orientar, educar y acordar con sus hijos, menores de edad el uso responsable de las nuevas tecnologías, Como es el caso de permanecer demasiado tiempo, la utilización de páginas que no deben visitar .Las Redes sociales (Ainhona Carmona, 2010).

5.4.68 Juegas en red y con quien juegas.

Tabla 68

P37, P38, P39,P40,P41							
P37 ¿Sueles usar internet para jugar en red	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	**5**	**62,5**	**P37 ¿Sueles usar internet para jugar en red**	No	**9**	**90**
	SI	**3**	**37,5**		SI	**1**	**10**
	Total	**8**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P38 ¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente ?	Juego de Comunidad	0	**0**	**P38 ¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente?**	Juegos de estrategias	1	**50**
	Juegos de carreras	2	**50**				
	Juegos de estrategias	1	**25**		Juegos de rol	1	**50**
	Juegos de deporte	1	**25**		**TOTAL**	**2**	**100**
	TOTAL	**4**	**100**				
P39 ¿Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet?	Juego en red	3	100	**P39 ¿Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del internet?**	**No estoy de acuerdo con ninguna**	1	100
	TOTAL	**3**	**100**		**TOTAL**	**1**	**100**
P40Sueles usar redes sociales?	No	1	12,5	**P40Sueles usar redes sociales?**	No	0	0
	Si	7	87,5		Si	10	100
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
P41 Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar?	FACEBOOK	7	87,5	**P41 Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar?**	FACEBOOK	**10**	**55,55**
	Hi5	0	0		Hi5	3	16,66
	MySpace	0	0		MySpace	1	5,55
	Windows Live Space	0	0		Windows Live Space	1	5,55
	Sónico	**0**	0		Sónico	**2**	11,11
	Otras redes sociales	**1**	12,5		Otras redes sociales	**1**	5,55
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**18**	**100**

Fuente: Cuestionario 37 a la 41 preguntas, aplicado al 2do, y 3ro de Bachillerato

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla 68 son los siguientes:

Los alumnos del 2do de bachillerato responde a las, P37 ¿Sueles usar internet para jugar en red? 62.5% no juega, 37.5% si juega, en la P38 ¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? 50% juegos de carrera, 25% juegos de estrategia y 25% juegos de deportes, en la pregunta 39 el 100% no juega en red, en la P40 ¿Sueles usar redes sociales? 85.7% si usa redes y 12.5% no usa, en la, P41 ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar? 85.5% Facebook y otras redes 12.5%.

Los datos obtenidos en la tabla 68 son los siguientes:

Los alumnos del 3ro de bachillerato responde a las, P37 ¿Sueles usar internet para jugar en red? 90% no juega, 10% si juega, en la P38 ¿Qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? 50% juegos de rol, 50% juegos de estrategia, en la pregunta 39 el 100% no juega en red, en la P40 ¿Sueles usar redes sociales? 100% si usa redes, en la, P41 ¿Puedes indicarnos que redes sociales sueles utilizar? 55.55% Facebook, 5.55% otras redes, 16.66% His.

De todos los elementos que integran las TIC, sin lugar a dudas el más poderoso y revolucionario es Internet, que nos abre las puertas de una nueva era, que nos permite desarrollar nuevas actividades, muchas de ellas enriquecedoras para nuestra personalidad y forma de vida.

El Internet constituye una fuente de recursos de información y conocimientos compartidos a escala mundial. Es también la vía de comunicación que permite establecer la cooperación y colaboración entre gran número de comunidades y grupos de interés por temas específicos, distribuidos por todo el planeta.

Por el contrario, también existen personas como Gómez del Castillo (2007) que defiende la infinidad de posibilidades didácticas que los videojuegos.

5.4.69 Haz creado páginas web y con qué contenidos.

Tabla 69

P42, P43, P50,P102,P103							
P42 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog?	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 3ro de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	**7**	**87,5**	**P42 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog?**	No	**8**	**80**
	SI	**1**	**12,5**		SI	**2**	**20**
	Total	**8**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P43 ¿Con qué contenido?	Deportes	1	**33,33**	**P43 ¿Con qué contenido?**	Música	1	**100**
	Juegos	1	**33,33**		**TOTAL**	**1**	**100**
	Historia Personal	**1**	**33,33**				
	TOTAL	**3**	**100**				
P50 ¿Cuándo navegas por internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer?	Comprar algo	2	15,38	**P50¿Cuándo navegas por internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer?**	Comprar algo	2	10,52
	Dar información personal	4	30,76		Chatear	3	15,78
	Suscribirme	1	7,69		Dar información personal	3	15,78
	Acceder a una red social	1	7,69		Acceder a una red social	2	10,52
	Ver videos o fotos	1	7,69		Ver videos o fotos	3	15,78
	Enviar mensajes	1	**7,69**		No me prohíben	2	**10,52**
	Jugar	2	**15,38**		**Colgar videos o fotos**	1	**5,26**
	No me prohíben	1	**7,69**		**Enviar correos**	1	**5,26**
	TOTAL	**13**	**100**		**Jugar**	**2**	**10,52**
					TOTAL	**19**	**100**
P102 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?	En mi habitación	8	30,76	**P102 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa?**	En mi habitación	9	34,61
	En la habitación de un hermano	5	19,23		En la habitación de un hermano	1	3,84
	En la habitación de mis padres	4	15,38		En la habitación de mis padres	7	26,92
	En la sala de estar	**7**	**26,92**		En la sala de estar	**7**	26,92
	En la Cocina	**2**	**7,69**		En la cocina	**2**	**7,69**
	TOTAL	**26**	**100**		**TOTAL**	**26**	**100**
P103 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?	**Menos de una hora**	**3**	**27,27**	**P103 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**	**Menos de una hora**	**1**	**10**
	Entre una y dos	1	9,09		Entre una hora y dos	**2**	**20**
	Más de dos horas	4	36,36		**Más de dos horas**	**5**	**50**
	No lo sé	2	18,18		No lo sé	**2**	**20**
	Nada	**1**	**9,09**		**TOTAL**	**10**	**100**
	TOTAL	**11**	**100**				

Fuente: Cuestionario 42 a la 103 preguntas, aplicado al 2do, y 3ro de Bachillerato

Elaboración: Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los resultados obtenidos en la tabla Nº 69, los estudiantes de 2do de bachillerato responden lo siguiente:

En la pregunta 42 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog? 87.5% no y 12.5% si ha hecho, en la pregunta 43¿con que contenidos? 33.33%deportes, 33.33% juegos, 33.33% historia personal en la P50 ¿Cuándo navegas por internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer? 30.76% dar información personal, 15.38% jugar, 15.38% comprar algo, en la, P102 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? 30.76% en mi habitación, 26.92% en la sala de estar, 15.38% en la habitación de mis padres, en la siguiente pregunta, 103 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?, 36.36% más de dos horas, 27.27% menos de una hora, 18.18% no lo sé.

Los resultados obtenidos, en la tabla Nº 69 los alumnos de 3ro de bachillerato responden lo siguiente:

En la pregunta 42 ¿Has hecho alguna página Web o algún blog? 80% no y 20% si ha hecho, en la pregunta 43¿con que contenidos?, 100% música, en la P50 ¿Cuándo navegas por internet, según tus padres ¿qué cosa no puedes hacer? 15.78% chatear, 15.78%dar información personal, 10.52% comprar algo, en la, P102 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? 34.71% en mi habitación, 26.92% en la sala de estar, 26.92% en la habitación de mis padres, en la siguiente pregunta, 103 De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?, 50% más de dos horas, 20% entre una hora y dos, 20% no lo sé.

De acuerdo a los resultados obtenidos podemos decir los siguiente: aceptamos la realidad acerca de esta "Revolución Tecnológica" que ha traído consigo muchos beneficios al grado que no existan barreras para poder comunicarnos de una manera casi instantánea con personas que están del otro lado del mundo, el gran avance científico y tecnológico del cual hemos sido partes y hemos visto como ha ido creciendo a pasos agigantados, nosotros como parte de la sociedad debemos de considerar todas las ventajas que tiene para la vida diaria el uso de las nuevas TIC y por tal motivo debemos instruir a la juventud y a la niñez al uso adecuado del ordenador, telefonía móvil e Internet, para que sean utilizados de la mejor manera y no creen adicciones ni conductas negativas.

El desarrollo de aptitudes nocivas como la ludopatía La ludopatía es un tema que ya lleva varios años latentes en la sociedad de hoy. “Por otra parte, ha sido objeto de estudio y tema de gran interés para científicos e investigadores. Muestra de ello puede ser la gran cantidad de trabajos de investigación y datos que podemos encontrar abordando este tema. Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social a ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente”. (Martinez 2010)

V. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNDADES

5.5.70. Regulación de las tecnologías

Primer Grupo

Tabla 70

P15, P16, P20,P24,							
P15 Con el móvil sueles….	**Grupo 1: 7, a 8 años (Aplicado a 4to año AEGB)**			**Grupo 2: 9 años (Aplicado a 5to año AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Hablar	**8**	**33,33**	**P15 Con el móvil sueles….**	Hablar	**13**	**38,23**
	Enviar mensajes	**7**	**29,16**		Enviar mensajes	**6**	**17,64**
	Jugar	**8**	**33,33**		Jugar	**11**	**32,35**
	Navegar	**1**	**4,16**		**Otras cosas**	**4**	**11,76**
	Total	**24**	**100**		**Total**	**34**	**100**
P16 ¿Con quién sueles comunicarte ?	Con mi madre	9	**34,61**	**P16 ¿Con quién sueles comunicarte?**	Con mi madre	12	**34,28**
	Con mi padre	7	**26,92**		Con mi padre	**12**	**34,28**
	Con mis hermanos	**3**	**11,53**		Con mis hermanos	4	**11,42**
	Con otros familiares	**2**	**7,69**		Con otros familiares	5	**14,28**
	Con los amigos/as	**5**	**19,23**		Con los amigos/as	2	**5,71**
	TOTAL	**26**	**100**		**TOTAL**	**35**	**100**
P20 ¿Con quién sueles jugar?	Solo	4	23,52	**P20 ¿Con quién sueles jugar?**	Solo	2	10
	Con mi madre	5	29,41		Con mi madre	4	20
	Con mi padre	2	11,76		Con mi padre	4	20
	Con mis hermanos	4	23,52		Con mis hermanos	8	40
	Con los Amigos	1	5,88		Con los Amigos	1	5
	Con otras personas de d	1	5,88		Con otras personas	1	5
	TOTAL	**17**	**100**		**TOTAL**	**20**	**100**
P24De la siguiente lista de cosas	Ordenador Portátil	5	20,83	**P24De la siguiente lista de cosas selecciona**	Ordenador Portátil	8	7,69
	Impresora	3	12,5		Impresora	12	11,53
	Scanner	1	4,17		Scanner	8	7,69
					Web Can	2	1,92
	Web Cam	1	4,17		MP3/MP4/iPod	4	3,84

selecciona todas aquellas que tengas en casa	MP3/MP4/iPod	2	8,33	**todas aquellas que tengas en casa**	Cámara de fotos Digital	8	7,69
					Cámara de video digital	8	7,69
	Cámara de fotos Digital	11	45,83		Televisión de pago	9	8,65
	Cámara de video digital	**1**	**4,17**		Equipo de música	15	**14,42**
					Teléfono fijo	4	**3,84**
					DVD	17	**16,34**
					Disco duro multimedia	**8**	**7,69**
	TOTAL	**24**	**100**		**Ningunas de Estas**	**1**	**0,96**
					TOTAL	**104**	**100**

Fuente: Cuestionario 15a la 24 preguntas, aplicado 4to año AEGB y 5to año AEGB:
Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Datos obtenidos en la tabla Nº 70, los alumnos de 4to de básica responden lo siguiente: P15 ¿Con el móvil sueles? 33.33% hablar, 33.33% jugar, 29.16% enviar mensajes, en la P16 ¿Con quién sueles comunicarte? 34.64% con su madre, 26.92% con su padre, 19.23% con sus amigos, en la P20 ¿Con quién sueles jugar? 29.41% juega con su madre, 23.52% solo.23.52% con sus hermanos, en la siguiente pregunta 24, De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa, 45,83% tienen cámara de fotos digital, 20,83% ordenador portátil, 12,5% impresora.

Datos obtenidos en la tabla Nº 70, los alumnos de 5to de básica responden lo siguiente: P15 ¿Con el móvil sueles? 38.23% hablar, 32.35% jugar, 17.64% enviar mensajes, en la P16 ¿Con quién sueles comunicarte? 34.28% con su madre, 34.28% con su padre, 14.28% con otros familiares, en la P20 ¿Con quién sueles jugar?20% juega con su madre, 20% padre.40% con sus hermanos, en la siguiente pregunta, 24 De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa, 14.42% equipo de música, 16.34% DVD, 11.53% impresora.

Como se observa en los resultados de la tabla, la telefonía móvil también la utilizan para comunicarse con sus amigos y familiares por medio de llamadas y de los mensajes cortos y con la nueva metodología de escritura (SMS) con la cual nace una nueva forma de comunicarse con símbolos, abreviaciones de las palabras y tonos e imágenes.

Los teléfonos móviles o celulares han venido a generar un gran mercado para las empresas prestadoras de este servicio, a través de la moda de comunicación, donde todos debemos traer un teléfono móvil, los jovencitos caen en la mercadotecnia que se le esta dando a esta tecnología y son grandes consumidores de las tarjetas telefónicas para poder comprar información, tiempo aire y la conexión a la Internet.

El entorno educativo debe fortalecer el desarrollo, no solo del conocimiento sino también, del desarrollo social y familiar, y contribuir a mejorar dichas relaciones El tipo de información disponible y de interés de los alumnos; los diferentes tipos de interacción y las nuevas ofertas tecnológicas; la colaboración familiar e institucional, este debe reunir varias condiciones: “la nueva información debe relacionarse de modo no arbitrario y sustancial”3 (Hanesian, 198

V. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNDADES

5.5.71 Regulación de las tecnologías

Segundo Grupo

Tabla 71

P51, P52, P53,,							
P51 Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Un principiante	**3**	**33,33**	**P51 Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?**	Un principiante	**2**	**66,66**
	Tengo un nivel medio	**5**	**55,55**		Tengo un nivel medio	**1**	**33,33**
	Mi nivel es avanzado	**1**	**11,11**		Mi nivel es avanzado	**0**	**0**
	Soy todo un experto	**0**	**0**		Soy todo un experto	**0**	**0**
	Total	**9**	**100**		**Total**	**3**	**100**
P52Estas de acuerdo con la siguiente frase ”Internet es	Poco	7	**70**	**P52Estas de acuerdo con la siguiente frase ”Internet es**	Nada	1	**12,5**
	Bastante	2	**20**		Poco	**5**	**62,5**
	Mucho	**1**	**10**		Bastante	1	**12,5**
	TOTAL	**10**	**100**		Mucho	**1**	**12,5**
					TOTAL	**8**	**100**

útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación ”				**útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación ”**			
P53Señala cuando estés de acuerdo con la siguiente frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”	Nada	3	30	**P53Señala cuando estés de acuerdo con la siguiente frase “Internet puede hacer que alguien se enganche”**	Nada	**5**	**62,5**
	Poco	4	40		Poco	1	12,5
	Bastante	2	20		Bastante	1	12,5
	Mucho	1	10		Mucho	1	12,5
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**

Fuente: Cuestionario51 a la 53 preguntas, aplicado 8vo año AEGB y 9no año AEGB:

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la tabla Nº 71 son los siguientes:

En la pregunta, 51 Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor? 55.55% tiene un nivel medio, 33.33% un principianta, 11.11% tiene un nivel avanzado, en la P52Estas de acuerdo con la siguiente frase “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación 70% poco, 20% bastante, 10% mucho, en la pregunta 53, 40% poco, 30% nada,20%.bastante,10% mucho,

En la tabla Nº 71 son los siguientes:

En la pregunta, 51 Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor? 33.33% tiene un nivel medio, 66.66% un principianta, , en la P 52Estas de acuerdo con la siguiente frase “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación 66% poco,12.5% bastante, 12.5% mucho, en la pregunta 12.5% poco, 62.5% nada12.5%.bastante,12.5% mucho.

En la información obtenida en las tabla, podemos observar que la mayoría de los encuestados al ingresar al internet utiliza el chat y el mensajes lo cual nos hace ver los peligros a los que está expuesta nuestra juventud los cuales son múltiples, como por ejemplo los vicios, prácticas desleales a los principios de las personas, el ver a la computadora como una forma de socialización; que si lo es, pero es impersonal, no se tiene el contacto frente a frente con las personas y esto puede afectar los niveles de las relaciones sociales, ya que los jóvenes al hacer uso de los llamados "chats" pueden

crearse una personalidad diferente a la de ellos mismos y escenificar escenarios que no existen en sus vidas, esto puede llegar a causar un conflicto interno de personalidad.

La demanda de las TIC, depende directamente del mercado de consumo, de la oferta y de la demanda de tecnología, “En este lugar de la web le ofrece diversos recursos para trabajar con sus alumnos y alumnas sobre el uso que hacen del teléfono móvil. Algunos de ellos, sobre todo los audiovisuales, ya estaban en Internet y lo que hemos hecho ha sido organizarlos y presentarlos formando parte de un todo. En otros casos, los hemos creado nosotros mediante páginas WEB:” “La Generación Interactiva en España” (2009) y “La Generación Interactiva en Iberoamérica” (2008),

5.5.72 Qué importancia le das a la comunicación.

Tabla72

P63, P64, P65,P,66							
P63 ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Con mi madre	**6**	**21,42**	**P63 ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil?**	Con mi madre	**0**	**0**
	Con mi padre	**6**	**21,42**		Con mi padre	**3**	**30**
	Con mis hermanos	**4**	**14,28**		Con mis hermanos	**1**	**10**
	Con mis familiares	**3**	**10,71**		Con mis familiares	**3**	**30**
	Con mis amigos	**4**	**14,28**		**Con mis amigos**	**2**	**20**
	Con mi novia	**5**	**17,85**		**Con mi novia**	**1**	**10**
	Total	**28**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P64Si me quedará dos semanas sin móvil	Mi vida cambiaria a peor	3	**33,33**	**P64Si me quedará dos semanas sin móvil**	Mi vida cambiaria a mejor	1	**14,28**
	No pasaría nada	**6**	**66,66**		Mi vida cambiaria a peor	**1**	**14,28**
	TOTAL	**9**	**100**		**No pasaría nada**	**5**	**71,42**
					TOTAL	**7**	**100**
P65 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?	No	5	55,55	**P65 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**	No	5	71,42
	Si	4	44,44		Si	2	28,57
	TOTAL	**9**	**100**		**TOTAL**	**7**	**100**
P66 ¿Por qué motivos?	Por el tiempo que lo uso	2	50	**P66 ¿Por qué motivos?**	Por el tiempo que lo uso	0	0
	Por el momento del día en que lo uso	1	25		Por el momento del día en que lo uso	1	50
	Por el gasto que hago	1	25		Por el gasto que hago	1	50

	TOTAL	**4**	**100**		**TOTAL**	**2**	**100**

Fuente: Cuestionario 63 a la 66 preguntas, aplicado 8vo año AEGB y 9no año AEGB:

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la tabla 72, tenemos loe siguientes resultados:

Los estudiantes encuestados responde a la P63 ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil?21.42% con su padre, 21.42% con su madre, 14.28% con hermanos y 14.28% con amigos, en la, P64 Si me quedará dos semanas sin móvil, 66.66% no pasaría nada, 33.33% mi vida cambiaria a peor, en la siguiente pregunta**,** 65 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil? 55.55% no y 44.44% si, el 50% discuten por el tiempo que usan, el 25% por el momento y 25% por el gasto que hacen.

En la tabla 72, tenemos loe siguientes resultados:

Los estudiantes encuestados responde a la P63 ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil?30% con su padre, 30% con mis familiares, 10% con hermanos y 20% con amigos, en la, P64 Si me quedará dos semanas sin móvil, 71.42% no pasaría nada, 14.28% mi vida cambiaria a peor, 14.28% mi vida cambiaria a mejor, en la siguiente pregunta**,** 65 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil? 71.42% no y 28.57% si, el 50% por el momento del día y 50% por el gasto que hacen.

De la información contenida en las tablas deducimos que para la mayoría de los encuestados no repercutiría en nada el hecho de no tener un móvil ya que los jóvenes lo utilizan mayoritariamente para quedar con los amigos, hacer fotos o enviar mensajes, para jugar, descargar música.

Las nuevas tecnologías audiovisuales tienen, como hemos visto, muchos aspectos positivos, pero también tienen aspectos negativos. El reto es educar a niños Y adolescentes para que aprendan a hacer un uso adecuado de ellas, sin demonizarlas" (García 2009)

5.5.73 En que momentos apagas tu teléfono.

Tabla 73

P67, P68, P69							
P67 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	**9**	**100**	**P67 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?**	no	**0**	**0**
	Si				si	**3**	**100**
	Total	**9**	**100**		**Total**	**3**	**100**
P68 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?	Cuando estoy en clase	6	**54,54**	**P68 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?**	Cuando estoy en clase	5	**62,5**
	Cuando estoy estudiando	2	**18,18**		Cuando estoy estudiando	**2**	**25**
	No lo apago nunca	**3**	**27,27**		No lo apago nunca	**1**	**12,5**
	TOTAL	**11**	**100**		**TOTAL**	**8**	**100**
P69 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?	Nunca	3	33,33	**P69 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**	Nunca	2	28,57
	Algunos días	5	55,55		Algunos días	4	57,14
	Todos los días	**1**	**11,11**		**Casi todos los días**	**1**	**14,28**
	TOTAL	**9**	**100**		**TOTAL**	**7**	**100**

Fuente: Cuestionario 67 a la 69 preguntas, aplicado 8vo año AEGB y 9no año AEGB:

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los estudiantes encuestados de 8vo de básica responde a la pregunta P67 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil? Y los resultados son los siguientes: el 100% no le castigan, en la, P68 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?54.54% apagan cuando están en clase. 27.27% no lo apaga nunca, 18.18% cuando está estudiando, en la siguiente pregunta los alumnos contestan P69 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?55.55% algunos días, 33.33% nunca, 11.11% todos los días.

Los estudiantes encuestados de 9no de básica responde a la pregunta P67 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil? Y los resultados son los siguientes: el 100% si le castigan, en la, P68 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?62.5% apagan cuando

están en clase. 12.5% no lo apaga nunca, 25% cuando está estudiando, en la siguiente pregunta los alumnos contestan P69 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?57.14% algunos días, 28.57% nunca, 14.28% casi todos los días.

En la información obtenida en las tabla, podemos observar que la mayoría de los encuestados a través del móvil utiliza el chat y el mensajes lo cual nos hace ver los peligros a los que está expuesta nuestra juventud los cuales son múltiples, como por ejemplo los vicios, prácticas desleales a los principios de las personas, el ver al móvil como una forma de socialización; que si lo es, pero es impersonal, no se tiene el contacto frente a frente con las personas y esto puede afectar los niveles de las relaciones sociales, ya que los jóvenes al hacer uso de los llamados "chats" pueden crearse una personalidad diferente a la de ellos mismos y escenificar escenarios que no existen en sus vidas, esto puede llegar a causar un conflicto interno de personalidad.

Jordi Álvarez (2009) Nos indica que la nueva tecnología ha incrementado muchas herramientas las mismas que causan daño especialmente en la salud. Incrementan el potencial de peligro que pueden ocasionar graves consecuencias en los estudiantes que pasan demasiado tiempo frente a ellos, los estudiantes se vuelven agresivos porque no quieren dejar sus vicios. Además, conviene recordar también que las nuevas tecnologías como Internet, la telefonía móvil y los videojuegos tienen un enorme potencial, en un sentido tanto positivo como negativo y por tanto, nos enfrentamos a nuevos riesgos y nuevas oportunidades que precisan ser identificadas y estudiadas.

5.5.74 Te controlan tus padres cuando estas frente a las pantallas.

Tabla 74

P92, P93, P94,P95							
P92 ¿Cómo lo consigues tu juego?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Descargándolos de internet	**1**	**20**	**P92 ¿Cómo lo consigues tu juego?**	Los grabo de un amigo	**1**	**100**
	Los grabo de un amigo	**3**	**60**		**Total**	**1**	**100**
	Los compro en la tienda o en la calle	**1**	**20**				
	Total	**5**	**100**				
P93 ¿Con	Juego solo	4	**50**	**P93 ¿Con**	Juego solo	2	**50**

quién sueles Jugar?	Con mi madre	1	**12,5**	**quién sueles Jugar?**	Con los amigos/as	**2**	**50**
	Con los amigos/as	**3**	**37,5**			0	**0**
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**4**	**100**
P94 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?	No	6	75	**P94 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**	No	3	75
	Si	2	25		Si	1	25
	TOTAL	**8**	**100**		**TOTAL**	**4**	**100**
P95 ¿Por qué motivos?	Por el tiempo que paso jugando	1	50	**P95 ¿Por qué motivos?**	Por el tiempo que paso jugando	1	100
	Por el tipo de juegos	**1**	**50**		**TOTAL**	**1**	**100**
	TOTAL	**2**	**100**				

Fuente: Cuestionario 92 a la 95 preguntas, aplicado 8vo año AEGB y 9no año AEGB:
Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

Los datos obtenidos en la tabla Nº74 son los siguientes:

En la pregunta P92 ¿Cómo lo consigues tus juegos? Los alumnos de 8vo de básica responden, 60% los graben de un amigo, 20% lo descargan de internet y el 20% lo compran en la calle, P93 ¿Con quién sueles Jugar?50% juegan solos, 37.5% con los amigos, 12.5% con su madre, P94 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos? 75% no discuten, 25% si lo discuten, P95 ¿Por qué motivos? 50% por el tipo de juego y 50% por el tiempo que pasa jugando.

Los datos obtenidos en la tabla Nº74 son los siguientes:

En la pregunta P92 ¿Cómo lo consigues tus juegos? Los alumnos de 9no de básica responden, 100% los graben de un amigo, P93 ¿Con quién sueles Jugar? 50% juegan solos, 50% con los amigos, P94 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos? 75% no discuten, 25% si lo discuten, P95 ¿Por qué motivos? 100% por el tiempo que pasa jugando.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla podemos decir lo siguiente: el uso de la red es para la mayoría de nuestros alumnos, una instancia de entretenimiento más que una puerta de acceso al saber. Como tantas veces se ha dicho, este enfoque parcial del uso que se hace de la web, es uno de los aspectos que deberían revertirse desde los proyectos de Nuevas Tecnologías. No porque sea inadecuado ver a la red como un

espacio para el esparcimiento o la interacción social, sino simplemente porque la red es mucho más que eso.

"Los adictos son personas que hacen un uso intenso y frecuente de la red, en términos de números de días por persona y duración de cada sesión, Son más susceptibles de personas con trastornos de personalidad, tales como timidez y la falta de control" (García 2009)

5.5.75 Tus padres si sabe con qué videojuegos vas a jugar.

Tabla 75

P96, P97, P99							
P96 ¿Te premian o castigan con los videos juegos?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	2	25	**P96 ¿Te premian o castigan con los videos juegos?**	No	**1**	**25**
	Si	5	62,5		Si	**1**	**25**
	No lo sé	1	12,5		**No lo sé**	**2**	**50**
	Total	**8**	**100**		**Total**	**4**	**100**
P97 ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegan?	No	11	**100**	**P97 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?**	No	8	**100**
	Si				Si		
	TOTAL	**11**	**100**				
					TOTAL	**8**	**100**
P99 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?	Nunca	3	33,33	**P99 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**	Nunca	2	28,57
	Algunos días	5	55,55		Algunos días	4	57,14
	Todos los días	**1**	**11,11**		**Casi todos los días**	**1**	**14,28**
	TOTAL	**9**	**100**		**TOTAL**	**7**	**100**

Fuente: Cuestionario 96 a la 99 preguntas, aplicado 8vo año AEGB y 9no año AEGB:

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

En la tabla Nº 75 tenemos los siguientes resultados:
En la P96 ¿Te premian o castigan con los videos juegos? 62.5% dicen que si, 25% dice que no, 12.5% responden no lo sé, en la P97 ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegan? 100% dicen que no, en la P99 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama? 55.55% algunos días, 33.33% nunca, 11.11% todos los días.

En la tabla Nº 75 tenemos los siguientes resultados:
En la P96 ¿Te premian o castigan con los videos juegos? 25% dicen que si, 25% dice que no, 50% responden no lo sé, en la P97 ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegan? 100% dicen que no, en la P99 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama? 14.28% algunos días, 28.57% nunca, 57.14% todos los días.
En este tabla los estudiantes, no tienen problema con sus padres, no reciben castigos, ni tampoco saben con qué juegos y con quien juegan sus hijos, los docentes, padres de familia y comunidad, deben conocer sus pro y sus contras que traen consigo los juegos, muchas veces dañan la mente del estudiante, lo hace agresivo, por eso los padres deben ser amigos de sus hijos, y conocer lo que hacen sus hijos, y adonde y con quien van.
Es necesario recordar que el uso abusivo de internet ha ocasionado nuevas patologías psicosociales, tanto en niños como en adultos, siendo los perfiles psicológicos de los adictos similares a los que sufren adicción a la televisión y los videojuegos (García 2009).

5.5.76 En qué lugar lo tienen ubicado el televisor.

Tabla 76

P102, P111, P114							
P102 ¿Dónde ésta el televisor o televisores en tu casa?	**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado a 8vo de AEGB)**			**Grupo 2: 10-14 años (Aplicado 9no AEGB)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	En mi habitación	**10**	**35,7**	**P102 ¿Dónde ésta el televisor o televisores en tu casa?**	En mi habitación	**4**	**50**
	En la habitación de un hermano	**3**	**10,7**		En la habitación de un hermano	**1**	**12,5**
	En la habitación de mis padres	**6**	**21,4**		En la habitación de mis padres.	**2**	**25**
	En la sala de estar	**6**	**21,4**		En la sala de estar	**1**	**12,5**
	En la cocina	**3**	**10,7**		En la cocina	**0**	**0**

	En un cuarto de juegos	**0**	**0**		En un cuarto de juegos	**0**	**0**
	Total	**28**	**100**		**Total**	**8**	**100**
P111 ¿Cuándo ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?	Yo mismo	7	**70**	**P111 ¿Cuándo ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?**	Yo mismo	5	**62,5**
	Mi padre	**2**	**20**		Mi madre	**1**	**12,5**
	Entre todos los negociados	**1**	**10**		Entre todos los negociados	**2**	**25**
	Total	**10**	**100**		**Total**	**8**	**100**
P114 ¿De qué tipo?	Películas	8	38,09	**P114 ¿De qué tipo?**	Películas	6	60
	Dibujos animados	1	4,76		Dibujos animados	1	10
	Series	6	28,57		Series	1	10
	Documentales	1	4,76		Noticias	1	10
	Noticias	2	9,52		Reality Shows	1	10
	Programas	2	9,52		**TOTAL**	**10**	**100**
	Reality Shows	1	4,76				
	TOTAL	21	**100**				

Fuente: Cuestionario 102 a la114 preguntas, aplicado 8vo año AEGB y 9no año AEGB:
Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

En la tabla Nº 76, tenemos los siguientes resultados:

Los estudiantes de 8vo de básica responden a la P102 ¿Dónde ésta el televisor o televisores en tu casa? 35.7% en mi habitación, 21.4% en la sala de estar, 21.4% en la habitación de mis padres, 10.7% en la cocina, en la P111 ¿Cuándo ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?70% yo mismo,20% mi padre,10% entre todos lo negociamos, en la siguiente P114 ¿De qué tipo? 38.9% películas, 28.5% series, 9.52% noticias.

En la tabla Nº 76, tenemos los siguientes resultados:

Los estudiantes de 9no de básica responden a la P102 ¿Dónde ésta el televisor o televisores en tu casa? 50% en mi habitación, 12.5% en la sala de estar, 25% en la habitación de mis padres, 12.5% en la habitación de un hermano,, en la P111 ¿Cuándo ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar? 62.5% yo mismo, 12.5% mi madre, 25% entre todos lo negociamos, en la siguiente P114 ¿De qué tipo? 60% películas, 10% series, 10% noticias.

Las nuevas tecnologías han llegado a ser un pilar fundamental dentro de la educación, el computador y el Internet llego a nuestro país a mediados de la década de los noventa,

los mismos que en la actualidad son considerados muy importantes dentro de la educación. Por lo que se debe priorizar en su buen uso, a fin de que el mismo no constituya un efecto negativo en nuestra sociedad como:

El desarrollo de aptitudes nocivas como la ludopatía es un tema que ya lleva varios años latentes en la sociedad de hoy. “Por otra parte, ha sido objeto de estudio y tema de gran interés para científicos e investigadores. Muestra de ello puede ser la gran cantidad de trabajos de investigación y datos que podemos encontrar abordando este tema. Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente”. (Martinez I. f., 2010)

V. REDES SOCIALES, RIESGOS Y OPORTUNDADES

5.5.77 Regulación de las tecnologías

Tercer Grupo

Tabla 77

P51, P52, P53,,							
P51 Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?	**Grupo 1: 14-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 14-18 años (Aplicado a 3er de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Un principiante	**4**	**50**	**P51 Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor?**	Un principiante	**2**	**20**
	Tengo un nivel medio	**2**	**25**		Tengo un nivel medio	**4**	**40**
	Mi nivel es avanzado	**2**	**25**		Soy todo un experto	**4**	**40**
	Total	**8**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P52Estas de acuerdo con la siguiente frase ”Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación ”	Poco	3	**30**	**P52Estas de acuerdo con la siguiente frase ”Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación ”**			
	Bastante	5	**50**		Poco	**5**	**45,45**
	Mucho	**2**	**20**		Bastante	3	**27,27**
	TOTAL	**10**	**100**		Mucho	**3**	**27,27**
					TOTAL	**11**	**100**

P53Señala cuando estés de acuerdo con la siguiente frase "Internet puede hacer que alguien se enganche"	Nada	2	20	**P53Señala cuando estés de acuerdo con la siguiente frase "Internet puede hacer que alguien se enganche"**	Nada	**3**	**27,27**
	Poco	7	70		Poco	5	45,45
	Bastante	1	10		Mucho	3	27,27
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**11**	**100**

Fuente: Cuestionario 51 a la 53 preguntas, aplicado al2do**de bachillerato** y **3er de bachillerato**

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la tabla Nº 77 tenemos los siguientes resultados.

Los Estudiantes de 2do de bachillerato responden a la pregunta 51 Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor? 50% un principiante, 25% tengo un nivel medio, 25% tengo un nivel avanzado, en la P52Estas de acuerdo con la siguiente frase "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación" 50% está de acuerdo bastante, 30%poco, 20% mucho, en la siguiente P53Señala cuando estés de acuerdo con la siguiente frase "Internet puede hacer que alguien se enganche"70% poco, 20% nada, 10% bastante.

En la tabla Nº 77 tenemos los siguientes resultados.

Los Estudiantes de 2do de bachillerato responden a la pregunta 51 Cuando utilizas internet ¿Cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor? 20% un principiante, 40% tengo un nivel medio, 40% tengo un nivel avanzado, en la P52Estas de acuerdo con la siguiente frase "Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación" 27.27% está de acuerdo bastante, 45.45%poco,27.27% mucho, en la siguiente P 53Señala cuando estés de acuerdo con la siguiente frase "Internet puede hacer que alguien se enganche".45.45% poco,27.27% nada, 27.27% mucho.

Cómo lo habíamos señalado anteriormente la mayoría de los encuestados utiliza el internet más para fines de ocio que para fines académicos, como podemos observar en la tablaal internet más se lo utiliza para juegos y para descargar música. De ahí la necesidad de un profesorado preparado en incorporar a las TIC en la enseñanza de los alumnos y sobre todo de orientarlos para el uso adecuado en las nuevas tecnologías de la información y comunicación.

Las nuevas tecnologías que existen en la actualidad presentan muchos riesgos en los estudiantes especialmente en edades comprendidas entre 6 a 18 años, porque pasan mucho tiempo frente a las pantallas, viviendo en muchos de los casos adicción a diferentes entretenimientos como: videojuegos, Internet, celulares ,etc.(Fernández, foros de generaciones Interactivas)

5.5.78 Qué valor tiene en tu vida la comunicación.

Tabla 78

P63, P64, P65,P,66							
P63 ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil?	**Grupo 1: 14-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 14-18 años (Aplicado a 3er de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Con mi madre	**4**	**14,28**	**P63 ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil?**	Con mi madre	**7**	**25**
	Con mi padre	**4**	**14,28**		Con mi padre	**8**	**28,57**
	Con mis hermanos	**5**	**17,85**		Con mis hermanos	**3**	**10,71**
	Con mis familiares	**4**	**14,28**		Con mis familiares	**2**	**7,14**
	Con mis amigos	**6**	**21,42**		**Con mis amigos**	**3**	**10,71**
	Con mi novia	**5**	**17,85**		**Con mi novia**	**5**	**17,85**
	Total	**28**	**100**		**Total**	**28**	**100**
P64Si me quedará dos semanas sin móvil	Mi vida cambiaria a mejor	2	**20**	**P64Si me quedará dos semanas sin móvil**			
	Mi vida cambiaria a peor	**1**	**10**		Mi vida cambiaria a peor	**1**	**10**
	No pasaría nada	**7**	**70**		**No pasaría nada**	**9**	**90**
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
P65 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?	No	5	50	**P65 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**	No	9	90
	Si	5	50		Si	1	10
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**
P66 ¿Por qué motivos?	Por el tiempo que lo uso	4	57,14	**P66 ¿Por qué motivos?**	Por el tiempo que lo uso	1	50
	Por el gasto que hago	3	42,85		Por el gasto que hago	1	50
	TOTAL	**7**	**100**		**TOTAL**	**2**	**100**

Fuente: Cuestionario 63 a la 66 preguntas, aplicado al 2do de bachillerato y 3er de bachillerato

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la tabla Nº 78 tenemos loe siguientes resultados:

Los alumnos de 2do bachillerato del colegio San Fernando responden a la P 63 ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil? 21.42% se comunican son sus amigos, 10.71% con sus hermanos, 14.28% con su madre, 28.57% con su padre, 17.85% con su novia, en la siguiente pregunta P64Si me quedará dos semanas sin móvil ¿qué pasaría? 70% no pasaría nada, 20% mi vida cambiaria a mejor 10% mi vida cambiaria a peor en la P65 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil? 50% si y 50% no discuten con sus padres, P66 ¿Por qué motivos? 57.14% por el tiempo que lo uso, 42.85% por el gasto que hago.

En la tabla Nº 78 tenemos loe siguientes resultados:
Los alumnos de 2do bachillerato del colegio San Fernando responden a la P 63 ¿Con que personas sueles comunicarte más con el móvil? 21.42% se comunican son sus amigos, 17.85% con sus hermanos, 25% con su madre, 14.28% con su padre, 17.85% con su novia, en la siguiente pregunta P64Si me quedará dos semanas sin móvil ¿qué pasaría? 90% no pasaría nada, 10% mi vida cambiaria a peor en la P65 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil? 10% si y 90% no discuten con sus padres, P66 ¿Por qué motivos? 50% por el tiempo que lo uso, 50% por el gasto que hago.

De la información contenida en las tablas deducimos que para la mayoría de los encuestados no repercutiría en nada el hecho de no tener un móvil ya que los jóvenes lo utilizan mayoritariamente para quedar con los amigos, hacer fotos o enviar mensajes, para jugar, descargar música.

“El ser humano es un ser social que debe están en relación con los demás, no es un ser materializado para que solo este en contacto con los recursos tecnológicos todo el tiempo, sino que tiene que despertar el interés de estar en unión con sus semejantes” (Blanca Tornero 2010)

5.5.79 En que momentos apagas tu móvil.

Tabla 79

P67, P68, P69							
P67 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?	**Grupo 1: 14-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 14-18 años (Aplicado a 3er de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	**7**	**70**	**P67 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil?**	No	**9**	**90**
	Si	**3**	**30**		si	**1**	**10**
	Total	**10**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P68¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?	Cuando estoy en clase	5	**38,46**	**P68¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil?**	Cuando estoy en clase	3	**23,07**
	Cuando estoy estudiando	2	**15,38**		Cuando estoy estudiando	2	**15,38**
	Cuando estoy con la familia	**1**	**7,69**		Cuando estoy con la familia	**1**	**7,69**
					Cuando estoy durmiendo	**1**	**7,69**
	Cuando estoy durmiendo	**1**	**7,69**		No lo apago nunca	**6**	**46,15**
	No lo apago nunca	**4**	**30,76**		**TOTAL**	**13**	**100**
	TOTAL	**13**	**100**				
P69¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?	Nunca	1	10	**P69¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**			
	Algunos días	5	50		Algunos días	8	80
	Casi Todos los días	**3**	**30**		**Casi todos los días**	**2**	**20**
	Todos los días	**1**	**10**				
	TOTAL	**10**	**100**		**TOTAL**	**10**	**100**

Fuente: Cuestionario 63 a la 66 preguntas, aplicado al 2do de bachillerato y 3er de bachillerato

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los estudiantes encuestados de 2do de bachillerato responde a la pregunta P67 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil? Y los resultados son los siguientes: el 70% no le castigan y el 30% si le castigan, en la, P68 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? 38.46% apagan cuando están en clase. 30.76% no lo apaga nunca, 15.38% cuando está estudiando, en la siguiente pregunta los alumnos contestan P69 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?50% algunos días, 10% nunca, 30% casi todos los días.

Los estudiantes encuestados de 3ro de bachillerato responde a la pregunta P67 ¿Te castigan o te premian con el uso del móvil? Y los resultados son los siguientes: el 90% no le castigan, y 10% si lo castigan, en la, P68 ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? 23.07% apagan cuando están en clase 46.15% no lo apaga nunca, 15.38% cuando está estudiando, en la siguiente pregunta los alumnos contestan P69 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?80% algunos días, 20% casi todos los días.

Los alumnos de 2do y 3ro de bachillerato, están al día con la tecnología, no dejan pasar nada por alto lo que le ofrecen las pantallas, como nos damos cuenta que sus padres no les controlan mucho, ya son jóvenes que toman sus decisiones por si solos, ellos saben cuándo lo apagan su móvil, ya que ese es su medio muy importante en su vida diaria, para comunicarse con sus familiares, amigos, novios, etc.

El conocimiento tiene un principio sensorial, en la época feudal se desarrolló un racionalismo teológico, el conocimiento es parte del espíritu humano iluminado por Dios, en la época moderna el conocimiento es una disciplina se desarrolla la teoría del conocimiento humano sobre la certeza del mismo dada por John Locke

5.5.80 Te causan problema por el tiempo que juegas.

Tabla 80

P92, P93, P94,P95							
P92 ¿Cómo lo consigues los juegos?	**Grupo 1: 14-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 14-18 años (Aplicado a 3er de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	Descargándolos de internet	**1**	**33,33**	**P92 ¿Cómo lo consigues los juegos?**	Los compro en la tienda o en la calle	**1**	**100**
	Los grabo de un amigo	**1**	**33,33**		**Total**	**1**	**100**
	Los compro en la tienda o en la calle	**1**	**33,33**				
	Total	**3**	**100**				
P93 ¿Con quién sueles Jugar?	Juego solo	3	**100**	**P93 ¿Con quién sueles Jugar?**	Juego solo	1	**33,33**
					Con los amigos/as	**2**	**66,66**
	TOTAL	**3**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P94 ¿Discutes con tus padres por el	No	3	100	**P94 ¿Discutes con tus padres por el**			
					Si	3	100
	TOTAL	**3**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**

uso que haces de los videojuegos?				**uso que haces de los videojuegos?**			
P95 ¿Por qué motivos?	Por el tiempo que paso jugando	3	100	**P95 ¿Por qué motivos?**	Por el tiempo que paso jugando	3	60
					Por el momento en que juego	1	20
	Total	**3**	**100**		**Por el tipo de juegos**	**1**	**20**
					TOTAL	**5**	**100**

Fuente: Cuestionario 63 a la 66 preguntas, aplicado al 2do de bachillerato y 3er de bachillerato

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

Los datos obtenidos en la tabla Nº 80 son los siguientes:

En la pregunta P92 ¿Cómo lo consigues tus juegos? Los alumnos de 2do de bachillerato responden, 33.33% los graben de un amigo, 33.33% lo descargan de internet y el 33.33% lo compran en la calle, P93 ¿Con quién sueles Jugar?100% juegan solo, P94 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos? 100% no discuten, P95 ¿Por qué motivos? 100% por el tiempo que pasa jugando.

Los datos obtenidos en la tabla Nº74 son los siguientes:

En la pregunta P92 ¿Cómo lo consigues tus juegos? Los alumnos de 3ro de bachillerato responden, 100% lo compro en la tienda o en la calle, P93 ¿Con quién sueles Jugar? 33,33% juegan solos, 66.66% con los amigos, P94 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos? 100% si lo discuten, P95 ¿Por qué motivos? 60% por el tiempo que pasa jugando, 20% por el momento, 20% por el tipo de juego.

De acuerdo a los datos obtenidos en la tabla podemos decir lo siguiente: el uso de la red es para la mayoría de nuestros alumnos, una instancia de entretenimiento más que una puerta de acceso al saber. Como tantas veces se ha dicho, este enfoque parcial del uso que se hace de la web, es uno de los aspectos que deberían revertirse desde los proyectos de Nuevas Tecnologías. No porque sea inadecuado ver a la red como un espacio para el esparcimiento o la interacción social, sino simplemente porque la red es mucho más que eso.

En 1930 aparecieron los primeros prototipos de televisión, en 1958 algunos videojuegos rudimentarios, en 1972 las videoconsolas, en 1976 los vídeos, en 1977 los primeros

ordenadores personales, en 1990 la Word Wilde Web de Internet, en 1995 el DVD y, ya en la actualidad, vivimos un auténtico boom de nuevos soportes digitales (*Blue-ray*, HD DVD y HD VMD), pantallas cada vez más sofisticadas (LCD, plasma, etc.) y videoconsolas extremadamente versátiles que ya han alcanzado su séptima generación" (Vara Roblesa)

5.5.81 A que dedicas más tú tiempo.

Tabla 81

P96, P97, P99

P96 ¿Te premian o castigan con los videos juegos?	Grupo 1: 14-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)			Grupo 2: 14-18 años (Aplicado a 3er de bachillerato)			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	No	3	100	**P96 ¿Te premian o castigan con los videos juegos?**			
					Si	**3**	**100**
	Total	**3**	**100**		**Total**	**3**	**100**
P97 ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegan?	No	1	**33.33**	**P97 ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegan?**	No	1	**33,33**
	Si	2	**66,66**		No lo se	**2**	**66,66**
	TOTAL	**3**	**100**		**TOTAL**	**3**	**100**
P99 ¿Á que le has quitado tiempo por usar los video juegos?	Familia	1	14,28	**P99 ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**	Familia	2	22,22
	Amigos	1	14,28		**Estudios**	2	22,22
	Estudios	**2**	**28,57**		**Deporte**	**2**	**22,22**
	Deporte	**1**	**14,28**		**lectura**	**3**	**33,33**
	lectura	**1**	**14,28**		**TOTAL**	**9**	**100**
	A nada	**1**	**14,28**				
	TOTAL	**7**	**100**				

Fuente: Cuestionario 63 a la 66 preguntas, aplicado al 2do **de bachillerato** y **3er de bachillerato**

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma

En la tabla Nº 81 tenemos los siguientes resultados:

En la P96 ¿Te premian o castigan con los videos juegos100% dicen que no, en la P97 ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegan? 33.33% dicen que no

y 66.66% si lo saben, en la P99 ¿Á que le has quitado tiempo por usar los video juegos? 28.57% a su estudio, 14.28% lectura, 14.28% familia.

En la P96 ¿Te premian o castigan con los videos juegos? 100% dicen que si, 50% en la P97 ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegan? 33.33% dicen que no y el 66.66% no lo sé, en la P99 ¿Á que le has quitado tiempo por usar los video juegos? 33.33% a la lectura, 22.22% lectura, 22.22% familia, 22.22% a su estudio.

Los efectos que producen estas causas detectadas, es como si que a nadie le importara el futuro de nuestros niños y jóvenes dentro de las preparaciones académicas y el rendimiento así como frente al uso de la tecnología. Las disgregaciones familiares frente al desarrollo delos hijos, las cuales son particulares a factores como unión familiar.

Los niños desde temprana edad se encuentra inmersos en las pantallas, unos como actores en las pantallas y otros como consumidores de las mismas, Según una de las definiciones de la Real Academia de la Lengua Española, entendemos por pantalla la "parte de un televisor, del monitor de un ordenador o de otros aparatos electrónicos que permite visualizar imágenes o caracteres

5.5.82 Lugar donde está ubicados tu tele.

Tabla 82

P102, P111, P114							
P102 ¿Dónde ésta el televisor o televisores en tu casa?	**Grupo 1: 14-18 años (Aplicado a 2do de bachillerato)**			**Grupo 2: 14-18 años (Aplicado a 3er de bachillerato)**			
	Opción	**F**	**%**	**Pregunta**	**Opción.**	**f**	**%**
	En mi habitación	**8**	**30,76**	**P102 ¿Dónde ésta el televisor o televisores en tu casa?**	En mi habitación	**9**	**34,61**
	En la habitación de un hermano	**5**	**19,23**		En la habitación de un hermano	**1**	**3,84**
	En la habitación de mis padres	**4**	**15,38**		En la habitación de mis padres.	**7**	**26,92**
	En la sala de estar	**7**	**26,92**		En la sala de estar	**7**	**26,92**
	En la cocina	**2**	**7,69**		En la cocina	**2**	**7,69**
					Total	**26**	**100**
	Total	**26**	**100**				
P111	Yo mismo	1	**100**	**P111 ¿Cuándo**	Yo mismo	5	**50**

¿Cuándo ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?		1		**ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar?**			
					Mi madre	**2**	**20**
					Entre todos los negociados	**3**	**30**
	Total	**1 1**	**100**		**Total**	**10**	**100**
P114 ¿De qué tipo?	Películas	4	57,14	**P114 ¿De qué tipo?**	Películas	1	50
	Dibujos animados	1	14,28		Documentales	1	50
	Series	1	14,28		**Total**	**2**	**100**
	Reality Shows	1	14,28				
	TOTAL	7	**100**				

Fuente: Cuestionario 63 a la 66 preguntas, aplicado al 2do **de bachillerato** y **3er de bachillerato**

Teresa de Jesús Balcázar y Gloria Esperanza Curipoma.

En la tabla Nº 82, tenemos los siguientes resultados:

Los estudiantes de 2do de bachillerato responden a la P102 ¿Dónde ésta el televisor o televisores en tu casa? 30.76% en mi habitación, 26.96% en la sala de estar, 15.38% en la habitación de mis padres, 19.23% en la habitación de un hermano, en la P111 ¿Cuándo ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar? 100% yo mismo, en la siguiente P114 ¿De qué tipo? 57.14% películas, 14 28% series, 14 28% series.

En la tabla Nº 82, tenemos los siguientes resultados:

Los estudiantes de 3ro de bachillerato responden a la P102 ¿Dónde ésta el televisor o televisores en tu casa? 34.61% en mi habitación, 26.96% en la sala de estar, 26.96% en la habitación de mis padres, 3.84% en la habitación de un hermano, en la P111 ¿Cuándo ves la televisión en familia ¿Quién decide que programa mirar? 50% yo mismo, 20% mi madre, 30% entre todos lo negociamos, en la siguiente P114 ¿De qué tipo? 50% películas, 50%documentales.

Las nuevas tecnologías han llegado a ser un pilar fundamental dentro de la educación, el computador y el Internet llego a nuestro país a mediados de la década de los noventa, los mismos que en la actualidad son considerados muy importantes dentro de la educación. Por lo que se debe priorizar en su buen uso, a fin de que el mismo no constituya un efecto negativo en nuestra sociedad como:

El desarrollo de aptitudes nocivas como la ludopatía es un tema que ya lleva varios años latentes en la sociedad de hoy. “Por otra parte, ha sido objeto de estudio y tema de gran interés para científicos e investigadores. Muestra de ello puede ser la gran cantidad de trabajos de investigación y datos que podemos encontrar abordando este tema. Pese a esto, no hemos encontrado ningún estudio de ningún autor que aborde de forma clara los factores que llevarán a un sujeto que podemos denominar jugador social ser un jugador patológico en lo que respecta al juego en máquinas tragaperras exclusivamente”. (Martinez I. f., 2010)

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

Al culminar el análisis de la investigación recopilada, interpretada y verificada, he llegado alas siguientes conclusiones.

- Los estudiantes de las instituciones educativas manifiestan que los medios de comunicación y de información son muy importantes, pero se ha observado que en su mayoría tienen acceso a los medios que la nueva tecnología nos ha brindado.
- El uso de las tecnologías dentro del desarrollo de los niños, y adolescentes, es importante para el desarrollo de las diferentes actividades diarias, en las que en muchas ocasiones participa la familia.
- Al analizar todos los estudiantes están seguros que los medios de comunicación e información se los necesita para adquirir mejores conocimientos que por medio de algunos recursos los obtenemos.como es el caso del ordenador y el Internet, la televisión.
- La familia y los jóvenes interactúan frente al uso de las pantallas, las misma han servido para desarrollar actividades académicas, así como de esparcimiento, la tecnología, ha contribuido a la comunicación de la familia y el desarrollo de sus diferentes actividades.
- La mayor parte de las familias, cuenta con medios informáticos y tecnológicos, los mismos participan activa entre en el consumo en las diferentes pantallas, por

consiguiente, su uso no es limitado, sino que evoluciona de acuerdo a las ofertas de las TIC.

- Las encuestas nos indicaron tan claramente que los estudiantes de los centros investigados si conocen casi el uso y manejo de los recursos tecnológicos, un factor que permite porque esta ubicadas dentro de la cuidad y si cuentan con maestros especializados que les proporcionen información del uso, utilidad y los riesgos que estos recursos pueden causar por un mal manejo de los mismos.

- Las TIC, ofrecen un consumo ilimitado por consiguiente, debe participar los padres frente al consumo de internet de sus hijos a fin de construir un criterio formado de su buen uso en beneficio de los niños y adolescentes frente a las pantallas

- Las oportunidades de los niños frente a las pantallas permite que los mismos obtengan beneficios en el rendimiento en la educación así como comunicarse con otras personas y la misma familia de una forma rápida.

- La familia frente a las pantallas, en la misma no participan de una forma adecuada en la tarea de los alumnos, de participar los padres activamente en el consumo de la tecnología por parte de sus hijos sería beneficioso, aumentando las relaciones de los niños, con los padres y el conocimiento.

- La familia debe participar activamente frente al consumo de la tecnología de sus hijos a fin de contribuir a una buena utilización de las diferentes ofertas que nos ofrece el internet

RECOMENDACIONES.

- Se recomienda a los estudiantes, a fin de que utilicen la tecnología dentro de sus actividades académicas, de la misma forma que compartan con sus familiares las diferentes actividades académicas. .

- A la familia para que participe en el desarrollo integral de los niños y adolescentes frente al uso de tecnología.
- A los maestros para que eduquen a los niños y jóvenes.como es el caso del ordenador y el Internet, la televisión, aulas virtuales, etc.
- A La familia para que intervenga el uso de las pantallas, las mismas han servido para desarrollar actividades académicas, así como de esparcimiento.
- A las familias, para que regularicen el consumo en las diferentes pantallas, de acuerdo a las ofertas de las TIC.
- A los estudiantes que se capaciten sobre el uso y manejo de los recursos tecnológicos.
- A Las TIC, para que ofrezcan programas educativos y de manejo de la tecnología y su buen uso en beneficio de los niños y adolescentes frente a las pantallas
- A los niños para que utilicen la tecnología y puedan comunicarse con otras personas y la misma familia de una forma rápida.
- A la familia para que participen de una forma adecuada en la tarea de los alumnos, y el consumo de la tecnología por parte de sus hijos.
- A la familia que se capacite sobre las diferentes ofertas que nos ofrece el internet
- Se deberían lanzar campañas de concienciación por parte del Ministerio de Telecomunicaciones y TIC que pretendan poner de manifiesto las amenazas que acechan diariamente a los internautas, poniendo especial atención a los menores.

    - Chat cerrado y con moderadores
    - No dar datos personales y cerrar el perfil
    - Uso restringido de la webcam
    - Protección Messenger: Windows Life One Care

- Normas de tiempo, conexión e intercambio
- “ Pensar antes de publicar”
- Filtros anti Spam
- Phising: borrar mensajes, seguridad
- Avisar de la suplantación de identidad
- Romper los mensajes cadena ofensivos

BIBLIOGRAFÍA

- Carmona A. C. (2010). Revista de Funadamentos de Psocoliga. Revista de Fundamentos de Psicologia, 2 (1), 7.
- Carmona A. C. C. (2010). Revista de Fundamentos de Psicologia. Revista de Funadamentos de Psicologia, 2 (1), 6.
- Carmona, A. C. (2010). Revista de Fundamentos de Psicologia. Revista de Fundamentos de Psocologia, 2 (1), 6.
- Garcia, A.S. B. T. (2010). Relación entre determinados factores poscologicos y la compra compulsiva. Relación entre determinados factores poscologicos y la compra compulsiva, 2 (1), 65.
- Aristoteles. (20 de agosto de 2011). www . Google. Com. Aristóteles. Recuperado el agosto de 2011, de www . Google. Com. Aristóteles
- Carmona, A. C. (2010). Revista de Fundamenmtos de Psicologia. Revista de Fundamemntos de Psicologia, 2 (1), 7.
- E. Vara Roblesa, R. P. (s.f.). Impacto del abuso de pantallas sobre el desarrollo mental. pág. 2.
- García, A. S., & Blanca Tornero Albertos, C. S. (2010). Relación entre determinados factoires psicologicos y la compra compulsiva. Relación entre determinados factoires psicologicos y la compra compulsiva, 2 (1), 65.
- García, F. (Pediatr Integral 2009;XIII(10):881-890). El impacto de las pantallas: televisón, ordenador y videopjuegos . pág. 3.
- García, R. p. (2009). Estudio de la influencia de la tegnologia en el conocimiento. Recuperado el 21 de 8 de 2011, de WWW. generaciones Interactivas: http//www. adutum. com
- Iberoamérica, l. g. (21 de agosto de 2008). www. generaciones interactivas . com. Recuperado el 08 de 2011, de www. generaciones interactivas. com
- Carrasco,L. R, y. S. (2010). Influencia en los trastornos psicológicos y las situaciones traumatuicas en la desición de estudiar. Influencia en los trastornos psicológicos y las situaciones traumatuicas en la desición de estudiar, 2 (1), 18.

- Martinez, I. f. (2010). Determinación del paso de jugador social a jugador patologico. Determinantes en el paso de jugador social a jugador patologico, 2 (1), 105.
- Navarro ,A,S, P. P. (2010). Estudio del nuevo método interactivo de comunicación para pacientes con sindrome de Rett. Estudio del nuevo método interactivo de comunicación para pacientes con sindrome de Ret, 2 (1), 18.
- Rico, L. C. (2010). Influencia de trastornos psicológicos y las situcianes traumaticas. Influencia de trastornos psicológicos y las situcianes traumaticas, 2 (1), 29.
- Rodriguez, A. L. (2010). Automedicación y estrés. Automedicación y estrés, 2 (1), 99.
- Sánchez, R. N. (2010). Estudio del nuevo método interactivo de la comunicación para pacientes con Sindrome de Rett. Estudio del nuevo método interactivo de la comunicación para pacientes con Sindrome de Rett., 2 (1), 18.

DIRECCIONES WEB

- www.cat/ Concejo nacional de Navarro
- www,con sejoauovisualdenavarra.es/index.htm
- www.airecomun.com/ García, A., Callejo, J. &Walzer, A. (2004). *Los niños.*
- Garitonandia, Garmendia, M. (2007).
- Www medialit.org/readrinoom/article 365J. (1999). How and Wh Parents Taka on the.
- Tube. *Journal of Broadcasting and Electronic 43,175-192*
- Wwww *Generaciones interactivas*
- *Interactiva en Iberoamérica: Niños y adolescentes ante las Pantallas*. Barcelona.

- Fundación Telefónica, Editorial Ariel.
- www.com.http://www.con/ sejoaudiovisualdeandalucia.es/
- Consejo Audiovisual de Cataluña: Múgica (1991),
- www, generaciones interactivas.org.