



**UNIVERSIDAD TECNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*

TITULACIÓN DE LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

***“Generaciones interactivas del Ecuador, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas realizadas en las instituciones educativas: Escuela “Fray Jacinto Dávila”, Unidad Educativa “Héroes del Cenepa” y Colegio “Jorge Icaza” de la ciudad de Mera provincia de Pastaza en el año 2011”***

Trabajo de fin de titulación.

**Autor:** Malucin Cañar, José Fernando.

**Mención:** Lengua - Literatura

**Directora:** Guamán Coronel María de los Ángeles, Mgs.

Centro Universitario Puyo

**2013**

## **Certificación**

Ms. María de los Ángeles Guamán

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN**

### **CERTIFICA:**

Que el presente trabajo, “Generaciones interactivas del Ecuador, estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas realizadas en las instituciones educativas: Escuela “Fray Jacinto Dávila”, Unidad Educativa “Héroes del Cenepa” y Colegio “Jorge Icaza” de la Ciudad de Mera Provincia de Pastaza en el año 2011 ”realizado por el profesional en formación: Malucin Cañar José Fernando, cumple con los requisitos establecidos en las normas generales para la graduación en la Universidad Técnica Particular de Loja, tanto en el aspecto de forma como de contenido, por lo cual me permito autorizar su presentación para los fines pertinentes.

Loja, enero de 2013

f). . . . .

**DIRECTORA DEL TRABAJO DE FIN DE TITULACIÓN**

CI: 1103073282

## Cesión de derechos

“Yo Malucin Cañar José Fernando declaro ser autor del presente trabajo y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 67 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice : “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero , académico o institucional (operativo) de la Universidad”

F.....

Autor: Fernando Malucin

Cédula: 1600533127

## AUTORÍA

Las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo de fin de carrera, son de exclusiva responsabilidad de su autor Malucin Cañar José Fernando

.....  
Malucin Cañar José Fernando

Cédula: 1600533127

## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mis familia,  
porque son el motivo de querer  
superarme y ser cada día mejor  
persona y en particular a mis padres  
quienes se merecen lo mejor del  
mundo.

## AGRADECIMIENTO.

Agradezco en primer lugar al a Dios omnipotente por la salud brindada y la iniciativa de aprovecharla estudiando, a mis queridos padres quienes como; los mejores arquitectos han hecho de mí una noble persona y humilde de corazón, a la Universidad Técnica Particular de Loja, por haberme acogido como estudiante y haberme predispuesto una educación de calidad además por haberme permitido lograr culminar exitosamente mi carrera y a mi tutor de tesis licenciada María de los Ángeles Guaman Acosta por su asesoramiento incondicional en la conducción y consolidación de este trabajo.

*Gracias.*

## ÍNDICE

Portada.....	i
Certificación.....	ii
Acta de declaración y cesión de derechos.....	iii
Autoría.....	iv
Dedicatoria.....	v
Agradecimiento.....	vi
Índice de contenidos.....	vii
<b>1. RESUMEN.....</b>	<b>1</b>
<b>2. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>2</b>
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>6</b>
<b>3.1. Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito</b>	
<b>Escolar y familiar.....</b>	<b>6</b>
3.1.1. Entorno educativo, la comunidad educativa.....	12
3.1.2. La demanda de la educación en las TIC.....	15
<b>3.2. Niños y adolescentes ante las pantallas.....</b>	<b>18</b>
3.2.1. Investigaciones sobre las pautas de consumo sobre las pantallas entre los niños y adolescentes de 6 a 18 años .....	18
3.2.2. Los riesgos que plantean las TIC .....	22
3.2.3. Las oportunidades que plantean las TIC.....	24
<b>3.3. Estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente en el entorno de las TIC .....</b>	<b>27</b>
3.3.1. Iniciativas en el ámbito de la regulación.....	29
3.3.2. Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar.....	31

3.3.3.	Alfabetización en las TIC (iniciativa sobre media litera).....	34
<b>4.</b>	<b>METODOLOGÍA.</b> .....	<b>40</b>
4.1.	Contexto de las instituciones educativas.....	41
4.2.	Diseño de la investigación .....	41
4.3.	Dimensiones de la investigación.....	42
4.4.	Participantes de la investigación.....	43
4.5.	Técnicas e instrumentos de investigación.....	44
4.5.1.	Técnicas.....	44
4.5.2.	Instrumentos.....	45
4.6.	Recursos.....	46
4.6.1.	Humanos.....	46
4.6.2.	Institucionales.....	48
4.6.3.	Materiales.....	48
4.6.4.	Económicos.....	49
4.7.	Procedimiento.....	49
<b>5.</b>	<b>ANÁLISIS, INTERPRETACIÓN Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS</b> .....	<b>52</b>
5.1.	Cuestionario aplicado a niños de 6 a 9 años de edad.....	52
5.1.1.	Caracterización sociodemográfica.....	54
5.1.1.1.	Contexto sociocultural y biológico del niño.....	54
5.1.2.	Redes sociales y pantallas.....	63
5.1.3.	Redes sociales y mediación familiar.....	70
5.2.4.	Redes sociales y ámbito escolar.....	75



5.1.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	76
<b>5.2. Cuestionario aplicado a niños y a adolescentes de 10 a 14 años y 15 a 18 años de edad.....</b>	<b>80</b>
5.2.1. Caracterización sociodemográfica.....	82
5.2.2. Redes sociales y pantallas.....	94
5.2.3. Redes sociales y mediación familiar.....	121
5.2.4. Redes sociales y ámbito escolar.....	139
5.2.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades.....	159
<b>5.3. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (ILFAM).....</b>	<b>171</b>
5.3.1. Aspectos generales.....	172
5.3.2. Aspectos familiares.....	172
<b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>173</b>
6.1. Conclusiones.....	173
6.2. Recomendaciones.....	175
<b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>178</b>
7.1 Libros.....	178
7.2. Artículos y revistas.....	178
7.3. Documentos electrónicos.....	179
<b>8. ANEXOS.....</b>	<b>182</b>
8.1. Anexo 1, Oficio dirigido a los directores de las instituciones.....	182
8.2. Anexo 2, Cuestionario 1.....	185
8.3 Anexo 3, Cuestionario 2.....	194
8.4 Anexo 4, Cuestionario ILFAM.....	219
8.5 Anexo 5, Fotografías de la investigación.....	223

## 1. RESUMEN.

Gracias a cuestionarios predispuestos por la universidad se encuestó a tres grupos primero, niños de 6 a 9 años, pertenecientes a la escuela mixta “Fray Jacinto Dávila” que cursa el cuarto año de educación básica, segundo a niños de 10 a 14 años, pertenecientes al colegio “Jorge Icaza” que cursan el 7to. De primaria, tercero a un grupo de jóvenes de 15 a 18 años, pertenecientes de la Unidad Educativa “Héroes del Cenepa”, del 1ro año de bachillerato.

El marco teórico comprende: situación sociodemográfica, el ámbito escolar, el ámbito familiar, la situación de los niños, jóvenes y adolescentes frente a las pantallas, los riesgos y posibles oportunidades que presentan las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC's).

En cuanto a los resultados analizados, se resume que los niños, adolescentes y jóvenes, en la actualidad tienen una parcial dependencia hacia el celular, internet y televisión, pues de los encuestados, la mayoría sostenía utilizar periódicamente cada aparatos tecnológicos involucrados en el estudio. Además, la investigación nos proporciona datos que nos muestran que existe un auge en la adquisición acceso a las (TIC's).

## 2. INTRODUCCIÓN

El estudio en niños y jóvenes frente a las pantallas, es una problemática que en los últimos años ha provocado gran incertidumbre en los padres de familia, educadores y demás personas que forman el conglomerado social, quienes de una u otra forma están involucrados y son corresponsables de la formación integral de niños y jóvenes. Esta incertidumbre obedece al grado de incidencia que pueden tener los aparatos electrónicos en estas personas que están atravesando por una edad muy sensible a cambios en la formación de la personalidad.

Algunos países de Europa y América, han iniciado el estudio de las generaciones interactivas, su impacto en la sociedad y afectación en las familias entre los que se detallan a continuación:

En el 2008 más de 13000 menores procedentes de 115 centros educativos participaron en el estudio de las generaciones interactivas en España. Cuyo objetivo fue la recopilación y uso de la información para desarrollar pautas y acciones educativas en las TIC, para el ámbito escolar, institucional y familiar (Bringué, 2009).

Otros estudios relacionados a las nuevas tecnologías, son los mencionados por Ríos (2010), sobre el uso de la telefonía móvil y la comunicación entre madres e hijos adolescentes. El origen de la investigación se da por la transformación que en los últimos años han tenido las personas en la forma de actuar y en los modos de comunicarse.

Minges (2008), revisa la tenencia de las TIC en los hogares de la región de América Latina y el Caribe, así como los aspectos socioeconómicos que impactan la disponibilidad de las nuevas tecnologías en las familias.

En el Ecuador actualmente no existe un estudio profundo que permita indagar y registrar la influencia de las generaciones interactivas en la adolescencia.

La Universidad Técnica Particular de Loja, en base a esta necesidad; ha emprendido el estudio sobre las generaciones interactivas en el país, tomando como referencia a los estudiantes del quinto año de básica hasta el tercer año de bachillerato de los centros educativos públicos y privados.

En esta consideración y con la finalidad de poseer un conocimiento fundamentado en esta temática, se desarrolló esta investigación, la cual recoge las opiniones de los propios actores dentro de la problemática, en la que se han procesado la información, para posteriormente establecer las conclusiones y recomendaciones.

El desarrollo de la presente investigación fue factible por cuanto como estudiante de la UTPL., cuento con la preparación y los conocimientos científicos necesarios para el desarrollo de una investigación; junto a esto la bibliografía proporcionada por la Universidad y el fácil acceso que se tiene a internet para consultar sobre la temática; singular aporte ha sido el de los docentes tutores, como también la gran voluntad de apoyo de profesionales de la especialidad que se han formado en este establecimiento de educación superior; de la misma manera la predisposición de las autoridades y estudiantes de los establecimientos investigados.

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 pueden derivar del uso de las tecnologías.
  
- Indagar los aspectos de regulación, mediación familiar y educación en el uso de los medios y tecnologías.

En cuánto a lo logros en objetivos específicos, se puede destacar que se ha conocido con veracidad la situación familiar de los investigados, se ha identificado el consumo, el equipamiento de los hogares, el lugar de uso, el momento y tiempo, se ha conocido los riesgos y oportunidades que se pueden derivar del uso de la tecnología y se ha indagado los aspectos de regulación, mediación y educación en el uso de los medios y tecnología

Los objetivos propuestos en la investigación se alcanzaron con la aplicación de las encuestas a los niños y jóvenes de los establecimientos seleccionados, quienes proporcionaron datos fidedignos con respecto al tema, los mismos que fueron procesados, analizados y discutidos críticamente, resultados que coadyuvarán con el macro estudio que realiza la Titulación de Ciencias de la Educación de la UTPL.

El trabajo de la investigación está distribuido en los siguientes apartados:

El primer apartado se relaciona con los preliminares que cuentan con: portada, certificación, acta de cesión de derechos, autoría, dedicatoria, agradecimiento, índice, resumen e introducción.

El segundo apartado hace referencia al marco teórico en el que se detalla temas generales como: caracterización socio demográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar, niños y adolescentes ante las pantallas, estudios e iniciativas sobre la protección del menor y del adolescente. Los temas y subtemas han sido analizados de manera crítica aportando con ideas personales por medio de paráfrasis o resúmenes, en el caso de haber encontrado textos intensos.

El tercer apartado engloba la metodología, diseño de la investigación, participantes, técnicas e instrumentos de investigación, recursos: humanos, institucionales, materiales y económicos; concluyendo con el procedimiento.

El cuarto apartado se refiere a la interpretación, análisis y discusión de los resultados sobre: caracterización socio demográfica, redes sociales y pantallas, redes sociales y mediación familiar, redes sociales y ámbito escolar, redes sociales riesgos y oportunidades y relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar.

El quinto apartado se refiere a las conclusiones y recomendaciones del tema investigado. Finalmente se da a conocer la bibliografía empleada a lo largo de esta investigación y anexos que otorgan las evidencias puntuales de este trabajo.

Los recursos económicos juegan un rol importante en los estudiantes directamente relacionados con el poder de adquisición de las tecnologías de innovación y comunicación estos recursos generan un cambio radical en la educación.

### **3. MARCO TEÓRICO.**

#### **3.1- Caracterización sociodemográfica ecuatoriana, del ámbito escolar y familiar**

Las características socio demográficas del ámbito escolar revelan las pautas a comprender y concientizar, es esencial diagnosticar el problema para poder tratarlo.

La estructura física de los planteles su infraestructura y funcionalidad de la logística en el ámbito educativo revelan que nuestro país sufre una défcits parcial, la falta de recursos económicas por parte del gobierno el desempleo en las familias y los salarios mal pagados a los maestros ha generado un ambiente de incertidumbre.

Los planteles educativos en su mayoría carecen de equipo de computación redes de internet las que algo tiene, están en mal estado. Se enseña todo lo relacionado a la teoría pero no se realizar prácticas que son fundamentales para adiestrarse correctamente.

Si no existe la intervención dirigido al perfeccionamiento y mejora de las condiciones de los Centros Educativos para el beneficio del educando, la educación permanecerá anclada sin perspectivas concretas para emprender ala calidad.

El perfeccionamiento y mejora del entorno escolar exige modificar las condiciones de aquellos elementos institucionales, cambios que pueden afectar o mejorar a la organización, en general, al sistema de comunicación, a los procedimientos de control, al sistema de relaciones establecido entre el personal del Centro profesores, directivos, alumnos.

Como pueden ver en el ámbito escolar en la actualidad dentro de las instituciones modernas en nuestro país él niño y adolescente es la base en el campo de la educación sin discriminaciones por sus condiciones socioculturales y biológicos que posee los educandos en un centro educativo no debe existir diferencias entre los alumnos y maestros debemos saber respetar las diferentes cualidades que caracterizan como personas a un mas como estudiantes que son considerados como personas inteligentes creadores innovadores para lograr la universalización dentro del ámbito educativo del que resulta importante una relación directa entre maestro y padres, una alianza entre escuela y familia,

ya que la configuración moderna de la escolaridad implica un modo especial de producción y distribución de saberes porque todas las instituciones manejan un mismo currículo y normativas, donde el maestro en la actualidad emplea en las aulas varios métodos de enseñanza para alcanzar el aprendizaje significativo, de todos los educandos, en donde el Ministerio de Educación y Cultura, reconoce que el docente ya no es el padre del alumno sino un mediador del conocimiento permitiéndole que el estudiante sea el constructor de su conocimiento convirtiéndolo las aulas en un verdadero laboratorio, de investigación, facilitando la experimentación y descubrimiento del porqué de la existencia de las cosas en el mundo

En el último censo, realizado en el 2001, había alrededor de 1 900 00 con viviendas propias. Ahora hay entre un 2,43 y un 25,9 por ciento más de viviendas propias. En el 2001 había 4,2 personas por hogar. Ahora hay 3,8 personas por hogar. Eso indica que los hogares se están reduciendo en tamaño.

Otros datos relevantes tienen que ver con la tenencia y acceso a servicios básicos en el hogar: el 76,28% de éstos tienen acceso a telefonía celular y el 26 % utilizando el internet desde el hogar. Este tipo de acceso puede detallarse al analizarlo a nivel de territorio parroquial, cantonal, urbano y rural. Esto también se puede identificar con el número de hijos que tiene cada familia. En 1990 por cada hogar había 2,3 hijos. Esa cifra pasó a 1,8 en 2001 y en 2010 a 1,6 hijos. INEC (2.011)

### **3.1.1.- Características sociodemográficas del Ecuador del ámbito escolar y familiar**

El Ecuador es país iberoamericano ubicado en el cono sur América es una nación en constante cambios y progreso, ha incrementado la demanda de los aparatos tecnológicos y cada vez son más las personas que tiene acceso al internet, hemos visto como las autoridades gubernamentales se han esforzado por mejorar la infraestructura dotar implementos, con el propósito de mejorar la educación.

Pero también se ha presentado el aumento de la tasa de natalidad en el país tendiendo al aumento de población principalmente los joven por ese motivo vamos hacer referencia a la población ecuatoriana sus diversidad y cifras actuales de las personas que viven actualmente dentro y fuera del país.



El último Censo de población y vivienda que se realizó en Noviembre del Año 2010, Según Villacis (2011 pp. 1,2) titular del INEC, el Ecuador tiene 14'306.876 habitantes, las provincias más numerosas es Guayas en primer lugar y en segundo lugar la provincia del Pichincha, con un crecimiento poblacional de un 14.6 por ciento más de lo reportado en las últimas estadísticas del 2007, con una tasa de crecimiento anual de un 1.52 %.

Como podemos comprobar el País está en crecimiento, tanto su población como en los distintos ámbitos que son propios de una sociedad en vías de desarrollo.

El Ecuador como país subdesarrollado ha alcanzado un aceptado progreso en los últimos años, todos los ámbitos principalmente en el campo económico facilitando y mejorando la educación, salud y vivienda, además el gobierno ha invertido un gran porcentaje del presupuesto del estado en el alza de salarios a los empleados públicos, también la ley se ha ajustado a cambios totales y parciales en el beneficio de los más vulnerables. Todo estas pautas han dado origen a un superávit económico en el país por tal razón también se aumentado la tasa de natalidad y alargado la esperanza de vida de los ecuatorianos

Se considera logros importantes en el sistema educativo en Ecuador como señala Rocío Martin-Laborda, M, (2005), el proceso educativo ha cambiado, la sociedad sobre todo en las ciudades ha cambiado la mentalidad; si antes el paso por las distintas etapas del sistema educativo era suficiente para formarse, en la actualidad quien no desee quedarse obsoleto deberá continuar con el proceso de formación toda su vida. El uso de La tecnología favorece la formación continua, ofreciendo herramientas que permiten el aprendizaje, muchas de las veces sin acudir a las universidades sino por vía internet, de acuerdo a las circunstancias personales. El reto de los educadores, por tanto, deben preparar a los alumnos para este nuevo escenario, potenciando desde una fase temprana sus habilidades en el uso de herramientas tecnológicas.

Según datos publicados por el INEC sobre el censo de población y vivienda 2010, mostró ciertas peculiaridades de la evolución del comportamiento del país y que refleja también una mejora y tendencia de comportamiento a tener una demografía propia de un país desarrollado. Entre algunas características, el acceso a tecnologías por sus habitantes que llega a un considerable porcentaje. La pirámide poblacional muestra una tendencia cada vez más perpendicular, lo que denota, menor número de hijos por pareja, mayor porcentaje de adultos mayores, y una población que en la actualidad su mayoría está en edad de trabajar.

Un país multiétnico donde habitan diferentes razas como por ejemplo; mestizos, blancos, estos dos primeros grupos que tienen características culturales similares y comprenden el mayor porcentaje de la población ecuatoriana, también encontramos indígenas, afro ecuatorianos, entre otras, sin embargo hay sectores de estos grupos han sido marginado por el largo de la historia grupos como los indios y los negros que han luchado incansablemente por reivindicar sus derechos estas minorías étnicas han sufrido amargamente y en carne viva la esclavitud la explotación sin embargo con el paso de los siglos y los derechos humano han ganado su espacio en toda índole. Según el World Factbook de la ciencia (2001) afirma que los que los grupos étnicos existentes en Ecuador son los siguientes: el mestizo (indígena + español) con 55% de la población actual; los amerindios con 22%. Luego, le siguen los blancos, en su mayoría descendientes de criollos españoles 10%, como también de inmigrantes españoles y otros (alemanes, italianos, franceses, suizos e irlandeses) 7%. Los descendientes de africanos conforman el 3% de la población nacional.

A finales de 2011 el Instituto Nacional de Estadística y Censo del Ecuador (INEC) realizará otras estadísticas para determinar los porcentajes de los diferentes grupos étnicos del país, no obstante según el INEC( mencionar el año) prevé diferentes cambios a los que se hicieron en 2001, no obstante los resultados de la INEC son muy diferentes a otros estudios étnicos.

### **3.1.2 Ámbito familiar:**

A lo largo de la historia y sobre todo en los últimos cinco años de vida democrática, han sucedido importantes cambios a nivel político, económico, cultural, ideológico y educativo. Es obvio que estos cambios no han dejado de lado a la familia y a la educación. Familia y educación han sufrido modificaciones y transformaciones, por ejemplo la familia se ha nuclearizado, urbanizado y emigrado, ha habido un gran incremento de familias monoparentales, un gran aumento de mujeres que se han incorporado al mundo laboral, la familia ha incrementado el número de horas al ocio y de esta manera se está incorporando los niños/as antes de los cinco años a la estructura escolar.

Es preciso recordar además que la realidad de la familia no es uniforme, pues en cada familia influye de manera diferente factores ligados al cambio como: psicológicos (injusticia social, principalmente); culturales (calidad de vida); políticos (dominancia y manipulación),

económicos (salarios, desempleo, pluriempleo); religioso (influencia segura lista), entre muchas otras.

Otro aspecto esencial del pensamiento de Durkheim es la consideración de la familia como un objeto susceptible de generalizaciones científicas, que es lugar de un orden, aunque heterogéneo. Hay que evitar el exceso de simplismo o la renuncia a cualquier intento de sistematización.

Durkheim está impregnado de evolucionismo y se dirige a las formas antiguas de la familia, puesto que para él la familia contemporánea resumía en su seno los rasgos de la evolución histórica de toda institución. Los tipos de familias no están jerarquizados, la familia de hoy no es ni más ni menos perfecta que la de antes es distinta porque las circunstancias son distintas debido a un importante crecimiento de los hogares modificado profundamente el ciclo vital predecible para quienes ahora nacen dentro de un núcleo familiar.

CONFEDEC. (2006) “Destaca que la familia aparece también como víctima de quienes convierten el ídolo en poder, la riqueza y el sexo”. A esto contribuye las estructuras injustas, sobre todo los medios de comunicación, no sólo con sus mensajes de sexo, lucro, violencia, poder, ostentación, sino también destacando lo que contribuye a propagar el divorcio, la infidelidad conyugal y el aborto o la aceptación del amor libre y de las relaciones prematrimoniales, madres solteras.

Muchos de estos cambios influyen con sus consecuencias negativas en la organización familiar, en la visión de futuro, en sus ideales, en la socialización de los niños y adolescentes en la oportunidad de superación y en su formación integral. Por ejemplo, cuando un porcentaje cada vez mayor de mujeres casadas trabajan fuera del hogar, les resta tiempo de presencia de la madre en el hogar y obliga a otros miembros de la familia al cuidado de los menores o hacer uso de diversos medios y ayudas para apoyarse en el cuidado de sus hijos; guarderías, casa hogar, niñeras y parientes.

De la misma manera la CONFEDEC (2006) menciona que “la falta de la presencia física y afectiva de la madre y del padre, que puede ser por múltiples causas justificable, afectan al normal desarrollo y crecimiento de los hijos/as”.

Según la Merino ,C, (2009) los problemas que se generan en el ámbito educativo como: deserción, ausentismo, baja autoestima; se atribuye como una causa general al ámbito familiar que envuelve al estudiante, dados por la escasa comunicación, conflictos familiares y la falta de presencia de los padres en los hogares, a causa de la emigración y el trabajo de los dos padres, crea en los estudiantes conflictos personales que se manifiestan con las consecuencias antes mencionadas, esta actitud perjudica el proceso de la educación y genera inestabilidad en el grupo de estudiantes y en la familia.

Según los autores Gómez, C, y Hernández, A, (2007) La comunidad educativa es un espacio social pedagógico, ambiental cultural, en un marco socioeducativo que valora y propicia los elementos adecuados para llevar a buen término la misión encomendada por la sociedad. Se hace indispensable a que la familia se integre en el trabajo realizado por los maestros, que se interesen por la solución de conflictos que pueden surgir en la misma, y colaboren de forma desinteresada en la implementación de nuevas formas de estudio y en el uso de la tecnología en los establecimientos al que pertenecen.

Salazar, M, (2009) La relación maestro estudiante es fundamental, el maestro ejerce influencia en el desarrollo del niño a corto y a largo plazo en la vida escolar, las experiencias escolares fortalecen o frustran al niño en su proceso de aprendizaje. El maestro debe tener absoluto cuidado en el trato con sus alumnos, los alumnos debe sentir la valorización de la dignidad de cada miembro de la comunidad educativa como un sujeto activo en desarrollo.

Desde hace unos pocos años se han producido una serie de fenómenos que han modificado la acción socializadora y mediadora de la familia, por ejemplo: el núcleo familiar es cada vez más ampliado por efectos de la migración. Otra de las realidades es que ha aumentado considerablemente el número de familias monoparentales y otras formas de estructuración y conformación familiar.

A pesar de todo, la familia sigue constituyendo el principal grupo humano en el que confluyen todo un conjunto de relaciones, vivencias e interacciones personales de difícil cuantificación.

La colaboración y el apoyo mutuo de la familia e institución educativa son imprescindibles para el logro de la excelencia en la formación integral de la personalidad de la niñez y

adolescentes. También el sistema educativo debe contribuir a educar a los padres para que ellos a su vez sepan educar a sus hijos. Arancibia, V. (1995)

### **3.1.1 Entorno educativo, la comunidad educativa**

#### **3.1.2 Entorno Educativo:**

El entorno educativo es un elemento fundamental del proceso educativo. El entorno educativo, de acuerdo a Cusel ,P, (2006) menciona que es el : “conjunto de factores tanto externos, como el medio físico y social donde se inserta el centro educativo, el ambiente socio-económico de los educandos y sus familias, su radio de influencia y relación con otras instituciones, así como variables internas, tales como los recursos, infraestructura etc.”.

El entorno educativo impacta en el centro educativo y condicionan de alguna manera su gestión y el accionar. Para los que forman la comunidad educativa es de vital importancia conocer el tipo de contexto en el cual los niños, adolescentes y jóvenes en general se desenvuelven, los niveles de aprendizaje y conocimiento adquiridos en un momento determinado y las situaciones sociales y culturales en las cuales están inmersos.

Los entornos educativo y comunitario según la opinión de Gómez, C, (2009 pp.6,8) deben tener una estrecha relación, una escuela participativa facilita la cooperación de toda la comunidad, propiciando la conexión del entorno de social; El trabajo conjunto favorece el desarrollo integral de los niños y jóvenes, es como si la dos instituciones hablaran en el mismo idioma, están plenamente conectados y no hay espacio para que los estudiantes se desvíen de los objetivos y actividades que se han propuesto en el campo educativo, Durkheim manifiesta que debemos apoyar al desarrollo de los hábitos, en el derecho, en las costumbres, y no en los relatos y descripciones literarias. Se trata de aproximarse a lo normativo, cuya sanción es la fuerza dominadora y cuyo incumplimiento es merecedor de sanciones.

Desde finales de la década del ochenta, la digitalización y el desarrollo de Internet, hoy englobado como TICs, ha venido conquistando muchos de los campos, de manera que ha

formado, para bien o para mal, parte del entorno educativo con mayor peso que otros elementos.

Según Vercelli, A. , (2006) “La expansión de las tecnologías digitales, el crecimiento de Internet y el surgimiento de un nuevo paradigma productivo han provocado que los pesados sistemas educativos de la modernidad pasen a ser una pieza estratégica para las políticas de desarrollo”.

Hoy los centros educativos, y la educación en general no pueden quedarse al margen de las ventajas y potencialidades que ofrecen las TIC. Juega un papel importante los docentes y la familia como guían y orientadores del correcto uso de las TIC por parte de los estudiantes e hijos respectivamente.

### **Comunidad Educativa**

La comunidad educativa, en base a la Ley de Educación del Ecuador (2011) la define como el “conjunto de actores directamente vinculados con una institución determinada, con sentido de pertenencia e identidad, compuesta por autoridades, docentes, estudiantes, padres de familia o representantes legales y personal administrativo y de servicio”.

La apreciación que hace la Ley de educación ecuatoriana amplía el sentido de comunidad educativa. Durante muchos años el sistema educativo ha tomado el concepto de "comunidad educativa" incluyendo en este a los docentes, padres de familia y estudiantes, dando lugar a un corte entre el afuera y el adentro del centro educativo.

La comunidad se propone reforzar la tarea educativa del centro educativo con el fin de mejorar las condiciones socio históricas de los sujetos que la transitan, y contribuir a la transformación de la comunidad en la que el centro está inserta, mucho más en una sociedad y entorno educativo cambiante.

Los actores imprescindibles e insustituibles de la comunidad educativa ayer, hoy o mañana, preferentemente van a ser: docentes, padres de familia y estudiantes entendidos de la siguiente manera, según se detalla a continuación:

- Los estudiantes, que son los protagonistas del proceso educativo. Ellos tienen deberes, derechos y compromisos con el centro educativo y con sus padres. En ellos está el

aprovechar la formación integral que brinda el centro educativo y sus padres a través del rendimiento académico.

- Los docentes, que son aquellos que tienen a su cargo la formación integral de los estudiantes, a través de las asignaturas y el buen ejemplo. Los docentes como educadores son parte activa de la comunidad educativa ejerciendo un rol dinámico, que promueva la investigación, el intercambio de conocimientos, y la construcción colectiva de saberes en permanente diálogo con el entorno.
- Los padres de familia, quienes son los representantes legales de los estudiantes en la institución. Su labor es la cooperación, coordinación y complementariedad en la tarea educativa de sus hijos/as tanto en el centro educativo como en el hogar. Tomado del Ministerio de Educación del Ecuador,)

Fernández, R. (2008) expone que tanto padres y profesores deben caminar unidos ante la labor educativa, ya que ambos agentes tienen una posición privilegiada con respecto al estudiante por su contacto permanente con ellos.

En este contexto, los padres de familia tienen derecho a exigir calidad educativa en el centro educativo; pero también es su deber intervenir y apoyar en todo el proceso educativo, además contribuir al logro del proyecto educativo institucional. Es importante que el centro educativo promueva actividades que permitan la inclusión de la familia, reflejen el pluralismo y estimule el debate, no quedándose reducida la familia al cumplimiento de un elenco de actividades extraescolares y servicios complementarios de carácter casi subsidiario como se evidencia con frecuencia en el centro educativo.

El proceso educativo tiene que ver con el saber, pero con un saber conocer, saber ser, saber hacer, saber convivir y saber trascender. Es un proceso lento, esforzado y fértil cuando hay una familia convencida de estos propósitos y la ayuda subsidiaria del docente. En definitiva el trabajo conjunto de la comunidad educativa, preferentemente entre docentes y padres de familia es imprescindible para el logro de la excelencia en la educación integral y en el desarrollo armónico de la personalidad de los educandos. Fernández, R. (2008)

### 3.1.3 Demanda de la educación en las TIC.

Las TIC según Espíndola D, (2005) las define como las herramientas que permiten el procesamiento y la circulación de información de forma más acelerada, en mayor volumen, para mayores grupos metas, posibilitando al mismo tiempo mayores posibilidades de comunicación, de diálogos, de intercambios entre públicos diversos y de localizaciones remotas”.

Las TIC y la tecnología son una valiosa herramienta, las mismas que son valoradas como un vehículo para el proceso educativo y una formación integral de niños, adolescentes y juventud en general. Los mismos que son considerados como los usuarios permanentes de las TIC, de ahí que la comunidad educativa debe brindar una adecuada utilización y orientación para convertir al proceso educativo atractivo y motivante.

La oferta mediática y tecnológica ha aumentado en la sociedad actual siendo a la vez fuente de oportunidades y de riesgos si no existe un uso adecuado e incluso necesitando de medidas de protección. A continuación se propone en resumen algunas demandas actuales en educación con las TICS y las respuestas a esas demandas, especialmente de los actores del proceso educativo, según estudios realizados por Morales. Y, y Poveda, R. (2009).

Las demandas que la sociedad actual hace al docente son varias entre ellas el tener competencias individuales, grupales, sociales y aplicadas; inteligencias múltiples; dominio de las TIC y su uso en el aprendizaje. Debe enfrentar esas demandas indagando nuevas metodologías y estrategias que incluyan actividades motivadoras, colaborativas globalizadas y aplicadas. De igual manera, capacitación en competencias y virtualidad, en inteligencias múltiples; en diseño y gestión de sus propios recursos con las TIC convirtiendo el aula en un laboratorio.

Variadas son las definiciones sobre Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación - Gilberto (1992), hace referencia al "conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información". - Bartolomé (1989), desde una perspectiva abierta, señala que "su expresión se refiere a los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones". - El diccionario de Santillana de Tecnología Educativa



(1991), las definen como los "últimos desarrollos de la tecnología de la información que en nuestros días se caracterizan por su constante innovación." - Castells (1986) indica que "comprenden una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información". - La revista "Cultura y Nuevas Tecnologías" (1986), del Ministerio de Cultura, España las define..." nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales." - Según. Cabero, J , éstas están formadas por un conjunto de medios que giran en torno a la información y los nuevos descubrimientos que sobre las mismas se vayan originando, y que pretenden tener un sentido aplicativo y práctico."

Al estudiante se le demanda aprender a vivir en un mundo multicultural; uso adecuado de la información obtenida; trabajo en equipo; habilidades en la comunicación virtualización. Debe enfrentar a esas demandas respetando la diversidad, trabajando en grupo; descartando la información basura del internet; recrear conocimiento, mente abierta y practicando foros, chat y trabajos colaborativos.

A los padres de familia se les demanda educación holística, motivación al estudio y superación personal y manejo de nuevas tecnologías entre ellas las TICs. Debe responder a estas demandas transmitiendo valores, pensamientos e ideales de la sociedad a la que pertenece; bienestar y estabilidad familiar; garantizando y orientando el acceso a nuevas tecnologías para la educación de los hijos y capacitándose para ellas. Los padres son mediadores y orientadores de las TIC para con sus hijos. Muchas veces se evidencia una descontextualización en el uso y conocimiento de las mismas y una deficiencia para poder orientar a sus hijos/as.

Al centro educativo se le demanda un currículo basado en competencias, educación virtual, utilización de TICs; cantidad, calidad y disponibilidad de material didáctico. Debe responder a esta demanda: actualizando el currículo, acceso a internet y TIC, accediendo a recursos como TV, internet.

Los diferentes actores de la educación han tenido cambios siempre, pero esos cambios han sido más frecuentes y radicales en los últimos cinco años. El público infantil y adolescente merece hoy más que ayer una mayor atención, por parte del entorno familiar y educativo. La globalización y la incorporación de las tecnologías digitales en la

mayoría de las actividades que realiza el ser humano y la multiculturalidad, son algunas razones de las transformaciones que está viviendo la educación.

Las nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación han evolucionado rápidamente, debidas especialmente a su capacidad de interconexión a través de la Red. Tienen gran impacto en la organización de la enseñanza y el proceso de aprendizaje.

Según los aportes de Salvarrieta .E. (2005) "la acomodación del entorno educativo a este nuevo potencial y la adecuada utilización didáctica supone un reto sin precedentes".

Por ello, es necesario conocer los límites y los peligros que las nuevas tecnologías plantean a la educación y reflexionar sobre el nuevo modelo de sociedad que surge de esta tecnología y sus consecuencias.

El auge de las nuevas tecnologías, y en especial el advenimiento del mundo virtual tiene importantes incidencias y demandas en educación como:

- Nuevas destrezas y nuevos conocimientos, aprender a buscar y transmitir información y conocimientos a través de las TIC. Es indispensable capacitar a las personas para que también pueda intervenir y desarrollarse en este nuevo espacio social telemático, de manera que sean críticos en sus usos y aplicaciones.

- Nuevos procesos de enseñanza y aprendizaje, aprovechando las funcionalidades que ofrecen las TIC. Las TIC permiten crear nuevos entornos on-line de aprendizaje, que elimina la exigencia de coincidencia en el espacio y el tiempo de profesores y estudiantes.

- Un nuevo sistema educativo con unos sistemas de formación en el que se utilizarán exhaustivamente los instrumentos TIC y las redes telemáticas. Salvarrieta.E. (2005)

Exige el reconocimiento del derecho universal a la educación también en el mundo virtual. Toda persona tiene derecho al acceso de estos escenarios y a recibir una capacitación para utilizar las TIC. Según Margés.P, (2000) Destaca que la "sociedad de la información" y las nuevas tecnologías en particular inciden de manera significativa en todos los niveles del mundo educativo".

Las nuevas tecnologías pueden emplearse en el sistema educativo de tres maneras distintas: como objeto de aprendizaje, como medio para aprender y como apoyo al aprendizaje; pero necesita el trabajo conjunto de la comunidad educativa donde docentes y padres de familia son los custodios, formadores y orientadores del correcto uso y aplicación de las TIC por parte de los educandos. La comunidad educativa debe estar atenta a las nuevas pantallas y ser críticos para brindar una formación integral de calidad.

### **3.2 Niños y adolescentes ante las pantallas**

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

Las investigaciones sobre las pautas de consumo sobre pantallas entre niños y adolescentes de 6 a 18 años nacen del interés de los investigadores por conocer cuál es el consumo, es decir el acceso y uso que la población infantil y adolescente, que requiere una atención especial, tiene o ha tenido sobre las diversas pantallas. Al principio fueron los mass-media concretamente la radio y televisión, en la actualidad se ha complementado con el internet, el celular y otros medios tecnológicos modernos. La finalidad de las investigaciones ha sido el conocer las potencialidades, los riesgos y oportunidades que las pantallas pueden ofrecer al usuario. Bringe.X y Sadaba,Ch, (2009)

Existen diversas investigaciones sobre el tema. Se destacan de forma especial las más relacionadas con el contexto ecuatoriano. Entre ellas está la generación interactiva en España, en Colombia, en México y en Argentina entre las más importantes.

Las investigaciones de la generación interactiva en Iberoamérica según Bringué.X y Sádaba.Ch. (2008). Han arrojado las siguientes conclusiones a destacar resumidamente:

- La familiaridad, el acceso, el uso de estas tecnologías por parte de niños y adolescentes modifica directa o indirectamente sus procesos de aprendizaje y socialización.

- Los educadores: padres, madres y profesores de esta generación interactiva tienen la responsabilidad de formarse en las TIC para luego poder guiar y orientar la formación integral de estas nuevas generaciones.

- El problema de las “pantallas” no está en el adiestramiento en el uso de las herramientas, ya que las nuevas generaciones son capaces de aprender por su propia cuenta el manejo de estos medios. La urgencia está en el desarrollo de pautas educativas integrales que desarrollen lo que se ha dado en llamar la ciudadanía digital: un uso responsable, seguro y fructífero de la tecnología.

- Las administraciones públicas deben prestar el apoyo preciso sobre todo en las tareas de protección de los menores en este entorno virtual; así como en la integración ágil de las nuevas disciplinas requeridas por la generalización de la Sociedad de la Información.

- La sociedad en general, las empresas e instituciones, deben trabajar para que la tecnología se convierta en un instrumento de desarrollo personal y social, y no en un nuevo generador de brechas y conflictos. Sádaba.Ch. (2008).

En lo que respecta a la generación interactiva en España según Bringué.X. y Sábada,Ch. (2009) la investigación aporta en resumen las siguientes conclusiones:

- El internet, los celulares y los videojuegos tienen un enorme potencial en sentido tanto positivo o negativo, lo que enfrenta a nuevos riesgos y nuevas oportunidades.

- El papel mediador de la familia es evidente y en menor grado de otros agentes como los centros educativos en la vida de niños y adolescentes.

- Se determina un problema, los niños y adolescentes superan a sus padres en el manejo y conocimiento de determinadas pantallas dificultando la labor mediadora de la familia. Esto implica una urgente formación de la familia en las TIC.

- Los distintos ámbitos gubernamental, familiar, educativo, empresarial deben aunar esfuerzos para que el uso de las pantallas en niños y adolescentes sea responsable y beneficioso.

En Colombia la investigación de la generación interactiva realizado por Germán Arango, Bringué,X y Sádaba,Ch. (2010) aportan los siguientes aspectos sobresalientes:

- Existe penetración de las TIC en los adolescentes, en sus hábitos de consumo de internet, celular y videojuegos, así como en el tipo de contenidos y aplicaciones ofrecidas por estas pantallas. El enfoque que ellos le han dado está dirigido al ocio, entretenimiento y recreación desperdiciando el recurso con fines de formación.
- La penetración de las TIC no ha sustituido, en los adolescentes, la comunicación personalizada con sus semejantes y padres.
- Los padres tiene preocupación por el tiempo que dedican los adolescentes al consumo de las TIC, que por el contenido al que tienen acceso.
- Falta una política educativa para la orientación y capacitación para el manejo y acceso de las TIC.

La investigación, generación interactiva en México, realizada por Bringué,X. y Sádaba,Ch. (2009) aportan las siguientes conclusiones a destacar:

- El hábitat rural y urbano marcan diferencias significativas en el consumo de diversas pantallas; El acceso a internet frecuentemente lo hacen acompañados, en la zona urbano lo hacen desde casa y en la zona rural lo hacen en el centro educativo.
- La generación urbana-rural coinciden en la comunicación social y lúdica como determinantes de la preferencia de las pantallas; la variable multi acceso y multitarea les acompaña en el uso generalizado de contenidos y servicios del nuevo universo interactivo.
- La mediación educativa, se da en ciertos casos; pero sigue siendo un reto a afrontar a futuro por escuela-familia como ámbitos de referencia trascendental en el buen uso de las pantallas. Bringué,X. y Sádaba,Ch. (2009)

La investigación, generación interactiva en Argentina, coordinada por Xavier Bringué y Charo Sádaba, (2010) y sus colaboradores, aportan las siguientes conclusiones a destacar:

- En lo que respecta a acceso y hábitos de uso en cada plataforma está bien equipada y conectada a la Red, posee un perfil creador de contenidos y por aprender a usar las nuevas tecnologías de forma intuitiva, sobre la base de prueba y error. Se detalla que los alumnos escolares varones prefieren la Internet, mientras que las mujeres se inclinan por el teléfono celular.

- En el impacto en las relaciones y círculos sociales, las nuevas tecnologías multiplican exponencialmente los círculos sociales a los que los jóvenes pueden acceder; El 57% de los mayores de 10 años tiene algún amigo virtual, y un tercio incluso lo ha conocido personalmente. La sociabilidad mediatizada está presente, la posibilidad de hablar con sus amigos (82%) y hasta con desconocidos es el mayor atractivo del Messenger para la Generación Interactiva argentina.

- En lo referente a la actitud y conducta de los padres, el tiempo de uso es el tema más común de discusión entre padres e hijos en todas las pantallas, seguido por el momento del día en que se hace uso de la tecnología. Se revela también, que la Argentina está entre los países donde mayor porcentaje de jóvenes dice no discutir con sus progenitores acerca del uso que hacen de las diversas pantallas.

- En lo que se refiere al rol e influencia de la escuela, La generación Interactiva argentina no identifica, en general, a la escuela y los docentes como promotores y guías en el uso de las nuevas tecnologías; pero es sumamente relevante para padres y docentes, entender la incidencia de la escuela en la valoración que los alumnos hacen de las nuevas plataformas. La investigación revela que aquellos alumnos cuyos docentes utilizan Internet en sus clases, son más conscientes de los beneficios y de los aspectos negativos del uso de esta herramienta.

Se evidencia la existencia de numerosas investigaciones en distintos lugares y regiones por entidades públicas o privadas. Dirigido a diferentes grupos de población, preferentemente la niñez y adolescencia y al análisis de diferentes tecnologías o pantallas termino que engloba la radio, televisión, internet, videojuegos entre otros. En general no hay cifra de consumo generales, sino particulares en relación a los lugares investigados.

En las investigaciones tienen en común el género diferencias entre chicos y chicas al consumo de pantallas; la edad de los jóvenes consumidores; la intensidad de su uso; el grado de exposición y el estatus socioeconómico del usuario y el momento concreto, la cantidad de tiempo y las personas que acompañan en el acceso a las pantallas.

Las TICs tienen un enorme potencial ya sea en el aspecto positivo o negativo. La cuestión es saber usarlas correctamente y con responsabilidad por niños, adolescentes, ellos son como una “esponja que absorbe agua”. Es fundamental para ello que la comunidad educativa: docentes, autoridades y padres de familia estén formados en las tic para ser orientadores y mediadores en la formación integral y armónica de las presentes y futuras generaciones. Bringué,X. y Sádaba,Ch. (2009)

### **3.2.2 Los riesgos que plantean las TIC**

Los riesgos que plantea las TIC son variados. Se destaca los riesgos propuestos por Miranda,C. (2003), que pueden parecer antiguos; pero no han perdido su validez actual. Estos riesgos son:

- Una brecha digital, ya que la tecnología de la Información debe estar disponible para todos los sectores de la sociedad o introduce nuevas brechas y grupos de poder.
- Brecha generacional / tecnológica, donde los estudiantes tienen más habilidades en el manejo de las herramientas de aprendizaje y acceso a fuentes de conocimiento que sus educadores y padres o tutores.
- Exceso de Información, ya que los estudiantes tienen a su disposición cantidades copiosas de información, pero no siempre la calidad de la misma es buena y su confiabilidad no es garantizada.
- Facilidad para el Plagio y Fraude, permitiendo que los alumnos tienen acceso a numerosas fuentes de trabajos investigativos ya realizados con excelente presentación, imágenes, etc. Los cuales fácilmente pueden ser copiados y cambiados en su forma.
- Alienación, donde el contacto con un medio donde los contenidos y fuentes dominantes de información sean ajenos a nuestro propio entorno cultural y realidad, puede contribuir al traspaso de concepciones, preferencias, mentalidad y enfoques que van en detrimento de

la supervivencia de nuestra cultura, minimizando su importancia en la percepción del individuo y limitando su habilidad para responder adecuadamente al entorno real en el que vive y contribuir a las necesidades e intereses de su sociedad y comunidad.

- Costo por el acceso y consumo, donde se deben considerarse los costos totales de cada tecnología o pantalla.

En este mismo sentido Cabero, J, (2007) presenta una serie de limitaciones o riesgos que plantean las TIC a tener en cuenta por las personas que las utilizan. Entre las más importantes se destaca:

- Acceso y recursos necesarios por parte del estudiante y familia.

- Necesidad de una infraestructura administrativa específica.

- Se requiere contar con personal técnico de apoyo y muchas veces no existe.

- Costo para la adquisición de equipos con calidades necesarias para desarrollar una propuesta formativa rápida y adecuada. Con la respectiva exigencia sin tener en cuenta las limitaciones.

- Necesidad de cierta formación para poder interaccionar en un entorno telemático.

- Problemas de derechos de autor, seguridad y autenticación en la valoración.

- Las actividades en línea pueden llegar a consumir mucho tiempo y costos para los usuarios.

- La falta de experiencia educativa en su consideración como medio de formación ha creado incertidumbre, desorientación en los estudiantes.

A todo ellos se puede señalar el tipo de contenido al que puede acceder una persona en las TIC, especialmente los niños y adolescente. Si no existe una formación y orientación adecuada, muchos contenidos van en perjuicio de su formación. De igual manera los valores que se está transmitiendo en el consumo de internet, celular y videojuegos entre otros.



Se evidencia un riesgo persistente en el tiempo como es la violencia, en unos casos pasiva como en la radio y televisión, en otros casos interactiva en los videojuegos. Todo ello influye negativamente en la concepción y conducta del niño y adolescente. Unido a la violencia en los medios se destaca el sexo lo que ha llevado a la promiscuidad sexual, a no respetar el pudor y la intimidad personal y de los demás.

La orientación de estos medios y pantallas no siempre es la correcta, muchos de ellos fomenta el consumo de vicios, mala información con respecto a la higiene personal y la conservación de la salud física, mental y social.

### **3.2.3 Las oportunidades que plantea las TIC**

Las oportunidades que plantea las TIC son diversas según Cabero, J. (2007) destaca entre las principales las siguientes oportunidades:

- La ampliación de la oferta informática.
- Creación de entornos más flexibles para el aprendizaje.
- Eliminación de barreras espacio-temporales entre docentes y estudiantes.
- Incremento de modalidades comunicativas, escenarios y entornos interactivos.
- Favorece el aprendizaje independiente y el autoaprendizaje como el colaborativo y en grupo.
- Rompe las clásicas enseñanzas temáticas limitadas a las instituciones escolares. Ofrece nuevas posibilidades para la orientación y la autorización de los estudiantes.
- Facilita una formación permanente.

Las oportunidades que brinda o plantea las TICs es su potencial educativo, permitiendo un contacto permanente entre docentes y estudiantes; entre docentes y padres de familia, especialmente a través del celular. Es de destacar el aspecto positivo y benéfico de los

video juegos educativos, ya que generan el desarrollo cognitivo en un contexto constructivista.

Se destaca como potencialidad su uso comunitario, abierto, no limitado por barreras físicas. Las Tic permite socializar, valores, contenidos que favorecen la educación y formación de las presentes y futuras generaciones. Claro está que las TIC exigen e implica tener unos conocimientos básicos para su acceso y un uso seguro para no degenerar en riesgos o perjuicios para la persona, la familia y la sociedad.

Las TIC potencian una mayor efectividad en el proceso de aprendizaje mediante: el desarrollo cercano con los pares; el acceso a más fuentes de información y la producción de mejores materiales didácticos. A pesar de esta corriente favorable al uso de las tecnologías como material educativo, existen también visiones menos favorables que, cuando menos, han de llevarnos a ser cautos a la hora de hacer afirmaciones en este sentido, especialmente con relación a determinadas pantallas. En el caso concreto de Internet, por poner un ejemplo, Livingstone afirma: «está lejos de quedar demostrado que Internet traiga grandes beneficios pedagógicos que ellos (niños y adolescentes) no podrían obtener sin él». Una de las razones de ello es una «fundamental falta de claridad en torno a los fines, que mina las muchas y bienintencionadas iniciativas» existentes en este campo (Livingstone, 2009: 89). Además del potencial educativo, la investigación también presta especial atención al posible efecto socializador de las tecnologías.

Para los detractores, los videojuegos, la televisión y los ordenadores pueden conducir al aislamiento del niño: a que pase horas encerradas en su habitación, frente a las pantallas, alejadas de su entorno social, especialmente de su familia y amigos. Sin embargo, hay también quienes aseguran que las nuevas tecnologías, si se emplean adecuadamente, pueden reportar beneficios para las relaciones sociales de niños y adolescentes. Pensemos, por ejemplo, que pantallas como la televisión y el videojuego permiten un uso comunitario (con la familia, con amigos, etcétera), que incluso pueden hacer más divertido para el niño utilizarlas.

Según Miranda, C. (2003) destaca que la Tecnología de la Información y comunicación eleva la calidad del proceso, una mayor comunicación e interacción entre sus actores, la construcción distribuida de crecientes fuentes de información, la participación activa en el

proceso de construcción colectiva de conocimiento y la potenciación de los individuos gracias al desarrollo de las habilidades que esto implica”

Realizando un análisis detallado de las oportunidades o ventajas de las TIC, desde la lectura reflexiva y experiencia personal se puede destacar lo siguiente:

- Interés y motivación. Los estudiantes están muy motivados al utilizar los recursos TIC y la motivación es uno de los motores del aprendizaje, ya que incita a la actividad y al pensamiento.

- Interacción y continua actividad intelectual. Los estudiantes están permanentemente activos al interactuar con la computadora y entre ellos.

- Desarrollo de la iniciativa. Los estudiantes se ven obligados a tomar continuamente nuevas decisiones ante las respuestas a sus acciones.

- Aprendizaje a partir de los errores. La retroalimentación inmediata a las respuestas y a las acciones de los usuarios permite a los estudiantes conocer sus errores justo en el momento en que se producen y generalmente el programa les ofrece la oportunidad de ensayar nuevas respuestas o formas de actuar para superarlos.

- Mayor comunicación entre profesores y estudiantes. Los canales de comunicación que proporciona Internet (correo electrónico, foros, etc.) facilitan el contacto entre los alumnos y los profesores, especialmente a nivel secundario y superior.

- Aprendizaje cooperativo. Los instrumentos que proporcionan las TIC facilitan el trabajo en grupo y el cultivo de actitudes sociales, el intercambio de ideas, la cooperación y el desarrollo de la personalidad.

- Fácil acceso a mucha información de todo tipo. Internet y los discos CD/DVD ponen a disposición de alumnos y profesores un gran volumen de información (textual y audiovisual) que, sin duda, puede facilitar los aprendizajes.

Las TICs en el presente y a futuro están permitiendo una alfabetización digital, ya que muchos docentes y la mayoría de familias están descontextualizados de la variedad de TIC existentes. De igual manera favorece competencias para el trabajo y la formación a lo largo de la vida: destacando una mayor productividad en el área específica; comunicación interpersonal; pensamiento lógico y crítico; trabajo en equipo y multidisciplinario.

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

La sociedad moderna al encontrarse en una avalancha de innovación tecnológica necesita crear o actualizar las leyes para proteger al menor asegurando la formación de los chicos en pos de valores y cultura.

El apareamiento desde el origen de las nuevas tecnologías y la constante evolución que han tenido hasta llegar a nuestros días de hoy ha provocado en los niños y jóvenes que utilicen estos medios de manera más constante haciendo un consumo excesivo de estas herramientas exponiéndolos a sufrir las consecuencias de los sus efectos.

El libre acceso a las TIC's de menores y jóvenes de 6 a 18 años en este caso, deben de tener garantías adecuadas que permitan gozar de los beneficios con la defensa de los derechos que tienen los mismos para que no resulten afectados por el uso inadecuado de estos medios ya que es innegable que hay que aprovecharlos para la información, la educación, el entretenimiento y la cultura que tienen un valor absoluto en la vida de cada uno de ellos.

Tecnología Educativa: Originalmente ha sido concebida como el uso para fines educativos de los medios nacidos de la revolución de las comunicaciones, como los medios audiovisuales, televisión, ordenadores y otros tipos de 'hardware' y 'software' (UNESCO, 1984).

El "Ministerio de Educación" en la actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010, hace referencia del empleo de las TIC's en la educación para que el alumno tenga una enseñanza – aprendizaje con estos medios que son tan influyentes como recursos didácticos donde se los debe implementa bajo sugerencias sobre los momentos y condiciones ideales para poder utilizarlos, que podrán ser aplicados

en las medidas en que los centros educativos dispongan de estos medios. Sin embargo en nuestra muestras recogidas se pone en duda la participación que puedan tener los alumnos en medida de protección por parte de los docentes por lo que se hizo evidente que no existen ninguno de estos recursos, aunque si sería lógico que vayan instruyendo a los alumnos en el uso del Celular (Comunicación),

Ordenador (Redes Sociales), Televisión (En cuanto a su programación) y Videojuegos (Juegos nocivos).

La clasificación de efectos de la violencia en los medios acuñada por Donnerstein, (1994) sigue hoy vigente: el efecto agresor, el efecto víctima, el efecto testigo/espectador y el efecto apetito. Chang,H, (2003)

El efecto agresor hace referencia a la que la exposición de la violencia generará conductas más agresivas.

El efecto víctima se refiere a que al estar expuesto a la violencia en los medios se volverá más profunda nuestra vulnerabilidad e indefensión.

El efecto testigo generara indiferencia ante la violencia ya que tanta exposición ante ella termina acostumbrando.

Por último, el efecto apetito desemboca en ansias de más violencia Gentile & Anderson, (2003).

Sánchez, J. (2007) gracias a proyectos que actualmente se han realizado protección de la infancia y adolescencia con la única finalidad para que los mismos interactúen con el Internet y la nuevas tecnologías mediante investigaciones permite establecer un sistema de información teniendo como misión promover las actividades donde se investiguen los establecimientos de información de un sistema para verificar mediante las debidas evaluaciones permita recoger y análisis el resultado de un adecuado conocimiento técnico de información de las nuevas tecnologías en los menores y adolescentes.

Además Sánchez expone reglas de seguridad y protección de los derechos de los niños:

1. El derecho a la intimidad frente a la intromisión ilegítima de terceras personas sí como a la protección del anonimato.
2. Derechos a la protección de las imágenes (fotográficas) de los niños y adolescentes.
3. Derechos a la protección del menor frente a determinadas acciones consideradas lesivas para su saludable evolución, en las cuales se especifican especialmente ,la protección de mensajes inapropiados o ilícitos, relacionarse con personas extrañas que puedan perjudicar la integridad, física y psicológica, protección de riesgos de comercio electrónico abusivo y de publicidad engañosa .
4. Derecho de protección frente los juegos y propuestas de ocio que contengan apología de la violencia, racismo, y conductas denigrantes”.

### **3.3.1.- Iniciativas en el ámbito de la regulación:**

La regulación es un ámbito en el que se trabaja intensamente en la actualidad, y hacia el cual se orientan algunas de las investigaciones más relevantes de los tiempos actuales.

Las investigaciones realizadas en Iberoamérica por Bringué,X. y Sádaba,Ch. (2008) acerca de las generaciones interactivas aportan en resumen las siguientes apreciaciones en relación a las iniciativas en el ámbito de la regulación. Estas iniciativas están relacionadas directamente al conjunto de leyes y normas establecidas por las diferentes instituciones públicas o privadas de forma externa o interna en los ámbitos local, nacional e internacional.

En palabras de (Carlsson, 2006), hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (prolifera las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales).

Se destaca la autorregulación como el control ejercido por los mismos medios de comunicación y los desarrolladores tecnológicos. La correlación combina la regulación gubernamental y no gubernamental, donde se hace hincapié en la protección del menor y del consumidor. Este hecho se aprecia claramente en la pantalla de la televisión ecuatoriana, donde todo programa o propaganda que incite a los vicios como tabaco, alcohol está regulado; de igual manera la programación adulta e incluso dibujos animados que afecten a la integridad del menor está regulado.

En el sector educativo, a nivel de educación primaria y secundaria se está regulando en el reglamento interno o código de convivencia el no uso del celular, en horario de clase, ya que es considerado como un distractor del proceso educativo. Estos proyectos cada vez están siendo de mucha acogida por la comunidad educativa, especialmente docentes y padres de familia.

En el año 2010 comienza el funcionamiento del nuevo regulador paneuropeo BEREC que sustituye al anterior ERG/IRG. BEREC el mismo que desarrollará sus competencias prestando asesoramiento regulatorio al mercado y a la Comisión Europea. Las principales cuestiones regulatorias vistas durante el año 2010 son:<sup>[1]</sup>Regulación y convergencia; redes de acceso de Nueva Generación; separación funcional; neutralidad de la red; regulación de contenidos; Terminación móvil y Itinerancia móvil internacional. Marquès,P. (2000). Impacto del tic en educación: funciones y limitaciones.

A pesar de la importancia de desarrollar un marco legislativo en este ámbito, en los últimos años se oyen cada vez más voces que abogan por la necesidad de desarrollar un sistema regulador en el que no sólo tengan un papel decisivo los organismos gubernamentales, sino también otros agentes sociales. En palabras de Carlsson (2006), hace unas décadas la protección del menor ante los medios se discutía en términos de regulación gubernamental y prohibiciones. Hoy, por el contrario, nos encontramos ante un panorama distinto motivado por una serie de factores. En primer lugar, se ha producido una desregulación y dispersión de la autoridad de forma vertical (prolifera las instituciones supranacionales) y horizontal (aparecen diversos actores no estatales). Dicha situación, junto con la globalización en la que nos vemos inmersos y el rápido desarrollo de las

telecomunicaciones, ha llevado a que cada vez se considere más importante la responsabilidad de los padres y otros agentes.

Según Bonilla, L. (2010) expone como iniciativa la propuesta por las CEPIS (Consejo de las Organizaciones Profesionales Europeas de Informática), que sugiere un cierto nivel de normalización en el ámbito de las TIC lo que resultaría beneficioso, dada la enorme influencia de las tecnologías de la información en cuestiones como educación, salud, seguridad, desarrollo social y económico en general. Un punto central en su informe es el papel que juegan las organizaciones profesionales para promover la profesionalidad.

### **3.3.2 Iniciativas en el ámbito de la mediación familiar:**

La Mediación es un mecanismo de resolución de conflictos en que un tercero imparcial ayuda a las personas a buscar por sí mismas una solución al conflicto por la vía del acuerdo mutuo, de modo que se satisfagan recíprocamente y equitativamente las necesidades e intereses de cada una de ellas.

Se sustenta sobre la base de la participación directa de los participantes y de la potenciación de sus recursos personales para que sean ellos quienes definan libremente los caminos a seguir. En este contexto el mediador actúa como conductor y apoyo del proceso de búsqueda de acuerdos, facilitando el diálogo constructivo y creativo. El carácter imparcial del mediador se traduce en que este debe cuidar que su intervención carezca de favoritismos o prejuicios frente a uno u otro de los participantes y logre un equilibrio en la interacción de cada uno de ellos y de él mismo.

La voluntariedad y la colaboración de las personas en la mediación son elementos centrales para que ésta se lleve a cabo. Sin ánimo colaborativo, sin voluntad o disposición a dialogar, difícilmente se podrá siquiera iniciar un proceso de mediación y menos esperar que culmine con un acuerdo.

Los estudios e investigaciones de generación interactiva iberoamericana, ya sea realizados en España, Colombia, Argentina, México y otros lugares donde se está realizando



evidencian ciertas connotaciones al respecto. Los estratos sociales áreas urbanas u rurales etc.

En la actualidad nadie duda que los hijos superen en conocimientos y manejo de TIC a sus padres. De igual manera en muchos casos los estudiantes superan en conocimientos y manejos de las TIC a sus maestros. Los hijos y estudiantes conocen más sobre el uso de las TIC lo cual hace dificultoso la tarea de mediación de los padres y en algunos casos de docentes respectivamente.

En relación a este último aspecto, puede resultar de interés lo expuesto por Prensky, quien habla de los “nativos” y los “inmigrantes” digitales. Así, la generación de jóvenes que ha nacido inmersa en el desarrollo de las nuevas tecnologías, producido durante las últimas décadas del siglo XX, es la generación de “nativos digitales”. (Prensky, 2001) Se trata de un grupo de personas para las que los juegos de ordenador, Internet, el teléfono móvil, el correo electrónico o la mensajería instantánea forman parte integral de sus vidas. Además, como consecuencia de estos usos, la forma de pensar de esta generación ha cambiado y es distinta a la de sus mayores.

Tomado de Generaciones Interactivas. El tiempo y el contenido son dos cuestiones que ocupan un papel destacado a la hora de hablar de mediación parental, también podemos encontrar investigaciones centradas en otros aspectos. Así, Austin et al (1999) ponen el énfasis en el estilo de comunicación que utilizan los padres con sus hijos y en la influencia de esta forma de comunicación en su comprensión e interpretación de los contenidos. Del mismo modo, encontramos también algunos intentos de tipificar los estilos de mediación parental. Llopis (2004) identifica tres categorías (que él denomina «conglomerados») en torno a la mediación del consumo televisivo de niños y adolescentes en España: 1) los padres controladores restrictivos; 2) los padres permisivos, y 3) los padres orientadores.

La función mediadora familiar debe mostrar ejemplo y control en el uso de las TIC, luego debe orientar en el consumo de las TIC a sus hijos. Es preocupación de los padres el tiempo de uso y el contenido que brindan las TIC y las diferentes pantallas a los niños y adolescentes. La familia por derecho y por deber debe ayudar a interpretarlo esta nueva tecnología y entorno virtual de forma adecuada. El problema es el desfase en conocimiento y uso de la familia de estos medios por diversas razones. No se han interesado, falta de

actualización o simplemente han caído en un analfabetismo digital que cada día crece más.

En cuanto a los contenidos, también parece fundamental controlar que los menores no accedan a aquéllos que puedan ser nocivos, así como educarles y ayudarles a interpretarlos de forma adecuada. En este sentido, puede resultar de interés la triple clasificación sobre las tareas que implica la mediación parental expuesta por Messaris (1982), comúnmente citada en la investigación (Austin et al, 1999; Kundanis, 2003). Dicho autor hablaba de la categorización, la validación y la complementación. La primera función supone ayudar a interpretar los contenidos expuestos en un medio, confirmando si se corresponden con la realidad. La segunda tarea se traduce en mostrar acuerdo o desacuerdo con el mensaje que es transmitido a la audiencia. Por último, la complementación implica añadir información adicional al mensaje en caso de que fuera necesario.

Havlik, J. (2010) propone que los mediadores son las personas que se relacionan con los alumnos docentes y familiares.

Los docentes el rol de ellos enseñar sin claudicar para ello deben prepararse de acuerdo al tema y estar pendientes realizando diagnóstico y detectando falencias.

Los familiares puede ser los padres a aquel tutor que se encuentre a cargo del muchacho tiene el mayor tiempo para controlar el abuso o excesos en la manipulación de esta tecnología.

Las TIC permiten trabajar, estudiar, relacionarse; cumplen funciones esenciales para la vida del hombre pero es imprescindible tener en cuenta el tiempo y contenido es la clave del éxito.

Estas herramientas de educación, entretenimiento y comunicación catalogas como vitales en la sociedad moderna que se mueve rápidamente al desarrollo. El uso correcto es uno de los objetivos de la actualidad solo hay cumplirá sus función general para la que fueron creadas.

La familia es o debe ser el mediador de las TIC, que hace posible que el sujeto acceda a la cultura de su época, y no sólo en el sentido de adquisición de conocimientos sino de su

participación en el mundo de su tiempo conocer y manejar la tecnología adecuadamente y con criterio formado rescatando el recurso formativo de las TIC.

La labor mediadora de la familia está enfocada en tres funciones: categorización, es decir la interpretación si corresponde con la edad; acuerdos o desacuerdos con el mensaje enviado; y complementación, es decir información adicional.

Es importante el estilo de comunicación que utilizan los padres, destacándose padres de tipo controladores, permisivos u orientadores. La pregunta es ¿cuál de esos estilos es el correcto? La respuesta lo dirá la experiencia, el contexto etc., lo que si es necesario llegar a un estilo de orientación y mediación familiar. Lo ideal es llegar a utilizar una tecnología de forma conjunta en el ámbito familiar tener en cuenta destacando incluso momentos, tiempos y el papel de cada uno. Las TIC son herramientas para usar, lo apropiado es determinar las utilidades y oportunidades que estas brindan para la formación de la niñez, de los adolescentes y de las personas en general

### **3.3.3 Alfabetización en las TIC:**

Al hablar de alfabetización de las TIC hacemos referencias a la instrucción clara concisa de enseñanza por parte de técnicos y expertos en el tema los cuales brindan sus conocimientos para una correcta manipulación de esta tecnología.

Gómez, B. (2009) sostiene que “la alfabetización es un proceso que está determinado por el contexto histórico, social y tecnológico en el que se desarrolla”.es factible que el niño o joven conozca a fondo su ventajas y problemas que conlleven su manejo.

Para cristina y Elena (2011 pp.125) La alfabetización mediática se define como la capacidad de consultar, comprender, apreciar con sentido crítico y crear contenido en los medios de comunicación. Aprendizaje indispensable para el desarrollo de una ciudadanía plena y activa. Ofrece a los ciudadanos la posibilidad de delimitar mejor la dimensión cultural y económica de todos los tipos de medios de comunicación vinculados a la tecnología digital (televisión, cine, vídeo, páginas de Internet, radio, videojuegos y comunidades virtuales).

Según el Wikipedia. La alfabetización es la habilidad de usar texto para comunicarse a través del espacio y el tiempo. Se reduce a menudo a la habilidad de leer y escribir, o a veces, sólo a la de leer. Los estándares para los que se constituyen los niveles de alfabetización varían entre las diferentes sociedades. Algunas otras destrezas como la informática o las nociones elementales de cálculo aritmético básicas también se pueden incluir en definiciones más amplias de alfabetización.

Según Asenjo (2005 pp. 122) el uso de las tecnologías en el aula depende del uso que se les dé, mejora si se las sabe utilizar bien de lo contrario puede dificultar la enseñanza aprendizaje, tanto presencial como virtual. Por esta situación se hace cada vez más urgente la alfabetización digital tanto para la educación como para la sociedad en general.

La alfabetización en los medios tecnológicos se ha vuelto una necesidad, para conceptualizar nos ayuda García, M, (2004 pp.126) “la enseñanza de ratones, teclas, diseño de páginas web y niveles de interactividad ha predominado sobre cualquier otro concepto”. En este mismo señala con claridad que educar para la comunicación exige educar en el derecho, derecho a la que todas las personas sin excepción de edad ni condición social deben participar en una educación. Información y formación creíble, que permita el aprendizaje de los recursos tecnológicos actuales. Para este propósito deben colaborar las instituciones educativas y el gobierno nacional.

En la actualidad, con la irrupción y la generalización de las TIC a finales del s. XX, y la intensa influencia que ejercen sobre todos los sectores, ámbitos, campos y ciencias, están produciendo que aquel antiguo criterio de analfabeto (de aquel que no sabía leer ni escribir) adquiriera una nueva dimensión. Ya no sólo se trata de leer y escribir, sino también de dominar el uso de nuevas herramientas: cd, dvd, ordenadores personales, internet, celular entre otras. De no darse esto estamos formando parte de un analfabetismo digital. , “quienes sepan utilizar las nuevas herramientas disponibles para crear, reunir, compartir y solicitar información a través de redes que van más allá de las fronteras de una oficina presentarán ventajas respecto a quienes no cuentan con dichas habilidades” (Hawkins , 2002.)

Gutiérrez, A. (2007) manifiesta que la aparición de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación ha supuesto la creación de nuevos medios de acceso a la información, entre ellos Internet o el celular. Con ellos han aparecido nuevos lenguajes y nuevas formas de comunicar. Para que todas las personas accedan a los recursos de la sociedad de la información se plantea el reto de formar en las nuevas tecnologías y en los nuevos lenguajes multimedia.

A través de esta alfabetización digital las personas tienen que llegar a la habilidad o destreza de acceder, analizar, evaluar y producir medios impresos y electrónicos; audiovisuales y multimedia.

En este proceso de alfabetización es fundamental también, educar para la comunicación, para recibir una información veraz no manipulada por intereses que pueden llevarnos a un nuevo estilo de esclavitud moderna. Nos debe llevar y favorecer una conciencia crítica para no tener consecuencias negativas en el presente y a futuro a través del desarrollo de medidas preventivas y de protección.

Marqués, P, citado por Murillo, (2010) propone una clasificación de 39 competencias TICs básicas agrupadas en 11 dimensiones como herramientas esenciales para desenvolvernarnos en nuestra sociedad, y su logro permitiría la alfabetización digital que debería asegurar el sistema educativo al final de la etapa de enseñanza obligatoria. Estas dimensiones de manera resumida serían:

### **Conocimientos de los sistemas informáticos (hardware, redes, software)**

- Conocer los elementos básicos del ordenador y sus funciones.
- Conectar los periféricos básicos del ordenador (impresora, ratón...) y realizar su mantenimiento (papel y tinta de la impresora...).
- Conocer y realizar el proceso correcto de inicio y apagado de un ordenador.

Instalar programas (siguiendo las instrucciones de la pantalla o el manual).

### **Uso básico del sistema operativo**

- Conocer la terminología básica del sistema operativo: archivo, carpeta, programa...
- Guardar y recuperar la información en el ordenador y en diferentes soportes (disquete, disco duro...).
- Organizar adecuadamente la información mediante archivos y carpetas.
- Realizar actividades básicas de mantenimiento del sistema (antivirus, copias de seguridad, eliminar información innecesaria...)
- Conocer diferentes programas de utilidades: compresión de archivos, visualizadores de documentos...
- Saber utilizar recursos compartidos en una red (impresora, disco...).

### **Búsqueda y selección de información a través de internet**

- Disponer de criterios para evaluar la fiabilidad de la información que se encuentra.
- Saber usar los navegadores: navegar por internet, almacenar, recuperar, clasificar e imprimir información.
- Utilizar los “buscadores” para localizar información específica en internet.
- Tener claro el objetivo de búsqueda y navegar en itinerarios relevantes para el trabajo que se desea realizar (no navegar sin rumbo).

### **Comunicación interpersonal y trabajo colaborativo en redes**

- Conocer y respetar las normas de cortesía y corrección en la comunicación por la red.
- Enviar y recibir mensajes de correo electrónico, organizar la libreta de direcciones y saber adjuntar archivos.
- Usar responsablemente las TIC como medio de comunicación interpersonal en grupos (chats, foros...).

### **Procesamiento de textos**

- Conocer la terminología básica sobre editores de texto: formato de letra, párrafo, márgenes...
- Utilizar funciones básicas del procesador de textos: redactar documentos, almacenarlos e imprimirlos.

- Estructurar internamente los documentos: copiar, cortar y pegar.
- Dar formato a un texto (tipos de letra, márgenes...)
- Insertar imágenes y otros elementos gráficos.
- Utilizar los correctores ortográficos para asegurar la corrección ortográfica.
- Conocer el uso del teclado.

### **Tratamiento de la imagen**

- Utilizar las funciones básicas de un editor gráfico: hacer dibujos y gráficos sencillos, almacenar e imprimir el trabajo.

### **Uso de la hoja de cálculo**

- Conocer la terminología básica sobre hojas de cálculo: filas, columnas, celdas, datos y fórmulas...
- Utilizar las funciones básicas de una hoja de cálculo: hacer cálculos sencillos, ajustar el formato, almacenar e imprimir...

### **Uso de bases de datos**

- Saber qué es y para qué sirve una base de datos.
- Consultar bases de datos.
- Introducir nuevos datos a una base de datos a través de un formulario.

### **Entretenimiento y aprendizaje con las tic**

- Controlar el tiempo que se dedica al entretenimiento con las TIC y su poder de adicción.
- Conocer las múltiples fuentes de formación e información que proporciona internet: bibliotecas, cursos, materiales formativos, prensa...
- Utilizar la información de ayuda que proporcionan los manuales y programas.

### **Telegestiones**

- Conocer las precauciones que se deben seguir al hacer telegestiones monetarias, dar o recibir información...

- Conocer la existencia de sistemas de protección para las telegestiones: firma electrónica, privacidad, encriptación, lugares seguros...

### **Actitudes generales ante las tic**

- Desarrollar una actitud abierta y crítica ante las nuevas tecnologías: contenidos, entretenimiento...
- Estar predispuesto/a al aprendizaje continuo y a la actualización permanente.
- Evitar el acceso a información conflictiva y/o ilegal.
- Actuar con prudencia en las nuevas tecnologías: procedencia de mensajes, archivos críticos...
- Dada la celeridad con la que acontecen los cambios tecnológicos y sociales en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), es preciso advertir sobre la previsible caducidad de la presente investigación, especialmente en lo que respecta a la terminología, habilidades asociadas a un hardware o software específico, etc.



## **4. METODOLOGÍA**

### **4.1. Contexto.**

El universo de estudio está formado por la población escolarizada de niños y adolescentes que pertenecen a tres establecimientos educativos del área urbana que se encuentran funcionando actualmente en el cantón Mera y parroquia Shell, los cuales pertenecen a la provincia de Pastaza, de la Región Amazónica.

Breves características institucionales de la escuela “Fray Jacinto Dávila”. Esta unidad educativa presta una educación pública y gratuita impartiendo una pedagogía de alta calidad, desde la fecha de su creación efectuada el 11 de abril de 1923. Padilla, L (1986) página 18. Según el criterio de varios expertos, este plantel educativo mantiene un reconocido prestigio debido a su historia y trascendencia; ya que esta, ha impartido educación primaria a personas notables del pueblo durante varias décadas, acogiendo a estudiantes en su mayoría de clases sociales media y baja que provienen de la ciudad y sus alrededores.

En los últimos años la escuela ha crecido de manera significativa, tanto en su estructura física como en la población estudiantil, debido a la presencia de estudiantes de parroquias y caseríos aledaños.

Características principales del Colegio “Jorge Icaza”. Este establecimiento presta una educación pública por ende gratuita, los periodos de clase son por la mañana y también labora en la noche; es decir, funciona en horarios diurnos y nocturno, para dar facilidades a los estudiantes que se educan en este plantel, en razón que una gran mayoría trabaja el día y asiste a clases en la noche.

Respecto a los estudiantes que asisten a este colegio, la mayoría proviene de los alrededores de la provincia de Pastaza, existiendo también un índice bajo de alumnos de otras provincias, principalmente de Tungurahua y Napo.

En cuanto a las características sociales, culturales y económicas de este conglomerado humano, se puede aseverar que la mayor parte de los estudiantes pertenecen a un nivel

medio y bajo; por cuanto pertenecen a hogares en los que sus progenitores son agricultores, empleados públicos y privados, jornaleros, es decir que sus ocupaciones no son rentables.

El tercer plantel en el que se realizó la encuesta es la Unidad Educativa “Héroes del Cenepa”. La característica fundamental de esta unidad es la de ser Militar, sus autoridades y administradores son militares; contando para su accionar de maestros de fiscales y empleados contratados por los militares.

Los estudiantes que pertenecen a este plantel educativo, en su mayoría son hijos de militares; y, el resto son jóvenes que pertenecen a hogares de estratos sociales módicos, por cuanto en este plantel pese a ser fiscal, obligatoriamente deben pagar una pensión mensual; y adquirir uniformes de altos valores.

Sin embargo de estas consideraciones, esta Unidad Educativa cuenta con un considerable número de estudiantes, por cuanto los bachilleres que se gradúan en este plantel, tienen la opción de ingresar a la Escuela Superior Militar.

#### **4.2. Diseño de la investigación.**

El presente estudio se extrae de una investigación institucional realizada por la Universidad Particular de Loja encomendada a sus egresados como proyecto investigativo de fin de titulación.

La investigación tiene la modalidad de campo y bibliográfica documental; de campo porque el investigador acudió al lugar donde se producen los hechos para recabar la información de acuerdo a los objetivos el desarrollo de la investigación se recurrió a fuentes de información secundaria como libros, revistas especializadas, internet, Acuerdos Ministeriales, disposiciones, reglamentos para estudiar, analizar, profundizar y deducir aspectos y criterios referentes al tema motivo de investigación.

- En el caso de este trabajo investigativo, la muestra incluye a un total de 50 niños y adolescentes de 6 a 18 años, del ámbito urbano de la ciudad de Mera cabecera

cantonal del cantón que lleva el mismo nombre. Por edades se distribuye de la siguiente manera:

- Niños de entre 6 y 9 años: Este grupo está compuesto por 26 personas (Pertenecientes a entornos urbanos).
- Adolescentes de entre 10 y 18 años: En este caso hablamos de 24 personas (adolescentes de entornos urbanos).

El presente estudio cuenta con las siguientes características:

- No experimental: ya que se realiza sin la manipulación deliberada de variables y sólo se observan los fenómenos en su ambiente natural para después analizarlos.
- Transaccional (transversal): Investigaciones que recopilan datos en un momento único.
- Exploratorio: Se trata de una exploración inicial en un momento específico.
- Descriptivo: Se podrán indagar la incidencia de las modalidades o niveles de una o más variables en una población, estudios puramente descriptivos. Hernández. R. (2006)

Es importante destacar que el paradigma de investigación puede complementarse entre dos o más diseños de investigación, sin que necesariamente exista una confrontación entre ellos; por tanto, se utilizará el diseño mixto, ya que es “un proceso que recolecta, analiza y vincula datos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o una serie de investigaciones para responder al planteamiento de un problema” Teddlie y Tashakkori, 2003; Cresswell, 2005; Mertens, 2005; Williams, Unrau y Grinell, 2005) citados en Hernández, Fernández-Collado, & Baptista (2006).

El enfoque del diseño y la estructura de la encuesta permiten que no se produzcan repetición de respuestas por un mismo usuario o que queden preguntas sin responder. Además, hay otros dos elementos de control que aseguran la calidad de la información

recopilada: la limitación temporal para responder el cuestionario y la presencia de un profesor en el aula durante la recogida de datos. Por otro lado, se evita el problema de contaminación, es decir, que los alumnos lean el cuestionario antes de realizarlo.

#### **4.3. Dimensión de la investigación.**

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 e Iberoamérica.

#### **4.4. Participantes de la investigación.**

En el trabajo investigativo se contó con la participación conjunta de muchos entes que sin su ayuda jamás se hubiera podido realizar este magnánimo trabajo que ha requerido mucho tiempo y dedicación, a continuación se detallan los participantes de la presente investigación:

- Los señores coordinadores y tutores del Proyecto Investigativo de fin de Carrera.
- Los rectores y directores de los establecimientos educativos seleccionados: Colegio “Jorge Icaza”, Unidad Educativa “Fray Jacinto Dávila” y la Unidad Educativa “Héroes del Cenepa”.

- Maestros de diferentes establecimientos educativos que aportaron con su conocimiento y experiencia.
- Maestros de la especialidad de Lengua y Literatura que brindaron su apoyo en la parte de la estructura sintáctica, morfológica y semántica.
- Niños y jóvenes de Educación General Básica y Bachillerato, distribuidos en tres grupos:
  - 1er. Grupo: niños de 6 – 9 años (2do - 5to año de Educación Básica)
  - 2do. Grupo: niños de 10 – 14 años (6to - 10mo año de Educación Básica)
  - 3er. Grupo: jóvenes de 15 – 18 años (I a III de Bachillerato)
- Egresado de la Universidad Técnica Particular de Loja Modalidad a distancia, mención Lengua y Literatura, como ente esencial y responsable para realizar la investigación a fin de que la misma contribuya a resolver un problema educativo y por ende contribuir al desarrollo social. (egresado José Fernando Malucin Cañar ).
- Tutora del trabajo de fin de titulación.

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

En el trabajo de investigación científica se utilizó como técnica la encuesta con su instrumento el cuestionario.

Se utilizó la encuesta porque esta técnica permite recoger la información sobre el tema propuesto; y, el cuestionario, instrumento diseñado con preguntas relacionadas con el hecho a investigarse que permitió enlazar los objetivos de la investigación con las realidades estudiadas.

##### **4.5.1. Técnicas.**

- Análisis
- Observación directa
- Encuestas

- Discusión

#### **4.5.2. Instrumentos.**

- Cuestionario

Teniendo en cuenta que la muestra se divide en dos grupos diferentes, también el cuestionario presenta dos versiones distintas:

Para la presente investigación se utilizaron los siguientes cuestionarios:

- **Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad, tomado del estudio en España sobre generaciones interactivas**
  - Objetivo: Conocer el uso y valoración de las nuevas tecnologías.
  - Dirigido a: Primer grupo, (estudiantes de cuarto año de EGB)
  - Aspectos generales: Se aplicó este cuestionario, sólo a los alumnos de cuarto año de EGB.
- **Cuestionario 2: Para niños y jóvenes de 10 – 18 años de edad, tomado del estudio realizado en España sobre generaciones interactivas.**
  - Objetivo: Conocer el uso y valoración de las nuevas tecnologías.
  - Dirigido a: Segundo grupo (estudiantes de séptimo año de EGB) y tercer grupo (estudiantes de primer año de bachillerato)
  - Aspectos Generales: Se utilizó el mismo cuestionario tanto para los estudiantes de séptimo de EGB y primero año de bachillerato, porque los alumnos que cursan estos niveles se encuentran en el rango de edad para quien es dirigido el cuestionario.
- **Cuestionario 3: Para niños y jóvenes de 10 – 18 años de edad, elaborado por el ILFAM.**
  - Objetivo: Conocer la opinión de los jóvenes respecto al ambiente familiar
  - Dirigido a: Niños y jóvenes habitantes en el entorno del estudiante investigador
  - Aspectos generales: Este cuestionario, se dirigió especialmente a los niños y jóvenes que se encuentran o viven en el entorno del investigador.

- Localización de los encuestados: Barrio Miraflores en la ciudad de Mera de la provincia de Pastaza.

#### **4.6. Recursos.**

Entre los recursos más relevantes vamos a enunciar de manera general ayudándonos de tabla estadísticas que nos brindaran cantidades porcentuales e irrefutables de todos los gastos y menesteres empleados:

##### **4.6.1. Humanos.**

Los recursos humanos que más se destacaron en este proceso de la investigación se dan a conocer en la siguiente tabla;

Tabla 1

<b>Participantes activos de la investigación</b>		
Estudiantes de la Unidad Educativa: "Fray Jacinto Dávila"	de 6 a 9 años	18 estudiantes
Estudiantes de la Unidad Educativa: "Héroes del Cenepa"	De 10 a 14 años	15 estudiantes
Colegio "Jorge Icaza"	De 14 a 18 años	9 estudiantes
Director de la Unidad educativa: "Fray Jacinto Dávila"	Lic. Nancy Iimbay	1
Director de la Unidad educativa: "Héroes del Cenepa"	Lic. Patricio Baquero	
Rector del Colegio "Jorge Icaza"	MSc. Marco Fiallos	
Tutores de trabajo de investigación	Lic. María de los Ángeles Guamán	
Equipo de planificación de la UTPL		
Alumno investigador	Fernando Malucin	

**Autor: Fernando Malucin**



#### 4.6.2. Institucionales.

Los recursos institucionales más sobresalientes fueron;

Tabla 1

<b>Recursos institucionales</b>		
Escuelas de Ciencias de la Educación UTPL.	Biblioteca municipal de Mera	Unidad Educativa Héroe Cenepa
Escuela Fray Jacinto Dávila	“Colegio Jorge Icaza”	

**Autor;** Fernando Malucin

#### 4.6.3. Materiales.

Los recursos materiales más sobresalientes fueron:

Tabla 1

<b>Recursos materiales</b>	
Cuestionario para niños de 6 a 9 años	Manual de trabajo de la investigación
Cuestionario para jóvenes de 10 a 18 años	Programas para el ingreso de datos
Cuestionario ILFAM	Textos básicos
Oficios enviados por la UTPL al director	Revistas electrónicas
Material de escritorio	Cámara
MP3 y celulares	Computadoras
Internet	Filmadora

**Autor:** Fernando Malucin

#### 4.6.4. Económicos.

Los recursos económicos invertidos se detallan a continuación;

Tabla 1

<b>Recursos económicos</b>			
Cantidad	Material	Valor Unitario	Valor Total
2	Memoria USB	10\$	20\$
10	Paquetes de hojas	5\$	50\$
1	Notebook	800\$	800\$
1	Cd	1\$	1\$
Otros gastos	Impresiones, empastado de tesis y otros gastos.		300
Resultado final			1071 UDS.

**Autor;** Fernando Malucin

#### 4.7. Procedimiento

##### 4.7.1 Acercamiento a las instituciones educativas

- En primer lugar, para recopilar la información se buscó instituciones educativas que sean de fácil acceso, que no estén muy distantes, al lugar de residencia y previo a la primera entrevista con el directivo institucional, se adquirió las referencias generales del centro educativo: nombres de los directivos, políticas institucionales, horas de atención al público, entre otros, datos que fueron indispensables para solicitar una audiencia.

- La presentación personal, la fluidez verbal y la actitud positiva fueron los requisitos básicos para la presentación ante las autoridades, profesionales, profesores y alumnos durante el proceso de investigación de campo.

**Primer momento:**

## 1.- Entrevista con el Director

Para solicitar la colaboración del Centro Educativo fue importante la entrevista con el directivo del mismo. Se presentó la carta enviada por la Dirección de Titulación de Ciencias de la Educación General, en la que se daba a conocer el objetivo de la visita por parte del egresado a la institución educativa y el trabajo a realizar, a más de dos documentos oficiales con la asignación del centro en el que investigará.

Se presentó la solicitud al director, fue necesario explicar y resaltar los propósitos y el alcance de la investigación, las características de la institución auspiciante (U.T.P.L.), los objetivos a lograr, la seriedad como investigador, los requerimientos de parte de la universidad, y el compromiso como egresado de entregar un reporte final con los resultados obtenidos en el centro educativo.

2.- Entrevista con el inspector, para solicitar el paralelo en el que trabajará y el listado de estudiantes, con la finalidad de conocer el número exacto de alumnos.

3.- Entrevista con el profesor de clase, para determinar el día y hora de la aplicación de los cuestionarios a los niños y jóvenes.

**Segundo momento:**

1.- Acudir al establecimiento en la fecha y hora acordada con el Centro Educativo o con el Profesor de aula, para la aplicación de cuestionarios.

2.- Aplicación del cuestionario a los niños y o jóvenes.

#### **4.7.2. Aplicación de los instrumentos**

Los instrumentos de investigación se manejaron con total responsabilidad y ética profesional y se aplicaron con rigurosidad metodológica, puesto que permitió obtener los datos necesarios para dar una descripción de la realidad encontrada.

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

### **5.1 Cuestionario aplicado a niños de 6 a 9 años.**

En este apartado vamos a realizar un análisis deductivo concerniente a las encuestas realizadas en la “Escuela Fray Jacinto Dávila”. Para satisfacer las expectativas que como investigador previamente se planteado. En el primero grupo contamos con una muestra de veintiséis estudiantes que están cursando quinto año de educación básica o primaria y oscilan entre 7 a 9 años de edad.

#### **Nombre del instrumento:**

Cuestionario dirigido a niños de 6 a 9 años, tomado del estudio realizado en España sobre generaciones interactivas.

#### **Grupo 1:**

Niños de 6-9 años de edad (2do – 5to año de educación general básica).

#### **Nombre de la institución**

“Escuela Fray Jacinto Dávila”.

“Escuela Fray Jacinto Dávila” (cantón Mera, provincia Pastaza)

#### **Zona de ubicación de la institución educativa:**

Urbano.

#### **Año lectivo:**

2011- 2012.

**“La posibilidad de acceder a las Redes Sociales supone alfabetismo e integración social”**

(Anónimo)

El establecimiento educativo donde se realizó las encuestas está ubicado en la zona urbana, del cantón Mera, provincia de Pastaza. Al estar ubicado en el sector urbano y por las características señaladas anteriormente, el plantel educativo es hispano. La mayoría de los alumnos que acuden a esta escuela pertenecen a la población del cantón Mera que está constituida por colonos pertenecientes de la serranía que hace más de 100 años llegaron a este territorio.

Observando la manera como la tecnología ha impactado la comunidad global, echando una mirada a la riqueza cultural, lo remoto de su ubicación y el impacto de los medios de comunicación surge el interés por hacer un trabajo investigativo que nos ayude a tener datos aproximativos sobre el uso de los TIC´s en este establecimiento educativo.

Considerando lo importante de los resultados para obtener los objetivos de la investigación se analiza las tablas por categorías, aplicando cuestionarios que constan de preguntas de una sola opción y opción múltiple. Cabe mencionar que en el presente análisis en aquellas preguntas de opción múltiple la frecuencia varía debido a que los estudiantes podían elegir entre 2 o más respuestas y al momento de elaborar las tablas no se agruparon las respuestas, sin embargo, es importante recalcar que el número de encuestados que corresponde a 26 estudiantes es el mismo que da respuesta a las preguntas de una sola opción y las de opción múltiple.

Para el presente análisis se ha analizado todos los resultados obtenidos en la encuesta, tanto los que corresponden a los de opción simple como a los de opción múltiple.

### 5.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

#### 5.1.1.1 Datos biológicos de los niños investigados

En las tablas siguientes se pueden visualizar los datos obtenidos del cuestionario aplicado a los niños de 6 a 9 años de EGB.

Tabla 1

<b>Sexo</b>		
Opción	Frecuencia	%
Masculino	9	34,62
Femenino	17	65,38
TOTAL	26	100

Tabla 2

<b>¿Cuántos años tienes?</b>		
Opción	Frecuencia	%
7 años	12	46,15
8 años	9	34,62
9 años o más	5	19,23
TOTAL	26	100

Tabla 3

<b>¿A qué curso vas?</b>		
Opción	Frecuencia	%
4to de primaria	26	100
TOTAL	26	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Los ítem de las tablas 1, 2,3 están diseñados para recopilar y exponer la información en lo que respecta al sexo, edad y años de educación básica que cursan.

De acuerdo a los resultados obtenidos con respecto al sexo, se evidencia que el 65% son mujeres, mientras que los varones comprenden un 34%.

En lo que respecta a la edad pueden apreciar que esta oscila los entre los 7 y 10 años de edad. EL 46% está representado por niños de 7 años: un 34% corresponde a niños de ocho años: mientras que el 19%, está constituido por niños de 9 años en adelante.

En lo que se refiere a la tercera tabla que se investiga corresponde al año que cursan, como la encuesta fue aplicada a los estudiantes de tercer año de Educación Básica, lógicamente que el 100% representado por 26 niños y niñas, el próximo año cursara el cuarto año de Básica.

Esta investigación permite determinar que la población estudiantil en este plantel, en su mayoría corresponde al sexo femenino, lo cual está en contraposición con los datos estadísticos proporcionados por el INEC, según el censo del año 2010 que al referirse a la población del Ecuador en las edades comprendidas entre 0 y 14 años, con respecto al sexo indica lo siguiente:” 0-14 años: 30,1% (hombres 2.301.840/mujeres 2.209.971) (INEC, 2010).

En lo que respecta a la edad de los estudiantes que cursan el tercer año de Educación Básica, existen diferencias, lo que determina que los niños y niñas no han ingresado a la escuela a los seis años conforme lo determina la Ley de educación.

Con respecto a la tercera tabla se aspira que los 26 estudiantes que corresponde al 100%, ingresen al cuarto año de educación Básica, a fin de seguir complementando su formación en los aspectos cognitivos, sicomotrices y afectivos, situación que contribuirá a superar los índices de alfabetización del país.



Tabla 4

¿Qué personas viven contigo?,		
Opción	Frecuencia	%
Padre	21	29,17
Madre	23	31,94
Un hermano o hermana	15	20,83
2 herm	6	8,33
4 herm	1	1,39
5 herm	2	2,78
Mi abuelo/la	4	5,56
TOTAL	72	100

Tabla 5

¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de cenar?		
Opción	Frecuencia	%
Irme a mi habitación	8	30,77
Navegar	5	19,23
Leer, estudiar	8	30,77
Hablar con mi familia	5	19,23
TOTAL	26	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Las tablas antes detalladas reflejan la nomenclatura de la familia ecuatoriana, la mayoría de los encuestados se manifestaron que viven con su padre y madre y un hermano/a. Con respecto a la pregunta ¿Qué personas viven contigo?, se aprecia que el 29% comparten la vivienda con su padre; el 31 % con su madre: y un 20% con un hermano/a: un 5.56%, manifiesta que comparten con sus abuelitos.

Se concluye por tanto que los niños encuestados pertenecen a hogares conformados por el padre, la madre y un solo hermano en la mayoría de los casos; característica de los hogares modernos del sector urbano donde prevalecen familias pequeñas, obedeciendo este fenómeno a circunstancias socioeconómicas.

Respecto a la pregunta de la tabla 5, el 30.77% manifiesta que después de cenar más le gustaría ir a su habitación; en mismo porcentaje indican que le agradaría ir a leer y a

estudiar; el 19.23% dice que le gustaría hablar con su familia, en igual porcentaje el de ir a navegar.

Estos datos reflejan que los estudiantes prefieren irse a su habitación o a leer y estudiar, en definitiva los chicos prefieren estar solos: apenas un 19.23% manifiesta que desearía conversar con sus padres: este fenómeno repercute en la interrelación social con sus familiares debido a la poca comunicación; problema que es notorio en los hogares desde cuándo se ha insertado en la vida moderna los medios informáticos y es necesario que los padres aprovechen conversando con ellos y ayudando en el cumplimiento de los deberes, induciéndoles los valores éticos y morales.

Tabla 6

<b>¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?</b>		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	5	19,23
En mi habitación	8	30,77
Habitación de un hermano	3	11,54
En la sala de estar	6	23,08
En un cuarto de trabajo	3	11,54
Es portátil	1	3,84
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Tabla 7

¿Tienes ordenador en casa?		
Opción	Frecuencia	%
No	7	26,92
Si	19	73,07
TOTAL	26	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Existe una amplia diferencia entre los que poseen computadora y los que carecen de tal instrumento. Fluctúa entre 73.07% los estudiantes que dicen que si mientras que los que se privan llegan a un 26.92%.

Según la encuesta realizada un grupo mayor de la población en estudio se pronunció que su ordenador estaba en su piso con un ferviente 30% en la sala un 23% también es considerable el 19% de los niños que no contestaron.

Así, en el 2008, el 22,8% de hogares contaba con computadoras, pero para el 2010 el porcentaje subió a 27%. Tomado del INEC.

Mientras escuchamos por la radio miramos por la tele o en la red la relevancia que tiene un ordenador en casa en el ámbito de la educación. Las estadísticas del poder adquisitivo tienden al auge, se importa computadoras a gran escala de hecho en los últimos meses las ventas se elevaron en los almacenes de línea blanca, pero la familias pobres que en el Ecuador son la gran mayoría sufre la desazón de privarse de un ordenador, la primera razón es el precio, un buen computador oscila los 1500 dólares en el mercado y lo difícil que es obtener un crédito para las personas de bajos recursos, sería bueno que el gobierno brinde el apoyo necesario y ponga carta en el asunto para que todos tengan la dicha de tener este esencial aparato. Porque caso contrario estamos lejos de que todos los hogares posean un computador.

Si la mayoría de niños tienen ordenadores en sus casas es una gran ventaja porque todos deben tener derecho a permanecer cerca o junto a la tecnología para mantener equilibrio de superación, porque lo otro significaría quedarse relegado de la cultura y educación que son signos de desarrollo.

Tabla 8

<b>¿En qué lugar sueles usar Internet (para navegar, chat, e-mail)? (Es posible más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
En casa	12	54,56
En el colegio	3	13,64
En un ciber café	1	4,55
En casa de un amigo	4	18,18
En casa de un familiar	2	9,09
TOTAL	22	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

Los lugares en donde se suele usar el internet con más frecuencia varia de manera parcial un 54.56 % refleja que utiliza el internet en su cuarto o habitaban nos da entender que la mayoría de población encuestada dispone de internet en sus hogares en tanto que un 18.18 % frecuentaba la casa de un amigo apenas un 13.64% lo hacía en el colegio estos resultados son el pleno reflejo de una sociedad en progreso.

Según el INEC, En cuanto al acceso a Internet, siete de cada 100 hogares contaba con conexión en el 2008; el año pasado el indicador fue 12 de cada 100 hogares. En el último año, señala el reporte del INEC, el acceso a Internet se ha incrementado en 53% y se accede principalmente por banda ancha. Además, 3 de cada 10 ecuatorianos ha ingresado a la Internet en el 2010 y el acceso ocurre principalmente desde el hogar o de centros de acceso público.

Si el internet están utilizando en casa porque sus padres con gran esfuerzo lo adquirieron, lo mejor que sus padres deben hacer es que lo utilicen de buena manera con un horario y

control moderado pero permanente, porque no todos los programas útiles y de reconocido valor cultural, moral y científico que es lo que se desearía, pero de pronto la pornografía y otros pasatiempos indeseables que por negocio exageran pueden atraer al niño o joven en esta edad.

Tabla 9

<b>La mayoría de las veces que utilizas Internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
Solo	3	15,78
Con amigos/as	6	31,58
Con hermanos/as	3	15,79
Con mi padre	3	15,79
Con mi madre	2	10,53
Con otros familiares	1	5,26
Con un profesor/ra	1	5,26
<b>TOTAL</b>	<b>19</b>	<b>100</b>

Autor: Fernando Malucin alumno investigador

Fuente: Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Los chicos que mostraron un porcentaje mayor más rescatable es la variable que supone que en los momentos de uso del internet lo hacen en compañía de a amigos/a fluctúan 31.58% es rescatable estos resultados debido a que generalmente en la etapa escolar los niños trabajan en grupos con propósitos de facilitar las tareas y despertar el trabajo en equipo que genera muchas ventajas en lo concerniente al aprendizaje. Existe una igualdad o empate técnico con las otras variables que corresponden al manejo del internet que denotan particulares resultados por ejemplo las opción que denotaba sin compañía solo alcanzó un 15.79 % igual cantidades alcanzo las opciones con mis hermanos y con mi padre cada uno un apreciable 15.79 %, lo destacable y haciendo un balance final nos damos cuenta que la mayor población encuestada suele usar el internet más acompañado que en solitario.

Los amigos no todos pueden ser de la misma edad y con la misma inocencia, hay unos que han recorrido más tiempo, lugares y entre tantos siempre tiene el afán de sobre imponer e infundir el malos hábitos, aparecen con cuestiones novedosas positivas o negativas que estas últimas pueden ser un su mayoría, que les encanten frecuentar sitios para adultos y de esas amistades sus padres deben cuidar.

Tabla 10

. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	6	23,08
No	7	26,92
Si	13	50
TOTAL	26	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Tenemos un consistente mayor porcentaje respecto aquellos que no se privan de tener una propia conexión de internet de hecho hemos encontrado porcentaje cuantitativo del 50% es satisfactorio y sorprendente que en apenas unos años que se ha democratizado el internet ya media población lo haya comprado pero también encontramos resultados un tanto menores que revelan que muchos de los estudiantes tienen la desventaja en los planteles educativos ya que ellos no tienen la conexión de internet en sus domicilios para investigar y aprender, en definitiva la otra mitad total se dividió entre el grupo que no contesta y los que de hecho no tienen dicha conexión con el 23.08 y 26.92 %.

Es importante tener en cuenta el apogeo notable que ha surgido en los últimos años en nuestro país a pesar que si comparamos con países vecinos del cono, el Ecuador está por debajo del consumo del internet.

Según el INEC el uso de internet en Ecuador se incrementó en 3,3 puntos, es decir, un 29% de ecuatorianos utilizaron Internet en el 2010 frente al 25,7% de 2008.

En el sector urbano el uso de Internet creció del 34% al 37,7%; mientras que en el sector rural pasó del 9% al 12%.

Si la mayoría tienen Internet en sus casas es una gran ayuda a la educación y a la cultura, pero también puede ser utilizada mal y entonces será un perjuicio produciendo desviaciones de la conducta a temprana edad, repercutiendo en su carácter y su formación integral como un ser útil a la sociedad en el futuro.

Tabla 11

Utilizas algún teléfono celular?		
Opción	Frecuencia	%
Si, el mío	20	76,92
Sí, el de otras personas	6	23,08
TOTAL	26	100

Tabla 12

¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	1	3,85
Pedí que me lo compraran	4	15,38
Fué un regalo	10	38,46
Me lo dieron mis padres	11	42,31
TOTAL	26	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

Que si utilizan algún celular los niños, en su mayoría la respuesta es un sí rotundo, alcanzando un 76.92%, los encuestados afirman tener como herramienta de comunicación móvil alguna variedad de celular de tipo personal lo que demuestra y pone en evidencia el valor significativo que ha adquirido el celular en nuestra sociedad vanguardista.

Por otro lado apenas un 23.08 % dicen utilizar el de otras personas, sabemos que la economía de las familias ecuatorianas no es equitativa encontremos familias de clase alta media y baja es la clara justificación para que un considerable porcentaje utilice el móvil ajeno, ahora nos damos cuenta de que la gran mayoría de los chicos disponen a su servicio de un celular y además de cuan primordial se ha convertido esta herramienta en toda la sociedad.

En los datos que corresponden a la segunda tabla nos encontramos con macro resultados que aluden a la alternativa me lo dieron mis padres alcanzando un 42,31%. En las opciones

antepenúltima que se refiere a que fue un regalo, tienen estrecha relación ya que los encuestados obtuvieron como dadora, de alguna persona familiar o simplemente alguien conocido estos resultados mayores alcanzaron un 38% 42% respectivamente apenas un estudiante se abstuvo de no contestar el cual le corresponde el 3.38%entanto que la opción de pedido voluntario se encontró en 15%, estos resultados guardan estrecha relación en cuanto al auge que ha tenido en ventas el celular a nivel nacional según encuestadoras del país.

El 80,1% de los hogares ecuatorianos posee celular, 10,2 puntos más de lo registrado en el 2008, en el que el porcentaje de tenencia era de 69,9%.Tomado del INEC.

Si la mayor parte de niños poseen celular propio que les compraron sus padres es una situación correcta y aceptable, por eso que sus padres tienen injerencia en controlar y guiar el uso debido, incluso los gastos que conlleva el mantener activo en sus recargas que resultan costosas.

## 5.2. Redes sociales y pantallas

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

Tabla 1

Tengas o no Internet en casa ¿sueles utilizarlo?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	7	26,92
No	3	11,54
Si	16	61,54
TOTAL	26	100

Tabla 2

¿Para qué sueles usar Internet? (Es posible más de una respuesta)		
Op	Fr	%
Pag Web	5	20
Videos	7	28
E-mail	3	12
Descargas	5	20
Chatear	4	16
Red Social	1	4
TOTAL	25	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.



Las personas que utilizan el internet rotativamente en su vida escolar según nuestra estadísticas alcanzan un índice de 61.54% pertenecen a una mayoría considerable que en conjunto usan moderadamente el internet ya sea en casa o la opción de alquilar. Las limitaciones económicas revelan y es la causa primordial que existe porcentajes de muchos niños privados del internet. Están los que se han abstenido de contestar y otros se han manifestado que no lo utilizan oscilando en cifras de 29.92% y 11%.respectivamente. Lo favorable es que comparado con estadísticas pasadas se ha incrementado en los hogares la red y se han originado en la mayoría de ciudades grandes y pequeñas muchos negocios los cuales también lo alquilan el internet razón por la cual los chicos se convierten en usuarios frecuentes.

Los investigados según las encuestas realizadas utilizan el internet cualitativamente y cuantitativamente unos optaron por descargas otros por páginas web un 20% por bando para entretenerse bajando videos 28% para escribir e- mail12%, son los resultados más importantes podemos denotar algo de equidad en cada variable.

Las practicas más relevantes que suelen hacer los jóvenes en la red acotadas para la investigación se ha encontrado que los chicos utilizan equitativamente todas opciones descargar videos escribir correos etc., se debe a que todas las variable en interrogación tiene la función de entretenimiento.

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

Tabla 3

<b>¿Dónde están? (Es posible más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
Mi habitación	11	39,29
La habitación de un hermano	2	7,14
El salón o cuarto de estar	4	14,29
La habitación de mis padres	8	28,57
En un cuarto de juegos	1	3,57
Otros sitios	2	7,14
<b>TOTAL</b>	<b>28</b>	<b>100</b>

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

Tabla 4

<b>. ¿Y cuál de ellas tienes? (Es posible seleccionar más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	1	5
PlayStation 3	6	30
Xbox 360	1	5
Wii	2	10
PSP	6	30
Nintendo DS	1	5
Game Boy	3	15
<b>TOTAL</b>	<b>20</b>	<b>100</b>

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

Los chicos que se inclinaron por ser propietarios del juego PSP y play station3 equivale a un 60% es una cantidad considerable a sabiendas que estos juegos han estado en constante evolución se los encuentra en el mercado las últimas versiones razón por la cual se compran y el consumo en los tiempos actuales se ha convertido en un práctica diaria principalmente de estos tipos de juego antes acotados.

Los juegos de game boy también llegan a una preferencia de un 15% en tanto que las otras opciones alcanzaron resultado menores hacia los otros tipos de juegos.

Los juegos de videos que desde sus orígenes han calado en casi todos los niños y adolescentes de modo universal creando falencias en su comportamiento ya que muchos utilizan frecuentemente desarrollando adicción este problema se da a menudo en las clases sociales medias y altas porque ellos tienen facilidades en su adquisición.

En la mayoría de familias usualmente la televisión la montan en la sala de estar o de espera es fácil apreciar cuando llegas a una casa ajena esta la tele, se hace aduciendo por parte de los padres que es la manera de poder controlar a los niños lo que ven.

En los resultados totales se encontró porcentajes que fluctúan de la siguiente forma primero la opción, en el cuarto de cada miembro de la familia y se lo evidencia en la tabla estadística dándole un 39% al cuarto personal un 29% a la habitación de los padres. Y en las salas un 14%.

En los resultados respecto al sitio donde está la tele se revelan la confianza que impera en los padres para con sus hijos que la mayoría tiene en su propio cuarto su televisión.

En los resultados respecto al sitio donde está la tele se revelan la confianza que impera en los padres para con sus hijos que la mayoría tiene en su propio cuarto su televisión. Si la Televisión permanece en su propio cuarto y no hay quien le recuerde que tiene que hacer los deberes, leer y hasta comer con tranquilidad estamos evidenciando una falta de precaución y control sobre el futuro de los niños y jóvenes ya que tampoco dormirán lo necesario y elemental para una salud física y de recuperación de energías vitales y psicológicas.

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

Tabla 5

¿Con cuáles de estas frases estás de acuerdo		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11,54
Tengo más dinero del que necesito	7	26,92
Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	6	23,08
Tengo menos dinero del que necesito	10	38,46
TOTAL	26	100

Tabla 6

¿Cómo consigues tu propio dinero? (Es posible más de una respuesta)		
Opción	Frecuencia	%
Paga semanal	3	12
Cuando necesito algo pido y me dan	4	16
En cumpleaños, fiestas, Navidad	9	36
Hago algún trabajo en casa	6	24
Hago algún trabajo fuera de casa	1	4
No me dan dinero	2	8
TOTAL	25	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

En estas encuestas vemos un resultado mayor que corresponde a un 38% que compete a la variable tengo menos dinero del que necesito, mediante un análisis deductivo basándonos en los resultados encontrados podemos decir que la regulación económica de los padres a sus hijos les causa oposición al conformismo de adaptarse a una vida en el que el dinero no es esencial a su edad a también puede ser que los padres no tengan dinero suficiente para satisfacer los pequeños.

En el otro lado se encontraron dos grupo el primero estaban aquellos que casi nunca están satisfechos con lo que poseen. Entre el tengo lo suficiente dinero con la otra opción; tengo más dinero del que necesito de se reparten un 23% Y 27%, respectivamente, cabe señalar que los alumnos puestos a investigación pertenecen a una clase media y baja económica, en tanto que a los chicos que se abstuvieron de contestar pertenece un 11%.

Un 36% de los estudiantes asevera en los resultado encontrados: que consigue dinero en ocasiones especiales y a intervalos prolongados, un 24% indico que hacia un trabajo cualquiera en su casa obviamente en los años escolares los padres tratan de fomentar el trabajo en los menores, abecés desarrollando una actitud de soledad porque el niño se aleja de sus amigos y deja de practicar lo típico de su edad que es el juego y el descanso otro grupo reducido a menos se manifestó llegando a un 16% la opción que pide lo que necesita y lo dan la variables restantes tuvieron resultados menores poco relevantes.

La forma de ganarse el dinero mediante el trabajo ha marcado prioridad en lo encuestados pero esto se da origen a un problema el que debemos tratar de solucionar los menores de edad no deben someterse al trabajo por pequeño que este sea, en tanto que recibir como dadiva ha quedado relevante pero en intervalos en cada fin de semana o en ocasiones especiales.

Como es lógico pensar en este tiempo de déficit económica en el que el desempleo está en aumento y la estrecheces económicas en la familias es notable por ende los más pequeños también sufren las secuelas de estos problemas sociales.

### 5.3. Redes sociales y mediación familiar

Tabla 1

Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11,54
Videojuegos	12	46,15
Televisión	9	34,62
No lo sé	2	7,69
TOTAL	26	100

Tabla 3

Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Internet	11	42,31
Televisión	13	50
No lo sé	2	7,69
TOTAL	26	100

Tabla 2

. Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	7	26,92
Televisión	18	69,23
No lo sé	1	3,846
TOTAL	26	100

Tabla 4

Si tuvieras que elegir ¿con que te quedarías?		
Opción	Frecuencia	%
Teléfono móvil	8	30,77
Videojuegos	13	50
No lo sé	5	19,23
TOTAL	26	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

En el análisis correspondiente la apetencia por los medios tecnológicos se da de modo equitativo no existe una preferencia desputada de ninguna de las tecnologías innovadas de comunicación y entretenimiento, cuando se preguntó entre los videos juegos alcanzando un 46% y la televisión 36% se obtuvo un ligera ventaja de la preferencia de los videos juegos, en tanto que las otras opciones quedaron con resultados menores.

Existe una falta de información sobre los efectos a mediano y largo plazo del empleo de estos "inofensivos" juego. Una de las cosas más importantes es que los niños desarrollan su visión del mundo, de la vida, del como socializar, reaccionar ante los demás, etc.

### 5.1.3. Redes sociales y mediación familiar

#### 5.1.3.1 Relación de las tecnologías con el entorno familiar

**Tabla1**

<b>¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?</b>		
Opción	Frecuencia	%
No contesta	3	11,54
No	2	7,69
Si	21	80,78
TOTAL	26	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

Al preguntar respecto a la práctica de los juegos de video o los juegos de ordenador tuvimos resultados amplios afianzando al que si son usuarios, con un 81% que afirma que los niños emplean masivamente cualquier clase de juego de nintendo dejando por debajo la otra variable llegando apenas a un 8% es importante considerar que un 12% de los encuestados se abstuvo de contestar.

Una de las razones que da origen en este masivo uso es la publicidad que se mira en la tele promocionando este producto que vulnera al menor, segundo están los mismos padres los cuales por hacerles el mejor regalo se los dan a su hijo sin darle el control necesario es cuando empieza el abuso de los juegos por parte de usuarios poco capacitados. Los videos de ordenador que es el que más lo utilizan por su bajo costo y acceso, basta tener unos veinticinco centavos o menos y alquilan aquel que lo quiera sin medir las consecuencias que implica y el asesoramiento que debe tener un niño para el uso correcto.

En general, se encuentra poco apoyo para la teoría que relaciona el jugar a videojuegos como inductor al cambio de comportamiento normal. Al contrario, otros autores en un estudio de niños preescolares que usan videojuegos han visto que tienen un desarrollo superior en varias áreas de las capacidades sociales comparado con los que no juegan. En otro estudio encuentran que los videojuegos son útiles para enseñar representación espacial, particularmente en niños con pocas habilidades en ésta área.

Estos pocos estudios que se fijan en la habilidad de enseñanza de los videojuegos, no descartan su capacidad para enseñar violencia.

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

**Tabla 2**

<b>¿Con qué aparatos juegas? (Es posible más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
PlayStation2	5	21,74
PlayStation 3	3	13,04
Xbox 360	1	4,35
Wii	1	4,34
PSP	3	13,04
Nintendo DS	3	13,04
Game Boy	3	13,04
Ordenador	4	17,39
TOTAL	23	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Las encuestas corroboran lo que ya todos conocen respecto a la amplia utilización de los juegos de video de toda índole se puede apreciar en la tabla que el PlayStation2 ocupa el primer puesto con un 22% seguido por los juegos de computadora llegando 17% es eXbox 360 Wii.es lo que menos se lo emplea con apenas un 4% en tanto que los restantes ocupan un 13% respectivamente.

En la actualidad como todos sabemos para niños y personas en general el acceso de los video juegos es en extremo fácil ser usuarios sobre todo en periodos de clases debido a



que la mayoría de ellos cuentan con cantidades de dinero diarias suficientes para alquilar 1 hora de juego en una consola de xbox ; cabe anexar que conforme lo establecen las leyes comerciales y restricciones en forma clara y explícita que es el ilegal utilizar artefactos eléctricos electrónico mecánicos y domésticos para uso comercial y lucrativo sin debida autorización y supervisión legal con el estado. Hoy en día se puede establecer este ilegal negocio con un máximo de \$10.000.000 haciéndolo un tentativo y lucrativo negocio que mantiene con facilidad a una familia completa, tan es así que cada vez se ven más negocios de alquiler de consolas que produce competitividad entre los dueños de estos negocios que a su vez causa una disminución progresiva de los precios por hora para cada consola.

El lugar que se realizó la encuestas es notoria el ascenso los negocios que han abierto las puertas para alquilar videos juegos de toda índole a bajo precio en su mayoría rentan juegos pirateado y nadie contrala ni asesoran a esas personas que acosta de los menores hace dinero.

### 5.1.3.3. Tiempo dedicado a las tecnologías en relación a la familia

**Tabla 3**

<b>Cuando ves la tele, sueles estar con... (Es posible más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
Solo	6	22,22
Mi padre	9	33,33
Mi madre	5	18,52
Algún hermano/a	5	18,52
Otro familiar	1	3,70
Otras personas	1	3,70
<b>TOTAL</b>	<b>27</b>	<b>100</b>

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

De nosotros los padres depende que este poderoso medio de comunicación social se convierta en un peligro o en una gran riqueza.

Si vemos la televisión en familia y nos damos un tiempo para hablar, pensar, intercambiar opiniones, etc., sobre lo que vemos, hasta de la peor programación podemos extraer experiencias positivas obteniendo el mensaje correcto de acuerdo a nuestras convicciones y valores.

Se puede notar cierta independencia para ver televisión pero el control no deben descuidarse los padres los horarios la programación y tiempo deben primar.

Un 22.22% es capaz de ver solo la tv, este grupo es el más pequeño aquellos niños que tienen la potestad de ver en solitario tienden a desarrollar autoridad y rebeldía; El otro bando en esencia mayor el cual se basa en mirar la tele en compañía con un 78% ya sea con un amigo o familiar existiendo preferencia más por el padre.

El mal uso de la televisión puede hacer daño a niños y mayores. El buen uso y la selección apropiada de programas pueden ser formativos y enriquecedores depende de la

capacidad de los padres en enseñar en las casa lo bueno y lo malo para eso debe instruirse con sicólogos o personas afines al tema.

Si tenemos la televisión como la niñera que entretiene a nuestros retoños, mientras nosotros nos ocupamos de nuestras cosas, la formación de nuestros hijos estará en peligro. Tomado de <http://ptobal.wordpress.com>

#### 5.1.3.4. Relación de “poder adquisitivo” de la tecnología en la familia

**Tabla 4**

<b>¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?</b>		
Opción	Frecuencia	%
Ninguno	3	11,54
Uno	9	34,62
Dos	10	38,46
Tres	3	11,54
Cuatro o más	1	3,85
<b>TOTAL</b>	<b>26</b>	<b>100</b>

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

Encontramos aproximadamente un 88% que posee tv en casa obviamente es lógico pensar que ahora una tele se le mira como la esencia de una casa y más que una vanidad es una herramienta de comunicación pero cabe hacer énfasis en el 12% que pertenece a los que no lo tienen esto se debe a que se realizó esta encuesta en una escuela pública en donde hay estudiantes de todo estrato social.

La televisión en su uso prudente tiene beneficio inverosímiles para la formación de criterio esenciales en las personas les citamos algunas ellas;

-Ponen al alcance, como nunca antes, el conocimiento científico.

-Permiten manejar y disponer todo tipo de información.

- Facilitan nuevos cauces de relación y comunicación.
- Ofrecen una gran cantidad de material para la diversión y el entretenimiento.
- La falta de control genera en los niños un mal uso lo que acarrea una problemática la cual debemos tener presente.
- Riesgo de aislamiento.
- Pérdida de la noción del tiempo.
- Facilitan el acceso a materiales no adecuados y/o perjudiciales.
- Ofrecen información que, en algunas ocasiones, puede llegar a estar incompleta, ser inexacta y/o falsa.
- Favorecen la adopción de falsas identidades que pueden dar lugar a conflictos de personalidad.
- Tendencia al consumismo: deseo de estar siempre a la última.
- Poca seguridad: facilidad en el robo de contraseñas y datos personales, suplantación de la identidad. Estos beneficios y riesgos se han tomado de <http://www.tecnoadicciones.com/>.

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

Las redes sociales se han desarrollado en pos de ligar más personas y mantenerse en constante contacto mediante el compendio de ventajas que ofrece y no es para menos que ha influido en el área escolar. Los niños a pesar de su corta edad lo utilizan con sus compañeros y maestros principalmente el Twitter y Facebook.

Las redes sociales y comunidades virtuales han ido paulatinamente convirtiendo en herramientas imprescindibles para los usuarios de Internet. Desde su nacimiento,

Los usuarios crecen a un ritmo impresionante, de manera que algunos de estos espacios aglutinan a más de doscientos millones de internautas en todo el mundo. Al mismo tiempo que evolucionan se les buscan nuevos usos y aplicaciones, tanto en el ámbito profesional, como en el de entretenimiento y por supuesto en el campo de la educación.

En este trabajo analizamos los usos y potenciales de esta herramienta en materia educativa: tanto desde el punto de vista de los alumnos, como desde la óptica de los de los investigadores.

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

El aprendizaje se considera un proceso activo y colaborativo. Por ello, queremos que el trabajo se convierta de verdad en un espacio de encuentro entre todos, ya que consideramos esencial y enriquecedor compartir con los demás profesores y hombres afines a la educación de nuestros hijos las experiencias individuales en las aulas y en los hogares para inculcar el manejo perfecto de las TIC, y evitar problemas de riegos para con los jóvenes.

#### 5.1.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

Tabla 1

<b>Con el móvil sueles (Es posible más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
Hablar	10	41,67
Enviar mensajes	2	8,33
Jugar	9	37,5
Navegar	1	4,167
Otras cosas	2	8,33
<b>TOTAL</b>	<b>24</b>	<b>100</b>

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Los chicos los cuales fueron encuestados dejaron evidenciar su utilización más usual que le dan hoy en día al celular se encontró porcentajes mayores en la práctica de habla y escribir mensajes oscilando en un 80% sumados ambos dejando por debajo las demás.

Los padres en su mayoría son sobre protectores alegan a favor del móvil que pueden tener localizados a sus hijos y, también, porque no quieren que su hijo se sienta discriminado por ser el único que no tenga de su grupo, pero no mide el riesgo que se desarrolla el tener un celular a edad prematura. Respecto a lo que podemos acotar en base a los resultados afines a que no lo usan menores esto se da por el costo el tipo de familia o a la falta de confianza hacia sus hijos.

**Tabla 2**

<b>¿Con quién sueles comunicarte? (Es posible más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
Con mi madre	13	52
Con mi padre	7	28
Con mis hermanos	1	4
Con otros familiares	2	8
Con los amigos/as	2	8
TOTA.L	25	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

Al tratar con estudiantes de primaria es normal que su entorno comunicativo se ha preferente el dialogo fundado con el padre o la madre respectivamente que con cual otro familiar o amigo, por tal razón se encontrado resultados correspondientes a que los niños se comunican mas ya se con su madre o padre llegando a un 80%, en tanto que los de más se inclinaron por las otras variable alcanzando un 20%.

Hoy en día, la situación y estructura de la familia ha cambiado mucho debido a causas sociodemográficas como el retraso a contraer matrimonio, la reducción del número de hijos por mujer debido a su incorporación al mercado de trabajo y al desplazamiento de la maternidad a edades más avanzadas, u otras como el aumento de separaciones y

divorcios. Esto da lugar a nuevos modelos de familia como pueden ser los hogares sin hijos, los hogares monoparentales y aquellos que se constituyen sin vínculos familiares.

En el ámbito del consumo destacan los estudios que comparan familias monoparentales frente a familias completas (con padre y madre). Así, se ha demostrado que existen diferencias según se trate de una u otra estructura (Tinson, Nancarrow y Brace, 2008).

Por eso la comunicación generalmente lo realizan con el papá y la mamá, tomando en cuenta que son niños y están bajo su protección y cuidado, que le vengán a traer de la escuela o que le compren algo por ejemplo, esto se da en familias organizadas y con una formación ética y moral que es plausible en nuestra sociedad.

**Tabla 3**

<b>De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa:</b>		
Opción	Frecuencia	%
Ordenador portátil	4	7,84
Impresora	14	27,45
Scáner	3	5,88
MP3/MP4/iPod	1	1,96
Cámara de fotos digital	5	9,80
Cámara de video digital	3	5,88
Televisión de pago	3	5,88
Equipo de música	2	3,92
Teléfono fijo	1	1,96
DVD	15	29,41
<b>TOTAL</b>	<b>51</b>	<b>100</b>

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad

Encontramos en los resultados que los niños concuerdan con cierta índole de objetos que dicen tener en casa, se evidencio que el por adquisitivo no era muy satisfactorio sin embargo en mayor cantidad se halló, las impresoras 27.45%. Los DVD 29.41% las cámaras fotográficas digital con un 10% la otras variables obtuvieron porcentajes menores por ejemplo el ordenador portátil abarco un 7.84% la cámara de video digital, Scanner y la televisión de pago alcanzaron 5.88% cada uno.

El poder adquisitivo de los electrodoméstico que en la mayoría son importado de países industrializado ha tenido un notable aumento en su valor de adquirirían, esto se debe a las siguientes pautas, el aumento de los aranceles, el control riguroso por parte de SRI etc.

A pesar que también han aparecido redes de almacenes que ofrecen buenos créditos al largo plazos fue regular los resultados de los niños, se afianzaron ellos a que en su casa no tenían aquellos aparatos consultados.

### 5.1.5.3. Acceso a las tecnologías en función del uso-utilidad

Tabla 4

<b>¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)</b>		
Opción	Frecuencia	%
Solo	4	16,67
Con mi madre	5	20,83
Con mi padre	3	12,5
Con mis hermanos	6	25
Con los amigos	5	20,83
Con otras personas distintas	1	4,167
TOTAL	24	100

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

**Fuente:** Cuestionario 1: Para niños de 6 a 9 años de edad.

Lo chicos suelen jugar según las tabla de encuesta realizada de la siguiente forma: con sus hermanos llegando a un 25%en tanto que acompañados de con los amigos y su madre se reparte un 20.83%, del total de la muestra con el padre un 12.5% es preciso



señalar que se parcializado los resultados desarrollando cierta tendencia de confianza más a los hermanos que a su propios padres.

Los padres muchas veces descuidan el control de sus hijos pierden la confianza la autoridad y el tiempo no lo comparten con su familia más bien pasan horas trabando y en otro menesteres. Es imprescindible que los padres sean los primero con los que los niños jueguen con ellos y no sus amigos ya que debe recibir formación enrolada correctamente a la práctica de los juegos de videos.

## **5.2. Cuestionario aplicado a niños y adolescentes de 10 a 14 años y 15 a 18 años**

### **- Cuestionario aplicado a niños y adolescentes de 10 a 14 años**

**Nombre del instrumento:** Cuestionario dirigido a niños y adolescentes de 10 a 14 años, tomado del estudio realizado en España sobre generaciones interactivas.

**Grupo 2:** Niños de 10-14 años de edad, séptimo año de educación general básica.

**Nombre del instituto:** Colegio Jorge Icaza

**Zona de ubicación de la institución educativa:** Urbana

**Año Lectivo:** 2010 – 2011

### **- Cuestionario aplicado a jóvenes de 15 a 18 años**

**Nombre del instrumento:** Cuestionario dirigido a jóvenes de 15 a 18 años, tomado del estudio realizado en España sobre generaciones interactivas.

**Grupo 3:** Niños de 15 – 18 años de edad, primero de bachillerato.

**Nombre de la institución:** Colegio Héroes del Cenepa

**Zona de ubicación de la institución educativa:** Urbana

**Año lectivo:** 2010 – 2011.

Se aplicó el mismo cuestionario para niños y jóvenes de 10 a 14 años y jóvenes de 15 a 18 años.

**“La posibilidad de acceder a las Redes Sociales supone alfabetismo e integración social**

**Anónimo**

El establecimiento educativo donde se realizó las encuestas está ubicado en la zona urbana, del cantón Mera, provincia de Pastaza. Al estar ubicado en el sector urbano y por las características señaladas anteriormente, el plantel educativo es hispano. La mayoría de los alumnos que acuden a esta Unidad Educativa pertenecen a la población de la provincia de Pastaza y la provincia de Tungurahua específicamente del cantón Baños.

Observando la manera como la tecnología ha impactado la comunidad global, echando una mirada a la riqueza cultural, lo remoto de su ubicación y el impacto de los medios de comunicación surge el interés por hacer un trabajo investigativo que nos ayude a tener datos aproximativos sobre el uso de los TIC´s en este establecimiento educativo.

Considerando lo importante de los resultados para obtener los objetivos de la investigación se analiza las tablas por categorías, aplicando cuestionarios que constan de preguntas de una sola opción y opción múltiple. Cabe mencionar que en el presente análisis en aquellas preguntas de opción múltiple la frecuencia varía debido a que los estudiantes podían elegir entre 2 o más respuestas y al momento de elaborar las tablas no se agruparon las respuestas, sin embargo, es importante recalcar que el número de encuestados que corresponde a 15 estudiantes es el mismo que da respuesta a las preguntas de una sola opción y las de opción múltiple.

Para el presente análisis se ha analizado todos los resultados obtenidos en la encuesta, tanto los que corresponden a los de opción simple como a los de opción múltiple.

## 5.2.1. Caracterización sociodemográfica.

### 5.1.1.1 Contexto sociocultural y biológico del niño

- P.1. ¿En qué curso estás?
- P.2. ¿Cuántos años tienes?
- P.3. Sexo.

Tabla 1

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.1	7to. De primaria	9	100	-	-
	1ro bachillerato	-		14	93,33
P.2	Masculino	7	11,11	12	80
	Femenino	1	77,77	3	20
p.3	11 años	9	100	-	-
	13 años	-	-	1	6,67
	14 años	-	-	8	53,33
	15 años	-	-	3	20
	16 años	-	-	1	6,67
	17 años	-	-	1	6. 67

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Con el siguientes dos grupo que se va a trabajar son los correspondiente a la encuestas realizadas a niños y adolescentes cuyas edades se encuentran comprendidas entre los 10 a 18 años de edad, hemos trabajado específicamente con niños 7to de . De primaria y 1ro bachillerato oscilan en las edades de 11 años el primer grupo y el segundo 13, 16, 17, años, en lo que concierne al sexo se trabajó con más varones que mujeres.

Los chicos entre varones y mujeres seleccionados previamente son los entes relevantes los cuales jugaran el rol de protagonistas ya que toda la investigación lograda es gracias su comportamiento y actitud frente a las pantallas se llegara a definir un compendio de pautas que ayudaran a buscar soluciones a los problemas los cuales enfrentan nuestros jóvenes estudiantes en su vida cotidiana.

**P.4 Sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo?, (es posible más de una respuesta)**

**P.5 ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

**P.6 ¿Cuál es la profesión de tu madre?**

**Tabla 2**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 8vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 3ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.4</b>	Mi padre	9	39,13	13	28,89
	Mi madre	8	34,78	14	31,11
	Un hermano/a	4	17,39	6	13,33
	2 Hermanos/as	1	4,34	6	13,33
	3 Hermanos/as			2	4,44
	4 Hermanos/as			1	2,22
	Mi abuelo/a	1	4,34	1	2,22
	Otras personas			2	4,44
<b>P.5</b>	Es jubilado	1	11,11	1	6,67
	Trabaja en el hogar	1	11,11	1	6,67
	Desempeña un oficio	2	22,22	2	13,33
	Realiza un trabajo técnico	1	11,11	3	20
	No lo sé/otro	4	44,44	5	33,33
	Está				
	Desempleada	1	11,11		
<b>P.6</b>	No contesta			1	6,66
	Es jubilada	1	11,11		
	Trabaja en el hogar	3	33,33	6	40
	Desempeña un oficio	1	11,11	3	20
	trabajo técnico	1	11,11		
	trabajo de nivel universitario	2	22,22	2	13,33
	No lo sé/otro			3	20

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Notamos que lo en la cuestión sin contarte a ti mismo, ¿Qué personas viven contigo? los por porcentajes altos revelan que los encuestados conviven con sus padres y hermanos señalan además a la familia como una constitución parental padre madre e hijos; empero hay diferencias mínimas en los resultados encontramos porcentajes menores que se inclinaron por las madres esto hace entrever que existe entre los chicos encuestado un gran volumen de madres solteras que viven solas con sus críos, porcentajes menores señalaron que vivían con sus padres y hermanos o algún otra familia.

En el empleo que realizan los progenitores no hay resultados distintos al de nuestra sociedad contemporánea existe porcentajes que avalan el incremento del trabajo de ambos miembros principales de la familia.

Los porcentajes de las encuestas fluctuaron paralelamente de la siguiente manera los pertenece a que no saben que es lo que en realidad hacen sus padres llegando a 31% en tanto que las madre siguen encargándose del hogar sin ninguna remuneración oscilando en un 33 % y 40 % si hablamos de trabajos técnicos o universitarios un 11.11% y 20% en los padres mientras que en las madres hay porcentajes nada satisfactorio, estas cifras hacen entrever los cambios de época las mujeres y los hombres se ven en la obligación de buscar un trabajo que ayude a solventar la familia, por tal motivo se han visto involucrados en la necesidad constante estudio con el propósito de tener una prestigiosa remuneración.

**P.7 Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**

**Tabla 3**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.7</b>	No contesta	1	1,11	2	13,33
	Nada	3	33,33	5	33,33
	Poco	3	33,33	3	20
	Bastante	2	22,22	4	26,67
	Mucho	-	-	1	6,67

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En los encuestados un 33% descubrimos que pensaba respecto al internet que no les aislaba nada de sus amigos en ambos grupos un poco el 33% y 20%, sin dudar son adolescentes que utilizar la internet no se sienten en soledad debido a que es la ventana en donde tú puedes sociabilizar con sin número de persona de toda índole puede ser compañeros de instituto colegas de barrio viejos amigos etc. Que por varias razones están lejos y principalmente los adolescentes se empeñan cuando sienten la necesidad de tener alguien que les entienda ya que la adolescencia es una etapa muy complicada.

Gracias a las renovadas redes sociales los chicos tienen la facilidad de compartir música mensajes videos etc. aunque ojo nos puede comparar con la relación de amigos tradicional en donde la presencia física es básica y se puede hacer más cosas divertidas y sanas.

**P. 8 ¿Tienes móvil propio?**

**P.9 ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

**P.10 ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**

**Tabla 4**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.8</b>	No contesta	1	11,11	1	6,67
	Sí	7	77,78	10	66,67
	No, pero uso el de otras personas	1	11,11	4	26,67
<b>P.9</b>	No contesta	2	22,22	4	26,66
	A los 8 años o menos	3	33,33	1	6,66
	A los 9 años	3	33,33	2	13,33
	A los 10 años	1	11,11	1	6,66
	A los 11 años	-	-	2	3,33
	A los 12 años	-	-	1	6,66
	A los 13 años	-	-	2	13,33
	A los 14 años	-	-	1	6,66
	Con más de 15 años	-	-	1	6,66
<b>P.10</b>	No contesta	3	33,33	4	26,66
	Me lo compraron mis padres sin pedirlo	1	11,11	5	33,33
	Me lo compraron mis padres porque se lo pedí	2	22,22	1	6,66
	Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión	1	11,11	1	6,66
	Me lo compré yo mismo	-	-	1	6,66
	Lo heredé de otra persona	2	22,22	3	20

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Notamos en ambos grupos que en su mayoría poseen celular personal en tanto que una minoría utiliza el de otra persona o se abstuvo de contestar.

Según las últimas estadísticas de la Superintendencia de Telecomunicaciones, hay tantos celulares como habitantes en Ecuador. Si bien es cierto que el interés por el celular es generalizado, también se puede apreciar el especial atractivo que supone para los chicos.

Niños y adolescentes los que no poseen celular aspiran a tener este dispositivo que se ha convertido en símbolo estereotipado de su generación en ambos grupos lo encuestados manifestaron en su mayoría haberlo adquirido desde muy chicos desde 8 a 9 años.

Esto demuestra que dicha tecnología informática en este caso los celular se encuentra en constante mejoramiento de calidad y utilidad por ende nadie quiere mantenerse aislado y se las ingenian para poder ser dueño de un móvil. Los resultados obtenidos obedecen a que mas de ser herramienta primordial de comunicación su oficios se adhieren también al el entretenimiento y la información, es un acceso al mundo mediante internet la televisión radio y su bene son cuantiosos y evoluciona a pasos ligeros, el celular juega un elemento además básico para la comunicación a distancia que rompe fronteras generando más adeptos en todas las clase sociales y culturas.

A esto se suma el hecho de que son cada vez más los niños pequeños que usan celular no solo por su gusto, sino para que sus padres estén al tanto de todas sus actividades. El Instituto Europeo de la Juventud evaluó este año el uso de celulares por parte de niños y jóvenes en todo el mundo. Según reveló, el 59% de los niños menores de 10 años tiene un celular o utiliza el de sus padres son resultados que coinciden con nuestra investigación.

Ante esto, los padres se preguntan qué tan recomendable es el que los jóvenes y niños tengan un celular para su uso personal. Es factible e imprescindible el móvil para poder conversar con los hijos a cualquier momento por ende actualizarse ante una avalancha de tecnología, para no ser unos mediocre y avanzar al progreso. Basados en los últimos años respecto a la utilización del móvil en niños y jóvenes es imprescindible su adquisición no solo como el mejor regalo si por lo elemental que significa tenerlo.



**P.11 ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**

**P.12-¿Quién paga actualmente los gastos del móvil?**

**P.13 Qué tipo de pago tienes para el teléfono**

**Tabla 5**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.11	No contesta	2	22,22	4	26,66
	Comprado nuevo	4	44,44	8	53,33
	De segunda mano	3	33,33	3	20
P.12	No contesta	1	11,11	5	33,33
	Yo mismo	3	33,33	3	20
	Mis padres	4	44,44	6	40
	Otros	1	11,11	1	6,67
P.13	No contesta	3	33,33	5	33,33
	Es de tarjeta	3	33,333	2	13,33
	Es de contrato			2	13,33
	No lo sé	3	33,33	6	40

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

La cuestión correspondiente a qué tipo de celular eres dueño la mayoría en ambos grupos ese expresaron tener un nuevos con un 44.44% y 53,33% y evidentemente fueron sus padres los responsables en predisponerles el celular en 44.44% y 44% respecto al tipo de pago se detectó cierta ambigüedad en ambos grupo los primeros señalaron es de tarjeta con 33.33% el grupo de chicos más grandes por tarjeta y contrato en un 13.33, % respectivamente.

Todos los jóvenes coinciden en señalar que el celular es parte importante de su vida al ser una herramienta de comunicación a distancia pero, además es un aparato que funciona en forma múltiple: agenda, reloj, radio, música, entre otras funciones y, principalmente, para estar en contacto con el mundo.

En los momentos actuales donde tan necesario es poseer un celular no es para menos que el sondeo muestre a los chicos como propietario de un celular nuevo o usado y más aún cuando tienen la edad y madurez suficiente para poder cuidar y evitar el hurto ya que el robo a los celulares es progresivo en nuestro país. También los padres corren el riesgo de que los chicos boten el celular por tal razón también se halló resultado que reflejaban en grado menor que tenían de segunda mano y no es para menos ya que si los padres son los que le regalan ellos tendrán sus dudas de dar algo nuevo.

#### P.14-¿Tienes juegos pirateados?

**Tabla 6**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.14</b>	No contesta	3	33,33	5	33,33
	No, Ninguno	2	22,22	4	26,66
	Sí, tengo alguno	4	44,44	3	20
	Sí, casi todos los que tengo			3	20

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En lo que compete a los juegos pirateados en nuestro país ha crecido voluminosamente este problema social que nadie ha pretendido extinguir y también un problema de todo los países subdesarrollados, ahora en los propietarios de los video juegos se alcanzó un 40% y 44.44% eran pirateados y es que encontrar juego pirateados es muy sencillo basta salir de la calle, en tanto que un 26%y 22.22% dijo no había ningún pirateado en su colección esto se debe a que son hijos de padres potentados que tienen familia en el extranjero y se los envían, más de una cuarta parte de la muestra se negó contestar.

P.15-¿Cuántos televisores que funcionen hay en tu casa?

P16-¿Estás de acuerdo con alguna la siguiente frase?

Tabla 7

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.15	No contesta	-	-	-	-
	Ninguno	1	11,11	1	6,66
	1	1	11,11	3	20
	2	4	44,44	4	26,66
	3	3	33,33	2	13,33
	Más de tres 3	-	-	5	33,33
P.16	Veo más tele de la que debería	3	37,55	2	15,38
	Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a	2	25	1	7,69
	Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver	1	12,	1	7,69
	Me aburre la televisión	1	12,5	-	-
	Elijo el programa antes de encender la televisión	-	-	3	23,07
	Me encanta hacer zapping	-	-	1	7,69
	Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla	1	12,5	1	7,69
	No estoy de acuerdo con ninguna	-	-	4	30,76

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En lo que compete al poder del número de aparatos televisivos en ambos grupos se hallaron resultados de un 44,44% y 26,66% que corresponde a que los jóvenes tienen dos

televisores y aquellos que tenían tres oscilaron en un 33,33% y 13,33%, en los tiempos actuales en que las familias han disminuido su tasa de natalidad hablando en la área urbana, es casi una cultura que en cada habitación haya una televisión, grave error comenten los padres. Darle un tele en cada cuarto de cada hijo y más si es un preadolescente los ecuatorianos tienen la teoría de que la tele es la más idónea para formar a los chico sobre todo en el tema de sexualidad.

La cifras más relevantes que manifestaron los dos grupos en estudio dijeron que veo más tele de la que debería 37,55% y 15,38%, la alternativa me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a un 25 %y 7,69% es interesante saber que los chicos tienen la convicción de mirar la tele en compañía eso se puede deber a que necesitan de alguien quien le explique de algún determinado asunto el que no alcanza a entender.

La televisión es, por excelencia, el medio masivo más utilizado en la sociedad contemporánea aparentemente el índice de ventas y demanda de aparatos televisivo a crecido en el Ecuador, la familia de los chicos de ambos grupos poseen como un mínimo dos de televisiones llegando a tener hasta cinco en su casa.

Según el Foro Generaciones Interactivas de la Fundación Telefónica, entre el 92% y el 95% de los hogares latinoamericanos son receptores de televisión, aunque con diferencias notables entre más del 95% en muchos países (Argentina, Colombia, Ecuador, Perú, Venezuela, Puerto Rico) y hasta apenas el 90% en Brasil y el 77% en Panamá. En función de investigaciones internacionales de Telecoms & Media (Zenith; 2006) citadas por Enrique Bustamante, en 2005 América Latina contó con 99,72 millones de hogares con televisor, frente a los 150,31 de la Unión Europea y a los 122,56 de los Estados Unidos.

**P.17-¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas las que tengas en casa?**

**Tabla 8**

Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Ordenador portátil	4	8,33	7	5,74
Webcam	-	-	6	4,91
Impresora	6	12,5	11	9,01
Scanner	2	4,17	8	6,6
USB o disco duro externo	6	12,5	10	8,19
Mp3/ Mp4/iPod	3	6,25	8	6,56
Cámara de fotos digital	4	8,33	10	8,19
Cámara de video digital	4	8,33	10	8,19
Televisión de pago	3	6,25	8	6,56
Equipo de música	4	8,33	11	9,02
Teléfono fijo	5	10,42	12	9,84
DVD	5	10,42	11	9,02
Disco duro multimedia	2	4,167	8	6,56
Ninguna de estas tengo otras.	-	-	2	1,64

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En lo concerniente a los aparatos que más poseen los adolescentes tenemos un poder de adquisición básico y aceptable para las familias de los encuestados que sin dudar se esfuerzan por adquirir lo elemental, los porcentaje fueron distribuidos equitativamente por cada variable, ningún aparato obtuvo una ligera ventaja.

Lo que se puede destacar de esta cuestión es que pese lo caro que es comprar un aparato electrónico de marca y con garantía las personas relacionadas a esta encuesta se esfuerzan por adquirir, aunque hay que decir que la mayoría de aparatos que se encuentran en el mercado son genéricos tienen una esperanza de vida de 1 a 2 años máximo y se quedan obsoletos, sería bueno que todo esos aparatos entren exonerados de impuestos para poder adquirir las mejores marcas del planeta y excita equidad.

### P.18-¿Cómo consigues tu propio dinero?

**Tabla 9**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.18</b>	Paga semanal	3	27,27	2	12,5
	Cuando necesito algo pido y me dan	1	9,09	6	37,5
	En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales	3	27,27	2	12,5
	Hago algún trabajo en casa	2	18,18	2	12,5
	Hago algún trabajo fuera de casa	2	18,18	2	12,5
	No me dan dinero			2	12,5

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Respecto a la tabla primera que hace referencia a la forma constante de adquirir dinero en su vida cotidiana. Se hallaron resultado equitativos los cuales se enmarcaron de la siguiente forma para el literal paga semanal 27,27% en el primer grupo y en el segundo grupo el que más número de votos alcanzo fue 37% que dijeron que simplemente pedía lo que necesitaba.

El dinero un factor primordial en toda las etapas de la vida del ser humano es necesario e imprescindible para solventar gastos, pero en la etapa de la adolescencia el manejo del dinero puede causar gran mal ya que pueden verse envueltos en drogas o alcohol por eso deben tener presente los padres en dar solo lo necesario para no mal acostumbra al chico y en nuestras encuesta notamos a prudencia de los padres lo cual evidencia experiencia y madurez.

### **5.1.2. Redes sociales y pantallas**

**P.1-¿Qué es lo que te gustaría hacer hoy después de cenar?**

**P.2-¿Qué lees?**

**P.3 -¿Cuántas horas estudias o haces entre semana?**

**P.4-¿Cuántas horas estudias o haces las tareas los fines de semana?**

Tabla 1

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.1	No contesta	3	33,33	1	6,67
	Irme a mi habitación a leer, navegar	2	22,22	5	33,33
	Navegar, jugar, ver la tele con mi familia	2	22,22	3	20
	Leer, estudiar, irme a dormir	2	22,22	2	13,33
	Hablar con mi familia	-	-	4	26,67
P.2	Sólo las lecturas obligatorias del colegio	1	11,11	4	26,67
	Otras lecturas: libros, revistas o comics	6	66,67	7	46,67
	Nada	2	22,22	4	26,67
P.3	30 minutos	3	33,33	1	6,67
	Entre 30 minutos y una hora	1	11,11	1	6,67
	Entre una y dos horas	2	22,22	4	26,67
	Entre dos y tres horas	1	11,11	3	20
	Más de tres horas	2	22,22	6	40
P.4	30 minutos	4	44,44	1	6,67
	Entre 30 minutos y una hora	3	33,33	1	6,67
	Entre una y dos horas	1	11,11	4	26,67
	Entre dos y tres horas	-	-	3	20
	Más de tres horas	1	11,11	6	40

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Qué es lo que te gustaría hacer hoy después de cenar la variable más sobresaliente en ambos grupos fue: Irme a mi habitación a leer, navegar 22,22% y 33,33%. Los muchachos tienen la sana costumbre lo cual se enmarca en una posición provechosa en fomento de las buenas actitudes que deben poseer los jóvenes, justo hoy que la educación juega un



rol decisivo en pos del desarrollo de la familia y del país, una de las destrezas que se han tendido al baja es la lectura muchos llegan a leer obligado por su profesor o por algún trabajo pendiente impuesto.

Notamos un decreciente en el hábito de lectura los estudiantes encuestados apenas leen libros revistas etc. Un 66% y 46%, leen pero obligado es muy penoso pero es la realidad y tengamos muy en cuenta que son estudiantes pero un 22.22% y 26% no lee nada según las últimas estadísticas en el Ecuador la gente lee muy poco.

El promedio que se demora los estudiantes del plantel encuestado varia bastante encontramos porcentaje mayores del 11.11% y 40% en cada grupo, que se demoraban haciendo la tarea más de tres horas, 11.11% y 26% entre unas y dos horas también una minoritaria parte se inclinó entre dos y tres horas.

Motivar e incentivar la lectura en jóvenes y adolescentes es un desafío que convoca no sólo a su entorno familiar, sino también a las autoridades educativas del país. Es importante desarrollar hábitos de lectura a temprana edad debido a sus innumerables ventajas.

Hoy en día los libros tienen una difícil tarea. Éstos deben competir con innumerables entretenimientos. Los videojuegos y la televisión son dos de los principales rivales de las historias contadas en papel.

**P. 5 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**

**P.6- Te ayudas del ordenador internet para realizar los deberes o estudiar**

**Tabla 2**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.5</b>	No contesta	-	-	-	-
	En mi habitación	2	22,22	7	46,66
	En la habitación de un hermano/a	-	-	1	6,66
	En una sala de estudio	3	33,33	4	26,66
	En la sala de estar	3	33,33	3	20
	En la cocina	1	11,11	-	-
<b>P.6</b>	No contesta	1	11,11	3	20
	Si	8	88,88	12	80

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin alumno investigador.

En lo correspondiente al sitio específico que suelen hacer las tareas los chicos en ambos grupos se halló a la variable en mi habitación 22,22% y 46,66%, siempre y cuando la habitación tenga los implementos necesarios y básicos para hacer las tareas o estudiar esta bien, es aconsejable crear una especie de estudio en donde se tenga a la mano todo lo necesario, los expertos aseguran que uno de los factores que se presentan para el fracaso de los estudiantes es debido al ambiente que hacen las tareas, factores como el ruido la luz la ventilación son disyuntivas que se deben tener en cuenta.

En los dos grupos más del 80% si utilizan el internet. En los tiempos actuales ha crecido el uso de las Tics, en el ámbito educativo y en los planteles encuestados no podían ser diferente y en este caso el internet ha crecido su uso por parte de las escuelas, colegios, hogares, e instituciones no gubernamentales etc.

Los gobiernos han trabajado arduamente por democratizar y disponer de internet barato y de calidad teniendo un alza de usuario cada día en el país.

**P.7-¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**

**P.8-El móvil te sirve principalmente para... (Es posible más de una respuesta)**

Tabla 3

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.7	No contesta	2	22,22	4	26,66
	No lo sé	3	33,33	4	26,66
	5 dólares o menos	2	22,22	3	20
	Entre 5 a 10 dólares	1	11,11	1	6,66
	Entre 10 y 20 dólares	-	-	1	6,6
	Entre 20 y 30 dólares	-	-	2	13,33
	Más de 30 dólares	1	11,11	-	-
P.8	Hablar	5	10,42	9	13,04
	Enviar mensajes	5	10,42	9	13,04
	Chatear	2	4,167	1	1,45
	Navegar por Internet	1	2,08	1	1,45
	Jugar	5	10,42	5	7,25
	Como reloj o como despertador	4	8,33	2	2,89
	Ver fotos y /o vídeos	3	6,25	8	11,59
	Hacer fotos	4	8,33	7	10,14
	Grabar vídeos	4	8,33	8	11,59
	Como agenda	3	6,25	3	4,35
	Como calculadora	4	8,33	5	7,25
	Escuchar música o la radio	4	8,33	4	5,79
	Ver la televisión	2	4,16	2	2,89
	Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)	2	4,16	5	7,25

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

El gasto en el celular encontrados en las encuestas fueron módicos desde 5 dólares hasta 30 dólares en el mes, gracias a los planes de las telefónicas que trabajan en el país y la política el gobierno se ha reducido el costo de los minutos y los mensajes, pero el gasto el móvil se convierte en un prioridad básica en la familia el cual si afecta el bolsillo por el indiscriminado gasto que le dan los chicos al móvil y en la gran mayoría de las ocasiones son los padres los que se hacen cargo de la factura del teléfono.

De acuerdo con lo que se puede ver en las encuetas nos encontramos con resultados parciales distribuidos en todas las variables en un posición primordial para los encuestados se halló enviar mensajes y hablar con un 10% y 13%% otros se inclinaron ver foto\videos y grabar videos con porcentajes similares en tanto que las demás variable fueron triviales para los entes investigados.

El teléfono móvil está ampliamente extendido entre los adolescentes y la familia es clave a la hora de facilitarles el acceso a este aparato. Los resultados analizados respecto al uso de la telefonía móvil que realizan los adolescentes más utiliza el móvil para escribir mensajes y todo que implica, lo hacen donde residen en los colegios o en la calle.

**P.9-¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**

**Tabla 4**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.9	He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien	3	20	-	-
	Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil	3	20	-	-
	Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.			2	22,22
	He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas			2	22,22
	No estoy de acuerdo con ninguna	9	60	5	55,55

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTP.L.

En base a la interrogante que se planteó respecto así estaban de acuerdo con una de estas frases manifestaron los dos compendios de manera unilateral, he utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien un 20.% y alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil en el primer grupo, conozco a alguna persona que está enganchando al móvil 22.22%.He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas 22.22% en el segundo grupo por último la variable no estoy de acuerdo con ninguna alcanzo un 60% y 55.55%en ambos grupos.

En lo que respecta a las malas actitudes que se generan al tener celular y por ende tener contactos nos encontramos con chicos muy educados en su mayoría ya el buen uso del celular contribuye al desarrollo del respeto.

**P.10-De la siguiente lista selecciona la consola que tengas**

**P.11-Habitualmente sueles jugar con video juegos o juegos de ordenador**

**Tabla 5**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.10</b>	PlayStation 2	4	50	5	20
	PlayStation 3	1	12,5	3	12
	Wii	1	12,5	3	12
	Game Boy	2	25	3	12
	XBox 360	-	-	3	12
	PSP	-	-	5	20
	Nintendo DS	-	-	3	12
<b>P.11</b>	No contesta	1	11,11	1	6,67
	No	2	22,22	5	33,33
	Si	6	66,67	9	60

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En el tema correspondiente a que plataforma de video juego utilizan la PlayStation 2 tuvo mayor preferencia con 50% y 20% respectivamente las demás PlayStation 3 Wii, Game Boy, Xbox 360, PSP y Nintendo DS también tuvieron preferencia pero relativamente

En el tiempo actual en que nos encontramos todo los ciudadanos inundados por tanta tecnología sofisticada en sus funciones que no siempre es beneficiosa los encuestados en su mayoría los varones han convertido a los videos juegos en la práctica cotidiana que al cual le dan más preferencia que a otras prácticas saludables dedican a mucho de su pasatiempos o tiempos de ocio que no siempre son bueno ya que algunos son simplemente perjudiciales desarrollando personalidades de ficción.

Son los juegos de videos los que se han convertido en una moda que ha llegado y se ha establecido en todos los estratos sociales comprenden en su mayoría violencia muerte y son estereotipada de seres fantástico y cosas imaginarias.

En los resultados encontrados hay una mayoría que si los utiliza los video juegos con más del 60% conforme se ha planteado la cuestión y que reflejan la realidad de apetencia por este medio de entretenimiento universal.

### P.12-Juegas con la PlayStation 2

**P.13-PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

**Tabla 6**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.12	No contesta	2	22,22	5	33,33
	No	3	33,33	6	40
	Si	4	44,44	4	26,67
P.13	Pro Evolution Soccer 2008	3	18,75	2	14,29
	Fifa 08	3	18,75	2	14,293
	Pro Evolution Soccer 2009	2	12,5	3	21,43
	Need of speed: Pro Street	-	-	1	7,146
	Fifa 09	1	6,25	1	7,143
	Grand Theft Auto: San Andreas Platinum	2	12,5	1	7,14
	God of War II Platinum	2	12,5	3	21,43
	Los Simpson: el videojuego	2	12,5	-	
	Singstar: canciones Disney	1	6,25	-	
	Ninguno	-	-	1	7,18

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL



Encontramos resultados muy bajos que favorecían al si de una porción total de 44.44% y 26.67% que decían que jugaban de alguna manera con el Play Station en tanto que los chicos que no jugaban alcanzaron un porcentaje mayor de 40% y 33.33% lo relevante es que no existe un favoritismo del el Play Station.

Sobre la adictividad de los videojuegos, pues como cualquier cosa divertida en este mundo, ahí tiene que entrar el autocontrol de las personas para no convertirse en un huraño que nos dé mala fama al resto de jugadores normales. De todas formas al final cada persona elige como divertirse, aunque no se compartan ideas.

En lo que respecta a la variedad de juego que tienen los muchachos fue el Call of Duty Modern Warfare por detrás se estableció el Pro Evolution Soccer 2009 en tanto que la otras variables no alcanzaron resultado relevantes

Playstation 1 (PSX): Fue la primera consola creada por Sony. Dicha consola fue la pionera en la utilización de CD-ROM a diferencia de Nintendo y Sega que utilizaban los cartuchos.

La PlayStation se considera la consola más exitosa tanto en ventas como en popularidad. Se estima que se vendieron aprox. 102.5 millones de consolas en todo el mundo.

La PlayStation nació luego de la ruptura del acuerdo que mantenía Sony con Nintendo. El acuerdo consistía en que Sony desarrollaría el CD-ROM de la nueva consola de Nintendo, pero Nintendo al ver el poco éxito del Sega CD y demás consolas con CDS decidió no continuar con el acuerdo. Sony no se encontraba de acuerdo con Nintendo y decidió continuar con el proyecto por separado. Así nació la PlayStation 1 que fue lanzada a la venta el 3 de diciembre de 1994 en Japón y el 26 de septiembre de 1995 en Estados Unidos. Tomado de [www.taringa.net/posts/.../historia-y-evolucion-de-la-PlayStation.html](http://www.taringa.net/posts/.../historia-y-evolucion-de-la-PlayStation.html)

**P.14.Juegos con play estacion 3**

**P.15Play estacion 3. tienes alguno de estos juegos**

**Tabla 7**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.14</b>	No contesta	4	44,44	6	40
	No	2	22,22	5	33,33
	Si	3	33,33	4	26,67
<b>P.15</b>	Pro Evolution Soccer 2009	1	10	2	25
	Call of Duty: Modern Warfare	3	30	4	50
	FIFA 09	2	20		
	Assasins Creed	1	10	1	12,5
	Prince of Persia	2	20		
	Grand Theft Auto IV	1	10	1	12,5

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTP

Encontramos resultados muy bajos que favorecían al si de una porción total de 33.33% y 26.67% que decían que jugaban de alguna manera con la play estacion 3 son de última generación esta ha alcanzado gran demanda en los mercados de Europa y Estados Unidos, los chicos respecto a este tipo de juego el poder de adquisición fu muy bajo lo que lamentablemente nos da entender la poca importancia que les dan los padres a lo video juegos, nuestras familia no pueden proveer de lo necesario a sus hijos por economía o cultura los cuales buscan otras alternativas fuera de casa , los padres deben tomar en cuenta que no es del todo perjudicial tener este tipo juego en el hogar sino que esto puede ayudar al chico a desarrollar destrezas cognoscitivas de razonamiento útiles para su rendimiento académico.

PlayStation 3 (conocida también como PS3)<sup>3</sup> es la tercera videoconsola de sobremesa fabricada por Sony Computer Entertainment y la sucesora de la PlayStation 2 como parte de la marca PlayStation. Con 70 millones de unidades vendidas hasta el 4 de noviembre del 2012. La PlayStation 3 está compitiendo actualmente contra la Xbox 360 de Microsoft y la Wii de Nintendo como parte de las videoconsolas de séptima generación.<sup>4</sup>

Una característica importante que distingue a la PlayStation 3 de sus predecesoras es su servicio unificado de videojuegos en línea, la PlayStation Network,<sup>5</sup> lo que contrasta con la anterior política de Sony de confiar en los desarrolladores de juegos para jugar en línea. Anton, Sh, (2006)

#### P.16 ¿Juegas con la XBox 3600?

#### P.17 Xbox 360 tienes algún juego de estos

Tabla 8

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.16	No contesta	2	22,22	5	33,33
	No	5	55,56	7	46,67
	Si	2	22,22	3	20
P.17	Grand Theft Auto IV	-	-	2	22,22
	Gears of war classics	-	-	1	11,11
	Halo 3	2	33,33	1	11,11
	Pro Evolution Soccer 2009	1	16,67	2	22,22
	FIFA 08	1	16,67	-	-
	Call of duty: modern warfare	1	16,67	2	22,22
	Ninja Gaiden II	1	16,67		

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTP

Al revisar los resultado respecto al consumo de los XBox 3600 se halló que los jóvenes en su mayoría no apetecían esta clase de juegos sin embargo aquellos que sí, comprendían un descendido 20% y 22% estos señalaron que poseen en casa entre los juegos

propuestos en primer lugar y en un emparentado empatado con un 22.% cada uno, los respectivos juegos; Grand Theft Auto IV, Pro Evolution Soccer 2009 y Call of duty: modern warfar los restantes se posesionaron en la última casilla también empatados en un 11.11%. Xbox 360 es la segunda videoconsola de sobremesa producida por Microsoft. Fue desarrollada en colaboración con IBM y ATI y lanzada en América del Norte, Japón, Europa y Australia entre 2005 y 2006. Su servicio Xbox Live permite a los jugadores competir en línea y descargar contenidos como juegos arcade, demos, tráilers, programa de televisión y películas. La Xbox 360 es la sucesora directa de la Xbox, y compite actualmente contra la PlayStation 3 de Sony y la Wii de Nintendo como parte de las videoconsolas de séptima generación. Ortega, O, (2006).

### P.18-Nitendo wii tienes de estos juegos

### P.29-Juegas con nintendo wii

**Tabla 9**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.18</b>	No contesta	3	33,33	6	40
	No	2	22,22	6	40
	Si	4	44,44	3	20
<b>P.19</b>	Wii Paly	-	-	1	11.11
	Mario Kart	4	50	2	22.22
	Wii Fit	1	12,5	-	
	Big Brain academy	1	12,5	-	-
	Triiviial	1	12,5	-	-
	Mario Party 8	1	12,5	1	11.11
	Super Mario galaxy	-		2	22.22
	Super smash bros brawl	-		3	33.33

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Encontramos cierta tendencia a la baja en el consumo de los juegos de los Nintendo Wii de

la muestra total en estudio apenas un 44.44% en el grupo de preadolescentes y la quinta parte del otro grupo se declaró que jugaba con el Nintendo Wii en definitiva se halló un consumo relativo de los cuales sin duda se inclinaron a ser dueños en un primer lugar con un Mario Kart 50% en el primer grupo y 33.% Super Mario galaxy en el segundo grupo en segundo lugar y no con mucha diferencia se halló los juegos de Mario Kart y Super smash bros brawl alcanzando porcentajes decadentes cada uno respectivamente .

Los juegos el tipo wii que sin duda tienen mayor adquisición en las familias del primer mundo sin embargo la tónica es que en nuestro país se está importado esta clase de juego pero los tienen muy pocos ya que la cultura no es parecida a los norteamericanos los cuales tienen como prioridad coleccionar todo tipo de vanidad.

La consola Wii es una plataforma de videojuegos para el hogar y fue lanzada en el mes de noviembre de 2006 por la firma Nintendo.

Siendo la séptima generación de consolas, la Wii compite en forma primaria con Microsoft Xbox 360 y con Sony PlayStation 3. Nintendo afirma que su plataforma incluye un grupo demográfico mayor que las otras dos, ya que sus títulos apuntan a los videojuegos para niños y sus familias. Ortega, O, (2006)

**P.20-Juegos con la psp**

**P.21-PSP; Tienes alguno de estos juegos**

**Tabla 10**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
	No contesta	3	33,33	5	33,33
<b>P.20</b>	No	4	44,44	5	33,33
	Si	2	22,22	5	33,33
<b>P.21</b>	Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	1	50	-	-
	Los Simpsons	1	50	-	-
	Pro evolution Soccer 2008	-		1	10
	I Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum	-		1	10
	WWE Smackdown! vs Raw	-		1	10
	Final Fantasy VII: Crisis Core	-		2	20
	FIFA 09	-		1	10
God of war: Chains of Olympus	--		3	30	

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Al analizar el uso de los juegos PSP no encontramos un masivo uso predeterminado sin embargo se alcanzó un total de 22% y 33.33% que se declaran usuarios de PSP ahora de los diferente juegos de este tipo los jóvenes se inclinaron de manera parcial dando mayor preferencia a los Simpsons 50% en el primer grupo y al God of war: Chains of Olympus con un 30% en el segundo grupo seguido el juego de Final Fantasy VII: Crisis Core.

Según La Wikipedia: PlayStation Portable o PSP (significado en español: Estación de Juego Portátil) es una videoconsola portátil de la compañía japonesa Sony Computer Entertainment. Tercera consola de la línea PlayStation y primera incursión de Sony en el

mercado de las portátiles, fue presentada oficialmente en la Electronic Entertainment Expo (2003). el 13 de mayo de 2003

**P.22-Nintendo DS; tienes alguno de estos juegos**

**P.23-Juegas con nintendo DS**

**Tabla 11**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.22</b>	No contesta	3	33,33	6	40
	No	4	44,44	5	33,33
	Si	2	22,22	4	26,66
<b>P.23</b>	New Super Mario Bros	2	40	3	17,65
	42 juegos de siempre	1	20	4	23,52
	Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	1	20	-	-
	Guitar Hero: On Tour	1	20	-	-
	Cocina conmigo	-	-	1	5,88
	Magia en acción	-	-	1	5,88
	42 juegos de siempre	-	-	1	5,88
	Brain Training del Dr. Kawashima	-	-	1	5,88
	Mario y Sónico en los juegos Olímpicos	-	-	2	11,76
	Mario Kart DS 2	-	-	2	11,76
	Más Brain Training	-	-	1	5,88
	Imagina ser mamá	-	-	1	5,88

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En lo que concierne a los juegos de Nintendo DS se encontró una muestra parcial del grupo que con frecuencia suele utilizar apenas el 44.44% y 33.33% si juegan que juegos de DS y los tipos de juegos que marcaron con prioridad son Guitar Hero: On Tour y New Super Mario Bros, seguida se nota la preferencia en escala menores los juegos Mario y Sónico en los juegos Olímpicos, Mario Kart DS enparenta su resultado parciales fueron bajos los demás juegos obtuvieron preferencia mínima.

La constante evolución en el campo de la tecnología que se apega al aprovechamiento de la actividades cognitivas de los chicos dejan entrever una modernización de lo que algún día fue renovado no hace falta ser sabio para ver con gran lucidez como va cambiando en cuerpo y forma cada aparato digital obviamente el sócalo es el mismo pero el precio tiende a cambiar.

Según Wikipedia el Nintendo DS es una videoconsola portátil de la multinacional de origen japonés, Nintendo, para videojuegos y multimedia. Es oficialmente la segunda consola más vendida de la historia detrás de PlayStation 2.



### P.24-Juegas con Game Boy

**P.25-Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 12**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.24</b>	No contesta	2	22,22	5	35.714
	No	4	44,44	6	42.85
	Si	3	33,33	3	21.42
<b>P.25</b>	Super Mario Bros	3	37,5	3	50
	PoKémon Yellow	1	12,5		
	Mario Tennis	1	12,5		
	Dragon Ball Z	2	25	1	16,66
	Asterix y Olbelix	1	12,5		
	Legend of Zelda: DX			1	16,66
	Final Fantasy Tactics Advance			1	16,66

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTP

Los resultados no varían en el consumo mínimo de los videos juegos y no es la excepción el Game Boy se halló que un 33.33% y 21.42% de los jóvenes encuestados dijeron o afirmaron jugar con esta clase de juego, en lo que compete a poseer estos juegos los chicos tanto como féminas y masculinos un contundente 37.5% y 50% con una amplia e inverosímil ventaja se postuló como opción preferencial en primer lugar el clásico y renovado Súper Mario Bros en segunda y última preferencia de tenencia se encontró las variables restantes en parcial empate.

Según los expertos los videos juegos es la enfermedad del futuro inmediato: “En los próximos dos años el consumo de los juegos en línea se va a multiplicar por cinco”. Esa es la realidad que plantea Jorge Arnao, el psicoanalista e investigador principal del más

reciente estudio cuanti-cualitativo sobre videojuegos elaborado por el Centro de Información y Educación para la Prevención del Abuso de Drogas (Cedro).

**P.26-Juegas con Game Boy.**

**P.27-Game Boy; Tienes alguno de esto juegos.**

**Tabla 13**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.26</b>	No contesta	2	22,22	6	40
	No	4	44,44	5	33,33
	Si	3	33,33	4	26,66
<b>P.27</b>	Super Mario Bros	3	37,5	-	-
	PoKémon Yellow	1	12,5	-	-
	Mario Tennis	1	12,5	-	-
	Dragon Ball Z	2	25	-	-
	Asterix y Olbelix	1	12,5	-	-
	Call of Duty: Modern Warfare	-	-	4	100

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En lo concerniente a que si Juegas con Game Boy lo chicos de ambos compendios aseveraron ser poco jugadores activos, con el sí 33,33% y 26,66% fue lo más destacado y lo respecto a que juegan poseen se inclinaron Super Mario Bros, PoKémon Yellow, Mario Tennis, Call of Duty: Modern Warfare y Dragon Ball Z en porcentajes repartidos equitativamente.

La game boy es una plataforma de video juegos que posee un costo de adquisición caro ya que es de última generación tecnológica hace muy difícil encontrarse con chicos de clase baja o media lo posean sin embargo las familias pudientes de las ciudades más importantes del país predisponen a su hijos de estos aparatos, esto se evidencia en los medios de comunicación en su publicidad y programación.

Nosotros somos testigos evidenciales de los cambios que están dando a nivel social de la avalancha de productos tecnológicos patentados por los anglosajones y chinos que nos venden principalmente a los países del tercer mundo, que queda más remedio que comprar ya que aquí no se invierte en tecnología y los grande empresarios multimillonarios son dueños de las patentes los cuales día cuesta millones de dólares, ellos se hacen más ricos a base de nuestra sociedad consumidora y necesitada.

**P.28 ¿Juegas con el ordenador?**

**P.29 Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 14**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.28	No contesta	3	33,33	6	40
	No	2	22,22	5	33,33
	Si	4	44,44	4	26,66
P.29	Los Sims 2 y sus hobbies	1	25		
	Los Sims megaluxe	1	25		
	Call of Duty: Modern Warfare	1	25	4	100
	World of Warcraft- Battle Chest	1	25		

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Los chicos respecto a que su jugaban con este tipo de video juego destacaron que si en un 44.44%y 33.33% por cada respectivo grupo, estos últimos años hemos tenido que presenciar el aumento exponencial de los sitios o centros de cómputo que han venido en auge pero lo más relevante que quiero acatar es el masivo ingreso de adolescentes con el único propósito de pasar horas en los juegos que se encuentran en la red.

En lo que compete al tipo de juego es factible decir que el jugo Los Sims 2 y sus hobbies, Los Sims megaluxe, Call of Duty: Modern Warfare, World of Warcraft- Battle Chest obtuvieron preferencia relativamente significativas, basta con poseer una computadora y estar conectado a la red podemos encontrar demos de todo los tipos de juegos del mundo por eso es necesario tener el cuidado necesario para evitar que los chico desperdicien mucho de su tiempo libre en cosas vanales, somos los pares los que tenemos poner las reglas y detectar cualquier anomalía para no perder el control.

**P.30.- ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**

**Tabla 15**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.30</b>	Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.	3	60	1	12,5
	Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a	2	40	3	37,5
	Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real	-	-	1	12,5
	No estoy de acuerdo con ninguna	-	-	3	37,5

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTP

La frase que los encuestados en el sonde más preferida fue para el primer grupo estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no

para de jugar. 60% y para el segundo las los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a 37,5% y no estoy de acuerdo con ningún 37,5%.

Los chicos necesitan el control y guía permanente de un tutor puede ser sus padres o maestros que en su quehaceres cotidiano les enseñen las pautas necesarias que deben seguir para evitar un problema mayor, corren muchos riegos al estas involucrados en este fenómeno de los videos juegos y más si lo hacen en soledad es preferente jugar acompañado la mayoría de juegos son para jugarlo en colectivos es una ventaja la cual deben aprovechar los padres para evitar que el chico desarrollar preferencia por algún juego de manera compulsiva.

### P.31 ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?

**Tabla 16**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.31	Tengo más dinero del que necesito	2	22,22	1	6,66
	No contesta	4	44,44	-	-
	Tengo el dinero suficiente para mis necesidades	-	-	10	66,66
	Tengo menos dinero del que necesito	3	33,33	4	26,66

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTP

En lo que respecta a con que frase estabas de acuerdo el tercer grupo se inclinó por tengo el dinero suficiente para mis necesidades 66,66% las otras frases terminaron así tengo más dinero del que necesito 22,22% y 6,66% tengo menos dinero del que necesito, 33,33% y 26,66% en el segundo y tercer grupo.

La mayoría de los chico se sienten conformes con dinero que les dan sus padre los padres en nuestra sociedad existe la sana costumbre sana de dar cierta cantidad de dinero en cada jornada de clase no es mucho pero suficiente para que el chico solvente los gasto en su colegio, los padres que más dinero tienen obviamente la cantidad será mayor y aquellas de familias humildes darán lo esté a su alcance, el asunto es que el chico siempre tendrá lo suficiente para cubrir sus gasto.

**P.32 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, que te gusta más**

**P.33 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, que te gusta más**

**P.34 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, que te gusta mas**

**Tabla 17**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.32</b>	No contesta	2	22,22	1	6,66
	Teléfono móvil	-	-	2	13,33
	Internet	5	55,55	6	40
	No lo se	2	22,22	6	40
<b>P.33</b>	No contesta	1	11,11	1	6,66
	Internet	2	22,22	5	33,33
	<b>No lo se</b>			4	26,66
	Video juegos	6	66,67	5	33,33
<b>P.34</b>	No contesta	2	22,22	-	-
	Video juegos	3	33,33	7	46,66
	Televisión	4	44,44	4	26,66
	<b>No lo se</b>	-		4	26,66

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTP

Entre las preferencias cuantitativas que mostraron los alumnos de 10-18 años varían significativamente al mismo tiempo los resultados fueron muy parejo, cuando se pregunta entre el internet y la televisión los encuestados se inclinaron por el internet llegando a un contundente 40% mientras los que prefirieron la televisión fue de un 33% quedando por debajo de la otra opción, es muy singular con los resultados realizados a nivel nacional e

ibero américa.

Al preguntar si tuvieran que elegir entre internet y teléfono móvil los resultados fueron completamente desiguales, se estableció la preferencia por el internet el cual se mantuvo en un 40% pero los que aseguran no saber, alcanzando otro 40% cabe señalar que los usuarios de celulares crece constantemente a un ritmo acelerado en los últimos años las ventas de teléfonos fueron ascendentes.

Al entablar a los adolescentes en estudio que elijan entre el internet y los videos juegos se encontró un gran porcentaje de alumnos que se abstuvieron de contestar que llegaron a un 26% la preferencia por el internet es bastante amplia que alcanza un empate con los videos juegos en un 33% cada uno es congruente entre las dos más relevantes elecciones que se pregunta, el internet tuvo un estable gusto que los encuestados prefirieron el internet de la misma manera que los video juegos dejando por debajo otras opción neutral.

Al preguntar a los alumnos entre los video juegos y televisión los resultados se mostraron desiguales crecía la preferencia hacia los video juegos llegando 46.67% mientras los amantes a la televisión tendieran a la baja ocupando 26.67% resultados que evidencian el crecimiento de los usuarios de videos juegos los adolescentes no son excepción consumen juegos en esa edad pero hay que tener cuidado en el manejo.

P.35 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, que te gusta mas

P.36 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, que te gusta mas

P.37 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, que te gusta mas

P.38 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, que te gusta mas

P.49 De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación, que te gusta mas

Tabla 18

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.35	No contesta	2	22,22	-	-
	1. Teléfono móvil	3	33,33	5	33,33
	2. Televisión	4	44,44	5	33,33
	No lo se			5	33,33
P.36	No contesta	2	22,22	-	-
	No lo se			4	26,66
	Teléfono móvil	3	33,33	4	26,66
	Mp3/ Mp4/ iPod	4	44,44	7	46,66
P.37	No contesta	2	22,22	-	-
	Wii	4	44,44	2	13,33
	PlayStation3	2	22,22	5	33,33
	No lo se	1	11,11	8	53,33
P.38	No contesta	2	22,22		
	Teléfono móvil	2	22,22	6	40
	Video juegos	5	55,56	50	33,33
	No lo se	-	-	4	26,66
P.39	No contesta	2	22,22	-	-
	PSP	3	33,33	7	46,66
	Nintendo DS	2	22,22	1	6,66
	No lo se	2	22,22	7	46,66



**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTP

Al postular la cuestión que elijan o prefieran entre una televisión y el teléfono móvil se encontró cierto escepticismo y se obtuvo entre la opción neutral de no lo sé y las dos variables más importantes se hallaron en un empate, cada uno llegó a un 33% lo que despeja con certeza que ambos aparatos son indispensables en la vida de un adolescente y de la sociedad en general.

Ahora cuando se pregunta cual elegiría de entre teléfono móvil o mp3/ mp4 ipod encontramos una amplia ventaja, los chicos que querían más un mp3 / mp4/ etc.

Alcanzando un 46.66% en tanto que el teléfono móvil se estableció con un 26% es importante señalar que las personas somos tendientes a las modas y a los estereotipos por la razón se encontró preferencia amplia hacia los inventos de vanguardia.

Cuando preguntamos de entre teléfono móvil y video juegos cual le gustaría más se postuló con más preferencia por los chicos el teléfono móvil con un 40% aunque solo con una ligera ventaja ya que el gusto por los videos juegos le seguía los talones alcanzando un 33% pero los estudiantes que se les hizo difícil optar por una opción también fue un porcentaje considerable llegando a un 20%.

Al preguntar acerca de los juegos de videos de entre wii , y play station 3 los jóvenes escogieron en su mayor parte porcentaje que oscilaron en 33%el play estation 3 en tanto que la otra variable apenas en un 13%correspondiente al WII ; una cifra superior a las otra variables obtuvo la oposición un 53%

### 5.1.3. Redes sociales y mediación familiar

**P.1 ¿Que ayuda recibes a la hora de hacer la terea?**

**P.2Tienes algún tipo de ayuda al hacer la terea**

**Tabla 1**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.1</b>	Tengo un profesor particular	-	-	1	7,69
	Me ayudan mis hermanos/as	-		3	23,08
	Voy a una academia	1	7,69	1	7,69
	Me ayuda mi padre	6	46,15	4	30,78
	Me ayuda mi madre	6	46,15	-	-
<b>P.2</b>	Si	9	100	6	60
	No			9	40

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Que ayuda recibes a la hora de hacer la terea los datos que mayor auge fueron tanto para el grupo número dos y tres así, me ayuda mi padre 46,15% y 30,78%, me ayuda mi madre únicamente en el segundo grupo 46,15%.

Tienes algún tipo de ayuda al hacer la terea el sí 100% y 60% en tanto que solo en el tercer grupo hallo un no con 40%.

Los padres son el eje central en la progresiva formación de sus hijos pero les resulta difícil bríndales la correcta ayuda porque en muchos de los casos no comprenden el nivel de educación de hoy en día la cual ha mejorado considerable mente, incentivar a sus hijos para que valoren los estudio es un beneficio mutuo que en el futuro tendrá sus frutos.

Muchos de los padres pasan el mayor tiempo en sus trabajos lo cual es natural pero el chico queda desamparado sin recibir ningún tipo de ayuda a veces se las ingenia para poder salir adelante pero necesita de un profesional para poder suplir a sus padres.

También es importante señalar que en los colegios tienen el tiempo necesario para captar la enseñanza en todo tipo de materia, el problema puede presentarse en aquellos que sufren problemas de retraso en el aprendizaje los cuales deben tener obligatoriamente un profesor extra.

**P.3 ¿Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia?**

**P.4 ¿Tienes ordenador en casa?**

**P.5 ¿Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa?**

**P.6 ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)**

Tabla 2

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado a 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.3	. No, ninguno	-	-	1	6,66
	Si, algunos	7	77,77	8	53,33
	Si (menos de la mitad)	1	11,11	4	26,66
	Si, casi todos (más de la mitad)	1	11,11	2	13,33
P.4	No (pase a la pregunta 22)	1	11,11	3	20
	Sí, todos	3	33,33	3	20
	Si	5	55,55	9	60
P.5	En mi habitación	3	33,33	1	6,66
	No contesta			5	33,33
	En la habitación de un hermano/a	3	33,33	1	6,66
	En la habitación de mis padres	-	-		
	. En la sala de estar	-	-	6	40
	En un cuarto de trabajo, estudio o similar	2	22,22	2	13,33
	Es portátil	1	11,11	-	-
P.6	No contesta	4	44,44	-	-
	. No lo sé	-	-	1	11,1
	Sí, tengo un filtro	1	33,33	1	11,11
	Sí, tengo un antivirus	2	66,66	6	66,66
	Sí, pero no sé lo que es			1	11,11

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Tienes algún profesor que usa internet para explicar su materia los resultados oscilaron de la siguiente forma Si, algunos 77,77% y 53,33%, Si (menos de la mitad) 11,11% y 26,66%, Si, casi todos (más de la mitad) 11,11% y 13,33%.

En el ámbito educativo se ha progresado enormemente, son más escasa las huelgas, la infraestructura e indumentaria educativa se ha actualizado hoy en los maestro gozan de buena remuneración tiene seguro y otra comodidades. Gracias a su buen salario les ha permitido que puedan adquirir un computar de escritorio y portátil también pueden costear el pago del internet, pero no es todo sino que también se han esmerado por actualizar su metodología.

Tienes ordenador en casa los encuestados se señalaron que más del 60% contaban con su ordenador en la familia.

Los chicos en su mayoría tienen ordenador el cual se debe al alta utilidad que presta y más si en los plantes los profesores obligan a su alumnos a que todo trabajo se ha transcrito en computadora, los padres están en la obligación de adquirir porque si no se verá estropeado el rendimiento de sus hijos.

Según el INEC destaca que nuestro país muestra un aumento de ordenadores en los hogares pero a un persiste un índice que priva de tener un computador así, en el 2008, el 22,8% de hogares contaba con computadoras, pero para el 2010 el porcentaje subió a 27%.

Dónde está el ordenador que más utilizas en tu casa el segundo grupo se manifestó que en mi habitación 33,33%, en la habitación de un hermano/a 33,33% y 6,66% para ambos grupos, en la sala de estar 40% únicamente para el tercer grupo, en la habitación de mis padres y es portátil no tuvieron mucha importancia.

En cuanto a las partes más utilizadas para el computador fueron la habitación de los padres esto viene a suceder básicamente por el cuidado que deben tener los chicos con el aparato muchas veces dañan y no hay control si lo tuvieran en su habitación personal, en cambio en la sala se puede democratizar ya que en la familia existe muchos miembros los cuales necesitan tener acceso a la computadora.

Los resultados obtenidos evidencian la realidad común de las familias ecuatorianas, existe mucha desigualdad económica, mientras unas familias tienen dos o tres ordenadores otras carecen y no tienen acceso ni son dueñas de ninguna. Ahora vale la pena acotar que nuestro país se encuentra en una etapa de transición, en los últimos años se ha presentado un ascendente número de las familias que se han provisto de ordenadores

Tienes instalado algún sistema de protección para navegar por internet en casa (antivirus, filtro de contenidos) Sí, tengo un filtro 33,33% y 11,11 Sí, tengo un antivirus 66,66% y 66,66%

En lo que respecta a este tema es un su gran mayoría lo hace y es que nos para menos para que una computadora trabaje se debe tener la presencia de un un buen filtro y antivirus cosa que no es complicada al costosa si, existen páginas web que dan tutoriales de todo tema relacionado a la informática las cuales sin duda los chicos visitan frecuentemente.

#### P.7 ¿Quién te ha enseñado a manejar internet?

**Tabla 3**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.7</b>	Nadie, he aprendido yo solo	5	55,55	10	71,42
	Algún hermano/a	2	22,22	2	14,28
	Mi novio/a	-		1	7,14
	Algún amigo	-	-	-	
	Mi padre	-	-	-	-
	Mi madre	1	11,11	-	-
	Algún profesor/a del colegio	1	11,11	1	7,14

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En lo concerniente a quién te ha enseñado a manejar internet afirmaron de la siguiente forma nadie, he aprendido yo solo 55,55% y 71,42% algún hermano/a 22,22% y 14,28%.

Los chicos acotaron en su mayoría que habían aprendido solos esto se debe a que el internet no es muy complejo más bien es algo sencillo, es solo un poco de practica pasar unas cuantos horas y se va descubriendo como funciona y más si los chicos tiene deseos de aprender.

El internet que apenas tiene menos que una década en nuestro país, se ha convertido en una herramienta de la educación, investigación y el entretenimiento, al igual que en país del primer mundo los hogares ecuatorianos se han esmerado por comprar internet y tenerlo en sus casas.

El aumento que ha tenido los usuarios de internet a tenido un auge En el sector urbano el uso de Internet creció del 34% al 37,7%; mientras que en el sector rural pasó del 9% al 12%.(INEC 2011)

**P.8 ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones?**

**Tabla 4**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado a 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.8	Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar	3	60	2	10
	Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet	2	40	6	30
	Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet	-	-	2	10
	No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal	-	-	1	5
	No me importaría agregar a desconocidos a mi Messenger	-	-	1	5
	Es divertido hablar con desconocidos a través de internet	-	-	2	10
	Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios,	-	-	1	5
	No estoy de acuerdo con ninguna	-	-	5	25

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Al plantear la interrogante si estaba en desacuerdo con las siguientes situaciones o actitudes se encontró un 40% y 30% del grupo, que supo manifestarse en primer lugar. Creo que puedo poner cualquier foto video mío en internet, otro considerable grupo añadió



que no estaba de acuerdo con ninguno de aquellas situaciones, también un 10% de la muestra se distribuyó en un empate. Me pongo nervioso y me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar. Creo que puedo poner cualquier foto video de mis amigos o familiares. En tanto que, En internet es divertido hablar con desconocidos a través de internet las otras alternativas obtuvieron un 5% cada una del tercer grupo.

Al paso del tiempo usuarios de internet se va familiarizando con los estudiantes que pueden ser susceptibles a un incorrecto manejo y desarrollar paulatinamente malas actitudes como por ejemplo destinar demasiado tiempo las redes sociales.

Los chicos se convierten en partidarios de páginas, las cuales no contribuyen en la formación del estudiante y según refleja nuestras encuestas relacionadas a este tema los chicos le dan un uso al internet sin tener en cuenta los problemas que puede acarrear una mala práctica .

**P.9 ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**

**P.10 ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

**P.11. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**

Tabla 5

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.9</b>	No contesta	1	11,11	1	6,66
	No	2	22,22	7	46,66
	Si	6	66,66	7	46,66
<b>P.10</b>	Por el tiempo que paso conectado/a	6	100	4	66,66
	Por el momento del día en que me conecto			1	16,66
	Por lo que hago mientras estoy conectado/a			1	16,66
<b>P.11</b>	No contesta	1	11,11	1	6,66
	No	2	22,22	12	80
	Si	6	66,66	2	13,33

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Los alumnos del colegio encuestados respecto a la cuestión que si discutían con sus padres o no, se manifestaron así no 22,22% y 46,66%, si 66,66% y 46%, para cada grupo.

Estos resultados aseveran rotundamente una pauta de confrontación que surge airoso por el uso muchas veces errado del internet por parte de los chicos, los padres como pioneros de la formación de sus hijos tienden a reflejar su autoridad y su experiencia pretendiendo impulsar un correcto empleo de tan valiosa herramienta de educación, mientras que los chicos prefieren el entretenimiento quemando horas y horas en nada fructífero.

Los padres cuyo objetivo innato es cautelar el porvenir de sus hijos, deben ser centinelas activos estar pendiente de lo hagan y precisamente hacer énfasis en la educación por medio de la red todo aquello dependerá para el uso correcto del internet.

El reflejo de las encuestas realizadas muestra un parcial descuido de los padres justo en el momento que presencia a su hijo colgado en la red, en ese instante debería darles las pautas necesarias acerca de lo bueno u útil que tiene el internet.

Los adolescentes en investigación en un total del 22% y 80% la gran mayoría obviamente asevero que no recibiría alguna especie de premio por el uso del internet, se aclara con certeza que no se valora el internet como herramienta educativa, por tal razón los padres miran con ojos de desazón al internet, pero también existe una pequeña muestra del grupo que dijo que si recibía algún premio avanzando un 66, % y 13.13% del total.

**P.12 ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a internet? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 6**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.12	Me preguntan qué hago	5	45,45	9	33,33
	Echan un vistazo	3	27,27	5	18,51
	Me ayudan, se sientan conmigo			2	7,40
	Están en la misma habitación	1	9,09		
	después por dónde he navegado			1	3,70
	Comprueban				
	Miran mi correo electrónico	1	9,09	1	3,70
	Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.	1	9,09	3	11,11
	Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet			3	11,11
	No hace nada			3	11,11

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a internet las opciones más importantes fueron me preguntan qué hago 45,45% y 33,33, echan un vistazo 27,27% y 18,51% para el segundo tercer grupo en estudio.

En constante apogeo se presenta la preocupación de los padres en su mayoría por salvaguardar el buen uso de esta herramienta informática en la mayoría de las veces, para evitar consecuencias frustrantes a priori los padres optan por bloquear las páginas que contengan material para adultos además ponen énfasis en el control de las chicas

porque son más vulnerables al engaño por parte de personas inescrupulosas dedicados a la trata de blancas o pervertidos en la red.

**P.13 Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**

**Tabla 7**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.13</b>	No contesta	4	44,44	5	33,33
	Si con todos			4	26,66
	Con algunos sí, con otros no	3	33,33	4	26,66
	No me dejarían jugar con casi ninguno	2	22,22	2	13,33

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas te dejarían jugar con ellos con algunos sí, con otros no 33,33% y 26,66% no me dejarían jugar con casi ninguno 22,22% y 13,33%.

Muchos padres son altamente sobre protectores tienen la intuición seleccionar a los amigos con quienes sociabilizan sus hijos y les imponen ciertas limitaciones la cuales puede comprender el tipo de actividades que vayan a realizar, en nuestro país lo juegos de video no tienen mayor preferencia en comparación con sociedades estadounidenses y europeas pero si cala bastante en los jóvenes, los cuales pueden desarrollar un desorden en su gusto.

Los juegos de video son buenos o positivos siempre y cuando además de ser divertidos deben ser educativos, ya que sea demostrado que los juegos de video desarrollan la habilidad para solucionar problemas, coordinación y destrezas de atención espacial, pero lo malo o negativo es que si se usa en exceso puede producir adicción en los usuarios con consecuencias lamentables y peor aún si su contenido es violento, ya que puede

desarrollar comportamiento agresivo atentando contra la vida de los demás y hasta su propia vida.

**P.14. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**P.15. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**

**P.16. ¿Cuándo ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**

**Tabla 8**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.14</b>	No contesta	1	11,11	1	6,66
	Menos de una hora	1	11,11	3	20
	Entre una hora y dos	4	44,44	4	26,66
	Más de dos horas	3	33,33	5	33,33
	No lo sé			2	13,33
<b>P.15</b>	En mi habitación	3	25	8	28,57
	En la habitación de un hermano/a.	1	8,33	7	25
	En la habitación de mis padres	6	50	4	14,28
	En la sala de estar	2	16,66	8	28,57
	En la cocina			1	3,57
<b>P.16</b>	Solo	3	23,07	12	25,53
	Con mi padre	4	30,76	10	21,27
	Con mi madre	3	23,07	10	21,27
	Con algún hermano/a	1	7,69	10	21,27
	Con otro familiar	1	7,69	3	6,38
	Con un amigo/a	1	7,69	2	4,25

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

El sábado o el domingo cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa las alternativas más importantes fueron distribuidas de la siguiente forma menos de una hora 11,11% y 20%, entre una hora y dos 44,44% y 26,66% más de dos horas 33,33% y 33,33%.

Los dos días de los fines de semana los cuales muchas veces son utilizados para los tiempos de ocio como dormir y mirar tele no encontramos basados a los resultados arrojados que los chicos observan en intervalos módicos la televisión, si comparamos con chicos de otro país diríamos que nuestro jóvenes están por debajo, una es razón elocuente es que los fines de semana en la mayor parte del país se realizan campeonatos de futbol o alguna otra disciplina, y no les queda tiempo de sobra también las familias ecuatorianas tienen la sana costumbre de hacer viajes al campo, visitan balnearios o van a los estadios etc.

Cuando ves la tele sueles hacerlo esta pregunta hace referencia al sitio exclusivo donde el chico mira la tele, en mi habitación 25% y 28,57% En la habitación de un hermano/a 8,33% y 25%, en la habitación de mis padres 50% y 14,28%, en la sala de estar 16,66% y 28,57%.

Todas las opciones tuvieron significativa preferencia aquellos que miran la tele en la habitación personal son por lo general hijos de padres sobreprotectores que tienen la ideología de predisponer de todo los gusto sean triviales o importantes aceden sin medir las consecuencias, en lo que respecta aquellos que ven la televisión en el bloque de sus padres son sin embargo en aquellas familias donde la economía no permite tener más de una tele.

Cuando ves la tele sueles hacerlo esta cuestión trata de la persona con quien ve el chico la televisión, solo 23,07 y 25,53%, con mi padre 30,76% y 21,27%, con mi madre 23,07% y 21,27%, con algún hermano/a 7,69% y 21,27%, con otro familiar, 7,69% y 6,38.

Los chicos en un porcentaje considerable miran solos la televisión, esto son aquellos que tienen en su habitación dicho aparato carecen de control y supervisión pero gozan de una entera confianza, los que miran con sus padres es porque los padre tienen la cautela de estar siempre vigilantes ante las acciones de sus hijos.

Es menester señalar que en nuestra televisión local no existe programas valorados por nuestra juventud, ellos prefieren programas, película series de Estados Unidos en donde se presenta un mundo ficticio que promueve la promiscuidad y el abandono de la moral.

**P.17. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**

**P.18 ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**

**P.19 ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 9**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.17</b>	Estudiar o hacer la tarea del colegio	3	17,64	4	12,12
	Comer	5	29,41	9	27,27
	Navegar por internet	2	11,76	4	12,12
	Hablar por teléfono	2	11,76	2	6,06
	Leer	2	11,76	1	3,03
	Dormir	1	5,88	8	24,24
	Charlar con mi familia	1	5,88	2	6,06
	Jugar	1	5,88	3	9,09
<b>P.18</b>	No contesta	3	33,33	2	13,33
	No	4	44,44	12	80
	Si	2	22,22	1	6,66
<b>P.19</b>	Por el tiempo que paso viendo la tele	2	66,66	1	33,33
	Por el momento del día en el veo la tele.	1	33,33	1	33,33
	Por los programas que veo			1	33,33

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL



Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele, las opciones más usuales que mayor importancia obtuvieron fueron distribuidas de la siguiente forma estudiar o hacer la tarea del colegio 17,64% y 12,12, comer 29,41% y 27,27, navegar por internet 11,76% y 12,12% en cada grupo.

Se tienen la manía de hacer dos cosas a la vez están desarrollando un comportamiento desordenado en donde la educación y las buenas costumbres se van desapareciendo y lo que es más lamentable desencadena en una pérdida de tiempo, nadie puede hacer dos cosas bien pero sucede esto cuando los padres dan poco valor a los detalles menores no están difíciles de hablar de lo que es correcto y sobre todo dar el ejemplo.

Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV, esta interrogante se manejó de la siguiente forma no un 44.44 % y 80% el sí 22,22% y 6,66%.

La televisión es un medio de información y entretenimiento con muchos años de trascendencia la cual como cualquier invento tiene ventajas y desventajas las cuales crean secuelas en el usuario físicas o psicológicas, las discusiones se presentan en continuo cuando los padres a pesar de reiterar el cuidado que deben tener respecto al tiempo pero los chicos por siempre se enajenan ante la voz de la experiencia y siempre llevan la contraria aduciendo a su rebeldía.

Por qué motivos discuten los chicos por dos razones primero, por el tiempo que pasan viendo la tele 66,66% y 33,33%, por el momento del día en el que ven la tele un 33,33% y 33,33%.

Los motivos los cuales siempre el padre tiene que regañar a su hijo es cuando pasan demasiado tiempo sentados en el sofá mirando de un canal al otro pescando programas a fines a su gusto pero el origen de todo es que el chico no es incentivado por un adulto a que realice la práctica de un deporte o que salga con sus amigos a ser actividades recreativas.

P.20 ¿Te castigan o premian con la tele?

P21 ¿Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?

P.22 ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)

P.23 ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?

Tabla 10

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.20	No contesta	3	33,33	1	6,66
	No	3	33,33	10	66,66
	Si	3	33,33	4	26,66
P.21	No contesta	2	22,22	1	6,66
	Yo mismo	3	33,33	5	33,33
	Mis hermanos/as	1	11,11		
	Mi padre	2	22,22	3	20
	Entre todos, lo negociamos	1	11,11	6	40
P.22	Películas	4	21,05	12	23,07
	Dibujos animados	5	26,31	8	15,38
	Deportes	2	10,52	7	13,46
	Series	1	5,26	6	11,53
	Concursos	2	10,52	2	3,84
	Documentales	1	5,26	4	7,69
	Noticias	3	15,78	5	9,61
	Programas del corazón			4	7,69
	Reality shows	1	5,26	4	7,69
P.23	No contesta	2	22,22	3	20
	Me dejan ver todos los programas	3	33,33	5	33,33
	Si hay programas que no me dejan ver	4	44,44	7	46,66

Fuente: Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

Autor: Fernando Malucin – UTPL

En lo concerniente a la pregunta te castigan o premian con la tele los grupos dijeron no recibir ningún premio en su mayoría aunque en el grupo primero éxito un 33% que aseveró recibir algún tipo de premio.

Según el Fondo de Cultura Económica, 2008 .es probable que, si la televisión fuese una persona, la mayor de nosotros preferiríamos que se mantuviera lejos de nuestros hijos. Porque, entonces, la sociedad se inclina cada vez más a dejar a los niños frente a la televisión, ocupando el lugar de los padres en su orientación.

Se descubrió que en la muestra total de estudio, respecto cual elige el programa que miras, en una posición privilegiada en ambos grupos como la más favorita alcanzando la alternativa que aseveraba que se negocia entre todo los integrantes de la familia en un 40% y 11% en una segunda posición se fundó con mucho argumento que eran ellos mismos lo que elegían oscilando en 33.33% tanto que un 20%y 22% se manifestó que era el más idóneo para elegir que ver en la tele al padre el residuo de porcentaje fueron de menos valor. Según Torrecilla, T El consumo cada vez más individualizado de la televisión en los hogares hace que padres e hijos coincidan cada vez menos frente a la pequeña pantalla y que aumente el desconocimiento por parte de los mayores del consumo real que hacen sus vástagos.

Al entablar la pregunta acerca de que le privaban de algún programa televisivo lo chicos se expresaron en las encuestas de manera heterogenea entre me deja ver todos los programas y si hay programas que no me deja ver para la primer variable expuesta logro un porcentaje menor de en tanto que el libre albedrío para ver la tele tuvo mayoría con una diferencia no muy amplia fluctuando en. Torrecillas, de la Universidad CEU San Pablo, que analiza las características de los contextos familiares de recepción televisiva infantil y la responsabilidad mediadora de los padres.

Según esta experta, la mediación "se reduce a la existencia o no de normas restrictivas e improvisadas cuando se percatan de que los hijos están visionando algo que consideran inadecuado, en la mayoría de los casos únicamente escenas de sexo o violencia o cuando consideran que el hijo lleva demasiado tiempo delante del televisor". "No existen normas consistentes y estables que calen en la conducta de los niños frente al medio", afirma Torrecillas, para quien la mediación se caracteriza "por un alto grado de permisividad".

Se identificó los programas que de cierto modo eran censurados por los padres de familia aunque hay que aclarar que existió una baja elección por los jóvenes participantes en la investigación se consiguió resultados homogéneos en cada variable.

En los resultados concernientes a estos tres literales existe una minuciosa regulación de los padres lo es bueno en pos de concientizar así su hijos de hecho los padres están en la obligación de ser pioneros en el correcto uso de este instrumento de gran envergadura social. Como custodios de los niños la función primordial de los padres es estar pendiente de sus hijos que al hora de elegir se dignen voluntariamente cual programa es apto para ver analizarlo y comentarlo en la familia seria lo correcto. Ver a que horario es factible contar con su hijo y ser facilitadores, la gran mayoría de padres tiende a desarrollar temor al televisión porque en la etapa de la adolescencia sus hijos desarrollan adicción y pierden largas horas de su tiempo en la tele. Resulta justificable la actitud de los padres y es que en los momentos actuales hemos sido testigos de las aberraciones que se muestra en la tele y las programaciones a diario es solo violencia sexo drogas y perversión social de toda índole importada de país corrompidos por el dinero y el placer y que las cadenas televisivas del país nuestro compran por el hacer más dinero dejando de cumplir funciones básicas como informar y fomenta valores morales.

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

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

**P.1 ¿Qué tipo de herramientas utilizas para ello? (Es posible más de una respuesta)**

**P.2 La última vez que te dieron las notas, ¿cuáles de estas asignaturas aprobaste?**

Tabla 1

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.1	Internet: Buscadores y páginas web	6	66,66	8	50
	CD interactivo				
	Enciclopedias digitales			3	18,75
	Word, Power Point, Excel, etcetera	3	33,33	5	31,25
P.2	No contesta			1	6,66
	Todas	7	77,77	5	33,33
	Matemáticas	2	22,22	3	20
	Lengua y Literatura			5	33,33
	Otra			1	6,66

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Respecto a qué tipo de herramientas utilizas para ello el Internet: Buscadores y páginas web se postularon con más preferencia es menester acatar que lo relaciona al internet es lo que más se utiliza y no pasa e menos en nuestras encuetas.

Según Adell, J, La Internet es utilizado por millones de personas diariamente. Entre ellas hay no sólo profesores, investigadores y estudiantes universitarios o empresas y particulares sino también maestros y alumnos de primaria y secundaria (que la usan individual y colectivamente), autoridades educativas, etc... En 1994 se estimó en más de 250.000 los usuarios relacionados con la educación básica en los EE.UU (LAQUEY PARQUER, 1994). Estas cifras no deben sorprendernos si tenemos en cuenta que uno de los objetivos de la administración Clinton/Gore con la iniciativa NII (National Information Infrastructure) es que todas las escuelas y bibliotecas de los EE.UU. estén conectadas a la red el año 2.000.

En la pregunta planteada en el cuestionario de 10- 18 que dice, la última vez que te dieron las notas ¿Cuál de estas asignaturas aprobaste? Un 77%y 33% asevero que había

aprobado todas sin embargo existió una elección entre materias por ejemplo, Lengua y Literatura la aprobaron un 33.33% dejando por debajo la aprobación de las Matemáticas, conocimiento del medio de Ciencias, coinciden con la realidad nacional que atraviesa nuestra educación existe un masivo número de estudiantes que reprueban el año por causa de las Matemáticas.

De acuerdo al Sistema Nacional de Evaluación de la Calidad de la Educación Aprendo, en el que se califican las destrezas en matemáticas, un 80% de estudiantes se encuentra en un nivel básico y el 13% en el de avance (intermedio). Esto significa que solo siete de cada 100 alumnos están en capacidad de dominar las destrezas y por lo tanto de pasar un año escolar.

**P.3 TENGAS O NO INTERNET EN CASA ¿SUELES UTILIZARLO?**

**P.4. DE LUNES A VIERNES ¿CUÁNTO TIEMPO UTILIZAS DIARIAMENTE INTERNET?**

**P.5. EL SÁBADO O EL DOMINGO ¿CUÁNTO TIEMPO UTILIZAS DIARIAMENTE INTERNET?**

**P.6. ¿EN QUÉ LUGAR SUELES USAR INTERNET (PARA NAVEGAR, CHAT, E-MAIL)? (ES POSIBLE MÁS DE UNA RESPUESTA)**

Tabla 2

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado a 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.3	No contesta	1	11,11	1	6,66
	No	-	-	2	13,33
	Si	8	88,88	12	80
P.4	No contesta	1	11,11	1	6,66
	Menos de una hora	4	44,44	3	20
	Entre una y dos horas	3	33,33	5	33,33
	Más de dos horas			3	20
	Nada	1	11,11	1	6,66
	No lo sé	-	-	2	13,33
P.5	No contesta	1		1	6,66
	Entre una y dos horas	5	55,55	7	46,66
	Más de dos horas	2	22,22	2	13,33
	Nada	-	-	3	20
	No lo sé	1	11,11	2	13,33
P.6	En mi casa	6	54,54	9	50
	En el colegio	1	9,09	1	5,55
	En un ciber	1	9,09	6	33,33
	En un lugar público	1	9,09	-	-
	En casa de un amigo	-		1	5,55
	En casa de un familiar	2	18,18	1	5,55

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

El más del 80% en ambos grupos tiene internet en casa o lo utilizan de algún modo, el Internet bien dosificada y administrada puede ser una gran fuente de ayuda para los niños y adolescentes en su quehacer diario. Su uso para fines educativos proporciona gran cantidad de información y recursos tales como enciclopedias, periódicos online, acceso a

bibliotecas y publicaciones sobre diversos temas. Como material didáctico tiene un valor incalculable, pues ayuda a realizar trabajos e investigaciones con solo el ordenador como herramienta, lo cual ha supuesto un gran avance para la formación académica de los chicos, y está siendo utilizado como un elemento más del programa docente.

Cuando se planteo acerca del tiempo que destinan los chicos al internet de lunes a vienes diariamente los resultados fueron distribuidos entre menos de una hora alcanzando un 44% y 20%, el resultado que a mi parecer es el inadecuado que concierne entre una hora y dos alcanzó un notable porcentaje llegando a mantenerse como resultado mayor entre las demás variables la Internet es una herramienta valiosa para los niños, pero también se convierte en un peligro cuando no es controlado.

De igual modo se halla resultados parecidos a los de lunes a vienes en la pregunta, los sábados y domingos. ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente el internet? El porcentaje más alto llevo a establecerse en un contundente 55% y 46,67% los que se inclinaba por una hora y dos otra considerable parte del grupo y la opción más de dos hora, junto a los que no sabían alcanzaron un resultado trivial cada uno. En nuestro país a pesar de su atraso económico e industrial encontramos un abuso respecto al uso indiscriminado del internet

Según estudios realizados por la fundación Kaiser Family, el típico adolescente norteamericano está conectado a la red ya sea en un teléfono inteligente, computadora, televisión o algún otro aparato electrónico casi el mismo tiempo que está despierto.

En qué lugar sueles usar el internet (para navegar, chat, e mail)! El sitio más preferido por ambos grupos en un 50% de los encuestados se dijeron a que la casa usa más la internet para cumplir con dichas funciones por otro lado un 9% y 33.33% alquilaba una computadora e internet en un ciber con porcentajes menores obtuvieron, las opciones restantes como en el colegio, casa de un amigo, familiar.

La utilización de Internet en Ecuador se incrementó en 3,3 puntos, es decir, un 29% de ecuatorianos utilizaron Internet en el 2010 frente al 25,7% de 2008.



De acuerdo a la última encuesta de Tecnologías de la Información y Comunicación TIC, realizada por el INEC, en el sector urbano el uso de Internet creció del 34% al 37,7%; mientras que en el sector rural pasó del 9% al 12%.

**P.7. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**

**P.8. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 3**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.7</b>	Sólo	4	36,36	11	44
	Con amigos	2	18,18	2	8
	Con hermanos			5	20
	Con mi padre	2	18,18	1	4
	Con mi madre	2	18,18	3	12
	Con mi novio/a	-	-	2	8
	Con un profesor/a	1	9,09	1	4
<b>P.8</b>	Familia	2	22,22	-	-
	Amigos/as			2	9,52
	Estudios	4	44,44	2	9,52
	Deporte	1	11,11	3	14,28
	Lectura	1	11,11	2	9,52
	Televisión			3	14,28
	Videojuegos	1	11,11	3	14,28
	Hablar por teléfono	-	-	3	14,28
	A nada	-	-	3	14,28

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En la cuestión planteada. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar la variable solo se postuló con la mayoría alcanzando un 36.36% 40% respectivamente

Es importante que los padres controlen la manera que sus hijos(as) usan el Internet. En general, los adolescentes se mantienen conectados más tiempo que los adultos, tienden a tener acceso a Internet desde diferentes lugares, participan en una variedad de servicios en línea y se adaptan con mayor facilidad a los cambios tecnológicos. Estas características ofrecen buenas oportunidades pero también traen problemas.

El 31,4% de la población de Ecuador ha utilizado Internet en el 2011, según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (Inec). El 32, 0% son hombres frente al 30,8% de las mujeres

La tendencia del acceso a Internet entre los sectores pobres es en los centros educativos (48,0%), en los centros de acceso públicos (36,9%) y en sus hogares (13,2%), en cambio el 42,7% de los no pobres lo en sus hogares, el 27,1% en los centros de acceso públicos y el 17,3% en las instituciones formativas.

A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet los resultado fueron divididos entre todas las variables las más relevantes fueron a lo estudios televisión juegos con porcentajes equitativos

**P.9. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**

**P.10. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?**

Tabla 4

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.9	Para visitar páginas web	6	46,15	7	20,58
	Envío de SMS			3	8,82
	Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera	2	15,38	6	17,64
	Para usar el correo electrónica (e-mail)	1	7,69	3	8,82
	Televisión digital			1	2,94
	Radio digital			1	2,94
	Para usar programas	1	7,69	3	8,82
	Para descargar música, películas o programas	1	7,69	6	17,64
	Comprar o vender	2	15,38	1	2,94
	Foros o listas de correo				
	Blogs			1	2,94
	Fotologs			1	2,94
	Hablar por teléfono			1	2,94
P.10	Deportes	3	20	6	14,28
	Software e informática	1	6,66	3	7,14
	Programación de televisión			2	4,76
	Noticias	1	6,66	5	11,90
	Educativos			5	11,90
	Culturales	1	6,66	4	9,52
	Juegos	4	26,66	5	11,90
	Música	4	26,66	10	23,80
	Humor			1	2,38
	Concursos	1	6,66		
	Adultos			1	2,38

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Al preguntar a los adolescentes investigados respecto. Para qué sueles utilizar internet encontramos resultados que indicaban como mayor practica para, visitar páginas web un 46.15% y 20.59% seguido por las opciones compartir videos, fotos, presentaciones, etcétera 15,38% y 17,64% las demás alternativas obtuvieron menores porcentajes , descargar música, películas o programas, correo electrónico, envió un sms, para usar programas etc. Los chicos tienen cierta tendencia a los Juegos de video en ambos grupos se encontraron resultados de 26,66% y 11,90% también sobresalió el gusto por la música en un 26,66% y 23,80%.

Los datos revelan que la internet en los chicos es más utilizado con fines de entretenimiento que con fines educativo, utiliza las páginas de web en su gran mayoría para bajarse la música de moda o pasar tiempo en los video juegos

Los fines educativos que persiguen los chicos son de segundo plano, se denota énfasis en visitan la paginas web las cuales en su mayoría ofrecen información cuantiosa la que beneficia en muchas formas a la chico pero debemos tener en cuenta que también existe muchas páginas de internet la cuales son nocivas y merecen tener un poco de cautela.

**P.11. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**

**P.12. Mientras chateas o estás en el Messenger...**

**P.13. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**

**P.14. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**

**Tabla 5**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.11</b>	No contesta	2	22,22	1	6,66
	Con chat	4	44,44	9	60
	Con Messenger	-	-	2	13,3
	Con las dos anteriores	2	22,22	1	6,66
	Con ninguna de las anteriores	1	11,11	2	13,33
<b>P.12</b>	No contesta	2	22,22	3	20
	Siempre me muestro como soy	5	55,55	9	60
	A veces finjo ser otra persona	2	22,22	3	20
	Siempre finjo ser otra persona	-	-		
<b>P.13</b>	No contesta	2	22,22	3	20
	Nunca	4	44,44	9	60
	A veces	3	33,33	3	20
	Siempre	-	-	-	-
<b>P.14</b>	Con mis amigos	3	33,33	11	57,89
	Con mi familia	6	66,66	7	36,84
	Con amigos virtuales	-	-	1	5,26

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Al referirnos te puedes comunicarte por algunos de los medios a través del internet muestra parcial que oscila de un 44.44% y 60% corresponde a que los jóvenes que revela la comunica por medio del chat otro grupo minoritario dijeron el messenger de las dos maneras propuestas aunque relativamente desigual son los medios de comunicación de los chicos por medio del internet.

El chat según los expertos es un sistema mediante el cual dos o más personas pueden comunicarse a través de Internet, en forma simultánea, es decir en tiempo real, por medio de texto, audio y hasta video, sin importar si se encuentra en diferentes ciudades o países. A diferencia de I messenger este suela se de forma escrita la cual es más utilizado para envía misivas o documentos a cualquiera momento.

Mientras los chicos están en el messenger el 55.55% y 60% dijeron que siempre me muestro como soy, se mostraban autentico desviando toda apariencia falsa mientras que un residuo contraste con la mayoría alineándose; a veces finge ser otra persona.

Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?. Los encuestados se mostraron precavidos ante esta interrogante la mayoría señalo que nunca un 44,44% y 60%.

Al igual que Internet y que muchas otras herramientas que utilizamos con nuestros ordenadores, la webcam tiene sus ventajas: puedes ver a la otra persona, compartir momentos con familiares y amigos que están en cualquier lugar del mundo y a cualquier hora, puedes hacer un video llamado...y encima, ¡es gratis!

Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? aquí se descubrió en segundo plano con sus amigos 36,84% y 33,33%.

La particularidad que se ha encontrado en un análisis general acerca del tema es el masivo interés por estar siempre pendiente de la familia y no es para menos en el Ecuador, que debido a factores como la migración interna externa de años atrás separo muchos familias.

Queda claro que el chat ha extendido las fronteras de sociabilidad hoy en día ya no conocemos solo gente del barrio, colegio, o universidad etc. Porque que tenemos la facilidad de entablar dialogo con todas las personas que queramos no importo en donde estén solo haciendo un clic.

**P.15. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**

**P.16. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

**P.17. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)p.**

**18.Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet**

Tabla 6

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.15	No contesta	2	22,22	3	20
	No tengo ninguno	2	22,22	8	53,33
	Tengo, pero no los conozco	3	33,33	2	13,33
	Tengo y he conocido alguno	2	22,22	2	13,33
P.16	No contesta	1	11,11	1	6,66
	No	1	11,11	4	26,66
	Si	7	77,77	10	66,66
P.17	Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)	1	11,11	1	8,33
	Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)	5	55,55	2	16,66
	Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)	1	11,11	4	33,33
	Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)	-	-	3	25
	Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)	1	11,11	-	-
	Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)	1	11,11	1	8,33
	A ninguno			1	8,33
P.18	Juego en red con mi grupo de amigos	5	83,33	7	58,33
	Jugar en red te permite hacer amigos	1	16,66	3	25
	No estoy de acuerdo con ninguna	-	-	2	16,66

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

En la interrogante acerca de que si han llegado a conocer a algún amigo virtual la opción más importante fue no tengo ninguno con un 22,22% y 53,33%, tengo, pero no los conozco un 33,33% y 13,33% respectivamente.

Se ha convertido en un problema social esto de tener amigos en la red haciendo referencia aquellos que nunca hemos conocido físicamente ya que muchas veces se presentan personas inescrupulosa que persiguen fines mal intencionados en nuestra investigación se encontró un grado de prudencia en los chicos ya que supieron manifestarse que no tenían amigos de este tipo, si se llegase a crear una amistad en las redes sociales deben seguir el protocolo inculcado por los padres o algún adulto que básicamente consiste en el cuidado que deben tener con los desconocidos.

Según Pénelas a la hora de utilizar una red social el "eslabón más débil" en la seguridad siempre es la persona. Los usuarios se exponen a diario a situaciones de peligro "por desconocimiento o dejadez" y los expertos subrayan la falta de formación en buenas prácticas.

Que si jugaban en la red mostraron la mayor parte de los chicos que si lo hacían con un 77,77% y 66,66%.este fenómeno tiene en el Ecuador poco tiempo sin embargo son cada día mas lo que van descubriendo esta variedad de juegos, miles y miles de personas de todas las edades, nivel cultural y socioeconómico se encuentran a diario en Internet para jugar.

Respecto al tipo de juegos que practican en su faena los más importantes resultados fueron los Juegos de carreras (need for speed, death race, shangay street racer, etcétera) con un 55,55% y 6,66% los juegos de estrategias y batalla (teeken, counter strike, etcétera) 11,11% y 33,33%, siempre desde su origen los juegos del tipo de competencias en pistas han tenido preferencia loables en aquellos aficionados a los juegos esto se da a la adrenalina y emoción que se siente al momento del juego.

Los juegos en red, con los que más juegan son con mi grupo de amigos un 83,33% y 58,33%, los chicos en estudio prefieren a sus amigos y compañeros que es algo alienado a los cánones respecto a que en la edad escolar es usual pasar más tiempo con amigos



novios que hacerlo con sus padre sobre todo haciendo actividades afines al entretenimiento cosa que los padres deben entender.

**P.19. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible más de una respuesta)**

**P.20. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**

**P.21. . ¿Con qué contenido? (Es posible más de una respuesta)**

Tabla 7

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.19	Facebook	3	27,27	12	40
	Orkut	1	9,09	-	-
	Hi5	3	27,27	8	26,66
	Tuenti			-	-
	MySpace	2	18,18	3	10
	WindowsLiveSpace	-	-	2	6,66
	LinkedIn	2	18,18	-	-
	Sonico	-	-	3	10
	Otras redes sociales	-	-	2	6,66
P.20	No contesta	2	22,22	2	13,33
	No	3	33,3	9	60
	Si	4	44,44	4	26,66
P.21	Deportes	1	8,33	1	8,33
	Software e informática	-	-	1	8,33
	Noticias	2	16,66	1	8,33
	Educativos	1	8,33	2	16,66
	Juegos	3	25	4	33,33
	Música	2	16,66		
	Humor	1	8,33		
	Adultos			2	16,66
	Historia personal	2	16,6	1	8,33

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Se conoció acerca de las redes que más utilizan los muchachos en estudio se inclinan con más preferencia son el Facebook y His el primero alcanza un notable 27,27% y 90% y el segundo llega a un 27,27% y 26.67%.

A pesar de que mucho se ha hablado de lo solitario que se ha transformado el hombre por causa del trabajo de alguna manera se ha propiciado la amistad mediante estas redes sociales, evidente mente otra clase de amistad que no necesariamente sugiere estar cerca para comunicarse.

Al entablar la cuestión respecto a si han creado algún blog los resultado más destacables fueron por el sí 44,44% y 26,66%, en tanto que el resto dijo no haberlo hecho.

Conocemos que los chicos no se dedican afondo a investigar y tratar de dominar o manipular el internet recordemos que para los países subdesarrollados recién empieza la convivencia masiva del internet, por esa razón se halló un bajo número de chicos que eran capaces de crear un Blog o página web, tuvieron preferencia por el contenido, música 16,66% y 33.33%. Educativos, un 8,33% y 16.67% los más importantes, los contenidos de Deportes, Software e Informatice, Noticias, adultos, Historia, Personal Noticias obtuvieron porcentajes menores.

Es necesario mantener un control medible y profesional respecto a cómo debemos proteger a nuestro jóvenes de las maliciosas páginas de la red la psicóloga Alicia López de Fez considera que los adolescentes constituyen un grupo de riesgo, porque tienden a buscar sensaciones nuevas y son los que durante más tiempo se conectan a Internet, además de estar muy familiarizados con las nuevas tecnologías.

**P.22 Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.**

**Tabla 8**

Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
	Frecuencia	%	Frecuencia	%
Comprar algo	5	45,45	4	18,18
Chatear o usar el Messenger	1	9,09	1	4,54
Dar información personal	-	-	5	22,72
Suscribirme en algún boletín o lista de correo	1	9,09	-	-
Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)	-	-	1	4,54
Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)	1	9,09	3	13,63
Ver vídeos o fotos	1	9,09	2	9,09
Enviar mensajes a teléfonos móviles	1	9,9	2	9,09
Enviar correos electrónicos	-	-	2	9,09
Jugar	-	-	1	4,54
No me prohíben nada	1	9,09	1	4,54

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Cuándo navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer dijeron los chicos comprar algo un 45,45% y 18,18% como lo más destacable, la variables como chatear o usar el messenger dar información personal, suscribirme en algún boletín o lista de correo, acceder a una red social (tipo facebook) o a una comunidad virtual (tipo habbo),

descargar archivos (programas, música, películas, ver vídeos o fotos, enviar mensajes a teléfonos móviles, enviar correos electrónicos) y no prohíben nada recibieron parcialmente porcentajes menores.

Los padres en el Ecuador en su mayoría tienen cierto grado de retroceso en el aprendizaje de la informática pese a que existen masiva concurrencia a curso e computación les ha sido difícil saber más que sus hijos ya que ellos reciben clase relacionados al tema periódicamente en muchos de muchos de los casos los padres no saben ni las base de la informática pero su hijos son una lumbrera.

Según Belén Albornoz psicóloga clínica agrega que los padres deben entender qué significa Internet para sus hijos. No solo asociarla con el computador o el artefacto. “Internet es un espacio más de construcción de identidad, de socialización, de gratificación inmediata. Esto implica que los padres deben acompañar a sus hijos en este espacio como en cualquier otro de sus vidas. Con la misma responsabilidad que lo hacen en el mundo presencial”, concluye. Ya lo sabe entonces, para educar a los nuevos nativos digitales hay que conocer su mundo, y entenderlos.

**P.23 ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**

**P.24. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**Tabla 9**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.23</b>	En mi habitación	4	28,57	1	6,66
	En la habitación de un hermano/a.	2	14,28	2	13,33
	En la habitación de mis padres	6	42,85	5	33,33
	En la sala de estar	2	14,28	4	26,66
	En la cocina	-	-	1	6,66
	En un cuarto de juegos	-	-	2	13,33
<b>P.24</b>	No contesta	2	22,22	1	6,66
	Menos de una hora	2	22,22	3	20
	Entre una hora y dos	5	55,55	4	26,66
	Más de dos horas	-	-	5	33,33
	No lo se	-	-	2	13,33

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Dónde está el televisor o televisores en tu casa encontramos posturas que oscilaron en porcentaje cuantitativos repartidos de forma parcial por ejemplo en en la habitación de mis padres un 42,85% y 33,33%, en la sala de estar un 14,28% y 26,66%, en mi habitación 28,57% y 6,66%, estos resultados demuestran la alta prevención en su mayoría que tienen los padres respecto al peligro que denota poner la tele en la habitación del menor lo que recomiendan los ilustrados en este campo es que la televisión se encuentre en un sitio de concurrencia colectiva como sería la sala, cocina etc. Debemos tener en cuenta que son inmaduros y esto acarrearía problemas los cuales perjudicarían el rendimiento académico.

De lunes a viernes respecto a cuánto tiempo dedicaban a ver la tv, encontramos resultados en escalas desde más de dos horas con 26.67% en el primer grupo y entre una hora y dos 55,55% es lo más destacable las demás opciones en una hora y dos y menos de una hora, los chicos señalaron notable porcentajes reducidos a menos.

En los resultados nos encontrados que no hay un abuso de lunes a viernes se debe a que lo muchachos están atareados con la tareas del colegio y en su itinerario no le resta tiempo suficiente para ver la tele otra razón es por el alto costo de la tele por cable y la programación regular de los canales de señal abierta es pésima además politizada por el gobierno.

### 5.1.5. Redes sociales, riesgos y oportunidades

**P.1. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)**

**P.2. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

**P.3. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien se enganche”**

**Tabla 1**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.1</b>	No contesta	1	11,11	2	13,33
	Un principiante	5	55,55	3	20
	Tengo un nivel medio	2	22,22	7	46,66
	Mi nivel es avanzado	-	-	2	13,33
	Soy todo un experto	1	11,11	1	6,66
<b>P.2</b>	No contesta	1	11,11	1	6,66
	Nada	1	11,11	2	13,33
	Poco	5	55,55	7	46,66
	Bastante	2	22,22	3	20
	Mucho	-	-	2	13,33
<b>P.3</b>	No contesta	1	11,11	-	-
	Nada	2	22,22	4	26,66
	Poco	5	55,55	3	20
	Bastante	1	11,11	4	26,66
	Mucho	-	-	4	26,66

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Quando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores? los chicos expresaron de la siguiente forma un principiante



55,55% y 20%, tengo un nivel medio 22,22% y 46,66%, mi nivel es avanzado 13,33% en el grupo de adolescentes

A coalición los grupos se expresaron entre las opciones de principiantes y nivel medio es debido a su edad temprana y que no son estudiantes de informática poseen un conocimiento básico si se trata de temas complejos les falta mucho para ser diestros en manipular tan complicado tema.

Al preguntar a los estudiantes encuestados respecto a que señalen cuanto de acuerdo estaban con la frase "internet" puede hacer que alguien se enganche se encontraron resultados divididos parcialmente casi de modo homogéneo, las dos opciones poco 55,55% y 46,66%, la variable bastante 22,22% y 20%.

Los jóvenes en estudio no se mostraron como pedantes ni altaneros si no más mostraron una actitud indulgente respecto a que si e se sentían enganchados a pesar de que casi la mitad estaban enrolados a esta corriente llamada internet, es evidente que la influencia de la publicidad y de los programas norteamericanos influyen enormemente a los jóvenes.

Mientras se preguntó internet es útil ahorra tiempo y facilita la comunicación la alternativa poco 55,55% y 20% también sobresalió la alternativa nada con 22,22% y 26,66%.

Lo más destacado es la poca valoración sin embargo es debido a su autocontrol, pese a esta pregunta suena lógica casi la tercera parte de los encuestado pensaban que de cierto modo era un facilitador de comunicación, es evidente que la alternativa más factible de comunicación en nuestro tiempo actual es el internet por ese cumulo de ventajas que anida.

**P.4. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**

**P.5. Si me quedara dos semanas sin móvil...**

**P.6. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

**P.7. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)**

**Tabla 2**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado a 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.4</b>	Con mi padre	5	27,77	8	19,04
	Con mi madre	6	33,33	9	21,42
	Con mis hermanos/as	2	11,11	5	11,90
	Con mis familiares	4	22,22	5	11,90
	Con mis amigos/as	1	5,55	9	21,42
	Con mi novio/a	-	-	6	14,28
<b>P.5</b>	No contesta	1	11,11	4	26,66
	Mi vida cambiaría a mejor	2	22,22	-	-
	No pasaría nada	6	66,66	11	73,33
<b>P.6</b>	No contesta	2	22,22	4	26,66
	No	3	33,33	8	53,33
	Si	4	44,44	3	20
<b>P.7</b>	Por el tiempo que lo uso	3	50	1	100
	Por el momento del día en que lo uso	1	16,66	-	-
	Por el gasto que hago	2	33,33	-	-

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Los resultado más destacables respecto a con qué personas sueles comunicarte más con el móvil, las cifras más importantes estuvieron relacionados al círculo familiar, con mi padre un 27,77 % y 19,04% con mi madre 33,33% y 21,42% los amigos los novios/a también evidenciaron importancia.

Existe una nutrida amistad y entera confianza de los padres hacia los chicos es normal en nuestra sociedad contemporánea ya por el hecho de ser menores de edad tienen cierta dependencia, la cual genera prioridad a la familia.

Si me quedara dos semanas sin móvil 66,66% y 73,33% dicen no pasaría nada esta pregunta resulta un tanto capciosa ya como personas estamos acostumbrados a cambios constantes y solo necesitamos pertenecer a un grupo social y los problemas están resueltos no es para menos el celular que es algo mundano y los chicos dan la razón a la evolución en su respuesta aseverando que no se alteraría nada.

Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil? aquí se presentaron dos disyuntivas la primera por el no con un 33,33% y 53,33% y la segunda opción por el sí en un 44,44% y 20% en este tema se contrasta en los que sí discuten y los que no lo hacen pero está claro de que los jóvenes suelen discutir por el móvil haciendo un diagnóstico las rencillas siempre suelen tener indicios concernientes a la disciplina o economía.

Los motivos que llevan a la discusión son por el tiempo que lo uso 50% y 100% por el momento del día en que lo uso 16,66% en el grupo dos de preadolescentes.

Los muchachos los cuales tienen ciertas afrentas con sus padres siempre suele ser debido al tiempo que pasan colgado hablando por horas y más si tienen novio en el caso de las chicas o viceversa y el costo es otra razón frecuente, gastan más minutos del presupuesto y luego están enfadados porque los padres no pueden estarles dando dinero a cada rato lo aconsejable sería poner reglas las cuales rijan el uso del móvil y evitar tener pleitos banales.

**P.8. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?**

**P.9. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**

**P.10. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**

**Tabla 3**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.8</b>	No contesta	2	22,22	5	33,33
	No	6	66,66	9	60
	Si	1	11,11	1	6,66
<b>P.9</b>	Cuando estoy en clase	5	50	8	47,05
	Cuando estoy estudiando	2	20	4	23,52
	Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.	2	20	3	17,64
	Cuando estoy durmiendo	1	10	2	11,76
<b>P.10</b>	No contesta	1	11,11	3	21,42
	Nunca	3	33,33		
	Algunos días	5	55,55	10	71,42
	Todos los días			1	7,14

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Te castigan o premian con el uso del móvil, en el grupo número dos y tres señalaron los jóvenes resultados de la siguiente manera para el no un 66,66% y 60%, la opción si un 11,11% y 6,66%. Lo más destacable en esta cuestión es lo poca cultura de dar premio o recompensa que muestran los padres hacia sus hijos, en ningún de los caso no habido cifra que abalen una personalidad solidaria a dar algo por un mínimo esfuerzo una actitud benévola es imprescindible para desarrollar en los chicos el valor de que el esfuerzo vale la pena.

En cuál de estas situaciones apagas el móvil lo más sobresaliente respecto la cuestión planteada fue cuando estoy en clase con un 50% y 47,05%, cuando estoy estudiando

20% y 23,52%, cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la tele, etcétera., un 20 % y 17,64, según las ordenanza de los establecimientos educativos es obligatorio apagar el móvil para evita que interrumpa la clase es un orden dictada en porvenir del educando la cual no deben faltar por la sanción que recibiría, también se presenta relevante apagarlo cuando se está estudiando otra justificación para desactivar el móvil por unos minutos suscita por respeto a los mayores en una reuniones e familia.

Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama lo más relevante es cuando estoy durmiendo un 10% y 11,76, algunos días con 55,55% y 71,42%, existe un gran número de chicos que reciben llamadas nocturnas y estas llamada suelen ser producto de algún tipo de relación sentimental o al ves de añeja amistad la cual recíprocamente motiva llamar a cualquier hora para conocer a todo tiempo el estado en que se encuentre o por simple curiosidad.

El 80,1% de los hogares ecuatorianos posee celular, 10,2 puntos más de lo registrado en el 2008, en el que el porcentaje de tenencia era de 69,9%.

- P.11. ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)  
 P.12. ¿Con quién sueles jugar? (Es posible más de una respuesta)  
 P.13. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?

Tabla 4

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.11	Descargándolos de internet	-	-	2	40
	Los grabo de un amigo	3	75	-	-
	Los compro en una tienda o en la calle	1	25	3	60
P.12	Juego solo	4	36,36	5	29,41
	Con mi madre	2	18,18	1	5,88
	Con mi padre	1	9,09	1	5,88
	Con mis hermanos/as	3	27,2	5	29,41
	Con los amigos/as	1	9,09	5	29,41
P.13	No contesta	3	33,33	5	35,71
	No	2	22,22	7	50
	Si	4	44,44	2	14,28

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Cómo los consigues, esta es una cuestión que hace referencia a los videos juegos y se encontró los resultados repartido de la siguiente forma, descargándolos de internet con un 40% para el tercer grupo el tercero, los grabo de un amigo un 75% para el segundo grupo, los compro en una tienda o en la calle con 25% y 60%.

Las pautas elemental y más factible para el menor es sin duda en contra en la calle ya que el trabajo informal ha crecido exponencialmente, des que apareció la piratería en lo que respecta a todos los formatos de los videos juegos, nadie absolutamente ha hecho por erradicar este problema y más si esos un mercado apetecido por lo contrabandista por el hecho de tener al dólar como moneda oficialen.

Sudamérica es legal la piratería tanto de juegos como películas, y esto es porque las grandes empresas detrás de esos juegos y películas no tienen sucursales en ninguno de los países. Obviamente la ausencia de estas empresas en estos países hace que sea muy difícil conseguir juegos originales, y cuando se consiguen son muy caros porque hay que traerlos de otros países, marcando una tendencia aun mayor a la piratería.

Con quién sueles jugar, los resultados terminaron así juego solo 36,36% y 29,41%, con mi madre 18,18% y 5,88%, con mi padre 9,09% y 5,88% con mis hermanos/as 27,2% y 29,41%, con los amigos/as 9,09% y 29,41% respectivamente por grupo.

La mayoría de los encuestados coincidieron en aquellos con quienes más juegan lo juegos de video fueron sus hermanos y amigos y otros lo asían solos esto se origina de alguna modo porque los padres tienen un tabú el cual consiste en que los videos juegos no son sanos y alteran la personalidad del chico, se necesita un importante asesoramiento para evitar creer en esa torpeza.

Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos la dos opciones más importantes terminaron así para no 22,22% y 50% mientras que el sí 44,44% y 14,28% los resultado tienen el matiz que si se presenta una discusión por los video s juegos lo cual es natural ya que los padres están en el deber de construir a su hijo como un prototipo que sirva al sociedad, entonces si el chico pasa tiempo exorbitantes en el juego debe llamarle la atención obligatoria mente y más si el rendimiento escolar se reducido a menos.

P.14. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta)?

P.15. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?

P.16. ¿Saben tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?

Tabla 5

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
P.13	Por el tiempo que paso jugando	3	60	2	66,66
	Por el momento en el que juego	2	40	1	33,33
	Por el tipo de juegos			-	-
P.14	No contesta	3	33,33	6	40
	No	2	22,22	6	40
	Si	4	44,44	3	20
P.15	No contesta	3	33,33	5	33,33
	No	1	11,11	4	26,66
	Si	2	22,22	5	33,33
	No lo sé	3	33,33	1	6,66

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Pero también hubo un índice considerable de aquellos que si discutían señalaron que se debe por motivos del tiempo que pasan jugando con un 60% y 66.61%, por el momento en el juego un 40% y 33.33%.

Muchas veces se escucha a padres las frases” juega pero solo cierto tiempo”, pero siempre se pasan de minutos por lo entretenido del juego, esto va a generar que el padre se enfade y le aplique algún tipo de castigo lo cual le viene bien al chico para evitar caiga en la adicción.

Que si le premiaban por jugar los videos juegos se presentó una negación de un 22.22% y 40% mientras ligera ventaja de la variable de los que dijeron que si recibían algún premio con 44.44% y 20%.



Según se puede observar existe padres que premian a sus hijos esto se da cuando los chicos son responsables y acatan los parámetros impuestos por el padre lo cual es lógico reciban su recompensa.

Aunque es de conocimiento general casi siempre los padres tienden a castigar a sus hijos por el abuso de cualquier manía perjudicial.

Saben tus padres que vas a los videos juegos el 22.22% y 33.33% señalo que si en cuanto que un 11.11% y 26.67% desconocían que no.

Muchos de los chicos tenían la buena costumbre inculcado, de pedir permiso a sus padres de a dónde van lo cual ayuda a evitar incertidumbre y preocupación además se puede controlar el tiempo y medir la responsabilidad de los chicos.

**P.16. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

**P.17. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**

**Tabla 6**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.16</b>	Familia	3	37,5	2	15,38
	Amigos/as	1	12,5	2	15,38
	Estudios	2	25	4	30,76
	Deporte	1	12,5	2	15,38
	Lectura	1	12,5	1	7,69
	Televisión	-	-	1	7,69
	Hablar por teléfono	-	-	1	7,69
<b>P.17</b>	En mi habitación	4	28,57	8	25
	En la habitación de un hermano/a.	2	14,28	7	21,87
	En la habitación de mis padres	6	42,85	7	21,87
	En la sala de estar	2	14,28	10	31,25

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos lo que más destacado fueron la variables familia 37,5%y 15,38%, amigos/as 12,5% y 15,38%, estudios 25% y 30,76%.

Los videos juegos en medidas mayores son la causa en ascenso principalmente en los preadolescentes en donde desperdicia largas horas de ocio sin medir la consecuencias, los chicos receptan el gusto por los videos interpretando a los chicos de las películas yanqui en donde se resalta el consumo de los juegos de video lo cual es para ellos una cultura, pese a que le acceso cuesta dinero hemos tenido muchas formas de jugar ya sea en el celular, ordenador y en alguna plataforma o consola de video juegos.

Dónde está el televisor o televisores en tu casa los sitios más importantes en donde se empotra la televisión fue en mi habitación 28,57%y 25% en la habitación de un hermano/a,

14,28% y 21,87%, en la habitación de mis padres 42,85% y 21,87% en la sala de estar 14,28% y 31,25%.

La televisión respecto al sitio idóneo tiende a aludir a la habitación de los padres y la sala de estar como lo más recomendados por los expertos, lo cual se viene practicando como un protocolo el cual conlleva a tener la posibilidad de enseñar a los menores el uso correcto de la televisión además se tiene la alternativa de democratizar la programación la cual se ve a diario.

**P.18. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**

**P.19. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**

**Tabla 7**

	Opción	Grupo 2: 10-14 años (aplicado 7vo de EGB)		Grupo 3: 15 - 18 años (aplicado a 1ro de bachillerato)	
		Frecuencia	%	Frecuencia	%
<b>P.18</b>	No contesta	2	22,22	1	6,66
	Yo mismo	3	33,33	5	33,33
	Mis hermanos/as	1	11,11		
	Mi padre	2	22,22	3	20
	Entre todos, lo negociamos	1	11,11	6	40
<b>P.19</b>	Películas	4	36,36	2	11,11
	Dibujos animados			2	11,11
	Deportes	1	9,09	2	11,11
	Series			2	11,11
	Concursos	2	18,18	2	11,11
	Documentales	1	9,09	2	11,11
	Noticias	2	18,18	2	11,11
	Programas del corazón	1	9,09	2	11,11
	Reality Shows			2	11,11

**Fuente:** Cuestionario 2 aplicado al grupo 2 (10-14 años de edad) y grupo 3 (15 a 18 años de edad)

**Autor:** Fernando Malucin – UTPL

Respecto a quien elige que programación ver encontramos resultados alienados de la siguiente forma yo mismo 33,33% y 33,33%, mi padre 22,22% y 20% entre todos, lo negociamos 11,11% y 40% mis hermanos/as obtuve un porcentaje importante.

La televisión que se presenta en señal abierta esta dirigida al entretenimiento de chicos y grandes, existe programa creados específicamente para cierta edad de la cuales está dirigida a un público específico también a existe un control imperante por parte del gobierno que ha restringido ciertos programas en horarios estelares que promovían imágenes obscenas o sexo explícito

Acerca de los contenidos se puede observar preferencia existió un repartido gusto por todas las variables pero más preferencia tuvo mayor preferencia fue la películas y luego dibujos, animados, deportes, series concursos, documentales, noticias, y programas del corazón.

De los programas prefieren hacer hincapié en la mayoría de programación esto se debe a que los chicos tienen gusto por aquellos programas que estén de moda por ejemplo si se trasmite un clásico de futbol ecuatoriano o de la liga de España o la nueva temporada de los simpson etc.

#### **5.1.6. Relación de los jóvenes con respecto al ambiente familiar (Cuestionario ILFAM)**

Realizamos nuestra encuesta del cuestionario ILFAM, en el barrio de mi ciudad con chicos de clase social media en un 40%, el resto provienen de estratos sociales humildes.

Esto chicos pertenecen a los planteles educativos de la provincia de Pastaza del área urbano y rural, específicamente de la escuela Fray Jacinto Dávila el colegio Héroes de Cenepa y Jorge Icaza.

En la cuestión respecto a con quien vivían los resultados mayores se inclinaron por una familia parental normal dotada de un padre y una madre es menester aclarar que en nuestro país existe un abaja cifra de divorcio sin embargo por otros factores como la

migración muerte accidentales etc. reflejaron un número menor de chicos que aseveraron compartir el lecho con una familia monoparental.

Al entablar la pregunta Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal? sería descabellada que un hijo prefiera vivir en una familia mono parenteral pero a pesar de la errónea idea se encontró porcentajes poco relevantes que aludía vivir mejor solo con su madre o padre sin embargo se descubrió que lo que les hacía pensar de ese modo fue la costumbre y alguna especie de remordimiento surgido por el abandono de uno de sus padre pero la mayoría de los jóvenes aseveraron que no puede haber mejor núcleo de la sociedad a un familia que esté constituido de padre madre e hijos.

¿Cómo valoras tu relación familiar? emitieron cantidades que se liaban por estar al frente buena y excelente, cabe señalar que la etapa de la adolescencia es muy difícil eso hace que tienda a cambiar la idea o estilo de vida sin embargo se notó una excelente relación de familia.

De las prácticas que se les indico fluctuaron resultados emparentados con mayor frecuencia, se notó una aceptable preferencia que frecuentaba ver televisión y el uso del internet y como pocas veces labores sociales en cuanto a los problemas actuales de la sociedad que merman el funcionamiento normal de la familia, todos obtuvieron democráticamente aceptación.

Nuestra educación reclama a gritos transformaciones que dirijan el ser humano por sendas de valores, ya que hoy en día los valores se están perdiendo.

## **6. Conclusiones y Recomendaciones**

### **6.1 Conclusiones**

#### **6.1.1 Redes sociales y pantallas.**

- Referente al uso de la telefonía móvil, más del 80% de los encuestados utilizan este medio para poder comunicarse con algún familiar. Además el celular es uno de los instrumentos tecnológicos que está permitiendo una mejor comunicación de los adolescentes con sus padres, especialmente cuando se encuentran fuera de casa.

-El nivel de consumo de las tics, en los estudiantes investigados alcanza mayores porcentajes de acuerdo al avance en los últimos años, conforme avanza su edad, los jóvenes de primer año de bachillerato, en su totalidad disponen de celulares.

#### **6.1.2 Redes sociales y mediación familiar**

-Los padres ante la formación en sus hijos revelan en el trabajo realizado que se preocupan en gran medida por el uso de las tecnologías les han comprado un celular de primera mano en un 60% incluso se ha encontrado resultados relevantes que se inclinan a que los padres le dan alguna especie de dádiva a sus hijos ya sea por el uso del internet, tv, celular o juegos de videos.

-Respecto a las redes sociales y la mediación familiar se planteó en un principio la convicción de llegar a conocer los lineamientos generales que inciden de manera masiva en los jóvenes en investigación el gusto por el internet y se ha detectado

problemas concernientes al uso lo erróneo y surge cuando el chico desperdicia largas horas visitando página de ocio dejando en un segundo plano las web educativas.

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

-La herramienta tecnológica que cada día juega un papel más preponderante en la educación ha encontrado una diáfana evidencia que los maestros en su mayoría predisponen de sus propios dispositivos tecnológicos como el internet, pero existen muchas falencias para estar a la vanguardia. Nuestros establecimientos públicos de educación en su mayoría y los investigados no son la excepción les falta proveerse de lo básico para poder dar una buena educación apoyado en las tic.

-La internet se ha convertido en la herramienta más utilizada entre chicos y ellos el 60 son usuarios frecuentes de internet lo usan para comunicarse y entretenimiento pero también lo emplean con fines de formación académica.

### **6.1.4. Redes sociales, riesgos y oportunidades**

-Los chicos se han convertido en adeptos compulsivo se presenta difícil poder tratar de controlar lo que ven a diario se ofrece en la pantalla violencia, pornografía lenguaje obsceno etc., Que son fenómenos nocivos los cuales siempre estarán contaminado a los chico y telecomunicaciones.

-El uso de las redes sociales por los jóvenes “es cierto” que intensifica los conflictos familiares (casi siempre por el tiempo empleado, que los padres suelen encontrar excesivo), pero también, recalca el informe, ha traído consigo “una mayor sensibilización de padres y madres hacia el uso correcto de las pantallas o un mayor grado de conocimiento de su potencial o de sus riesgos”.

## **6.2 Recomendaciones.**

### **6.1.1 Redes sociales y pantallas**

-Fomentar procesos de investigación, con amplia variedad de instrumentos para la recolección de la información, e incluir a los estudiantes pobres y ricos de todo estrato sociales , ya que son parte primordial del proceso educativo, y así poder triangular la información que se genere en relación hacia el aprendizaje autónomo que ellos desarrollan empleando las herramientas que ofrecen las TICs

-Extender dicha investigación a nivel micro, meso y macro entre el profesorado padres de familia y de todos los entes que participa en la formación de niños y jóvenes, bajo el aval de los organismos encargados de dirigir, orientar, planificar y ejecutar las tic las líneas de acción que regirán dicha área debe hacerse referencia en el sistema educativo de nuestro país.

### **6.1.2 Redes sociales y mediación familiar**

-Crear una comisión permanente de profesores o expertos los cuales asesoren a los padres de familia respecto a cómo deben incentivar a sus hijos en el uso de las redes sociales y además señalen pautas para que puedan controlar, si es posible hagan presencia en intervalos de una tres veces al mes en las casas, que se encargue de producir, evaluar, asesorar y divulgar de manera constante, información acerca de los adelantos tecnológicos en materia educativa, y, en especial, aquellas que contribuyan al desarrollo del área de educación general básica.

-Incentivar y crear mecanismos para que los padres de familia comiencen a fomentar el uso de estas herramientas de comunicación en este caso las redes



sociales dentro de su quehacer en las diversas actividades que realiza dentro y fuera de casa. Además, crear pequeños grupos de discusión en aspectos sencillos y tangibles en las familias, los cuales deben ir profundizando cada día más.

### **6.1.3 Redes sociales y ámbito escolar**

-En el tiempo actual en plena era de tecnología los niños y adolescentes, la mayoría de las personas en todo se ha detectado poco conocimiento en el manejo y uso de la redes sociales, justamente la escuela debería ser la principal pionera en masificar una correcta e idónea ilustración del valor que se le debe dar a esta relevante innovación tecnológica que ya es parte de nuestra sociedad.

-El sistemas de educación tiene mucho trabajo por delante la misión de disponer de la herramientas de informática de manera democrática a todos los establecimiento públicos de educación porque en la actualidad la mayoría de escuelas y colegios no poseen ni computadoras peor aún internen y las que si poseen en un mínimo porcentaje están caducos u obsoletos.

### **6.1 4 Redes sociales riesgos y oportunidades.**

-La expansión acelerada de la infraestructura de redes de telecomunicaciones ha generado que las redes sociales se vayan instalando en el diario vivir de cada persona y puede que una falta de manejo pueda acarrear adicción fomentándose la pereza, el ocio, el sedentarismo etc. Pero también permite al usuario de estas redes estar al tanto de lo que sucede en mundo lo cual es bueno ya que enriquece su acervo.

-Las redes sociales contribuyen a la socialización de los menores de edad, a que se relacionen más con su entorno cercano, sus conocidos y amigos. Y aunque su uso

conlleva riesgos, y ellos lo saben, los asumen, ya que son también muchas las ventajas y oportunidades que ofrecen.

## 7. BIBLIOGRAFÍA.

### Libros

- Aguirre, M.E., & otros. (2009), *Manual de Trabajo de Investigación y Elaboración del informe de Fin de Carrera*. Loja – Ecuador: UTPL.
- Arancibia, C.V., Herrera P, P. & Strasser S, K (2004), *Manual de Psicología Educativa*, Cuarta edición Santiago – Chile: Ediciones Universidad Católica de Chile. Pp. 232- 251.
- García, M. (1994): TITULO. La formación del profesorado para el cambio educativo, ante el uso de las pantallas (2da Ed) Edit. S.A. QUITO, pp. 26-98
- Fernandez, L. y Marin, I. (1992) “Los videojuegos enganchan”. *Perspectiva escolar*.(169) 57 -63.
- Laborda, M. “Las nuevas herramientas pedagógicas” en *Revista Cuadernos Sociedad de la Información*. Madrid España, 2005, N 5, pág. 10.
- Pérez, P.M. (1994): *Los niños y los valores*. Instituto de creatividad e Innovaciones educativas de la Universidad de Valencia. S.M. Valencia.
- Salvarrieta, L. (2005). Las TICS en la Educación [educatics.blogspot.com/as](http://educatics.blogspot.com/as) a social skillsagent.” *T.H.E. Journal*, 1886), 70-71.

### Referencias Electrónicas

- Arango, G. Bringué, X. Sádaba, C. (2010). "La Generación Interactiva en Colombia: adolescentes frente a la Internet, el celular y los videojuegos" en <http://www.udem.edu.co/UDEM/Editorial/Principal/No.+17.htm>

Basado inicialmente en el Communications Market Report de Ofcom, Diciembre 2007, Agosto de 2008, Agosto de 2009 y posteriormente en el BEREC Work Programme 2010, Public consultatio.

- Bonilla, L. (2010). EL CEPIS apoya la regulación del mercado tic para garantizar la... En [www.computing.es](http://www.computing.es)> Noticias> Capital Humano.
- Bringué, X. & Sádaba, C. (2008): La Generación Interactiva en Iberoamérica: Niños y Adolescentes ante las Pantallas. Barcelona: Colección Fundación Telefónica, Editorial Ariel.
- Bringué, X. & Sádaba, C. (2009). "La Generación Interactiva en México". En <http://www.razonypalabra.org.mx/N/n69/index.html>.
- Bringué, x. & sádaba, C. (2010). "Niños y adolescentes españoles ante las pantallas: rasgos configuradores de una Generación Interactiva" En <http://www.educacion.gob.es/revista-cee/revista/indice-revista15.html>
- Bringué, X. & Sádaba, C. (2010). La Generación interactiva en la Argentina. En [www.iae.edu.ar/.../InformeGeneracionInteractivaArgentina.pdf](http://www.iae.edu.ar/.../InformeGeneracionInteractivaArgentina.pdf).
- Bringué, X. & Sádaba, C., (2009): La Generación Interactiva en España. Niños y Adolescentes ante las Pantallas. Barcelona: Colección Fundación Telefónica,
- Ariel.Cabero, J, (2007). Las necesidades de la Tic en el ámbito Educativo, oportunidades, riesgos y necesidades. Disponible en: <http://investigación.ilce.edu.mx/tyce/45/articulo1.pdf>
- Camacho, Y. (n.d). Comunidad Educativa. En (1) [www.pedroarrupe.com.br/upload/Comunidade%20educativa.doc](http://www.pedroarrupe.com.br/upload/Comunidade%20educativa.doc)

- Carmen Castillo Barragan. Medios masivos de comunicación y su influencia en la educación. Odiseo, revista electrónica de pedagogía. Año 8, número 16, enero junio de 2011. ISSN 1870-1477.
- Chang-Hoan Cho, H. J. (06 de enero de 2003). Business Library. Recuperado el 1 de febrero de 2012, de Children's exposure to negative Internet content: effects of family context:
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Los caminos hacia una sociedad de la información en América Latina y el Caribe. Santiago de Chile:ONU;2003.
- Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). Los caminos hacia una sociedad de la información en América Latina y el Caribe. Santiago de Chile: ONU; 2003.
- CONFEDEC. (2006). La familia en el contexto actual. Documento precongreso de educación. Loja.
- CONFEDEC. (2006). La realidad de la familia ecuatoriana. Documento Precongreso de educación. Loja.
- Contreras, J. (2006). Demografía del Ecuador. www José Contreras.net/dirinter/america/ecuador.htm
- Cusel Patricia. (2006). Contexto escolar y prácticas docentes. En www.feeye.uncu.edu.ar/.../068%20-%20Cusel%20y%20otras%20-
- Espíndola, D. (2005). TICs en la extensión rural: nuevas oportunidades- Archivo de ... En www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=196 – España

- Fernandez, L. y Marin, I. (1992) “ Los videojuegos enganchan”. Perspectiva escolar.(169) 57 -63.
- Fernandez, R. (2008). Media (n.d). El Papel de las familias en el proceso educativo. [www.CONGRESO2008/tercera sesi3n primeraparte/Ram3n%20Fern3ndez.doc](http://www.CONGRESO2008/tercera sesi3n primeraparte/Ram3n%20Fern3ndez.doc).
- G3mez C. y Hern3ndez A. (2007) Departamento de educaci3n y cultura de
- G3mez, B. (2009). La alfabetizaci3n en las TIC. En [bernardinogomez.wordpress.com/2009/.../la-alfabetizacion-en-las-tic/](http://bernardinogomez.wordpress.com/2009/.../la-alfabetizacion-en-las-tic/)
- Havlik, J. (2010). Los mediadores y la aplicaci3n de recursos tecnol3gicos para la... En [portal.educ.ar/.../educacionytic/.../los-mediadores-y-la-aplicacion.php](http://portal.educ.ar/.../educacionytic/.../los-mediadores-y-la-aplicacion.php).  
[http://findarticles.com/p/articles/mi\\_m6836/is\\_4\\_49/ai\\_n25120984/](http://findarticles.com/p/articles/mi_m6836/is_4_49/ai_n25120984/)
- INEC.(2011) Censo de Poblaci3n y Vivienda Disponible en <http://redatam.inec.gob.ec/cgi-bin/RpWebEngine.exe/PortalAction?&MODE=MAIN6BASE=CPV2001&MAIN=WebServerMin.inl>. Consultado 19-07-2011.18:00.
- INEC Instituto Nacional de Estadística y Censos. Disponible en: <http://www.inec.gob.ec> [consulta, 2011, 20 de Julio]
- P3rez, M. (2000) Impaco de las TIC en educaci3n: funciones y limitaciones. Disponible en: [www.peremarques.net/siyedu.htm](http://www.peremarques.net/siyedu.htm). Consultado 24- 07- 2011. 15:00.
- P3rez, M.A. y Lopez,J. (1993) “Los videojuegos como nueva realidad social y cultural”. Infancia y Sociedad. N1 20.
- Vercelli, R. (2006). Aprender la libertad. El dise1o del entorno educativo en [www.aprenderlalibertad.org/aprenderlalibertad.pdf](http://www.aprenderlalibertad.org/aprenderlalibertad.pdf).
- Wikipedia. Demografía del Ecuador. Diosponible en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Demografía\\_del\\_Ecuador](http://es.wikipedia.org/wiki/Demografía_del_Ecuador).

## 8. Anexos

### Anexo # 1: Carta de ingreso a Instituciones educativas



GOBIERNO NACIONAL DE LA  
REPÚBLICA DEL ECUADOR



Dir.: Km. 1 ½ vía Mera - Baños  
Telf/fax.: 032790119-032790140  
Web: comil11cenep.mil.ec  
e-mail: Comil11cenepa@yahoo.com

## **EJÉRCITO ECUATORIANO** **UNIDAD EDUCATIVA MILITAR No. 11 "HEROES DEL CENEPA"**

**Oficio No. 2011-0066-U.E.M.11-HdC-Vicerr.**

Mera, 27 de junio del 2011.

**MG. MARÍA ELVIRA AGUIRRE BURNEO**  
**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN DE LA**  
**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

**En su despacho.-**

**Asunto: Contestando solicitud**

La Unidad Educativa Militar No. 11 "Héroes del Cenepa" le hace llegar a usted un atento saludo y los deseos de éxitos en todas sus actividades en beneficio de la educación de nuestro país.

En atención al documento de fecha 17 de junio del 2011, por el presente me permito poner en su conocimiento que este plantel educativo militar autoriza al señor José Fernando Malucin Cañar egresado de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja para que realice la investigación requerida.

Agradeceré poner en conocimiento del interesado este particular.

Atentamente,  
DIOS, PATRIA Y LIBERTAD

  
**FÉLIX BAQUERO Y.**  
**MAYO DE I.**  
**RECTOR DE LA U.E.M. No. 11 "HÉROES DEL CENEPA"**





**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**  
La Universidad Católica de Loja



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Mera 17 de junio del 2011

MSc. Marco Fiallos

De mi consideración:

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

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

Por lo expuesto, solicito a usted MSc. Marco Fiallos se autorice a José Fernando Malucín Cañar egresado de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que se pueda realizar dicha investigación de la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

*MARÍA ELIZABETH AGUIRRE BURNEO*  
Mg. María-Elizabete Aguirre Burneo.

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







**UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA**

*La Universidad Católica de Loja*



**MODALIDAD DE EDUCACIÓN ABIERTA Y A DISTANCIA**

**ESCUELA DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

Mera 17 de junio del 2011

Lic. Nancy Ilbay

De mi consideración:

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

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

Por lo expuesto, solicito a usted Lic. Nancy Ilbay Directora se autorice a José Fernando Malucín Cañar egresado de la Escuela de Ciencias de la Educación de la Universidad Técnica Particular de Loja, para que se pueda realizar dicha investigación de la institución a su cargo.

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

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

Atentamente,

*MARIA ELVIRA AGUIRRE BURNEO*

Mg. María Elvira Aguirre Burneo.

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



**Anexo # 2: Cuestionario para Niños de 6 a 9 años****Cuestionario 1º - 4º Primaria****1. ¿A qué curso vas?**

- 2º de Educación Básica.de E
- 3º de Educación Básica
- 4º de Educación Básica
- 5º de Educación Básica.

**2. ¿Cuántos años tienes?**

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

**3. Sexo**

- Masculino
- Femenino

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

- Mi padre
- Mi madre
- Un hermano o hermana
- 2 hermanos o/y hermanas
- 3 hermanos o/y hermanas
- 4 hermanos o/y hermanas

- 5 hermanos o/y hermanas o más
- Mi abuelo o/y abuela
- Otras personas

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

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

**6. ¿Tienes ordenador en casa?**

- No (pasa a la pregunta 9)
- Sí

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

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

**8. ¿Hay conexión a Internet en tu casa?**

- No
- Sí

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

- No (pasa a la pregunta 13)
- Sí

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

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

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

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

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

- Solo
- Con amigos y/o amigas
- Con hermanos y/o hermanas

- Con mi padre
- Con mi madre
- Con otros familiares (primos, tíos, etc.)
- Con un profesor o profesora

**13. ¿Utilizas algún teléfono celular?**

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

**14. ¿Cómo conseguiste el teléfono móvil?**

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

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

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

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

- Con mi madre
- Con mi padre
- Con mis hermanos y/o hermanas

- Con otros familiares (primos, tíos, abuelos, etc.)
- Con los amigos y/o amigas

**17. ¿Juegas con videojuegos o juegos de ordenador?**

- No (pasa a la pregunta 21)

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



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

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

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

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

- Internet
- Televisión
- No lo sé

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

- Internet
- Teléfono móvil
- No lo sé

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

- Videojuegos
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Televisión
- No lo sé

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

- Teléfono móvil
- Videojuegos
- No lo sé

**Anexo # 3: CUESTIONARIO PARA NIÑOS Y JÓVENES de 10 a 18 años.****CUESTIONARIO 5to. DE PRIMARIA EN ADELANTE (10-18 años)****1. ¿En qué curso estás?**

1. 6to. De Educación Básica
2. 7mo. De Educación Básica
3. 8vo. De Educación Básica
4. 9no. de Educación Básica
5. 10mo. De Educación Básica
6. 1ero. De Bachillerato
7. 2do. De Bachillerato
8. 1ro. De formación profesional de grado medio
9. 2do. De formación profesional de grado medio

**2. ¿Cuántos años tienes?**

1. 11 años
2. 12 años
3. 13 años
4. 14 años
5. 15 años
6. 16 años
7. 17 años
8. 18 años o más

**3. Sexo**

1. Masculino
2. Femenino

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

1. Mi padre
2. Mi madre
3. Un hermano/a
4. 2 Hermanos/as
5. 3 Hermanos/as
6. 4 Hermanos/as
7. 5 Hermanos/as o más

8. Mi abuelo/a
9. Otras personas

**5. ¿Cuál es la profesión de tu padre?**

1. Está desempleado
2. Es jubilado
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, es albañil, obrero, carpintero, agricultor, mecánico, mozo, personal de seguridad, etcétera)
5. Realiza un trabajo técnico (maestro, ingeniero técnico, bancario, etcétera)
6. Realiza un trabajo de grado universitario (médico, abogado, arquitecto, ingeniero, dentista, etcétera)
7. No lo sé/otro

**6. ¿Cuál es la profesión de tu madre?**

1. Está desempleada
2. Es jubilada
3. Trabaja en el hogar
4. Desempeña un oficio (trabaja en una fábrica, en mantenimiento, carpintera, agricultora, mecánica, personal de seguridad, etcétera.)
5. realiza un trabajo técnico (técnico en computación, secretaria, diseñadora, fotógrafa, chef de cocina, cajera de banco, enfermera, comercial, militar, etc.)
6. Realiza un trabajo de nivel universitario (abogada, arquitecta, ingeniera, dentista, farmacéutica, profesora, psicóloga, médico, etc.)
7. No lo sé/otro

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

1. Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
2. navegar, jugar, ver la tele con mi familia
3. Leer, estudiar, irme a dormir
4. Hablar con mi familia

**8. ¿Qué lees?**

1. Nada
2. Sólo las lecturas obligatorias del colegio
3. Otras lecturas: libros, revistas o comics

**9. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea entre semana?**

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

**10. ¿Cuántas horas al día estudias o haces la tarea los fines de semana?**

1. Nada
2. 30 minutos
3. Entre 30 minutos y una hora
4. Entre una y dos horas
5. Entre dos y tres horas
6. Más de tres horas

**12. ¿Tienes algún tipo de ayuda a la hora de hacer la tarea?**

1. No (pasa a la pregunta 13)
2. Si

**13. ¿Qué ayudas recibes a la hora de hacer la tarea? (es posible mas de una respuesta)**

1. Voy a una academia
2. Tengo un profesor particular
3. Me ayudan mis hermanos/as
4. Me ayuda mi padre
5. Me ayuda mi madre

**14 Cuando haces la tarea en casa ¿en qué lugar la haces habitualmente?**

1. En mi habitación
2. En la habitación de un hermano/a
3. En una sala de estudio
4. En la sala de estar
5. En la cocina

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

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

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

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

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

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

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

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

**19. ¿Tienes ordenador en casa?**

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

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

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

1. No (pase a la pregunta 22)

2. Si

**22. ¿Tienes instalado algún sistema de protección cuando navegas por internet en casa (antivirus,**

filtro de contenidos)? (Es posible más de una respuesta)

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

**23. Tengas o no internet en casa ¿sueles utilizarlo?**

1. No (pasa a la pregunta 51)
2. Si

**24. De lunes a viernes ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

1. Menos de una hora
2. Entre una y dos horas
3. Más de dos horas
4. Nada
5. No lo sé

**25. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo utilizas diariamente internet?**

1. Entre una y dos horas
2. Más de dos horas
3. Nada
4. No lo sé

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

1. En mi casa
2. En el colegio
3. En un ciber
4. En un lugar público (biblioteca, centros de actividades, etc.)
5. En casa de un amigo
6. En casa de un familiar

**27. La mayoría de las veces que utilizas internet sueles estar... (Es posible más de una respuesta)**

1. Sólo
2. Con amigos
3. Con hermanos
4. Con mi padre

5. Con mi madre
6. Con mi novio/a
7. Con un profesor/a

**28. ¿Quién te ha enseñado a manejar internet? (es posible más de una respuesta)**

1. Nadie, he aprendido yo solo
2. Algún hermano/a
3. Mi novio/a
4. Algún amigo
5. Mi padre
6. Mi madre
7. Algún profesor/a del colegio

**29. ¿A qué le has quitado tiempo desde utilizas internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Videojuegos
8. Hablar por teléfono
9. A nada

**30. ¿Para qué sueles usar internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Para visitar páginas web
2. Envío de SMS
3. Compartir videos, fotos. Presentaciones, etcétera (Youtube, Flickr, SlideShare, Scribd)
4. Para usar el correo electrónica (e-mail)
5. Televisión digital
6. Radio digital
7. Para usar programas (Word, Excel)
8. Para descargar música, películas o programas
9. Comprar o vender (Ebay, Segundamano.es, etcétera)
10. Foros o listas de correo



11. Blogs
12. Fotologs
13. Hablar por teléfono (tipo Skype o MSM)

**31. Cuando visitas páginas web, ¿cuáles de los siguientes contenidos acostumbras a consultar?**

(Es posible más de una respuesta)

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos

**32. ¿Te sueles comunicar por alguno de estos medios a través de internet?**

1. Con chat
  2. Con Messenger
  3. Con las dos anteriores
  4. Con ninguna de las anteriores (pasa a la pregunta 36)
33. Mientras chateas o estás en el Messenger...

1. Siempre me muestro como soy
2. A veces finjo ser otra persona
3. Siempre finjo ser otra persona

**34. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿usas webcam?**

1. Nunca
2. A veces
3. Siempre

**35. Mientras chateas o estás en el Messenger ¿con quién sueles hablar? (es posible más de una respuesta)**

1. Con mis amigos
2. Con mi familia

3. Con amigos virtuales

**36. ¿Has conocido en persona a alguno de tus amigos virtuales?**

1. No tengo ninguno

2. Tengo, pero no los conozco

3. Tengo y he conocido alguno

**37. ¿Sueles usar internet para jugar en red?**

1. No (pase a la pregunta 39)

2. Si

**38. ¿A qué tipo de juegos en red has jugado últimamente? (es posible más de una respuesta)**

1. Juegos de comunidad virtual (The Sims, etcétera)

2. Juegos de carreras (Need for Speed, Death Race, Shangay Street Racer, etcétera)

3. Juegos de estrategias y batalla (Teeken, Counter Strike, etcétera)

4. Juegos de Deporte (FIFA 2008, etcétera)

5. Juegos de mesa y cartas (póquer, parchís, Trivial, Pictionary, etcétera)

6. Casinos (Casino Mónaco, Casino Tropez)

7. Juegos de rol (Virtual Galaxy, Guild Wars, Solaris, etcétera)

8. A ninguno

**39. ¿Si utilizas los juegos en red donde puedes jugar con otras personas a través del Internet**

¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta)

1. Juego en red con mi grupo de amigos

2. Jugar en red te permite hacer amigos

3. No estoy de acuerdo con ninguna

**40. ¿Sueles utilizar redes sociales, (Tuenti, Facebook, etcétera)?**

1. No (pase a la pregunta 41)

2. Si

**41. ¿Puedes indicarnos qué redes sociales sueles utilizar? (Es posible más de una respuesta)**

1. Facebook

2. Orkut

3. Hi5

4. Tuenti

5. MySpace
6. WindowsLiveSpace
7. LinkedIn
8. Sonico
9. Otras redes sociales

**42. ¿Has hecho alguna página web o algún blog?**

1. No (pasar a la pregunta 44)
2. Si

**43. ¿Con qué contenido? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Deportes
2. Software e informática
3. Programación de televisión
4. Noticias
5. Educativos
6. Culturales
7. Juegos
8. Música
9. Humor
10. Concursos
11. Adultos
12. Historia personal

**44. ¿Qué es lo que te parece más útil de tener una web o blog propia? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Expresar mi opinión
2. Compartir información con conocidos
3. Darme a conocer y hacer amigos
4. Escribir sobre lo que me gusta
5. Me sirve de desahogo
6. Ser útil para otros interesados en el tema
7. Poder contar a todo el mundo lo que no puedes contar en persona

**45. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes situaciones? (Es posible mas de una respuesta)**

1. Me pongo nervioso o me enfado cuando no puedo o no me dejan navegar
2. Creo que puedo poner cualquier foto/video mía en internet

3. Creo que puedo poner cualquier foto/video de mis amigos o familiares en internet
4. No hay ningún problema porque desconocidos sepan sobre mis aficiones o vida personal
5. No me importa agregar a desconocidos a mi Messenger
6. Es divertido hablar con desconocidos a través de internet
7. He utilizado internet para perjudicar a alguien (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
8. Alguien me ha perjudicado a través de internet (envío de fotos, videos, comentarios, etc.)
9. No estoy de acuerdo con ninguna

**46. ¿Discutes con tus padres por el uso de internet?**

**1. No (pase a la pregunta 47)**

2. Si

**47. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que paso conectado/a
2. Por el momento del día en que me conecto
3. Por lo que hago mientras estoy conectado/a

**48. ¿Te premian o te castigan con el uso de internet?**

1. No

2. Si

**49. ¿Qué hacen tus padres mientras estás conectado/a a internet? (Es posible más de una respuesta)**

1. Me preguntan qué hago
2. Echan un vistazo
3. Me ayudan, se sientan conmigo
4. Están en la misma habitación
5. Comprueban después por dónde he navegado
6. Miran mi correo electrónico
7. Hacemos algo juntos: compras, organizar viajes, escribir a la familia, etc.
8. Me recomienda sitios para navegar o cómo acceder a Internet
9. No hace nada

**50. Cuando navegas por Internet, según tus padres, ¿qué cosa no puedes hacer?(Es posible más de una respuesta) Señala qué cosas te prohíben tus padres.**

1. Comprar algo
2. Chatear o usar el Messenger
3. Dar información personal
4. Suscribirme en algún boletín o lista de correo
5. Acceder a una red social (tipo Facebook) o a una comunidad virtual (tipo Habbo)
6. Descargar archivos (programas, música, películas, etc.)
7. Ver vídeos o fotos
8. Colgar videos o fotos
9. Enviar mensajes a teléfonos móviles
10. Enviar correos electrónicos
11. Jugar
12. No me prohíben nada

**51. Cuando utilizas Internet ¿cómo te consideras respecto a la gente que está a tu alrededor (familia, amigos profesores?)**

1. Un principiante
2. Tengo un nivel medio
3. Mi nivel es avanzado
4. Soy todo un experto

**52. Señala cuándo de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet es útil, ahorra tiempo y facilita la comunicación”**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**53. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que alguien seenganche”**

1. Nada
2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**54. Señala cuánto de acuerdo estás con la siguiente frase: “Internet puede hacer que me aisle de mis amigos y familiares”.**

1. Nada

2. Poco
3. Bastante
4. Mucho

**55. ¿Tienes móvil propio?**

**1. No (pasa a la pregunta 70?)**

2. Sí
3. No, pero uso el de otras personas.

**56. ¿A qué edad tuviste tu primer teléfono móvil?**

1. A los 8 años o menos
2. A los 9 años
3. A los 10 años
4. A los 11 años
5. A los 12 años
6. A los 13 años
7. A los 14 años
8. A los 15 años
9. Con más de 15 años

**57. ¿Cómo conseguiste tu primer teléfono móvil?**

1. Me lo compraron mis padres sin pedirlo
2. Me lo compraron mis padres porque se lo pedí
3. Me los compraron otros familiares
4. Me lo compré yo mismo
5. Fue un regalo de cumpleaños, Navidad, comunión...
6. Lo heredé de otra persona

**58. ¿Qué tipo de teléfono tienes actualmente?**

1. Comprado nuevo
2. De segunda mano

**59. ¿Quién paga habitualmente el gasto del móvil?**

1. Yo mismo
2. Mis padres
3. Otros

**60. ¿Qué tipo de medio de pago tienes para el teléfono?**

1. Es de tarjeta
2. Es de contrato

3. No lo sé

**61. ¿Sabes cuánto gastas mensualmente en el teléfono móvil?**

1. No lo sé

2. 5 dólares o menos

3. Entre 5 a 10 dólares

4. Entre 10 y 20 dólares

5. Entre 20 y 30 dólares

6. Más de 30 dólares

**62. El móvil te sirve principalmente para... (es posible más de una respuesta)**

1. Hablar

2. Enviar mensajes

3. Chatear

4. Navegar por Internet

5. Jugar

6. Como reloj o como despertador

7. Ver fotos y /o vídeos

8. Hacer fotos

9. Grabar vídeos

10. Como agenda

11. Como calculadora

12. Escuchar música o la radio

13. Ver la televisión

14. Descargar (fotos, juegos, fondos, tonos, etc.)

**63. ¿Con qué personas sueles comunicarte más con el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Con mi padre

2. Con mi madre

3. Con mis hermanos/as

4. Con mis familiares

5. Con mis amigos/as

6. Con mi novio/a

64. Si me quedara dos semanas sin móvil...

1. Mi vida cambiaría a mejor

2. Mi vida cambiaría a peor

3. No pasaría nada

**65. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces del móvil?**

**1. No (pasa a la pregunta 66)**

2. Sí

66. ¿Por qué motivos? (es posible más de una respuesta)

1. Por el tiempo que lo uso

2. Por el momento del día en que lo uso

3. Por el gasto que hago

67. ¿Te castigan o premian con el uso del móvil?

1. No

2. Sí

**68. ¿En cuál de estas situaciones apagas el móvil? (es posible más de una respuesta).**

1. Cuando estoy en clase

2. Cuando estoy estudiando

3. Cuando estoy con la familia, comiendo, viendo la Tele, etcétera.

4. Cuando estoy durmiendo

5. No lo apago nunca

**69. ¿Sueles recibir mensajes o llamadas de noche cuando ya estás en la cama?**

1. Nunca

2. Algunos días

3. Casi todos los días

4. Todos los días

**70. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases? (es posible más de una respuesta)**

1. He utilizado el móvil para enviar mensajes, fotos o vídeos ofensivos contra alguien

2. Alguna vez me han perjudicado con un mensaje, foto o vídeo a través del teléfono móvil.

3. Conozco a alguna persona que está enganchando al móvil.

4. He recibido mensajes obscenos o de personas desconocidas.

5. No estoy de acuerdo con ninguna

71. Habitualmente ¿sueles jugar con videojuegos o juegos de ordenador?

1. No (pasa a la pregunta 100)

2. Si



**72. De la siguiente lista, selecciona la consola que tengas (Es posible más de una respuesta).**

**1. PlayStation 2**

2. PlayStation 3

3. Xbox 360

4. Wii

5. PSP

6. Nintendo DS

7. Game Boy

8. No tengo ninguna

**73. ¿Juegas con la Playstation 2?**

1. No (pasa a la pregunta 74)

2. Sí

**74. PlayStation 2 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2008

2. Fifa 08

3. Need of speed: Pro Street

4. Pro Evolution Soccer 2009

5. Fifa 09

6. Grand Theft Auto: San Andreas Platinum

7. God of War II Platinum

8. Los Simpson: el videojuego

9. Singstar: canciones Disney

10. Ninguno

**75. ¿Juegas con la Playstation 3?**

1. No (pasa a la pregunta 76)

2. Si

**76. PlayStation 3 ¿Tienes alguno de estos juegos? (es posibles más de una respuesta).**

1. Pro Evolution Soccer 2009

2. Call of Duty: Modern Warfare

3. Beijing 2008: juegos olímpicos

4. FIFA 09

5. Assasins Creed
6. Grand turismo 5 prologue
7. Prince of Persia
8. Metal gear solid 4: guns of the patriots
9. Pro Evolution Soccer 2008
10. Grand Theft Auto IV
11. Fifa 08
12. Ninguno

**77. ¿Juegas con la XBox 3600?**

1. No (pasa a la pregunta 78)
2. Si

**78. XBox 360: ¿Tienes alguno de estos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Grand Theft Auto IV
2. Gears of war classics
3. Halo 3
4. Pro Evolution Soccer 2009
5. FIFA 08
6. Call of duty: modern warfare
7. Assasin's creed
8. Lost Odyssey
9. Soul Calibur IV
10. Ninja Gaiden II
11. Ninguno

**79. ¿Juegas con Nintendo Wii?**

1. No (pasa a la pregunta 80)
2. Si

**80. .Nintendo Wii: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Wii Paly
2. Mario Kart
3. Wii Fit
4. Super Mario galaxy
5. Super smash bros brawl

6. Mario y Snic en los juegos Olímpicos.
7. Big Brain academy
8. Triiviial
9. Link's crossbow training + Wii Zapper
10. Mario Party 8
11. Ninguno

81. ¿Juegas con la PSP?

1. No (pasa a la pregunta 82)
2. Si

**82. PSP: ¿Tienes algunos de estos juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Pro evolution Soccer 2008
2. FIFA 08
3. Grand Theft Auto: Vice City Stories Platinum
4. Tekken: Dark Resurrection Platinum
5. WWE Smackdown! vs Raw 2008
6. Final Fantasy VII: Crisis Core
7. FIFA 09
8. Los Simpsons – el videojuego
9. God of war: Chains of Olympus
10. Buzz! Concurso de bolsillo
11. Ninguno

**83. ¿Juegas con la Nintendo DS?**

1. No (pasa a la pregunta 84)
2. Si

**84. Nintendo DS: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. New Super Mario Bross
2. Cocina conmigo
3. Magia en acción
4. 42 juegos de siempre
5. Brain Training del Dr. Kawashima
6. Mario y Sónico en los juegos Olímpicos
7. Mario Kart DS
8. Más Brain Training

9. Guitar Hero: On Tour
10. Imagina ser mamá
11. Ninguno

**85. ¿Juegas con los Gameboy?**

1. No (pasa a la pregunta 86)
2. Si

**86. Game Boy: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Super Mario Bros
2. Boktai: The Sun Is Your Hand
3. PoKémon Yellow
4. Final Fantasy Tactics Advance
5. Legend of Zelda: DX
6. Mario Tennis
7. Dragon Ball Z
8. Asterix y Obelix
9. Los Sims toman la calle
10. Pokémon Esmeralda
11. Ninguno

**87. ¿Juegas con el ordenador?**

1. No (pasa a la pregunta 88)
2. Si

**88. Ordenador: ¿Tienes alguno de estos Juegos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Los Sims 2 y sus hobbies
2. Los Sims megaluxe
3. World of Warcraft
4. World of Warcraft - the Burning Crusade
5. Los Sims: cocina baña-accesorios
6. Call of Duty: Modern Warfare
7. Activa tu mente
8. Sacred 2: Fallen Angel
9. Brain Trainer 2
10. World of Warcraft- Battle Chest

11. Ninguno

**89. De lunes a viernes ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo se
5. Nada

**90. El sábado o el domingo ¿Cuánto tiempo utilizas diariamente los videojuegos?**

1. Menos de una hora
2. Entre una hora y dos
3. Más de dos horas
4. No lo sé
5. Nada

**91. ¿Tienes juegos pirateados?**

1. No, Ninguno (pasa a la pregunta 92)

1. Sí, tengo alguno

2. Si, casi todos los que tengo

**92. ¿Cómo los consigues? (Es posible más de una respuesta)**

1. Descargándolos de internet
2. Los grabo de un amigo
3. Los compro en una tienda o en la calle

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

1. Juego solo
2. Con mi madre
3. Con mi padre
4. Con mis hermanos/as
5. Con los amigos/as

**94. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de los videojuegos?**

1. No (pasa a la pregunta 95)

2. Sí

**95. ¿Por qué motivos (Es posible más de una respuesta?)**

1. Por el tiempo que paso jugando
2. Por el momento en el que juego
3. Por el tipo de juegos

**96. ¿Te premian o te castigan con los videos juegos?**

1. No
2. Si

**97. ¿Sabes tus papas de qué van los video juegos con los que juegas?**

1. No
2. Si
3. No lo sé

**98. Si tus padres supieran de qué van los videojuegos con los que juegas ¿Te dejarían jugar con ellos?**

1. Si con todos
2. Con algunos sí, con otros no
3. No me dejarían jugar con casi ninguno

**99. ¿A que le has quitado tiempo por usar los videos juegos? (Es posible más de una respuesta).**

1. Familia
2. Amigos/as
3. Estudios
4. Deporte
5. Lectura
6. Televisión
7. Hablar por teléfono
8. A nada

**100. ¿Estás de acuerdo con algunas de las siguientes frases? (Es posible más de una respuesta).**

1. Estoy enganchado/a algún juego, o conozco a alguna persona que, en cuanto llega a casa, no para de jugar.
2. Los videos juegos pueden volverme violento. Es mucho más divertido jugar acompañado/a que solo/a
3. Los videos juegos me permiten hacer cosas que no puedo hacer en la vida real
4. No estoy de acuerdo con ninguna.

**101. ¿Cuántos televisores que funciones hay en tu casa?**

1. Ninguno (pasa a la pregunta 115)
2. 1

3. 2

4. 3

5. Más de tres 3

**102. ¿Dónde está el televisor o televisores en tu casa? (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación

2. En la habitación de un hermano/a.

3. En la habitación de mis padres

4. En la sala de estar

5. En la cocina

6. En un cuarto de juegos

**103. .De lunes a viernes ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

**1. Menos de una hora**

2. Entre una hora y dos

3. Más de dos horas

4. No lo se

5. Nada

**104. El sábado o el domingo ¿cuánto tiempo ves diariamente la televisión en casa?**

1. Menos de una hora

2. Entre una hora y dos

3. Más de dos horas

4. No lo sé

5. Nada

**105. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?... (Es posible más de una respuesta).**

1. En mi habitación

2. En la habitación de un hermano/a.

3. En la habitación de mis padres

4. En la sala de estar

5. En la cocina

6. En un cuarto de juegos

**106. ¿Cuando ves la tele sueles hacerlo?..... (Es posible más de una respuesta).**

1. Solo

2. Con mi padre

3. Con mi madre
4. Con algún hermano/a
5. Con otro familiar
6. Con un amigo/a

**107. ¿Realizas alguna de estas actividades mientras ves la tele?(Es posible más de una respuesta).**

1. Estudiar o hacer la tarea del colegio
2. Comer
3. Navegar por internet
4. Hablar por teléfono
5. Leer
6. Dormir
7. Charlar con mi familia
8. Jugar

**108. ¿Discutes con tus padres por el uso que haces de la TV?**

**1. No (Pasa a la pregunta 109)**

2. Si

**109. ¿Por qué motivos? (Es posible más de una respuesta)**

1. Por el tiempo que paso viendo la tele
2. Por el momento del día en el veo la tele.
3. Por los programas que veo

110. ¿Te castigan o premian con la tele?

1. No

2. Si

**111. Cuando ves la televisión en familia ¿quién decide qué programa mirar?**

1. Yo mismo
2. Mis hermanos/as
3. Mi padre
4. Mi madre
5. Entre todos, lo negociamos

**112. ¿Qué tipo de contenidos de televisión prefieres? (Es posible más de una respuesta)**

1. Películas
2. Dibujos animados



3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality shows (Gran hermano, Supervivientes, Operación Triunfo, etcétera.)

**113. ¿Hay algún programa que tus padres no te dejen ver?**

1. Me dejan ver todos los programas (Pasar a la pregunta 114)
2. Si hay programas que no me dejan ver

**114. ¿De qué tipo? (Es posible más de una respuesta)**

1. Películas
2. Dibujos animados
3. Deportes
4. Series
5. Concursos
6. Documentales
7. Noticias
8. Programas del corazón
9. Reality Shows

**115. ¿Estás de acuerdo con alguna de las siguientes frases?(Es posible más de una respuesta)**

1. Veo más tele de la que debería
2. Me gusta ver la tele acompañado/a que solo/a
3. Alguna vez he visto programas que mis padres no me dejan ver
4. Me aburre la televisión
5. Elijo el programa antes de encender la televisión
6. Me encanta hacer zapping
7. Suelo enviar SMS para votar en concursos
8. Suelo enviar SMS a la TV para que aparezcan en pantalla.
9. Lo primero que hago al llegar a la casa es encender la televisión
10. No estoy de acuerdo con ninguna.

**116. ¿De la siguiente lista de cosas selecciona todas aquellas que tengas en casa?**

1. Ordenador portátil
2. Impresora
3. Scanner
4. Webcam
5. USB o disco duro externo
6. Mp3/ Mp4/iPod
7. Cámara de fotos digital
8. Cámara de video digital
9. Televisión de pago (Digital o por cable Digital Plus, ONO, Imagenio, etc.)
10. Equipo de música
11. Teléfono fijo
12. DVD
13. Disco duro multimedia (para bajar películas y verlas en la televisión)
14. Ninguna de estas tengo otras.

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

1. Paga semanal
2. Cuando necesito algo pido y me dan
3. En tu cumpleaños, fiestas, Navidad o días especiales.
4. Hago algún trabajo en casa.
5. Hago algún trabajo fuera de casa
6. No me dan dinero

**118. ¿Con cuál de estas frases estás de acuerdo?**

1. Tengo más dinero del que necesito
2. Tengo el dinero suficiente para mis necesidades
3. Tengo menos dinero del que necesito

**119. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet
2. Televisión
3. No lo se

**120. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet

2. Teléfono móvil

3. No lo se

**121. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Internet

2. Video juegos

3. No lo se

**122. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Video juegos

2. Televisión

3. No lo se

**123. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil

2. Televisión

3. No lo se

**124. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil

2. Mp3/ Mp4/ iPod

3. No lo se

**125. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Teléfono móvil

2. Video juegos

3. No lo se

**126. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

1. Wii

2. PlayStation 3

3. No lo se

**127. De cada pareja de cosas que te presentamos a continuación ¿qué te gusta más?**

**Anexo # 4: Cuestionario dirigido a niños y adolescentes, elaborado por el ILFAM**  
**Cuestionario sobre familia**

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

**Dirigido a estudiantes:** jóvenes de 10 a 18 años.

**Instrucciones:**

- Ponga una (x) en los paréntesis en la alternativa seleccionada.
- Lea las instrucciones específicas escritas en preguntas seleccionadas.
- Por favor escriba con letra legible en las preguntas abiertas.

**I. ASPECTOS GENERALES:**

**1.1 Edad:**

II. 10 – 12 años ( ) b. 13 – 15 años ( ) c. 16- 18 años ( )

**1.2 Sexo:** M ( ) F ( )

**1.3 Lugar donde usted vive con su familia:**

1. Provincia.....
2. Cantón.....
3. Ciudad.....
4. Parroquia.....

**1.4 Tipo de institución educativa donde estudia:**

1. Fiscal ( )
2. Fiscomisional ( )
3. Particular laico ( )
4. Particular religiosa ( )
5. Municipal ( )

## II. ASPECTOS FAMILIARES

### II.1 ¿Con quién vives?

1. ( ) Papá 2. ( ) Mamá 3. ( ) Papá y Mamá 4. ( ) Solo en mi casa 5. ( ) Con mi/s\_

### II.2 Según tu opinión ¿cómo está conformada la familia ideal?

1. Padre y madre. ( )  
 2. Padre, madre e hijo. ( )  
 3. Padre e hijo. ( )  
 4. Madre e hijo. ( )  
 5. Otro especifique:.....

### II.3 ¿Cómo valoras tu relación familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando los siguientes valores: 5 excelentes, 4 muy buena, 3 buena, 2 regular y 1 mala

Cuestiones	Categorías:				
	5 Excelente	4 Muy Buena	3 Buena	2 Regular	1 Mala
1. Relación de pareja (padre/madre)					
2. Relación padre e hijos					
3. Relación entre hermanos					
4. Relación madre e hijos					
5. Relación entre hijos y abuelos					
6. Relación con otros familiares					

### II.4 ¿Cómo se emplea el tiempo libre en tu familia?

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1. Ver televisión					
2. Uso del Internet					
3. Actividades deportivas					
4. Paseos familiares					
5. Labores del hogar					
6. Visita a familiares					
7. Labor social					
8. Labor pastoral					
9. Fiestas familiares					

### II.5 ¿Qué factores afectan tu estabilidad familiar?

Coloca una (X) sobre el número de tu respuesta considerando la frecuencia: 5 siempre, 4 casi siempre, 3 muchas veces, 2 pocas veces y 1 nunca.

Cuestiones	CATEGORÍAS				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
<b>A. Factor económico:</b>					
1. Desempleo					
2. Pobreza					
3. Remuneración baja					
<b>B. Factor social:</b>					
1. Inseguridad					
2. Falta de atención en salud y educación.					
3. Problemas comunitarios					
4. Migración					
<b>C. Factor intrafamiliar:</b>					
1. Violencia familiar: (física )					
2. Violencia familiar: (Psicológica)					
3. Alcoholismo					
4. Drogadicción					
5. Infidelidad					
6. Embarazos en la adolescencia					

II.6 De la siguiente lista de valores presentada a continuación señala cuál consideras en orden de importancia deben ser prioritarias en la vivencia familiar.

Cuestiones	Rangos				
	5 Siempre	4 Casi siempre	3 Muchas veces	2 Pocas veces	1 Nunca
1.Responsabilidad					
2.Honestidad					
3.Respeto					
4.Comunicación					
5.Solidaridad					
6.Amor					
7.Fidelidad					
8.Amistad					
9.Autoestima					
10.Alegría					
11.Paciencia					
12.Tolerancia					

**II.7 Respecto al aborto que opinión tienes:**

1. Se lo debe hacer en algunos casos ( )

a. En caso de ser afirmativo. En qué casos serían

1.1 \_\_\_\_\_ 1.2 \_\_\_\_\_

**2. En ningún caso se debe aplicar ( )**

II.8 ¿En qué temas concretos referentes a la familia, te gustaría recibir orientación?

1. Familia y educación en valores ( )

2. Relación padres e hijos ( )

3. Familia y vida ( )

4. Dificultades en la adolescencia ( )

5. Otra específica:.....

## Anexo # 5: Fotos de niños y jóvenes de 10 a 18 años.

- Establecimientos educativos en los cuales se aplicaron las encuestas :

### 5.1 Escuela Fray Jacinto Dávila



Fuente: Escuela Fray Jacinto Dávila

Tomada por: Malucin, Fernando (2012)



Fuente: Escuela Fray Jacinto Dávila

Tomada por: Malucin, Fernando (2012)



## 5.2 Colegio Jorge Icaza



Fuente: Colegio Jorge Icaza

Tomada por: Malucin, Fernando (2012)



Fuente: Colegio Jorge Icaza

Tomada por: Malucin, Fernando (2012)

## 5.3 Unidad Educativa Héroes del Cenepa



Fuente: Unidad Educativa Héroes del Cenepa  
Tomada por: Malucin, Fernando (2012)



Fuente: Unidad Educativa Héroes del Cenepa  
Tomada por: Malucin, Fernando (2012)