



La obra está estructurada en siete capítulos. El primero explica lo referido a la brecha digital. El segundo revela las adicciones tecnológicas. El tercero reseña los traumas asociados al uso inadecuado de los medios tecnológicos. En el cuarto se expone la prevención y riesgos en el uso de las tecnologías de la información. El quinto representa el modelo estadístico aplicado en la tecnología educativa. El sexto alude a la tecnología como factor que afecta a la comunicación en el entorno familiar y concluye con el análisis de variables con opciones múltiples como séptimo capítulo.



Silvia Liliana Tejada Yépez: Ingeniera en Electricidad, Máster en Sistemas de Información Gerencial y Máster en Ciencias de la Educación. Docente titular en la Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas de la Universidad de Guayaquil, Ecuador, posee más de 22 años de experiencia docente con resultados satisfactorios en el desarrollo de los Procesos Sustantivos en la Educación Superior. Autora de publicaciones científicas de alto impacto y tutora de varias tesis de grado y Maestrías.



Lorenzo Jovanny Cevallos Torres: Ingeniero en Estadística-Informática, Máster en Gestión de la Productividad y Calidad (Aplicada a la Estadística de Procesos) y en Modelado Computacional en Ingeniería, cursa la maestría en Estadística Aplicada. Docente investigador con nombramiento de la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Ha tutorado varias tesis de grado y realizado diversas publicaciones en revistas indizadas en sitios de alto impacto (Scopus, Springer), además publicaciones de libros de estadística y simulación de sistemas, aplicados a los procesos de enseñanza aprendizaje.



Ana L. Guamán Tumbaco: Ingeniera en Finanzas y Administración de Empresas, Máster en Ciencias en Currículum e Instrucción con énfasis en ESL en la Universidad Estatal de Kansas, Kansas, Estados Unidos en el año 2015. Docente titular en la Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas de la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Tutora de proyectos relacionados a la Gestión Social del Conocimiento en la Universidad de Guayaquil y autora de publicaciones científicas de alto impacto.



Mauricio Javier Sevilla Ávila: Ingeniero en Comercio Internacional, Magister en Administración de Empresas con mención en Recursos Humanos y Marketing, Consultor Empresarial y Seguridad Integral, Director MSA Consulting Group, Docente de la Facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas de la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Tutor de proyectos relacionados a la Gestión Social del Conocimiento en la Universidad de Guayaquil y autor de publicaciones científicas de alto impacto.



Jorge Luis Zambrano Santana: Ingeniero Comercial, Máster en Contabilidad Internacional, docente del área de contabilidad de la carrera de ingeniería en sistemas computacionales de la facultad de Ciencias Matemáticas y Físicas de la Universidad de Guayaquil, Ecuador. Posee varios artículos regionales y de alto impacto, ha tutorado varias tesis de grado, así como proyectos relacionados con la Gestión Social del Conocimiento.

ISBN: 978-959-7225-67-6



EDACUN

EDITORIAL ACADÉMICA UNIVERSITARIA



METODOLOGÍA PARA EL USO CORRECTO DEL COMPUTADOR Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS



METODOLOGÍA PARA EL USO CORRECTO DEL COMPUTADOR Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Silvia Liliana Tejada Yépez
Lorenzo Jovanny Cevallos Torres
Ana L. Guamán Tumbaco
Mauricio Javier Sevilla Ávila
Jorge Luis Zambrano Santana

EDITORIAL ACADÉMICA
UNIVERSITARIA



UNIVERSIDAD DE LAS TUNAS

METODOLOGÍA PARA EL USO CORRECTO DEL COMPUTADOR Y LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS

Silvia Liliana Tejada Yépez

Lorenzo Jovanny Cevallos Torres

Ana L. Guamán Tumbaco

Mauricio Javier Sevilla Ávila

Jorge Luis Zambrano Santana



Diseño y Edición: MSc. Osmany Nieves Torres. As.
Corrección: Dr. C. Kenia María Velázquez Avila. P.T.
Dirección General: Dr. C. Ernan Santiesteban Naranjo. P.T.

© Silvia Liliana Tejada Yépez
Lorenzo Jovanny Cevallos Torres
Ana L. Guamán Tumbaco
Mauricio Javier Sevilla Ávila
Jorge Luis Zambrano Santana

© Sobre la presente edición
Editorial Académica Universitaria (Edacun)

ISBN: 978-959-7225-67-6
Editorial Académica Universitaria (Edacun)
Universidad de Las Tunas
Ave. Carlos J. Finlay s/n
Código postal: 75100
Las Tunas, 2020



ÍNDICE

CAPÍTULO 1. LA TECNOLOGÍA COMO INCIDENCIA EN LA PROBLEMÁTICA SOCIAL.....	1
INTRODUCCIÓN	1
1. BRECHA DIGITAL	1
1.1 ¿A QUÉ LLAMAMOS BRECHA DIGITAL?	1
1.2 CONSECUENCIAS DE LA BRECHA DIGITAL.....	2
1.3 BRECHA DIGITAL INTERNACIONAL.....	2
1.4 LA BRECHA DIGITAL EN AMÉRICA LATINA.....	2
1.4.1 EL ACCESO A INTERNET DE ESTUDIANTES LATINOAMERICANOS.	3
1.5 LA BRECHA DIGITAL EN EL ECUADOR	3
1.6 LA FAMILIA Y LA TECNOLOGÍA	5
1.6.1 FAMILIA.....	5
1.6.2 SUPERVISIÓN DE LOS PADRES	5
1.6.3 FACTORES O CAUSAS DE DESCUIDO EN ADOLESCENTES.....	6
1.6.4 CONSECUENCIAS DEL DESCUIDO EN ADOLESCENTES	6
1.6.5 LA RECREACIÓN.....	6
1.6.6 UNIÓN FAMILIAR.....	6
1.6.7 LA RECREACIÓN FAMILIAR	7
1.6.8 DINÁMICA FAMILIAR.....	7
1.6.9 ENTENDIENDO A LA FAMILIA A TRAVÉS DE LA DINÁMICA LABORAL	7
1.6.10FACTORES ORGANIZACIONALES CLAVES EN EL EQUILIBRIO TRABAJO- FAMILIA.....	7
1.6.11 CONVIVENCIA.....	7
1.6.12 LA TECNOLOGÍA	8
1.6.13 DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS	8
1.6.14 LA COMUNICACIÓN	8
1.6.15 COMUNICACIÓN FAMILIAR	9
1.6.16 COMO AFECTA EL USO DE DISPOSITIVOS DIGITALES EN LA COMUNICACIÓN FAMILIAR.....	9
1.6.17 TICS EN LA EDUCACIÓN EN ADOLESCENTES.....	9
BIBLIOGRAFÍA.....	11
CAPÍTULO 2. ADICCIONES TECNOLÓGICAS	13
2. ADICCIONES TECNOLÓGICAS	13
2.1 ADICCIÓN A INTERNET Y VIDEOJUEGOS CON DINERO VIRTUAL.	14

2.1.1 ADICCIÓN A INTERNET.	16
2.1.2 ADICCIÓN VIDEOJUEGOS CON DINERO VIRTUAL.....	18
2.2 ADICCIÓN AL TELÉFONO MÓVIL.....	20
2.3 ANÁLISIS DE ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.....	21
2.3.1 PATRONES DE ADICCIONES.....	21
2.3.2 PATRONES DE ADICCIÓN.....	21
2.3.3 RELACIÓN ENTRE NIVELES DE ADICCIÓN A DIFERENTES TECNOLOGÍAS.....	22
2.3.4 INDICADORES DE ADICCIÓN A INTERNET.....	22
2.4 CARACTERÍSTICAS PERSONALES: RELACIÓN DEL USO Y ADICCIONES DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.....	24
2.4.1 ¿QUIÉNES ESTÁN PROPENSOS A LA ADICCIÓN?.....	25
2.4.2 HÁBITOS DE SUEÑO.....	25
2.4.3 SATISFACCIÓN VITAL.....	25
2.4.4 AUTOCONTROL EMOCIONAL.....	25
2.4.5 ANSIEDAD-DEPRESIÓN.....	27
2.4.6 ANGUSTIA.....	27
2.4.7 DEPRESIÓN.....	27
2.4.8 USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS: RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES.....	27
2.5 ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLÓGICAS: RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES.....	29
2.5.1 COHESIÓN FAMILIAR.....	29
2.5.2 ACTIVIDADES FAMILIARES COMPARTIDAS.....	30
2.5.3 CALIDAD DE VIDA APORTADA POR LA RELACIÓN CON LOS IGUALES.....	31
2.5.4 CALIDAD DE VIDA ESCOLAR.....	32
2.5.5 APEGO AL BARRIO DE RESIDENCIA.....	33
2.5.6 ACTIVIDADES PARA JÓVENES EN LA COMUNIDAD.....	34
2.6 FACTORES IMPLICADOS EN EL USO Y ADICCIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.....	35
2.6.1 FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DEL INTERNET.....	36
2.6.2 FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.....	38
2.6.3 FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DEL TELÉFONO MÓVIL.....	40
2.6.4 ANÁLISIS CONJUNTO DE LOS FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.....	42
2.6.5 FACTORES IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A INTERNET Y JUEGOS CON DINERO ELECTRÓNICO.....	43

2.6.6 FACTORES IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS.....	44
2.6.7 FACTORES IMPLICADOS DE RIESGO.....	45
BIBLIOGRAFÍA.....	47
CAPÍTULO 3. ENFERMEDADES PROVOCADAS POR LAS ADICCIONES TECNOLÓGICAS	50
INTRODUCCIÓN	50
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	50
3.1 TRAUMATOLÓGICAS.....	52
3.1.1 EL SÍNDROME DEL TÚNEL CARPIANO	52
3.1.1.1 SÍNTOMAS.....	53
3.1.1.2 CONSEJOS PARA PREVENIR EL SÍNDROME DEL TÚNEL CARPIANO	53
3.1.2 TENDINITIS	54
3.1.2.1 SÍNTOMAS.....	54
3.1.2.2 CAUSAS	54
3.1.2.3 CONSEJOS PARA PREVENIR LA TENDINITIS.....	55
3.1.2.4 TENOSINOVITIS DE QUERVAIN (DEDO EN GATILLO).....	55
3.1.2.5 EJERCICIOS PRÁCTICOS PARA PREVENIR LA TENOSINOVITIS	56
3.1.3 EPICONDILITIS	57
3.1.3.1 CONSEJOS PARA PREVENIR LA ESCONDINITIS.....	57
3.1.4 SÍNDROME DE DOLOR CERVICAL.....	57
3.1.4.1 EJERCICIOS PRÁCTICOS PARA ALIVIAR EL DOLOR DE CERVICAL Y ESPALDA.....	58
3.1.5 SÍNDROME DEL MOUSE	59
3.1.6 SEDENTARISMO	59
3.1.6.1 SOBREPESO Y OBESIDAD	59
3.1.7 ENFERMEDADES QUE AFECTAN LOS SENTIDOS.....	60
3.1.7.1 PROBLEMAS AUDITIVOS.....	60
3.1.7.2 MAL DE MP3.....	61
3.1.7.3 LOS PROBLEMAS DE EQUILIBRIO	61
3.2 OFTALMOLÓGICAS	62
3.2.1 ESTRÉS OCULAR COMPUTACIONAL.....	62
3.2.2 TENSIÓN OCULAR.....	63
3.3 PSICOLÓGICAS.....	65
3.3.1 EL SISTEMA NERVIOSO.....	65

3.3.2 INSOMNIO	67
3.3.2.1 EL INSOMNIO TECNOLÓGICO	67
3.3.2.2 LA TECNOLOGÍA PASIVA Y LA INTERACTIVA.....	67
3.3.3 EL SÍNDROME DE LA LLAMADA IMAGINARIA	68
3.3.4 NOMOFOBIA.....	69
3.3.4.1 SÍNTOMAS DE LA NOMOFOBIA.....	69
3.3.4.2 ¿QUÉ CONDUCTAS ESTÁN ASOCIADAS CON LA NOMOFOBIA?	69
3.3.5 CIBERMAREO	70
3.3.6 DEPRESIÓN DEL FACEBOOK	70
3.3.7 DEPENDENCIA DE INTERNET	71
3.3.8DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA.....	71
3.3.9 CIBERCONDRIA.....	72
3.3.9.1 SÍNTOMAS DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONSECUENCIAS.....	72
3.3.10 EFECTO GOOGLE	73
3.3.10.1 LOS PROS DE GOOGLE.....	73
3.3.10.2 LOS CONTRAS DE GOOGLE	74
3.3.11 VIBRACIÓN FANTASMA.....	74
3.3.12 LUDOPATÍA.....	75
3.3.12.1 EL PELIGRO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA LUDOPATÍA EN ADOLESCENTES	75
RESUMEN.....	76
GLOSARIO.....	77
BIBLIOGRAFÍA	78
CAPÍTULO 4. PREVENCIÓN Y RIESGOS EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN.....	79
INTRODUCCIÓN	79
4. PREVENCIÓN Y RIESGOS EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN.....	79
4.1 VIDEOJUEGOS	79
4.1.2 CONCEPTO	79
4.1.3 PRINCIPALES GÉNEROS DE LOS VIDEOJUEGOS	80
4.1.4 RIESGOS ANTE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS	82
4.1.5 EL CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS	82
4.1.6 PELIGROS DEL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS.....	82
4.1.7 MENORES SIN VIGILANCIA Y FALLOS DEL SISTEMA PEGI	83

4.1.8 FÁCIL ACCESO PARA LOS MENORES	83
4.1.9 PREVENCIÓN ANTE EL USO DE VIDEOJUEGOS	83
4.1.9.1 CONTROLAR EL TIEMPO.....	84
4.1.9.2 BUSCAR MÁS OPCIONES DE ENTRETENIMIENTO	84
4.1.9.3 IDENTIFICAR COMPORTAMIENTOS ADICTIVOS	84
4.1.9.4 CONOCER LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS	84
4.1.9.5 MENOS TECNOLOGÍA Y MÁS VIDA SOCIAL	84
4.2 TELÉFONO	85
4.2.2 CONCEPTO	85
4.2.3 USOS.....	85
4.2.4 RIESGOS	86
4.2.5 PREVENCIÓN	86
4.3 COMPUTADORA.....	87
4.3.1 CONCEPTO	87
4.3.2 USOS.....	88
4.3.3 RIESGOS	88
4.3.4 PREVENCIÓN	89
4.4 REDES SOCIALES	90
4.4.1 ¿QUÉ SON LAS REDES SOCIALES?.....	90
4.4.2 LAS REDES SOCIALES MÁS USADAS EN LATINOAMÉRICA.....	90
4.4.3 CONOCE LAS REDES SOCIALES MÁS USADAS EN LATINOAMÉRICA.....	90
4.4.4 ASPECTOS NEGATIVOS	91
4.4.5 ¿QUÉ ES BULLYING?.....	91
4.4.5.1 HISTORIA DEL BULLYING.....	92
4.4.5.2 TIPOS DE BULLYING	92
4.4.5.3 CONSEJOS PARA FRENAR EL CIBERBULLYING.....	92
4.4.6 ¿QUÉ ES “STALKEAR”?	94
4.4.7 ¿QUÉ ES EL SEXTING?.....	94
4.4.7.1 ¿QUIENES LO PRACTICAN?	95
4.4.7.2 CAUSAS.....	95
4.4.7.3 PELIGRO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES	96
4.4.7.4 PREVENCIÓN.....	96
4.4.7.5 ALGUNOS CONSEJOS PARA EVITARLO	97
4.5 CORREO ELECTRÓNICO.....	97

4.5.1 ¿QUÉ ES UN CORREO ELECTRÓNICO?.....	97
4.5.2 OBJETIVO.....	97
4.5.3 ESTRUCTURA DEL MENSAJE.....	97
4.5.4 FUNCIONAMIENTO.....	98
4.5.5 PRERREQUISITOS.....	98
4.5.6 PASOS PARA ELABORACIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO.....	98
4.5.7 LAS PRINCIPALES CUENTAS DE CORREO ELECTRÓNICO.....	98
4.6 COMPRAS EN LÍNEA.....	99
4.6.1 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE REALIZAR COMPRAS EN LÍNEA.....	100
4.6.2 ¿QUÉ PUEDO COMPRAR ONLINE?.....	100
4.6.3 LAS RECOMENDACIONES DE COMPRAS POR INTERNET.....	100
4.6.4 ¿CÓMO PAGAR MIS COMPRAS EN INTERNET?.....	101
4.6.5 PÁGINAS MÁS RECONOCIDAS PARA REALIZAR COMPRAS EN INTERNET.....	101
4.7 NAVEGADORES DE INTERNET.....	101
4.7.1 BUSCADORES VS NAVEGADORES WEB.....	101
4.7.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS NAVEGADORES.....	102
4.7.3 NAVEGADORES MÁS CONOCIDOS.....	102
4.7.4 NAVEGADORES DE INTERNET MÁS UTILIZADOS.....	103
4.8 SITIO WEB.....	103
4.8.1 EL OBJETIVO DE UN SITIO WEB.....	103
4.8.2 RIESGOS EN LOS SITIOS WEB.....	104
4.8.3 QUE NO HACER EN SITIOS WEB.....	104
4.8.4 TIPOS DE RIESGOS EN SITIOS WEB.....	104
4.8.5 ALGUNOS PELIGROS EN SITIOS WEB.....	105
4.8.5.1 ROBO DE IDENTIDAD.....	105
4.8.5.2 INFORMACIÓN NOCIVA.....	105
4.8.5.3 PIRATERÍA.....	105
4.8.5.4 PORNOGRAFÍA.....	105
4.8.5.5 SEXTING.....	105
4.8.5.6 ANUNCIOS FALSOS.....	106
4.8.5.7 PÉRDIDA DE TIEMPO.....	106
4.8.5.8 HACKEO.....	106
4.8.5.9 ADICCIÓN.....	106
4.8.6 AMENAZAS MÁS COMUNES CONTRA LOS SITIOS WEB.....	106

4.8.6.1 SPAM	106
4.8.6.2 BOTS Y ZOMBIES.....	106
4.8.6.3 PHISHING	106
4.8.6.4 VIRUS.....	107
4.8.7 CÓMO PROTEGERNOS DE ESTAS AMENAZAS	107
4.8.8 HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL PARA SITIOS WEB.....	107
4.8.8.1 PARA QUE SIRVEN LAS HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL	107
4.8.8.2 GOOGLE FAMILY LINK	107
4.8.8.3 EL CONTROL PARENTAL DE GOOGLE CRECE PARA LLEGAR A LOS ADOLESCENTES.....	108
4.8.8.4 PARENTAL CLICK.....	108
4.8.8.5 K9 WEB PROTECTION.....	109
4.8.9 TICS PARA NAVEGAR SEGUROS EN SITIOS WEB.....	109
4.8.10 RECOMENDACIONES PARA LA SEGURIDAD DE SUS HIJOS	109
4.9 TIPS DE SEGURIDAD PARA WHATSAPP.....	110
4.9.1 CIFRADO DE EXTREMO A EXTREMO.....	110
4.9.2 PRIVACIDAD DE INFORMACIÓN PERSONAL.....	111
4.9.3 ESTADOS.....	113
4.9.4 DESBLOQUEO CON HUELLA DACTILAR	114
4.9.5 BLOQUEAR CONTACTOS	115
4.9.6 VERIFICACIÓN EN DOS PASOS	116
4.10 TIPS DE SEGURIDAD PARA FACEBOOK.....	117
4.10.1 BLOQUEAR USUARIOS.....	117
4.10.2 PRIVACIDAD DE ACTIVIDAD	119
4.10.3 DESACTIVAR EL CHAT SÓLO PARA ALGUNAS PERSONAS.....	120
4.10.4 SEGURIDAD DE INICIO DE SESIÓN	122
4.11 TIPS DE SEGURIDAD EN PLAY STORE	124
4.11.1 CONTROL PARENTAL	124
RESUMEN.....	126
BIBLIOGRAFÍA.....	127
CAPÍTULO 5. MODELO ESTADÍSTICO APLICADO EN LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	128
INTRODUCCIÓN	128
5. MODELO ESTADÍSTICO APLICADO EN LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA.....	128
5.1 ESTADÍSTICA.....	128
5.2 POBLACIÓN OBJETIVO.....	129

5.3 MUESTRA	129
5.4 MUESTREO	130
5.5 DETERMINACIÓN DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA.....	131
5.6 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	131
5.7. VARIABLES CUALITATIVAS	131
5.8 VARIABLES CUANTITATIVAS	132
5.9 ESTIMADORES	133
5.10 TABLA DE FRECUENCIAS.....	133
5.11 FÓRMULAS GENERALES PARA FORMAR DISTRIBUCIONES DE FRECUENCIA PARA DATOS AGRUPADOS EN INTERVALOS.....	135
5.12 DIAGRAMA DE BARRAS.....	136
5.13 HISTOGRAMA DE FRECUENCIAS	136
5.14 POLÍGONO DE FRECUENCIAS.....	137
5.15 OJIVA.....	138
5.16 MEDIA ARITMÉTICA (\bar{X})	138
5.17 MEDIANA (X^{\checkmark}).....	140
5.18 MODA (MO).....	141
5.19 VARIANZA (S^2).....	141
5.21 COEFICIENTE DE VARIACIÓN (CV)	144
5.22 RANGO (R).....	144
5.23 CUARTILES (QI).....	145
5.24 DECILES (DI).....	147
5.25 PERCENTILES (PI).....	148
5.26 DIAGRAMA DE CAJAS	149
5.27 COEFICIENTE DE ASIMETRÍA (AS).....	151
5.28 CURTOSIS (CR).....	154
5.29 TABLAS DE CONTINGENCIA.....	156
5.29.1 COEFICIENTE DE CONTINGENCIA.....	157
5.30 COEFICIENTE CHI-CUADRADO.....	157
5.31 REGRESIÓN LINEAL.....	158
5.32 REGRESIÓN LOGÍSTICA.....	160
REFERENCIAS.....	161
CAPÍTULO 6. ESTUDIO SOBRE LOS FACTORES QUE INCIDEN EN EL USO INCORRECTO DE LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS MEDIANTE UN ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO	164
RESUMEN.....	164

INTRODUCCIÓN	164
6.1 LA TECNOLOGÍA DIGITAL COMO FACTOR QUE AFECTA A LA COMUNICACIÓN EN EL ENTORNO FAMILIAR. CASO DE ESTUDIO: UNIDAD EDUCATIVA “ENRIQUE GIL GILBERT”	165
6.1.1 DISEÑO DEL CUESTIONARIO	165
6.1.2 DESCRIPCIÓN Y CODIFICACIÓN DE VARIABLES	170
6.1.2.1 PREGUNTAS BÁSICAS DEL ENTREVISTADO	170
6.1.2.2. PREGUNTAS ESPECÍFICAS AL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN	172
6.1.2.3 PREGUNTAS SOBRE EL ACCESO Y USO DE LA TECNOLOGÍA.....	174
6.1.2.4 PREGUNTAS SOBRE EL ACCESO Y USO DEL INTERNET	179
6.1.3 ANÁLISIS ESTADÍSTICO UNIVARIADO DE VARIABLES CUANTITATIVAS.....	182
6.1.3.1 VARIABLE EDAD DEL ENCUESTADO	182
6.1.3.2 VARIABLE: NÚMERO DE MIEMBROS DE SU FAMILIA CON QUIEN VIVE	183
6.1.4 ANÁLISIS ESTADÍSTICO BIVARIADO DE VARIABLES CUALITATIVAS	185
6.1.4.1 ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS.....	185
6.1.4.2 TABLAS DE CONTINGENCIA	185
6.2 ANÁLISIS DE TABLAS DE CONTINGENCIA DE LAS VARIABLES: NIVEL DE ESTUDIO DEL PADRE VERSUS LA TECNOLOGÍA PRESENTE EN LA ACTIVIDAD DE RECREACIÓN.	185
6.2.1 ANÁLISIS PREGUNTA HORAS AL DÍA UTILIZA EL CELULAR DENTRO DE SU HOGAR VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO.....	186
6.2.2 ANÁLISIS PREGUNTA EFECTO DE NO USAR EL CELULAR TODO EL DÍA VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO.....	187
6.2.3 ANÁLISIS PREGUNTA FALTA DE AFECTO VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO.	188
6.2.4 ANÁLISIS PREGUNTA USO FRECUENTE QUE LE DA A UNA PC VS PREGUNTA NIVEL DE ESTUDIO DE PADRE.....	189
6.2.5 ANÁLISIS PREGUNTA HORAS FRECUENCIA DEL USO DEL INTERNET VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO.....	189
6.2.6 ANÁLISIS PREGUNTA TIPO_ACTV_INTERNET VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO.....	190
REFERENCIAS.....	191
CAPÍTULO 7. FACTORES QUE INCIDEN EN LA COMUNICACIÓN ENTRE PADRES E HIJOS DEBIDO AL USO INCORRECTO DE LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS, UN ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE RESPUESTAS MÚLTIPLES.....	194
RESUMEN.....	194
INTRODUCCIÓN	194
7.1 ANALISIS DE VARIABLES CON OPCIONES MÚLTIPLES	195
7.1.1 CODIFICACIÓN DE LAS RESPUESTAS MÚLTIPLES	195
7.1.2 PREGUNTA 8: PERSONAS DE SU FAMILIA CON QUIEN USTED VIVE	195
7.1.3 PREGUNTA 11: ¿QUÉ VALORES SE VIVEN O SE FOMENTAN EN CASA?	196
7.1.4 PREGUNTA 12: ¿QUÉ TIPOS DE ACTIVIDADES RECREATIVAS USTED REALIZA CON MAYOR FRECUENCIA JUNTO A SU HIJO(A)?	197

7.1.5 PREGUNTA 24: ¿QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES TIENE SU HIJO EN LA ESCUELA?	198
7.1.6 PREGUNTA 26: ¿QUÉ TIPOS DE DISPOSITIVOS DIGITALES USTED UTILIZA DENTRO DE SU HOGAR?	199
7.1.7 PREGUNTA 30: ¿QUÉ UTILIDAD LE DA SU HIJO/HIJA, CUANDO USA EL CELULAR DENTRO DE SU HOGAR?	201
7.2 CONCLUSIÓN EN BASE A RESULTADOS OBTENIDOS.	202
BIBLIOGRAFÍA	203

CAPÍTULO 1. LA TECNOLOGÍA COMO INCIDENCIA EN LA PROBLEMÁTICA SOCIAL

INTRODUCCIÓN

En Ecuador, al igual que en otros países de Latinoamérica, la brecha digital está disminuyendo, sin embargo, esta persiste a niveles más complejos de alfabetización digital en las familias y en las instituciones fiscales nacionales del Ecuador. El conocimiento generado servirá como un medio para comprender la Brecha Digital proporcionando una perspectiva más matizada en el uso desigual de las TIC y la participación en una sociedad cada vez más digital.

Este estudio, es representativo y tiene como puntos clave conocer su capacidad de acceso (material, operativo, conocimiento informacional y uso) a Internet, también conocer la influencia de los factores sobre los distintos tipos de acceso a las tecnologías. Los resultados muestran altos promedios respecto al acceso material y operativo a Internet.

La influencia de los factores para el uso de dispositivos con acceso a internet disminuye en los niveles superiores de las instituciones particulares, pero aun así el margen de brecha sigue siendo considerable para las familias y estudiantes. Es materia de análisis el término utilizado para definir la distancia existente entre aquellos que pueden usar un elemento tecnológico y aquellos que no, ya sea por diversos motivos.

A pesar de las consecuencias e impactos que genera la brecha digital en la actualidad, es posible contrarrestarla aplicando medidas o políticas que ayuden a las personas a conocer la existencia de las nuevas tecnologías y cómo usarlas responsablemente, así como también buscar los medios para lograr que las personas puedan acceder a ellas.

1. BRECHA DIGITAL

1.1 ¿A QUÉ LLAMAMOS BRECHA DIGITAL?

El extraordinario desarrollo de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que se ha producido en los últimos años ha puesto en manos de todos los perfiles de usuario un amplio abanico de dispositivos y de servicios de voz, imágenes, datos y otros contenidos. Pero por diferentes razones no todos los usuarios están en condiciones de acceder a ellos. Surge así el concepto de brecha digital. Pero ¿qué es la brecha digital? Se trata de un término que es equivalente al “digital divide” inglés y que refleja la histórica carencia de infraestructuras y equipamiento de telecomunicaciones (inicialmente relativas al teléfono fijo) en los países en vías de desarrollo o emergentes. Esa carencia divide o separa a los ciudadanos y a la sociedad en dos partes (los conectados y los no conectados), lo que impide a estos últimos usar las TIC como parte de su vida cotidiana y obtener sus beneficios. La brecha hace referencia, por tanto, a aquellos que no tienen acceso a las TIC y a aquellos que, aunque las tengan no saben cómo utilizarlas.

Con la llegada al mercado de nuevos servicios, aplicaciones y dispositivos, el concepto de brecha digital se ha ido ampliando a todos ellos. Conforme la brecha se va reduciendo en los primeros servicios que surgieron, la mayoría de los siguientes (telefonía móvil, acceso a Internet, banda ancha, etc.) han ido naciendo en general con una brecha digital asociada, que tiene que ver con el coste y la disponibilidad de dispositivos y terminales o de acceso a dichos servicios.

Específicamente en Ecuador, el último informe presentado por la Global Information Technology Report (GITR) 2016 muestra que nuestro país ocupa el lugar 82 en su nivel de respuesta para aprovechar las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TICs).

1.2 CONSECUENCIAS DE LA BRECHA DIGITAL

Millones de personas quedan al margen de los nuevos modos de comunicarse e interactuar con otros y acceder a la información. Evidentemente, esto representa una clara desventaja frente a quienes sí pueden aprovechar las potencialidades de la sociedad de la información. Ocurre una desinformación que coloca a la persona o país en desventaja en cuanto a sus posibilidades de conectarse, relacionarse, recibir y enviar información reciente.

En el caso de las empresas, por ejemplo, muchas de ellas se ven impedidas de participar en relaciones comerciales con empresas internacionales por no poseer la tecnología necesaria que le permita emprender esas conexiones. Por otro lado, para las personas que no tienen posibilidad de usar tecnología representa limitaciones en cuanto al desarrollo de vínculos sociales, mantener relaciones personales, oportunidad de cursar estudios especializados, actualizarse constantemente y acceder a información relevante para ser crecimiento y formación personal, entre otras.

1.3 BRECHA DIGITAL INTERNACIONAL

La mayoría de nosotros conocemos muy bien el internet, como funciona y que podemos hacer, pero mucha gente solo es una promesa de bienestar para la sociedad, todo queda a criterio de cada persona, este es un tema importante para la brecha digital.

Podemos ver que la brecha digital es la que se encarga de alimentar a la brecha cognitiva en la sociedad de la información aunque más bien esto es una transformación que está impulsada principalmente por los nuevos medios disponibles para crear y divulgar información mediante tecnologías digitales y como sabemos, TIC contempla todos los campos de la tecnología y con estas podemos hacer una infinidad de cosas, aunque más bien su objetivo es la mejora y el soporte a los procesos de operación y negocios para incrementar la competitividad. Las tecnologías de la información y de la comunicación se han convertido en la columna vertebral de la economía de la información mundial y esto dio la llegada a las brechas digitales.

Lo que hace la brecha digital es separar lo que está conectado a la revolución digital de las TIC y la brecha se produce en todos los lugares que se cuente con TIC, esto refiere a que la brecha digital es la distinción entre aquellos que tienen acceso a Internet y pueden hacer uso de los nuevos servicios ofrecidos en la web y aquellos que están excluidos de estos servicios. Esto es como la división por decirlo así entre “ricos” y “pobres” en información.

1.4 LA BRECHA DIGITAL EN AMÉRICA LATINA

La posibilidad de navegar en Internet en los domicilios, así como también la de no trabajar o el de poder estar presente en un centro educativo que cuente con equipamiento en términos de infraestructura y servicios básicos son puntos clave a la hora de indagar en el análisis de las nuevas representaciones que asume la diferencia educativa.

En la actualidad la brecha digital es considerando la distancia en términos de la posible inclusión social de aquel grupo de individuos que usan el Internet con cierta frecuencia y por lo consiguiente conoce su actividad, con relación de aquel grupo de la población que no tiene acceso a ella y no hace uso de esta herramienta.

Los resultados que recubren los escasos y diversos recursos informáticos han dado parte a un uso más repetitivo de la definición analfabetismo digital, comprendiendo por el mismo a la falta de competencias para el educado uso de las nuevas tecnologías de Información. La información mostrada corresponde a los países de la región latinoamericana que, en los reportes de hogares, cuentan con preguntas específicas acerca del uso a internet en el hogar e instituciones académicas.

1.4.1 EL ACCESO A INTERNET DE ESTUDIANTES LATINOAMERICANOS.

Los estudiantes de Honduras, Guatemala, Paraguay y Bolivia son quienes tienen menor acceso a Internet en sus hogares, en la mejor situación relativa se halla Uruguay dado que aproximadamente 5 de cada 10 estudiantes pueden usar internet en sus hogares e instituciones académicas. Por su parte, en Brasil, Chile y Costa Rica, uno de cada cuatro estudiantes tiene uso a esta herramienta. Así, dependiendo el país donde son residentes, algunos estudiantes pueden tener más posibilidades de acceder a internet en sus hogares e instituciones académicas.

El acceso de la internet varía en gran cantidad para las personas que radican en sectores rurales.

Los países que muestran las menores brechas digitales son aquellos con los porcentajes más bajos de acceso o uso a internet en el total de los habitantes. En estas situaciones, el acceso a esta herramienta está debilitadamente extensa tanto en sectores urbanos como en sectores rurales. A su vez, en Brasil, Chile, Costa Rica y Uruguay se reconocen como los mayores usuarios con acceso a internet con el porcentaje de población urbana que usa internet en el hogar e instituciones académicas y el porcentaje de población residente en sectores rurales que accede a esta herramienta. Necesariamente, estos son los países con mayores porcentajes de uso o acceso a internet, tienen el desafío de hacer los mayores esfuerzos por disminuir la brecha digital asociada con el área geográfica.

1.5 LA BRECHA DIGITAL EN EL ECUADOR

Para evidenciar las causas y mejorar en la reducción de la Brecha Digital en el país se han ejecutado varias investigaciones y operaciones que envuelven los campos político, jurídico, tecnológico, económico, cultural, social y educativo, entre otros. Se puede certificar que no hay país en el mundo que no haya examinado sus políticas públicas, con el fin promover el uso o acceso de sus pobladores a la información mediante el uso de las TIC.

Desde el punto de vista tecnológico, las causas de la Brecha Digital tienen relación con la infraestructura instalada, su grado de digitalización y con las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en los hogares y establecimientos académicos públicos del país. Estudios realizados por la Comisión Económica para América Latina y el Caribe - CEPAL, presentan este aspecto como una primera dimensión de la Brecha Digital, referida al acceso físico, que, junto con otras dos dimensiones, el acceso económico y el acceso socio cultural, garantizan un pleno acceso a las TIC en el Ecuador.

En la educación formal y particularmente en los niveles de educación básica, los primeros en recibir la alfabetización digital deben ser los profesores, para asegurar las competencias necesarias que faciliten la aplicación de las nuevas tecnologías en el proceso enseñanza y aprendizaje y así lograr que los alumnos adquieran competencias tales como:

- Rapidez y receptividad.

- Relación a los cambios.
- Desarrollar la creatividad y proactividad.
- Destreza para contribuir con sus conocimientos.

Este proceso educativo se inicia con el conocimiento del uso del computador y los programas informáticos básicos, tales como procesador de palabra, hojas electrónicas, presentaciones digitales, navegador web, correo electrónico, etc., para luego interactuar con aplicaciones vinculadas a la actividad propia de las personas: enseñanza en el caso de docentes y gestión escolar y administrativa en las instituciones educativas, pasando de los conceptos de “aula informática” y “conexión a la red” a los de “informática en el aula” y “participación en red”.

El goce principal, al lograr esa capacidad educativa y cultural para el buen uso del internet en los hogares y centros educativos públicos, será la generación de contenidos para compartirlos a través de la red de redes.

En la mayor parte de los casos se presenta por la infraestructura y recursos que mantienen en primera instancia los centros educativos, más aún los públicos no obstante en los centros educativos privados cuentan con una mayor capacidad de herramientas designadas para el correcto uso y aprendizaje de estas tecnologías que al transcurrir el tiempo se vuelven más necesarias en el diario vivir de las personas.

Actualmente con el desarrollo e inclusión de las nuevas Tecnologías de la Información y Comunicación TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje sorprendentemente han ido produciendo un cambio y una transformación potencial de los sistemas educativos, exigiendo nuevos roles, nuevas metodologías de enseñanza y una consecuente reconsideración de la concepción del rol del docente y las técnicas que utiliza para enseñar a los educandos.

Es muy necesario capacitar a los docentes del Ecuador en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación para modernizar las metodologías y formas de enseñanza en la educación formal, en la educación continua, la capacitación y el entrenamiento. Mejorar la calidad de la educación utilizando las TIC en el aula por parte del docente y disminuir en proporción la brecha digital. Fomentar la creación de una cultura informática en el sector educativo. Desarrollar la capacidad de uso de las TIC a través de programas de capacitación destinados a los docentes, estudiantes y a la población en general.

La preparación de los docentes en primera instancia es un factor fundamental para el proceso de actualización en las prácticas del buen uso de las tecnologías de la información, siendo un pilar importante para impartir conocimiento en esta área de gran valor para la sociedad. Adentrándonos más aun en los sectores rurales del país e implementarlos en las unidades académicas públicas tanto en infraestructura como también los recursos necesarios primordiales que es el internet y el personal capacitado para impartir los conocimientos.

“Las nuevas tecnologías son herramientas útiles, divertidas, entretenidas, pero tienen sus riesgos. Su uso en sí mismo no es negativo, todo lo contrario, nuestros hijos deben aprender a manejarlas, pero como padres debemos estar muy alerta a posibles señales que indiquen cuándo esa utilización se ha convertido en un mal uso o un abuso. Debido a las características típicas de esta etapa, los adolescentes son especialmente vulnerables al atractivo de las nuevas tecnologías, aumentando en consecuencia el riesgo a la aparición de un uso inadecuado. Los padres debemos conocer cuáles son los aspectos de las nuevas tecnologías que hacen

que nuestros hijos corran un mayor riesgo de desarrollar un problema, para poder prevenirlo.” (Iribarría, González Izquierdo, & Gaudium, 2015)

Si bien es cierto que las TIC en el aula es un aporte al proceso enseñanza y aprendizaje de los jóvenes. También el uso de teléfonos y televisores inteligentes, videojuegos están presente en el hogar, tanto adultos y jóvenes los manipulan constantemente formando parte de nuestro diario vivir para el desenvolvimiento de las labores cotidianas y el entretenimiento. En este contexto, los jóvenes están constantemente expuesto no solo a las bondades que ofrece el computador y las nuevas tecnologías, sino que existen una serie de riesgos tanto que la familia y los docentes deben conocer a fin de prevenirlas. Razón por la cual es importante que analicemos el entorno familiar en que se desenvuelven los adolescentes y de cómo afecta la comunicación familiar cuando al estar conectados en el Internet por muchas horas al día, están sujetos a adicciones tecnológicas que pueden traer consecuencias no solo sociales sino de salud física o mental.

1.6 LA FAMILIA Y LA TECNOLOGÍA

1.6.1 FAMILIA

Según (Ojeda García, 2012) en su artículo señala: “La familia es un sistema relacional, organizado e interdependiente de unidades ligadas entre sí por sus reglas de comportamiento y por funciones dinámicas, en constante interacción y en intercambio permanente con el exterior, es decir, que conecta al individuo con la sociedad” (p. 8). Esto quiere decir que a la familia se la ve como la unidad básica y el grupo primario por excelencia; es la que proporciona a sus miembros, cuidados, protección, atención, enseñanzas de diversa índole y sentido de pertenencia. En ese sentido, es el sistema que fortalece a los individuos, los acompaña en su proceso de maduración emocional y los prepara para su independencia más adelante.

(Rivera & Cahuana Cuentas, 2016) Indica que: “La familia es un grupo de personas unidas por el parentesco, es la organización más importante de las que puede pertenecer el hombre. Esta unión se puede conformar por vínculos consanguíneos o por un vínculo constituido y reconocido legal y socialmente, como es el matrimonio o la adopción” (p. 86). Entonces, la familia es la organización social más general, pero asimismo la más importante para el hombre. Ya sea por vínculos sociales, legalmente aceptados o por vínculos sanguíneos, el pertenecer a una agrupación de este tipo es sumamente importante en el desarrollo psicológico y social del individuo.

1.6.2 SUPERVISIÓN DE LOS PADRES

(Gomez Ferreira & Marín Quintero, 2017) Señalan que: “la supervisión parental implica que los padres estén pendiente de los actos de sus hijos y estar disponibles cuando ellos necesitan de su ayuda” (p. 19). Esto indica que, tanto el apoyo como la supervisión de los padres hacia sus hijos, tienen un impacto importante en el desarrollo de comportamientos de riesgo o preventivos de sus hijos.

(Sánchez Medina & Robles Montijo, 2014) Define que: “La supervisión de los padres es una técnica de crianza que consiste en cuidar o controlar las actividades de los hijos. Los jóvenes generalmente son descuidados a la hora de tomar decisiones informadas para su propio bienestar. Por este motivo, requieren supervisión, o al menos alguna orientación o consejo de sus padres u otro adulto” (p. 13).

1.6.3 FACTORES O CAUSAS DE DESCUIDO EN ADOLESCENTES

(Ruiz Cerón & Gallardo Cruz, 2002) aseguran que: “El descuido de los padres con sus hijos es un problema cada vez más común, esto es debido a las necesidades económicas de sostener una familia conlleva, causando así que los padres trabajen todo el día y no puedan supervisar a sus hijos adecuadamente por la falta de tiempo” (p. 25). El trabajo siendo la causa más común por la que existe el descuido en los hijos según se expone en el párrafo de arriba, todo es justificable por “sacar adelante a la familia”.

1.6.4 CONSECUENCIAS DEL DESCUIDO EN ADOLESCENTES

Según (Gomez Ferreira & Marín Quintero, 2017), “La falta de atención en adolescentes desestabiliza, en general, el desarrollo cognitivo, lingüístico y social, produce secuelas asociadas a la impopularidad, hiperactividad y problemas inespecíficos tales como la excesiva inasistencia al colegio, dormir en clase, desatención, bajo rendimiento escolar, consumo de alcohol, vinculación en actos ilícitos y déficits en la adaptación general” (p. 15). En conclusión, el descuido en los jóvenes se identifica por la carencia de manifestaciones para promover y atender las necesidades que favorecen el establecimiento de vínculos afectivos saludables sobre todo durante la etapa de adolescencia. Este tipo de ausencia genera problemas tanto psicológicos como emocionales que a largo plazo pueden conllevar a su desajuste afectivo y comportamientos negativos, por la falta de acompañamiento, el descuido y la desprotección.

1.6.5 LA RECREACIÓN

Según (Crespo M, 2011) afirma sobre el concepto de recreación lo siguiente: “Recreación aplica a divertir, entretener a un determinado grupo de personas por medio de actividades representativas que distraen de las obligaciones cotidianas de las personas. En otras palabras, es la actividad que se puede considerar terapia para el ser humano en mejor especificación” (p. 83).

Con lo anterior antes expuesto contribuimos a decir que la recreación es esencial para el buen equilibrio entre los deberes, responsabilidades y cargas con la salud física y mental de la persona. Las principales actividades recreativas y de mejor funcionalidad son aquellas que se realizan al aire libre. Como pueden ser: visitar la playa, cine, teatro, deportes, entre otros. Cabe considerar que otra fuente de recreación que estimula un buen control de los miembros del grupo en mayor de los casos dentro de una familia, son los deportes, ya sea realizadas físicamente o visualizadas en conjunto a un grupo de personas.

1.6.6 UNIÓN FAMILIAR

Según (Anibal C, 2013) establece bajo el concepto de unión familiar lo siguiente: “Un ambiente adecuado genera alegría y resulta atractivo. Por contra, un ambiente inadecuado genera más bien tristeza, disuelve el amor. El ambiente actúa mejor con el fundamento que son los padres con su actuar espontáneo. El buen humor es un ingrediente fundamental de las familias unidas” (p.71).

Con el párrafo expuesto con anterioridad se detalla que para el buen funcionamiento de establecer una familia unida es necesario el trabajo de los padres o cabeza de hogar como ejemplo y así mismo para establecer normas competentes a una buena relación interna, como puede ser la comunicación constante, debido que a través de ellos se puede concebir un ambiente positivo o negativo dependiendo de su correcto rol dentro del círculo familiar en otras palabras su confiabilidad y buen trato con los miembros de la misma.

1.6.7 LA RECREACIÓN FAMILIAR

Según (Valencia L, 2012) establece acerca de la recreación familiar lo siguiente: “La recreación familiar es la capacidad de establecer diferentes actividades recreativas, con el fin de obtener un mejor desenvolvimiento afectivo entre el grupo de individuos que nos rodea. Un espacio de entretenimiento en el círculo familiar brinda unión” (p. 77).

Dado con lo expuesto anteriormente se destaca que la recreación familiar no es nada más que una buena elaboración de actividades en conjunto con los miembros de la familia, para la mejora de edificación en cuestión de valores o principios hacia una persona. Cual forma prevalece en que siempre estará primero la familia, ante que cualquier otro aspecto que podría o pretenda reemplazar a la misma.

1.6.8 DINÁMICA FAMILIAR

Velázquez; L. et al (2008) “Es el conjunto de relaciones de cooperación, intercambio, poder y conflicto que, tanto entre hombres como mujeres, y entre generaciones, se establecen en el interior de las familias, alrededor de la división del trabajo y de los procesos de toma de decisiones.” Pp. 33. En base al texto expuesto por el autor; la familia es la base de la sociedad. Debemos cumplir leyes y reglamentos para tener una vida sana, ayudarnos unos a otros, intercambiando ideas y solucionando problemas, teniendo como base el trabajo, cumpliendo con responsabilidad, honradez y lealtad.

1.6.9 ENTENDIENDO A LA FAMILIA A TRAVÉS DE LA DINÁMICA LABORAL

García & Pacheco (2000) “El recurso principal para conseguir ingresos monetarios lo constituye la fuerza de trabajo de los miembros de la unidad familiar, quienes son los encargados de generar el ingreso familiar.” Pp36. Los autores señalan que la mayoría de los padres son los elementos primordiales para la manutención cotidiana y generacional de manera conjunta en sus hogares y que es necesario tener presente que las diferentes formas de conseguir un ingreso van a variar, según los roles que desempeña cada miembro del hogar.

1.6.10 FACTORES ORGANIZACIONALES CLAVES EN EL EQUILIBRIO TRABAJO- FAMILIA

Jiménez & Moyano (2008) Señalan “Una relación positiva tanto en la conciliación de las responsabilidades familiares y laborales, como un mejor desempeño en las empresas que implementan medidas como la flexibilidad de horarios, servicios de asistencia en labores domésticas, permisos laborales y, en general, beneficios organizacionales, han mostrado un incremento en los niveles de bienestar y satisfacción en los trabajadores”. Pp.116-133. Esto quiere decir que la relación familiar tiene gran influencia en el desempeño laboral debido a que en la vida profesional usualmente hay mayores niveles de estrés y presión y una buena convivencia con la familia produce bienestar y satisfacción los cuales ayudan a sobrellevar los mismos.

1.6.11 CONVIVENCIA

Según (Ruiz, 2006) “El significado de la palabra convivencia se refiere no sólo a compartir vivienda o lugar físico, sino al reconocimiento de que los que comparten, por distintas razones, escenarios y actividades, deben intentar compartir también un sistema de convenciones y normas en orden a que la vida conjunta sea lo mejor posible o, al menos, no haya grandes conflictos.”(Pp. 8) Por consiguiente la sociedad está llamada a desarrollar cualquier tipo de actividad, sin ahondar en una en específica, siempre y cuando lleve un orden, sin importar el escenario en el que se

encuentre, mientras más llevadera sea la relación con los demás es mucho mejor, a fin de que no se produzca ningún problema entre las personas ni diferencia con cualquier otro individuo, como se suele decir a manera de refrán “ se debe llevar la fiesta en paz”.

1.6.12 LA TECNOLOGÍA

Según afirman Lorente, S., Bernete, F. y Becerril, D. (2004) “La tecnología, hay que decirlo con contundencia, no son los cacharros, las herramientas, ni nada de eso. La tecnología es, ante todo, unos modos humanos de hacer cosas, de realizar acciones” (p. 24). La tecnología es la automatización de procesos que antes demoraban demasiado en realizarse, y las ayudas que vuelven las tareas mucho más simples. El uso de la tecnología ha revolucionado en el mundo. Se pueden ver esos cambios en la manera con el que se comunican dos personas que se encuentran a una gran distancia, o cuando vamos a clases y lo hacemos en laboratorios muy cómodos. A pesar de que la tecnología ha traído significativos cambios, no todos ellos significan algo bueno para las personas.

La tecnología ha traído consigo problemas como: desempleo en la clase obrera, adicción en los jóvenes por los dispositivos tecnológicos, disminución en el esfuerzo para realizar las tareas y dependencia a los dispositivos tecnológicos.

Según Ruano, L., Congote, E. y Torres A. (2016) “La tecnología ha promovido el surgimiento de una cultura nómada y global, con acceso a todo tipo de información proveniente de cualquier lugar del mundo, en constante crecimiento y de manera ilimitada” (p. 10).

1.6.13 DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS

Referente al concepto de dispositivos tecnológicos, Ruano, L., Congote, E. y Torres A. (2016) afirma: “Los Dispositivos Tecnológicos de Información (DT) son objetos que satisfacen necesidades de manera virtual y física a través de la tecnología; siendo tangibles (hardware) e intangibles (software), con la posibilidad de integrarse en las actividades de los individuos que requieran almacenar, procesar, interpretar, administrar y gestionar grandes cantidades de información” (p. 18)

Los dispositivos tecnológicos son herramientas que permiten realizar tareas de distinto tipo. A su vez, los dispositivos tecnológicos, son una forma de entretenimiento, que abarca a la mayor parte de la población, en especial a los jóvenes. Los jóvenes universitarios, dan uso continuo de herramientas tecnológicas, ya sea al momento de realizar alguna investigación, cuando se va a algún laboratorio para trabajar en computadoras, al viajar a sus hogares escuchando música, e incluso para realizar actividades no académicas. Estas últimas generan muchos problemas dentro del hogar, cuando los jóvenes no dan un uso apropiado de las herramientas que posee.

1.6.14 LA COMUNICACIÓN

Según Uña, F. (2010) “la comunicación es unidireccional ya que el emisor tiene el monopolio de la palabra y así ejerce un dominio sobre los receptores. El fin de la información es guiar la conducta de los receptores” (p. 36).

Entonces se puede decir que la comunicación es interacción personal en la que se intercambia información con otras personas, siempre y cuando haya entre ellas un conjunto de precondiciones, conocimientos y reglas que la hacen posible. Dialogar, comunicarse es la mejor solución que puede tener una familia aun cuando hay conflictos. La convivencia dentro de la casa es importante.

Educar con valores a los hijos es un acto valedero porque crea personas con ética y moral y sobre todo de esa forma se mantendrá una buena comunicación.

1.6.15 COMUNICACIÓN FAMILIAR

La comunicación establece el contacto con las personas; es por eso su importancia en el núcleo familiar para dar o recibir información, para expresar o comprender lo que pensamos y para unirse o vincularse a través de afecto y empatía. Informar es un proceso de carácter vertical que se ejerce desde el poder que tiene el emisor sobre los receptores.

Según Sobrino, L. (2008) “La comunicación familiar son las interacciones que establecen los miembros de una familia y que gracias a ello, se establece el proceso de socialización o culturización que les permite desarrollar habilidades sociales que son fundamentales para el proceso de reinserción en la sociedad a la cual pertenece” (p. 116). La comunicación en el entorno familiar es muy importante. Mantener una adecuada relación entre los miembros de la familia crea un ambiente estable dentro de un hogar.

1.6.16 COMO AFECTA EL USO DE DISPOSITIVOS DIGITALES EN LA COMUNICACIÓN FAMILIAR

Si cada integrante de la familia está aislado y conectado un rato con un interés propio ya sea con un dispositivo electrónico o no, no hay por qué preocuparse siempre que haya otros momentos de vínculo y conexión familiar. Pero si los integrantes de la familia pasan la mayor parte del tiempo frente a un dispositivo digital, en lugar de compartir o hacer alguna actividad con los miembros de su familia, está afectando la comunicación familiar ya que no hay interacciones familiares y por lo tanto se corre el riesgo de que se pierda socialización o culturalización del individuo y la afectividad antes los miembros de su familia. Según Montoya, D., Ocampo, L., Plutarco, S., Arias, A., Santa, H. y Sagaldo, A. (2015) las relaciones personales-sociales “se refieren a las habilidades interpersonales que poseen para establecer relaciones exitosas entre individuos” (p. 19).

Cabe recalcar que el uso de dispositivos digitales no es malo, sino que depende del uso que se haga, de los límites que se les dé, estableciendo horarios y situaciones en lo que se puedan usar o no y del cuidado que se tenga de preservar los espacios de encuentro, vínculo y comunicación familiar.

Es necesario que se conozca y entienda que el uso excesivo de los dispositivos digitales puede ocasionar graves problemas. Es imprescindible si realmente queremos educar nuestras familias y protegerlas de sus riesgos.

1.6.17 TICS EN LA EDUCACIÓN EN ADOLESCENTES

Actualmente, las tecnologías de la información y de la comunicación han llegado a pertenecer en la vida cotidiana; su popularidad en el mercado y la disminución en sus costos de diversos productos han permitido incluirlas en casi cualquier actividad diaria. El uso de las TIC sirve para el desarrollo social, político y económico de cualquier sociedad.

La adolescencia es un periodo creciente que ocurre entre la niñez y la edad adulta, las edades por lo general son entre los 12 y los 18 años. Esta etapa principalmente se la cataloga por los

rápidos y visibles cambios psicológicos y físicos que ocurren en la persona. En las diferentes áreas de la vida de los jóvenes, desde las relaciones personales hasta el tema escolar, están vinculadas a la tecnología. Es normal el contacto diario con diversas herramientas tecnológicas, puesto que puede realizar sus tareas en una computadora, ya sea dentro de sus hogares o actividades en cada uno de los sectores de estudios como lo son: laboratorios de cómputos, laboratorios de sistema, salas de proyectores tecnológicos, etc. Cabe recalcar que durante la adolescencia la relación con el grupo se vuelve más primordial, y las tecnologías han permitido ampliar las formas de relación y de comunicación en los adolescentes.

Algunos docentes presentan el temor por la llegada de nuevas herramientas digitales al aula de clases, pues consideran que su facilidad de uso y las distintas posibilidades que ofrece de fortalecer a los estudiantes puede desplazar su responsabilidad diaria, sin embargo, las TIC pueden mejorar la relación entre docentes y alumnos, por lo que permiten que el conocimiento pueda registrarse, almacenarse y compartirse con otros.

Hoy en día, la mayoría de las personas pueden realizar diversas actividades como grabar video-lecciones o escribir un texto que pueden subirse a internet y ser vistos por otros estudiantes para contribuir directamente con la educación de niños y jóvenes que se encuentran a miles de kilómetros de distancia. La creación de una red de conocimiento genera más oportunidades de aprendizaje porque niños y niñas de cualquier lugar sin importar su distancia o las dificultades sociales y económicas que afrontan tendrán la oportunidad de acceder a educación igualitaria y de calidad.

Muchas cosas se ha dicho sobre la relación que se encuentra entre los adolescentes y las TIC. Debido a la importancia que se presenta del tema, varios estudiosos se han dedicado a explorar este fenómeno, así como su influencia y las consecuencias que éstas pueden generar en el adolescente. De los estudios logrados se presentan dos grandes situaciones: la positiva y la negativa.

- La situación negativa relaciona el tiempo que tienen los adolescentes que pasan frente a la computadora, el televisor o el teléfono celular. Es tiempo perdido, la realización de actividades cotidianas como jugar con amigos, leer un libro, pasear, platicar.
- La situación positiva mantiene el hecho de que los medios y su uso representan una oportunidad, a su vez permite saber y compartir las diversas culturas y relacionarse socialmente.

Probablemente existen tres posturas que presenta los motivos y los usos a las TIC:

1. Se interesa en los efectos que producen los medios de comunicación e información en los jóvenes, dan condiciones a los comportamientos que presentan los adolescentes gracias a los contenidos de los medios.
2. Se centra en el uso que los adolescentes dan a los medios que integran en su vida cotidiana obteniendo una conducta de poder elegir lo que desean, lo que quieren o les interesa.
3. Se enfoca en el estudio de la relación adolescente con las TIC en el contexto social y diferenciándose de las anteriores, sostiene que esta relación es parte de un proceso social.

La llegada de las nuevas tecnologías produjo un gran impacto para la educación sobre todo para el docente, por lo que se le dificulta la integración de estas nuevas tecnologías a la educación. Los docentes presentan una situación de sentirse presionados por diferentes fuerzas. Principalmente

se les demanda que sean innovadores, autónomos y que logren desarrollar propuestas o actividades educativas flexibles que permitan abarcar distintas áreas de conocimientos. También se les exige la transmisión de valores que promuevan una mayor cohesión social para contrarrestar problemas sociales como la inseguridad, el consumo e incluso la violencia.

Involucrar a estas nuevas tecnologías en las diferentes aulas de clases requiere por parte del docente una actualización o modernización de la manera de aprendizaje, incluye una variedad de nuevas tareas no previstas en las actividades normales de aquellos. Por lo tanto, los docentes deben contar con un tiempo para la reflexión y el diseño para incorporar las actividades e incluirlas en el ámbito escolar. La utilización de herramientas depende de los objetivos educativos propuestos.

El docente debe tener en cuenta las cuestiones a la hora de incorporar las TIC al ámbito escolar son las condiciones de trabajo en donde se encuentra. Si la situación del ámbito escolar es inestable se vuelve crucial en las propuestas de integración de las TICs, por lo que se trata de tecnologías con un alto costo de inversión inicial, de mantenimiento y una importante fuente de desarrollo permanente.

Frecuentemente el docente se siente presionado por su trabajo por lo que en algunas ocasiones prefiere el método clásico evitando así compromisos que demanden tiempo, esfuerzo y riesgo. Hay situaciones muy particulares donde un video o presentación no podrán superar el mundo real por lo que es necesaria la experimentación que solo se logra en un laboratorio o aulas de clases bien equipada.

Una vez analizado los pros y los contras de estas diferentes herramientas muy importantes y que poco a poco va ganando terreno en el ámbito educativo, se puede apreciar que no todo son ventajas y de que se debe realizar las actividades con cuidado a la hora de utilizarlas con los alumnos. Estas nuevas tecnologías se deben integrar junto con la educación tradicional para obtener una buena educación del siglo XXI, por lo que no debe eliminar por completo la forma en la que se ha estado educando hasta ahora, tan solo se debe acoplar y mejorar para lograr un cambio positivo en la educación en adolescentes.

BIBLIOGRAFÍA

ALADI. (30 de Julio de 2003). Brecha Digital para el desarrollo. Obtenido de http://www.itu.int/net/wsis/newsroom/coverage/publications/docs/aladi_brecha_digital-es.pdf

Civallero, L. E. (s.f.). Academia. Obtenido de <https://www.aacademica.org/edgardo.civallero/63.pdf>

Cordero Borjas, A. E. (5,6,7 de Octubre de 2011). Congreso Internacional De Contaduría Administración E Informática. Obtenido de <http://congreso.investiga.fca.unam.mx/docs/xvii/docs/10C.pdf>

Iribarría, J. d., González Izquierdo, A., & Gaudium, F. (22 de 03 de 2015). Universidad Complutense. Obtenido de Universidad Complutense: <https://www.ucm.es/data/cont/docs/39-2015-03-22-Gu%C3%ADa%20para%20padres%20y%20educadores%20sobre%20el%20uso%20seguro%20de%20Internet,%20videojuegos%20y%20m%C3%B3viles.pdf>

Lira Pérez, R. (2013). Los adolescentes y el uso social de las TIC. UNAM.

Mauro, M., & Amado, S. (2013). Los adolescentes y las TICs: nuevos desafíos en la educación. Obtenido de <https://www.aacademica.org/sheila.amado/5.pdf>

Ministerio de Telecomunicaciones y Sociedad de la Información . (2018). Libro Blanco de la Sociedad de la Información y del Conocimiento. Quito.

CAPÍTULO 2. ADICCIONES TECNOLÓGICAS

INTRODUCCIÓN

La tecnología es un factor que ejerce gran impacto en la sociedad, puede ser bueno o malo, dependiendo de la manera en que las personas utilicen los avances que la tecnología provee. El uso prolongado del internet y los recursos tecnológicos pueden convertirse en una adicción o en una obsesión enfermiza (por ejemplo, en dispositivos móviles) además se transforman en un instrumento prioritario de placer. Asimismo, las redes sociales pueden atrapar en algunos casos a un adolescente porque el mundo virtual contribuye a crear en él una falsa identidad creando una distorsión de su mundo real.

Según los resultados de la investigación Kids OnLine Argentina (Paolini y Ravalli, 2016), el 51 % de los adolescentes entrevistados manifestó conectarse a Internet todo el tiempo, el 20% más de una vez por día y el 16% más de una vez por hora. Los adolescentes usaron la expresión “estar conectado” lo cual significa que no necesita estar realizando alguna actividad en internet solo basta el hecho de tener conectividad. Sin embargo, resulta alarmante que el 78% de los adolescentes atravesó experiencias negativas en el uso de Internet, como mensajes desagradables o hirientes, exposición a la pornografía, violencia y Bullying. Los videojuegos también son llamativos para los más jóvenes de la casa y es un hecho que jugar durante varias horas al día genera adicción y si no existe control por parte de los padres éste mal se extenderá hasta convertirse en una enfermedad.

Es objetivo de este capítulo es aportar información al tema de las adicciones tecnológicas e informar a los padres de familia acerca de los diversos trastornos que conlleva usar de forma prolongada el internet y los dispositivos tecnológicos, varias fuentes han determinado que la salud mental puede ser afectada lo cual se refleja en la conducta de las personas dando como resultado cambios drásticos, y desde la perspectiva psicológica genera polémica porque dichas conductas se las puede considerar patológicas o sencillamente adaptivas.

2. ADICCIONES TECNOLÓGICAS

Algunos estudios orientados en el mundo a la interacción en niños y adolescentes con las TIC (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) comprueban que, a los 2 años el 40% de los niños “manejan” la tableta o el celular con simplicidad para ver caricaturas o para jugar. A los 8 años, el 72% manejan las nuevas tecnologías sin problema alguno y en los adolescentes entre 10 y 14 años, la cifra aumenta al 80%.

En el siglo XX los comentaristas mencionaban sobre una brecha digital orientada a la línea económica y que todavía sigue existiendo, la brecha digital del siglo XXI según los investigadores dice que va mucho más allá, esto separa a los niños de sus padres.

También alarman las investigaciones que está apareciendo una nueva clase de desadaptaciones conductuales resultado de la generalización de las TIC. Estas herramientas fueron desarrolladas como tecnologías para comunicar e informar, su mismo diseño es malicioso a la afectación del control de la voluntad, conjunto con otros agentes ambientales y personales, esto posibilita una conducta adictiva.

En la actualidad, aparte de que la sociedad se encuentra en constante desarrollo también se encuentra en un periodo de transición a la adecuación de las nuevas tecnologías, donde los móviles, el internet y los videojuegos establecen un espacio importante en el desarrollo de la socialización, con un dominio distinguido en las actitudes y el comportamiento de las personas.



Ilustración 1

Se deduce por adicciones tecnológicas, aquellas que implican la interacción entre el hombre y la máquina, estas se dividen en: pasivas, como la televisión y activas, como el móvil, el internet y los videojuegos; y como manifestaciones nucleares de las mismas apuntan a la incapacidad de control e impotencia, la relación psicológica y las severas consecuencias perjudiciales en los distintos entornos de la persona (dificultad intrapersonal: experimentación subjetiva de malestar), y en su entorno familiar y entorno social (dificultad interpersonal: estudio, trabajo, relaciones sociales, ocio, etc.).

El uso de las TIC necesita un amplio estudio y más si ocasiona conflictos o se involucra en la vida diaria, principalmente durante la infancia y la adolescencia; son etapas que necesitan una mejor atención particular porque es un común muy sensible al momento y al ámbito social en el que se vive y también porque las TIC están principalmente concurrente en su vida, como pieza importante y hasta imprescindible.

Es imprescindible conocer que la adolescencia es un fenómeno psicológico, biológico, cultural y social; y es en esta etapa donde el sujeto se desarrolla hacia la obtención de la madurez psicológica a partir de edificar su identidad personal, donde se presentan características como la omnipotencia, inclinación a indagar el origen de sus problemas en el mundo, poca experiencia de vida, impedimento de admitir adicciones sutiles y la carencia de normalizar las conductas de riesgo.

2.1 ADICCIÓN A INTERNET Y VIDEOJUEGOS CON DINERO VIRTUAL.

Las nuevas tecnologías han inducido una revolución en los últimos años, hallándonos en la actualidad frente a una sociedad con acceso a una gran cantidad de datos que ha aumentado las capacidades digitales en cuanto a la información, comunicación, resolución de problemas y uso de software para la utilización de contenidos.

El internet no está libre de peligros. Cuando un individuo se mueve en el entorno online, tiene que ser consciente de que los riesgos que corre son similares a aquellos a los que se está expuesto cuando deja su móvil, tableta o computador a un lado. En algunos casos su exposición es mucho más alta, encontramos al caso de la ludopatía.

El perfil de los adictos a los juegos de azar no contesta a ningún patrón, esto afecta a todo tipo de personas sin importar la clase social, el nivel educativo, el estado civil o la edad.



Ilustración 2

Como en cualquier trastorno del comportamiento o como en cualquier sospecha de adicción de sustancias, desde la medicina familiar se deben analizar los factores biológicos, psicológicos y sociales; aspectos relacionados con la familia, el apoyo social, la escuela, el barrio o la comunidad, etc., que puedan estar contribuyendo al uso problemático del internet, de las redes sociales o los videojuegos o llegar a tener una conducta adictiva a los mismos.

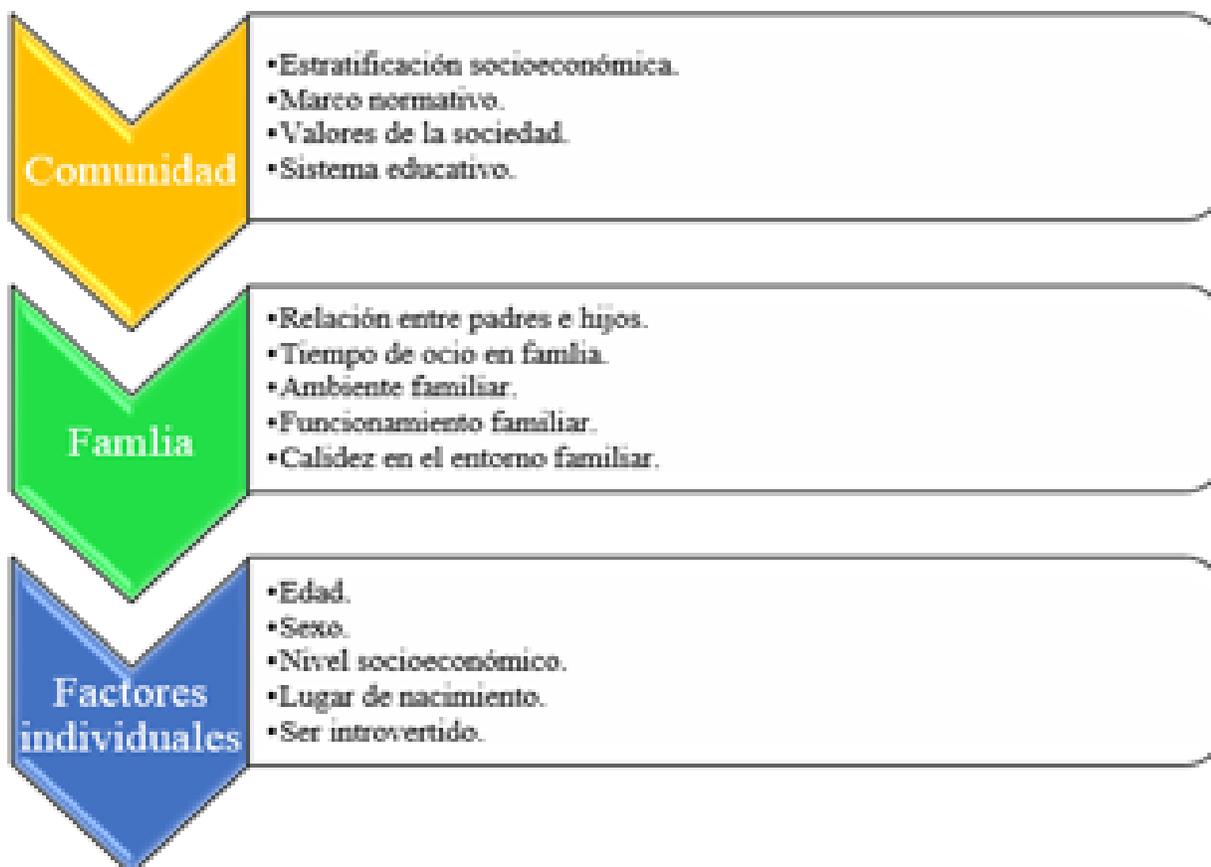


Ilustración 3

2.1.1 ADICCIÓN A INTERNET.



Ilustración 4

El uso de las TIC y del internet conlleva un amplio abanico de oportunidades en todos entornos y a la vez implican riesgos, sobre todo entre los adolescentes y jóvenes, como son el sexting, el grooming y el cyberbullying, o pueden actuar como posibilitadoras del acceso a conductas adictivas, aumentándolas en ocasiones, principalmente en juegos de apuesta o azar y juegos online entre adolescentes.

El término sexting o sexteo, se refiere al envío de contenido sexuales por medio de mensajería instantánea (eróticos o pornográficos), por medio de celulares a novios o personas con las que un adolescente quiere coquetear o ligar. Al enviar una foto o vídeo de contenido sexual conlleva el riesgo de que, al enviarlo se malogra el control de aquello, ya que el destinatario de la imagen o vídeo puede llegar a difundirla como él o ella quiera sin que se pueda eliminar o desaparecer del todo aquel contenido, colocando a la persona que sale en dicho contenido en riesgo de sextorsión (extorsión).

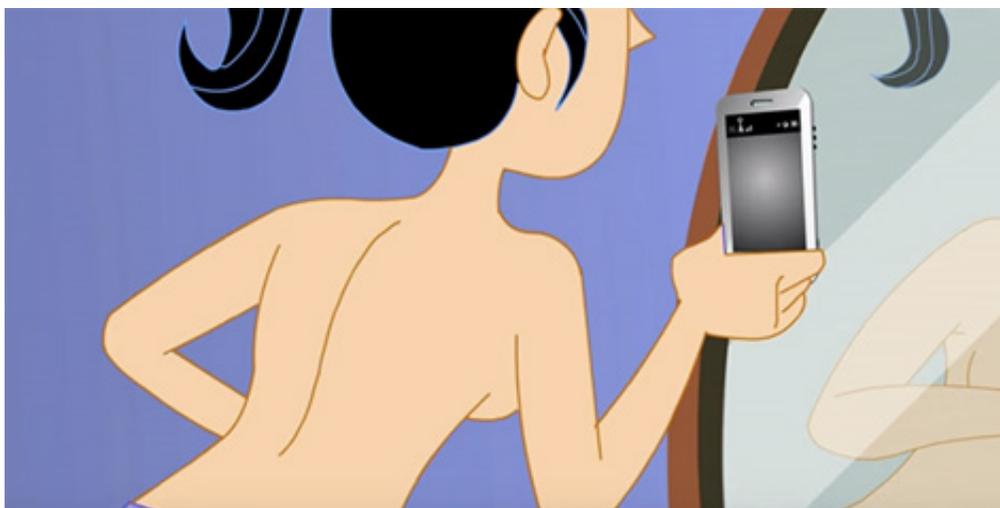


Ilustración 5

El término grooming se refiere al conjunto de estrategias de que una persona adulta desarrolla para ganar así la confianza del menor a través del internet con el único fin de obtener aprobación de índole sexual.



Ilustración 6

El término ciberbullying se refiere al acoso virtual o cibernético. Este usa los medios de comunicación digitales para acosar a un individuo o grupo de individuos mediante ataques personales, divulgación de información privada o ficticia, esto conlleva a un daño insistente y periódico ocasionado por los medios digitales.



Ilustración 7

La carencia distinguida de estar constantemente en línea puede dar lugar al uso obligatorio de las redes sociales que en ocasiones excesivas puede producir indicios y efectos asociados típicamente con adicciones con otras sustancias.

La probabilidad de modificar la identidad tiene importancia para entender el uso complicado de internet y algunas conductas adictivas. Los individuos con específicos conflictos o factores de riesgo como: baja autoestima, escasa estimulación social, introversión, consumo de sustancias, depresión, ansiedad, etc.; pueden dar mal uso al internet o poder tener una adicción.

FACTORES FACILITADORES, DE RIESGO Y PROTECTORES DE USO PROBLEMÁTICO DE LAS TIC		
Facilitadores de uso problemático	Factores de riesgo	Factores protectores
La sensación de anonimato.	Baja autoestima.	La calidad del contexto escolar.
El distanciamiento físico.	Soledad.	La cohesión familiar.
La probabilidad de usarlo cuando y como uno quiera.	Baja estimulación social.	Compartir actividades en familia.
La ausencia de comunicación verbal.	Consumo de sustancias, depresión o ansiedad, etc.	El sentimiento de vinculación con el barrio en el que viven.
	Introversión.	

Tabla 1 Factores que pueden proteger del riesgo a la persona.

2.1.2 ADICCIÓN VIDEOJUEGOS CON DINERO VIRTUAL.

Los videojuegos suelen ser considerados como estimuladores de ludopatía, esto no es reciente y se puede observar en las características que se comparte con otros juegos de apuesta o juegos de azar, como las máquinas tragamonedas, apuestas deportivas, entre otros. El mecanismo que puede fomentar el abuso de los juegos con dinero virtual se basa cuando un usuario compra algo se obtiene ciertas facilidades o ventajas que no podrían conseguirse de otro modo y que hacen su experiencia más atractiva.



Ilustración 8

El nivel de accesibilidad que tienen las funcionalidades de pago de pago para los niños es uno de los principales problemas que presentan estos videojuegos. En el caso, de las videoconsolas, los pagos no se llevan a cabo a través del software, en el propio juego, sino que se efectúan por medio de hardware. Esto quiere decir que una persona adulta debe realizar la compra por medio de una tarjeta de crédito o débito.

El desconocimiento de los padres respecto al contenido que consumen o adquieren sus hijos, les ofrece a estos una libertad que puede llevarlos a un escenario peligroso. El control familiar es el esencial mecanismo para terminar con este problema, pero urge acelerar políticas que regulen un sector con demandas puertas abiertas.

1. Edades más comunes de la adicción a los videojuegos.

El perfil más común es el de los adolescentes varones en una edad comprendida entre 12 y 20 años.

2. Síntomas de adicciones a los videojuegos en adolescentes.

El uso consecutivo de los juegos basados en Internet o videojuegos, frecuentemente con otros jugadores que conlleva a problemas significativos con el funcionamiento normal del joven o adolescente. Cinco de los siguientes criterios deben darse a lo largo de un año:

3. Preocupación u obsesión por los juegos.

El adolescente muestra una preocupación muy inusual con los videojuegos o el computador cuando se encuentra lejos de los mismos. Podría estar un tanto distraído, irritable o desinteresado y hablar sobre el videojuego de forma constante.

4. Síntomas de abstinencia cuando no se encuentra jugando.

Involucra cambios de humor, desgana por hacer otras cosas, agresividad, tristeza, actitud defensiva.

5. Aumento progresivo del tiempo que se dedica a jugar.

Cada vez necesita de más tiempo para poder satisfacer la necesidad de jugar.

6. La persona ha intentado parar o reducir el tiempo que se dedica a jugar, pero no lo ha conseguido.

7. La persona ha perdido interés por otras áreas de su vida, como sus aficiones o amigos.

8. La persona ha tenido un abuso continuo de los juegos o internet, aun sabiendo las consecuencias que podían traerle.

9. La persona miente a los demás acerca de su uso con los juegos o internet.

10. La persona usa los videojuegos o internet para calmar su ansiedad o culpa, como una forma de escapar de la realidad.

11. La persona ha perdido relaciones o las ha puesto en riesgo por los videojuegos o internet.

Las principales causas de la adicción entre los más jóvenes parecen estar relacionada con la legalización de los juegos en línea, por una parte, es más accesible. Lo que se necesita es tener una conexión a internet y una tarjeta de crédito con fondos requeridos, estos son los únicos requisitos para jugar las 24 horas de los 365 días del año sin importar que se encuentre en cualquier parte del mundo. Ante esto se junta de forma inmediata el resultado en diferentes tipos de apuestas, esto es algo que no ocurre con las loterías tradicionales.

Las nuevas tecnologías traen muchas cosas buenas, pero como en todas las cosas, el uso que realicemos con ellas marca la diferencia. Como padres, deben enseñar a sus hijos a realizar un uso adecuado y responsable con los dispositivos, de no ser así podríamos tener varios problemas graves.

2.2 ADICCIÓN AL TELÉFONO MÓVIL.



Ilustración 9

Tenemos muy en claro las ventajas de utilizar un teléfono móvil como para realizar llamadas a casa avisando cualquier novedad o inconveniente que haya ocurrido, pero muchos usuarios de este tienden a comenzar a preguntarse si se están convirtiendo en verdaderos móvil-dependientes al no poder estar ni un momento sin su móvil.

Debemos tener en cuenta que a diario se envían millones de millones de mensajes en el mundo entero, y en todo lugar escuchamos sonidos de melodías o notificaciones de llamadas de forma recurrente, y vemos a muchas personas clavadas en su teléfono móvil para estar en continua comunicación.

De igual manera en que se producen otros tipos de adicciones, el uso del teléfono móvil se convierte en adicción cuando pasa a ser una conducta repetitiva y que también produce placer a la persona. A esto se le llama “telefonitis” que es un impulso que la persona no puede controlar de usar el teléfono consecutivamente, de noche y de día sin dejar a un lado el mismo.



Ilustración 10

La adolescencia es una etapa en la que los puntos de referencias son cambiantes, es muy normal que comience a producirse distanciamiento y falta de comunicación por parte de los padres con los adolescentes, y cuando aparezca alguna duda o inquietud no se elegirá la mejor fuente confiable de información para aclarar la misma.

En esta confusión entre los adolescentes, hace que se vuelvan más vulnerables frente a ser el objetivo de las más grandes empresas de publicidad para poder tener convencimientos en sus bombardeos de mensajes o anuncios. Algunos podrían ser buenos y sanos, pero otros serían muy malos que solo llenarían de ganancia a los publicistas. En muchas ocasiones hasta los adultos no podrían diferenciar los mismo.

2.3 ANÁLISIS DE ADICCIÓN A LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Al examinar de manera independiente la adicción de los diferentes tipos de tecnologías, se analiza la información de manera conjunta. Este análisis se podría llevar a cabo empleando la información cualitativa sobre las adicciones y después se tomaría en consideración la información cuantitativa que se encuentre. Al finalizar se podría realizar un examen de los distintos indicadores que existirían en cuanto a la adicción a las nuevas tecnologías.

2.3.1 PATRONES DE ADICCIONES.

Al tener claro los objetivos a examinar los posibles patrones de adicción a las nuevas tecnologías, poniendo en consideración la información cualitativa que se encuentre disponible, se describirá la distribución de adolescentes y jóvenes participantes en este estudio con función al número de adicciones a las diferentes tecnologías y se analizará la información teniendo en cuenta algunas características sociodemográficas de las personas que participarían.

Al tener descrito el patrón de adicciones de manera general y examinado este patrón en función de las especificaciones demográficas, se presentará un análisis más detallado sobre las clases de adicciones subyacente a las demás situaciones en las que los adolescentes y jóvenes informarán de una adicción.

2.3.2 PATRONES DE ADICCIÓN

En la actualidad la caracterización y socialización de la juventud se encuentran relacionadas con la tecnología y medios de comunicación, se trata de un fenómeno que está consiguiendo modificar de forma exhaustiva los modelos de uso del tiempo que disponen y dando menos prioridad a actividades personales de esta manera se simplifican considerablemente nuestros quehaceres cotidianos.

Las tecnologías de información y comunicación tienen un uso positivo, siempre que no se dejen de lado el resto de las actividades propias de una vida normal. Pero no llevar un control en cuanto el abuso de la tecnología provocando de esta manera aislamiento, como así también la ansiedad, afectando a la autoestima de los jóvenes en su adolescencia. A medida que se desarrollan las TIC se incentiva su consumo y aumenta la disponibilidad de estas, algunas personas llegan a desarrollar problemas con una sintomatología similar a la de los trastornos adictivos.

Hay que considerar que una conducta puede ser adictiva en el mismo sentido que lo son las sustancias psicoactivas, se debate profundamente en la actualidad. Para muchos las adicciones no se limitan a aquellas generadas por el consumo incontrolable de sustancias (cannabis, anfetaminas, cocaína, opiáceos, cafeína, nicotina o alcohol), sino que existen hábitos de conducta aparentemente inofensivos que, en determinadas circunstancias, pueden convertirse en adictivos e interferir gravemente en la vida cotidiana de las personas afectadas (Caro, 2017).

2.3.3 RELACIÓN ENTRE NIVELES DE ADICCIÓN A DIFERENTES TECNOLOGÍAS

Internet es una de las adicciones potenciales a nivel mundial debido a que millones de usuarios ingresan a internet por lo menos una vez al día, lo cual se ha vuelto indispensable para los seres humanos ya sea para buscar algo o usar sus redes sociales, cabe destacar que el uso de internet tiene sus ventajas y desventajas ya que depende del uso que le de cada usuario y que tanto tiempo invierte en él.

Como internet es la tecnología principal de adicción de ella surgen otros tipos de adicciones como los videojuegos, los juegos de dinero, las redes sociales y demás.

Los videojuegos se han convertido en el día a día de niños desde temprana edad, de adolescentes y de un porcentaje de adultos también, si bien se sabe que los videojuegos son un entretenimiento para los seres humanos estos pueden llegar a ser peligrosos con el pasar del tiempo debido a que las personas le suelen dedicar más del tiempo estimado a éstos, incluso llegan a sobrepasar las 24 horas sentados frente a un ordenador descuidando tanto su físico como su salud.

Los jugadores suelen invertir gran cantidad de su dinero y tiempo en apuestas online para generar más ingresos o a veces solo por diversión, pero este comportamiento es catalogado como una adicción debido a que poco a poco los jugadores van dedicando cada vez más de su tiempo a estos juegos sin importar cuánto dinero invierten en ellos.

Los últimos años las redes sociales han cambiado la forma de pensar y de relacionarnos ya que influyen en nuestra vida cotidiana, usamos las redes sociales con una finalidad ya sea por trabajo, comercio o relaciones personales. Sea cual sea el motivo del uso de las redes sociales su uso excesivo puede llegar a aumentar el estrés y a promover el aislamiento en niños, adolescentes y jóvenes.

Cada una de estas tecnologías tienen un nivel de adicción, pero eso no las hacen menos peligrosas que otras, por lo que siempre hay que tener un límite de tiempo que le dedicamos a las diferentes tecnologías que nos rodean.

2.3.4 INDICADORES DE ADICCIÓN A INTERNET

A continuación, se muestran algunos indicadores que pueden llegar a mostrar una adicción a internet:

1. Privarse de sueño, dormir menos de 5 horas al día para estar conectado a internet más tiempo.
2. Descuidar otras actividades importantes, como la familia, amigos, estudios o el cuidado de la salud.
3. Recibir quejas de alguien cercano en relación con el uso excesivo de internet.
4. Pensar en internet continuamente, incluso cuando no se está conectado, irritarse cuando la conexión falla o es lenta.
5. Mentir sobre el tiempo real que se está conectado.
6. Aislarse socialmente, mostrarse irritable y bajar el rendimiento en los estudios.
7. Sentir euforia y activación anómalas cuando se está delante del ordenador. (Solano, 2017)

Existen algunos comportamientos que pueden llegar a determinar si nos encontramos en una situación de adicción a internet, conocer de ellas nos ayudara a evitar consecuencias negativas a largo plazo, algunos de estos comportamientos son:

1. **Aumento del tiempo de conexión:** A menudo y con frecuencia permaneces conectado a Internet, a tus redes sociales o simplemente “navegando” más tiempo del que tenías previsto llegando incluso a perder la noción del tiempo porque esta actividad te hace sentir más relajado que cualquier otra actividad.
2. **Interferencia con las actividades cotidianas o hábitos saludables:** Se ha convertido en una necesidad que interfiere con tus obligaciones diarias o en tus actividades vitales tales como la alimentación, el sueño, el ocio etc. Por ejemplo, duermes cada vez menos o evitas ir a lugares por estar conectado. Estos ejemplos podrían estar indicándote que estás haciendo un uso peligroso de las mismas.
3. **Necesidad de aprobación constante:** cada actividad que haces, cada sitio que visitas, con cada persona que te relacionas es motivo para realizarte un “selfie” y subirlo a la Red para ver cuántos “likes” o “me gusta” consigues o bien de manera constante cambias tus “estados”. Estos comportamientos pueden estar indicándote una necesidad de reafirmación y aprobación.
4. **Aislamiento social:** tus actividades preferidas han dejado de tener interés para ti al igual que tus relaciones sociales. Son cada vez más los conocidos y amigos que ya no preguntan por ti ante tu ausencia a alguna actividad social e indican que no tienes vida o que “estás casado con Internet”.
5. **Disminución de tu rendimiento académico y/o profesional:** cada vez descansas menos y tus recursos atencionales y de memoria se encuentran disminuidos lo que se está traduciendo a su vez en un incremento sustancial de tu nivel de estrés, ansiedad e irritabilidad que está afectando a la calidad de tu salud y rendimiento.
6. **Aparición de diferentes sintomatologías antes no presentes** como aumento de migrañas, ojos secos, anormalidades alimenticias, síndrome de túnel carpiano, alteraciones del sueño e insomnio, cambios de humor, dificultades para mantener la higiene personal o bien por el contrario sufres de exceso de euforia cuando estas delante del ordenador. Todos estos síntomas están siendo “señales de alarma” que tú no estás escuchando porque “necesitas estar conectado” y sentirte así “mejor”.
7. **Compruebas de forma constante el móvil y las redes sociales:** incluso en las situaciones más inverosímiles e inaceptables como en una reunión de trabajo, conduciendo, en el gimnasio, en el cine y además, es la primera actividad que realizas nada más despertarte y al acostarte es, entonces, un claro indicador de ciberadicción.
8. **Cambios de humor:** cada vez que no puedes conectarte o que la conexión resulta lenta te pones de mal humor, te sientes irritable e incluso ansioso y no aceptas que te digan que “estas enganchado/a” y evitas el contacto social próximo para “estar online”.
9. **Descuidas otras actividades importantes:** como el contacto con la familia, las relaciones sociales, el trabajo, los estudios, el cuidado de tu salud e higiene y tratas de negar, ocultar y/o restar importancia a los comentarios sobre tu uso y abuso de Internet y las nuevas tecnologías.

10. **No disfrutas el presente y tienes miedo de estar perdiéndote algo (FOMO, Fear Of Missing Out):** sientes constante malestar psicológico cada vez que no te puedes conectar o te dejas olvidado el móvil en casa porque piensas que te estas perdiendo eventos irrepetibles en tu vida, o bien dejando escapar oportunidades excepcionales que otras personas sí están presenciando y de las que eres testigo a través de las redes sociales e Internet y/o incluso sientes miedo de sentirte excluido (Reyes, n.d.).

2.4 CARACTERÍSTICAS PERSONALES: RELACIÓN DEL USO Y ADICCIONES DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

Los avances tecnológicos como dispositivos móviles de última generación (celulares smartphone, laptops, iPod, reproductores mp3, etc.) como también la implementación de las redes sociales en la cultura juvenil convierte a las TICs en una herramienta imprescindible de la cultura de los adolescentes. Es un punto importante estudiar la forma de cómo es utilizar esta tecnología ya que para los adolescentes es muy provocador hacia las posibilidades que lee ofrece el mundo, pero a su vez están expuestos a riesgos.

El hecho de considerar a los adolescentes como grupo de riesgo es apoyado por muchos autores, que explican este fenómeno basándose en las características propias de este momento evolutivo: omnipotencia, tendencia a buscar la causa de sus problemas en el otro, poca experiencia de vida, dificultad de reconocer adicciones sutiles y la sensación de normalidad ante conductas de riesgo (Arrizabalaga Crespo, Aierbe Barandiaran, & Medrano Samaniego, 2010).

Muchos de los jóvenes en su adolescencia presentan un a necesidad de estar conectado a internet y hacer uso de las tecnologías de información y comunicación, aunque cabe recalcar que ese fenómeno no se basa en un rasgo de generación si no está más ligado a factores de la personalidad de cada individuo.

El doctor Iva Goldberg, psiquiatra afincado en New York fue unos de los primeros que intento conceptualizar la adicción a internet quien propuso un conjunto de criterios para el diagnóstico del trastorno de la adicción a internet.

CRITERIOS DIAGNÓSTICOS PARA EL TRASTORNO DE ADICCIÓN A INTERNET
Cambios drásticos en los hábitos de vida a fin de tener más tiempo para conectarse
Disminución generalizada de la actividad física
Descuido de la salud propia a consecuencia de la actividad en Internet
Evitación de actividades importantes a fin de disponer de mayor cantidad de tiempo para permanecer conectado
Evitación de actividades importantes a fin de disponer de mayor cantidad de tiempo para permanecer conectado
Disminución de la sociabilidad que tiene como consecuencia la pérdida de amistades
Negligencia respecto a la familia y amigos
Rechazo a dedicar tiempo extra en actividades fuera de la Red
Deseo de más tiempo para estar frente al ordenador
Negligencia respecto al trabajo y las obligaciones personales

Tabla 2

2.4.1 ¿QUIÉNES ESTÁN PROPENSOS A LA ADICCIÓN?

Se puede decir que las personas que son más propensas a esta adicción son aquellas que sufren trastornos como depresión o simplemente de aquellas personas que quedan atrapadas por las posibilidades que el mundo puede presentarle. Dentro de la red de comunicación ofrece el anonimato dando oportunidad a las personas crear personajes virtuales que permite interpretar sus más íntimas fantasías, así como sus pesadillas más aterradoras, como también entablar relaciones que no pueden realizarse en la vida real.

Hay que tener muy claro que no existe una gran distancia entre el juego y la adicción. Muchos de los adolescentes utilizan el internet y los canales de comunicación con las redes sociales, en ocasiones lo hacen para relajarse o muchas veces para distraerse, pero con el tiempo esto puede volverse algo más que un juego que envuelve a sus personajes en una adicción que suele resultar nocivas en el mundo familiar y social.

2.4.2 HÁBITOS DE SUEÑO

Podemos decir que el sueño es una fase de la vida que juega un papel fundamental en la vida, pero la mayoría de los adolescentes no realizan buenos hábitos de sueño y por el cual no duermen lo suficiente, esto se da por diferentes razones, ya sea porque tienen horarios sobrecargados o malgastan su tiempo su tiempo innecesariamente como son e internet, las redes sociales y el mal uso de las tecnologías de información y comunicación.

Durante la segunda infancia y la adolescencia se produce una disminución fisiológica del tiempo de sueño nocturno en la que también influyen factores externos, como el horario escolar y las salidas nocturnas del fin de semana, cada vez más frecuentes y en horas más tardías en nuestros adolescentes. Además, se produce un cambio en el ritmo circadiano con tendencia al retraso de fase (se retrasan tanto el inicio del sueño como la hora de despertar). Como consecuencia de la disminución del tiempo de sueño nocturno se produce un aumento de la somnolencia diurna. (Rodríguez Almonacid, y otros, 2005)

2.4.3 SATISFACCIÓN VITAL

La satisfacción vital es un indicador del bienestar psicológico. Se entiende por satisfacción vital la valoración o respuesta de tipo cognitivo que sobre su propia vida emiten las personas o lo que es lo mismo, la valoración global de la propia existencia basada en la comparación entre las aspiraciones y los logros conseguidos. La satisfacción es mayor cuando los logros se aproximan a las expectativas y disminuye cuando se alejan (Leturia Arrazola, Yanguas Lezaun, Arriola Manchola, & Uriarte Méndez, 2001).

Podemos describir a la satisfacción vital como al estado en que se encuentra un individuo de acuerdo a las necesidades satisfechas de manera que generan gran interés en los últimos años en diversos ámbitos como lo son el económico, social y científico. El cual se da la necesidad de relacionarlo en el ámbito escolar de manera de investigar los aspectos que lo relacionan, incorporando los hallazgos de psicología y un enfoque positivos del desarrollo de personalidad y funcionamiento óptimo de la persona.

2.4.4 AUTOCONTROL EMOCIONAL

Según (Rodríguez Rodríguez, Teresa; García Rodríguez, Clara Marta; Cruz Pérez, 2005) afirmaron:

Son técnicas efectivas para actuar sobre los estados psíquicos del sujeto las cuales provocan modificaciones del estado o del funcionamiento biológico y también lo que está aconteciendo sobre el estado actual o función fisiológica del organismo para inducir a ciertos estados mentales determinados. Las técnicas psicofisiológicas abarcan las bio-energéticas, relacionadas con las respiratorias para activar la función fisiológica de algún sistema orgánico elevando el nivel energético del organismo provocando que el individuo pase a otro estado, desarrolla algunas capacidades de control consciente de dichos estados emocionales, proporcionando el control de las funciones motoras del cuerpo para los distintos fines conscientes de la actividad que realiza.

Sus beneficios:

1. Es útil para disminuir el estrés ayudando a la persona a relajarse
2. Permite una adecuada oxigenación de la sangre y al mismo tiempo ayuda a mejorar los estados de ansiedad, depresión, fatigabilidad e irritabilidad.
3. Disminuye la tensión muscular facilitando mayor movilidad.
4. Se utilizan en el tratamiento y prevención de la apnea del sueño, dificultad de respiración y la frialdad en las manos y los pies.

La relajación mediante el suspiro:

Probablemente es la técnica más usada y consiste suspirando o bostezando varias veces al día. Esto significa que la persona no toma el oxígeno que necesita y es por medio del suspiro y el bostezo que el organismo intenta remediar esta situación de hipoxia. El suspiro es seguido normalmente de la sensación de que algo anda mal, así como de ansiedad; sin embargo, libera algo de tensión puede practicarse como medio de relajación.

El proceso para realizar esta técnica es el siguiente:

1. Detener cualquier actividad para sentarse o quedarse de pie.
2. Suspirar profundamente, a medida que aire va saliendo de sus pulmones se produce un sonido de profundo alivio.
3. Dejar salir el aire de forma natural.
4. Repetir el proceso ocho o doce veces hasta la sentir la sensación relajación.

Algunos adolescentes afortunados prácticamente están libres de situaciones estresantes o que generen ansiedad, no sólo por los factores hereditarios, sino también porque en el ambiente donde crecieron tuvieron pocas cosas de las cuales preocuparse. Todas sus necesidades físicas fueron cubiertas, fueron amados, aceptados, respetados y admirados por sus padres; tuvieron oportunidades normales de compañía, contactos sociales y nuevas experiencias; recibieron la guía y disciplina necesarias para ayudarlos en su socialización; tuvieron éxito en sus experiencias escolares, aprendieron normas aceptables de conducta y se ajustaron bien a la sociedad, en síntesis, no tienen motivo para sentirse ansiosos. Sin embargo, otros adolescentes son criados en condiciones totalmente opuestas a las descritas. Aprendieron desde muy pequeños que no podían confiar en que sus padres para cumplir sus necesidades básicas de comida, seguridad o contacto físico no fueron realmente amados, aceptados, alabados o animados, sino se les rechazó, criticó, empequeñeció o ignoró. Esas experiencias estimularon la duda constante

acerca de su valor y de sus capacidades y talentos. La escuela resultó un desastre y carecían de amigos.

2.4.5 ANSIEDAD-DEPRESIÓN

De acuerdo con (Sierra, Juan Carlos; Ortega, Virgilio; Zubeidat, 2003) manifestó que la ansiedad es una sensación que experimentan todas las personas cuando se encuentran alteradas, preocupadas o estresadas. Si bien se relaciona de cierta manera al miedo, la diferencia radica en que el miedo es una perturbación cuya presencia se manifiesta ante estímulos presentes, también con la anticipación de peligros futuros, indefinibles e imprevisibles Tanto la ansiedad como el miedo tienen manifestaciones parecidas, en los casos mencionados los pensamientos de peligro y presentimientos de que algo pasará se hacen más frecuentes en la persona cuando experimenta ese estado de ansiedad.

Lo más característico de la ansiedad es el carácter anticipado que se presenta, es decir, posee la capacidad de prever o señalar el peligro o amenaza para el propio individuo, confiriéndole un valor funcional; además, tiene una función activadora y facilitadora de la capacidad de respuesta del individuo, concibiéndose como un mecanismo biológico adaptativo de protección y preservación ante posibles daños presentes en el individuo desde su infancia.

2.4.6 ANGUSTIA

Es una emoción negativa experimentada por el ser humano y tiene un efecto de inmovilización producido por ésta además es compleja, difusa y desagradable que conlleva serias repercusiones mentales y orgánicas en el sujeto; la angustia es visceral, obstructiva y aparece cuando un individuo se siente amenazado por algo y conlleva a la desesperación, donde la característica principal es la pérdida de la capacidad de actuar voluntaria y libremente por parte del sujeto, es decir, la capacidad de dirigir sus actos.

2.4.7 DEPRESIÓN

Acorde con la información de (Bogaert García, 2012) esta sensación hace referencia a varios trastornos que comparten ciertas características, varían las causas e incluso en el comportamiento del individuo. La perspectiva abarca tanto desde la perspectiva de los síntomas como de los síndromes, con una cierta gravedad; o desde la clasificación nosológica como trastorno mental que se expresa a través de un grupo de síntomas característicos que detienen la existencia particular del trastorno.

El desequilibrio que caracteriza las depresiones es consecuencia de la acción conjunta de la herencia, las condiciones histórico-sociales y la situación personal del paciente. Ningún abordaje clínico o terapéutico aislado puede enfrentar eficazmente la depresión. El reduccionismo biológico solo sirve para desmentir la dimensión social y subjetiva del problema.

2.4.8 USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS: RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES.

Los autores (Estrada & Ovide, 2011) afirmaron que estudiantes utilizan la Web en su formación académica siempre que esté accesible. El mayor uso es para buscar información, colaborar con sus compañeros en algún proyecto o enviar archivos, el acceso a internet es hoy una necesidad para que un estudiante no parta con una gran desventaja frente a sus compañeros.

Se considera la posibilidad de una reestructuración de la institución educativa para adaptarla a los tiempos actuales y que contribuya a fomentar los valores que mencionábamos ya como fundamentales para preparar a los estudiantes para el futuro, al tiempo que, muy probablemente, ayudará a desechar prejuicios y actitudes negativas tanto hacia el sistema escolar como hacia el profesional docente. Nuevas metodologías pedagógicas pueden, gracias a herramientas novedosas, implementarse ahora con éxito; entre otros cambios, se plantea uno en el rol del estudiante y del profesor.

Se reconoce también que las TIC se presentan también como una oportunidad para aportar al cumplimiento de los objetivos del cambio en el contexto de la educación del siglo XXI; entre ellas se destaca:

1. La atención a la diversidad de los estudiantes, al ampliar y flexibilizar el lugar y el tiempo de acceso a los materiales de aprendizaje a través de redes, desde el aula de la universidad o desde el hogar, pueden acceder a dichos materiales.
2. La estimulación por el aprendizaje abierto, alternativo el cual supone nueva concepción acerca de la variedad de opciones para tomar decisiones sobre el aprendizaje de los estudiantes, según las motivaciones, las habilidades y valores al aprender y utilizar el conocimiento.
3. Los distintos complementos en las formas de enseñanza aprendizaje, la utilización de las TIC supone otorgar relevancia al modelo de educación a distancia que proporciona mayor democratización de ofertas educativas al llegar a una población mayor y a regiones menos favorecidas, desplegando las posibilidades para cambiar la forma de vivir, de trabajar, de producir, de comunicarse.

Circunstancias que dificultan la expansión de las TIC's

Los autores (Quintero-Corzo, Munévar-Molina, & Munévar-Quintero, 2015) expresaron lo siguiente:

Aspectos técnicos: Incompatibilidades entre diversos tipos de computadores y sistemas operativos, el ancho de banda disponible para Internet, la velocidad aún insuficiente de los procesadores para realizar algunas tareas (reconocimiento de voz perfeccionado, traductores automáticos).

Falta de formación: La necesidad de los conocimientos teóricos y prácticos que todas las personas deben aprender, la necesidad de aptitudes y actitudes favorables a la utilización de estas nuevas herramientas.

Problemas de seguridad: Circunstancias como el riesgo de que se produzcan accesos no autorizados a los computadores de las empresas que están conectados a Internet y el posible robo de los códigos de las tarjetas de crédito al comprar en las tiendas virtuales,

Barreras económicas: A pesar del progresivo abaratamiento de los equipos y programas informáticos, su precio aún resulta prohibitivo para muchas familias.

2.5 ADICIONALAS NUEVAS TECNOLÓGICAS: RELACIÓN CON LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES.

2.5.1 COHESIÓN FAMILIAR

Previsiones de salud frente a la pantalla

Según (Omokawa, Mizumoto, Iwai, Tamai, & Fukui, 1996) afirma que cuenta con fines preventivos, en las cuales las instituciones realizan consultan y difunden datos destacados para que los estudiantes entiendan los riesgos causados por la exposición prolongada frente a una pantalla sin las debidas precauciones, y la poca actividad física: esfuerzo visual excesivo, tecnoestrés o depresión, tendinitis, dolor en cuello y espalda, ojos borrosos, cansancio de los brazos, obesidad, sedentarismo, ansiedad por navegar o leer el correo mientras duermen.

La dependencia de las redes sociales seguiría un patrón de uso excesivo asociado a una pérdida de control, síntomas de abstinencia (ansiedad, depresión, irritabilidad) ante la imposibilidad temporal de acceder a la red, tolerancia (necesidad creciente de más tiempo de conexión) y repercusiones negativas en la vida cotidiana. Existen algunos instrumentos para evaluar el potencial adictivo de estos medios, pero realmente no existen estudios concluyentes que validen esa teoría.

Características en el contexto familiar, relacional, escolar y comunitario.

De acuerdo con (Hernández et al., 2017) la cohesión familiar es una de las dimensiones centrales de la dinámica, entendida como los vínculos emocionales que los miembros de la familia tienen unos con otros y el grado de autonomía personal que experimentan, estos pueden llegar a ser medibles para fines específicos.

Las familias disfuncionales generaran actitudes y comportamientos negativos, afectando los niveles comunicacionales, y la satisfacción personal y familiar será percibida como desfavorable. Estos niveles altos y permanentes de insatisfacción familiar suelen afectar la personalidad de sus miembros, convirtiéndose dicha familia en un factor de riesgo para sus integrantes.

La información de los autores (Andrea, Palacio, & Múnera, 2018) muestra que la Adaptabilidad familiar: Esta dimensión examina la habilidad del sistema marital o familiar para cambiar su estructura de poder, sus roles y reglas de relación en respuesta a una demanda situacional o de desarrollo.

Los niveles de adaptabilidad se dividen en tres niveles:

1. Rígida (R)
2. Estructurada (E)
3. Flexible (F)
4. Caótica (C).

Donde uno de los ítems más representativos es: “Las reglas cambian en nuestra familia”

2.5.2 ACTIVIDADES FAMILIARES COMPARTIDAS.

La participación del trabajo en el hogar corresponde a todas y todos los integrantes de las familias. Cada uno puede contribuir con acciones que al final redundarán en un beneficio colectivo.

El análisis del reparto de tareas, tanto entre el trabajo remunerado y no el contexto histórico y la organización de la producción de los individuos. Hasta el proceso de industrialización la tecnología productiva de las A lo largo de la época industrial aparece el concepto de familia tradicional, caracterizado por una separación total de los roles de varones y La incorporación de la mujer al mercado laboral supone la aparición del reparto de las tareas que cada uno de ellos realiza ha supuesto la aparición familia tradicional sobre las nuevas estructuras familiares hace que a menudo Y, como consecuencia de todo esto, su nivel de autoestima subirá. Otros valores que adquirirá el niño al ayudar en las tareas de casa son la comprensión del esfuerzo que implica el trabajo, y la adaptación a la sociedad donde tendrá que trabajar en el futuro.

Esta colaboración tiene efectos muy beneficiosos al fomentar la empatía y respeto por los demás, puesto que se dan cuenta del trabajo que conlleva y aprenden a valorarlo, además de fomentar la responsabilidad. Muchos hijos cumplen de forma ocasional y circunscrito a 'lo suyo': su habitación, su cama, pero apenas participan en tareas comunes (limpiar los platos, planchar, pasar la aspiradora). La familia es el agente de socialización más importante, la responsable de transmitir valores, normas y conductas. El hecho de asumir responsabilidades por parte del niño o la niña en las labores domésticas significa también enseñarle a cooperar por un bien común y a aprender el autocuidado y el cuidado de los demás.

Lo ideal sería comenzar por labores de autocuidado, como lavarse, hacer su cama u ordenar sus juguetes para, más adelante, implicarle en tareas 'comunes'. Para facilitar todo este proceso, podemos instaurar hábitos o rutinas en la realización de la tarea, ya que de este modo requerirá menos esfuerzo (al menos, conscientemente). Gracias a ello, pueden desarrollar un sentimiento mayor de pertenencia al grupo familiar, así como aumentar su autoestima por ser importantes y necesarios para que la familia funcione. El aprendizaje y el cambio es posible, pero exige una cierta dosis de constancia Hay una relación de interdependencia entre la implicación en estas tareas y las relaciones familiares.

Hay una relación de interdependencia entre la implicación en estas tareas y las relaciones familiares.



Ilustración 11

2.5.3 CALIDAD DE VIDA APORTADA POR LA RELACIÓN CON LOS IGUALES.

Sabemos bien que no basta decretar la igualdad en la ley si en la realidad no es un hecho. Para que así lo sea, la igualdad debe traducirse en oportunidades reales y efectivas para ir a la escuela, acceder a un trabajo, a servicios de salud y seguridad social; competir por puestos o cargos de representación popular; gozar de libertades para elegir pareja, conformar una familia y participar en los asuntos de nuestras comunidades, organizaciones y partidos políticos.

El reconocimiento de la igualdad de género ha sido una conquista histórica de las mujeres. También cambia el significado de la amistad, la forma de comportarnos con nuestros amigos, los sentimientos, lo que pensamos, esperamos y exigimos de ellos, la forma de expresar la amistad y las variables que van a condicionar, en cada etapa de la vida, que tengamos o no amigos. Cuando un niño pequeño comienza a escoger a sus amigos no le importa el sexo de su compañero y suelen jugar por parejas. Esto ocurre más o menos hasta los tres años, puesto que a esa edad el comportamiento cambia. Juegan en grupos más grandes y prefieren jugar con compañeros del mismo sexo.

Todavía no existe una perspectiva de mutualidad y reciprocidad en la forma de entender las relaciones. Si eres de los que se interesa pertenecer al mundo social y tienes vocación en la educación, entérate de los cursos disponibles para ti.

Trabajos transversales hablan de que los chicos son conformistas porque observan semejanzas entre un grupo de adolescentes, lo que se ha denominado Hemofilia conductual.

El amigo íntimo irá ganando importancia sobre otras figuras de apego, y a partir de la adolescencia media se convertirá en la principal figura de apego, de forma que el apoyo emocional y la intimidad serán unas características esenciales de las relaciones de amistad. Durante los años de la infancia la familia representa el contexto de desarrollo más importante, sin embargo, tras la pubertad tendrá que compartir con el grupo de iguales su capacidad de influencia, hasta situarse en muchos casos en un segundo lugar. La importancia que estas nuevas relaciones tienen para el desarrollo adolescente queda reflejada en los numerosos estudios que encuentran una fuerte asociación entre el hecho de tener unas buenas relaciones de amistad durante la adolescencia y una alta autoestima o una mayor satisfacción vital, un menor riesgo de mostrar problemas emocionales o de conducta, o un mejor ajuste escolar. Por lo tanto, los beneficios derivados del establecimiento de relaciones con los iguales son evidentes, y parece claro que aquellos adolescentes que muestran una mayor competencia para establecer relaciones con los compañeros presentan un mejor ajuste emocional y conductual.

La transición entre la infancia y la adultez tiene su origen en los cambios que se presentan los cuales interactúan con diversos factores individuales, familiares y sociales para facilitar el éxito o fracaso en las tareas de desarrollo propias de la edad.



Ilustración 12

2.5.4 CALIDAD DE VIDA ESCOLAR.

Hoy en día los más jóvenes se caracterizan por pertenecer a la generación de los nativos digitales, esa parte de la población que nació después de la invención del internet. Es por eso que incorporar la tecnología a la educación aporta una serie de beneficios que ayudan a mejorar la eficiencia y la productividad en el aula, así como aumentar el interés de los niños y adolescentes en las actividades académicas. Internet y el acceso a dispositivos móviles cada vez más intuitivos han puesto un cambio de paradigma en el uso de la tecnología. Pero no hay que pensar que estos procesos son nuevos.

De hecho, la tecnología lleva varios años asistiendo a profesores y estudiantes en su trabajo diario. Sin embargo, ahora con internet y la tecnología móvil en auge se incorporan aún más elementos tecnológicos al entorno educativo. Pizarras interactivas, aulas virtuales y un sinnúmero de recursos electrónicos para llevar a cabo investigaciones o realizar trabajos escolares son algunas de las formas en las que la tecnología digital se ha integrado con las escuelas y universidades.

Además, las redes sociales y la Web 2.0 implica compartir puntos de vista y debatir sobre las ideas, lo que ayuda a que los niños y adolescentes desarrollen un pensamiento crítico en una época en la que sus cerebros se están desarrollando. Por otro lado, los profesores pueden beneficiarse mucho de los avances tecnológicos para hacer su trabajo más atractivo y para ser más eficientes. «Muchas actividades de las que forman parte de su rutina diaria se pueden optimizar con la ayuda de aplicaciones y dispositivos informáticos, permitiendo que puedan dedicar más tiempo a su propia formación, lo que a largo plazo no solo les beneficiará a ellos sino a sus estudiantes», explica el experto. Ciertamente, usar la tecnología en el entorno académico no es algo nuevo, sin embargo, la forma en la que dicha tecnología se utiliza ha cambiado mucho a lo largo de los años, permitiendo mayor flexibilidad, eficiencia y aprovechamiento de los recursos educativos y ofreciendo una formación de mayor calidad a los estudiantes.



Ilustración 13

Para concluir con el tema La tecnología por sí misma no es una solución para mejorar la calidad educativa. Aunque profesores y estudiantes tengan a la mano computadoras y aplicaciones de última generación, la tecnología es solo una herramienta más. La fórmula para elevar el nivel de enseñanza y aprendizaje es otra y lo saben quiénes se han especializado en el desarrollo de herramientas educativas. A la herramienta la denominó Edmodo, una red virtual que permite la interacción entre los estudiantes y los profesores de una manera directa y permanente.

2.5.5 APEGO AL BARRIO DE RESIDENCIA.

El apego es un vínculo afectivo que se establece desde los primeros momentos de vida entre la madre y el hijo o la persona encargada de su cuidado. Su función es asegurar el cuidado del recién nacido.

Relacionado con lo anterior, el apego hacia las personas que han sido significativas nos acompaña a lo largo de todo el desarrollo, incluso al llegar a ser adultos.

El barrio puede ser ese lugar mágico donde los niños aprenden los primeros pasos del caminar de la amistad, con sus amigos y vecinos en la cuadra, en la esquina, en los parques, en las zonas comunes, pasando esos instantes siempre entretenidos de los primeros años. O ese lugar peligroso, donde los niños están sujetos al miedo y a la inseguridad, al mal ejemplo, al ataque de carros rápidos, conducidos por personas acosadas e indiferentes que los pueden atropellar o atemorizar sin aviso. El barrio puede ser ese lugar vibrante donde los jóvenes pueden soñar con un mundo mejor, conversando con sus amigos en cualquier esquina o cualquier casa, en interminables coloquios y alegatos juveniles, con energía invencible para la cual todo es posible. El barrio puede ser ese lugar confiado y tranquilo, donde se viven la edad adulta, la madurez y la vejez, en medio de conversaciones, proyectos comunes, visitas, celebraciones, encuentros, admiración por el otros y acompañamiento solidario en sus necesidades.

Influirán en tu modo de pensar y actuar, e incluso ayudarán a determinar la persona que llegarás a ser. Te ayudarán a ser una persona mejor y harán que vivir el evangelio de Jesucristo sea más fácil para ti. Elige amistades que tengan los mismos valores que tú, a fin de que puedan fortalecerse y animarse mutuamente a vivir normas elevadas. Al procurar tener amistad con los demás, no comprometas tus normas.

Procura la guía del Espíritu Santo al tomar esas decisiones. A medida que te esfuerces por vivir el Evangelio, alentarás a tus amistades a hacer lo mismo. Sé un ejemplo del guardar los mandamientos participando en las actividades de la Iglesia, preparándote para servir al Señor a lo largo de tu vida y permaneciendo digno de asistir al templo.



Ilustración 14

2.5.6 ACTIVIDADES PARA JÓVENES EN LA COMUNIDAD.

En este sentido se considera que desde el punto de vista personal las actividades recreativas son todas las actividades realizadas por el sujeto en el tiempo libre elegidas libremente que le proporcionen placer y desarrollo de la personalidad.

Las actividades lúdicas también se encuentran dentro de la recreación, pues son juegos establecidos por docentes, coordinadores o padres de familia, que a través de juegos ayudan a que los niños y adolescentes aprendan y desarrollen habilidades que les ayudarán a lo largo de su vida.

Sin embargo, según educadores y sicólogos, el juego brinda al niño la posibilidad de crecer física, intelectual y emocionalmente, le permite aprender en un ambiente donde se entrelazan la fantasía y la realidad, y liberar tensiones.

Los pasatiempos pueden considerarse como actividades recreativas. Cuando una persona decide realizar un crucigrama, completar un rompecabezas o utilizar una consola de videojuegos, está buscando recreación.

En el caso de los deportes, podrían considerarse como actividades recreativas cuando se desarrollan como método de esparcimiento. Por eso no es preciso definir al fútbol o al tenis, por citar dos deportes, como actividades recreativas, a menos que se jueguen sin considerar los resultados o que se tome la búsqueda de resultados como un esparcimiento.

Mucho se ha escrito sobre las actividades recreativas y al respecto se ha venido a establecer otra serie de aspectos importantes sobre las mismas.

Se realizan sin esperar nada a cambio. -Se convierten en una estupenda herramienta para poder disfrutar y pasarlo en grande, dejando de lado lo que son las obligaciones y compromisos, ya sean laborales o familiares. -Son una manera estupenda, saludable y adecuada para que cualquier persona pueda aprovechar su tiempo libre como desea. -Se pueden realizar de manera individual o bien de forma colectiva.

La motivación en la actividad recreativa constituye un elemento de vital importancia que ayuda a despertar en los jóvenes el deseo de participar de hacer actividades de carácter recreativo, físico y deportivo. La investigación fue desarrollada en el barrio categorizado «La Risueña» en la circunscripción 15 compuesta por tres zonas la 221, la 129, y la 165 del Consejo Popular José Martí Norte perteneciente al Municipio de Santiago de Cuba, vinculado al Combinado Deportivo micro-2, el que cuenta con una población juvenil de 250 sujetos de ellos se seleccionó una muestra intencional de 90 jóvenes entre 16 y 20 años, representando el 36%, de ellos 50 mujeres para un 55,5% y 40 hombres para un 44,4%, siendo la misma significativa para el propósito planteado, así como sus cuatro profesores de Recreación.



Ilustración 15

2.6 FACTORES IMPLICADOS EN EL USO Y ADICCIÓN DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS.

Las personas pueden hacerse adictas de cualquier conducta placentera, pero hay ciertas características en el uso de Internet que lo hacen particularmente adictivo. Los síntomas del abuso de Internet son comparables a los criterios utilizados para diagnosticar otras adicciones.

Se trata de un problema presente en todas las edades, pero se ha detectado una mayor prevalencia en los adolescentes y jóvenes, quienes realizan un mayor uso de estas plataformas. A pesar de ser considerada una adicción específica, comparte una serie de características comunes con otras adicciones como pérdida de control, síndrome de abstinencia, dependencia psicológica, interferencia en distintos ámbitos y pérdida de interés por otras actividades. El problema se considera que está consolidado cuando hay un uso desmesurado acompañado de una pérdida de control y de síntomas de abstinencia. Asimismo, está asociado al desarrollo de tolerancia, es decir, la necesidad de estar conectado o de realizar un mayor consumo que repercute sobre la realización de otras actividades cotidianas. Se trata de un problema presente en todas las edades, pero se ha detectado una mayor prevalencia en los adolescentes y jóvenes, quienes realizan un mayor uso de estas plataformas. A pesar de ser considerada una adicción específica, comparte una serie de características comunes con otras adicciones como pérdida de control, síndrome de abstinencia, dependencia psicológica, interferencia en distintos ámbitos y pérdida de interés por otras actividades. El problema se considera que está consolidado cuando hay un uso desmesurado acompañado de una pérdida de control y de síntomas de abstinencia. Asimismo, está asociado al desarrollo de tolerancia, es decir, la necesidad de estar conectado o de realizar un mayor consumo que repercute sobre la realización de otras actividades cotidianas.



Ilustración 16

2.6.1 FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DEL INTERNET.

El internet ha sido una herramienta muy utilizada por los seres humanos desde su aparición y es fundamental en el uso de tecnologías de la información y comunicación (TIC), ya sea para comunicarse, informarse, actualizarse, negociar, realizar gestiones de diverso tipo, trabajo, educación, etc.

Así mismo implica una infinidad de usos y recursos los cuales así como han sido de mucha ayuda para los usuarios, sobretodo en el conocimiento general, también tiene su contraparte como lo es la denominada “ciberadicción”, también conocido como “trastorno de adicción a internet” o “IAD, internet addiction disorder” resultantes del excesivo uso y cantidad de contenido de estas redes informáticas que puede influir de manera significativa tanto para bien como para mal en los usuarios de este medio.

«Internet facilita la información adecuada, en el momento adecuado, para el propósito adecuado.»
BILL GATES

Quién diría que lo que en las décadas comprendidas entre los años 50's y 60's comenzó como un proyecto militar llamado “ARPANET” en medio de la guerra fría a través de la gestión de EEUU, cuyo primer objetivo era acceder a información militar desde cualquier parte del mundo cuando se originara un ataque ruso ahora es una herramienta de consumo masivo alrededor del mundo luego de su posterior avance y comercialización.

Actualmente es probable que el ser humano pueda vivir sin lo que el internet provee u ofrece pero por otro lado existe el hecho del que los usuarios se puedan acostumbrar a las actividades o cambios que en el día a día implicaría, ya que casi todas o la mayoría de las cosas se han fusionado con esta herramienta, el problema está cuando el tiempo que pasamos en internet consume el tiempo que deberíamos darle a las actividades fundamentales de la vida o que pueden considerarse como habituales que son prioridades y básicamente la esencia de la sociedad como son la familia, el trabajo, proyectos, sueños o cualquier otra actividad que nos permita comunicarnos con el mundo exterior formando relaciones interpersonales directas y muchas veces más reales que lo que nos representa permanecer tiempo en exceso en un ambiente virtual.

“Alrededor del 50% de la gente en Internet miente sobre su edad, peso, trabajo, estado civil o sexo. Cuando con amigos en línea y la persona de la vida real no coincide con la persona en línea, puede crear profunda decepción emocional.” LA PSICOLOGIA DE TODAS LAS ADICCIONES, Steven T. Griggs, Ph.D.

Podemos ver como esto afecta incluso a la percepción de la realidad y autopercepción del mismo usuario y de la capacidad de conocer al mundo como realmente es, creando un ambiente netamente virtual cuando se es prestada más atención que al mundo real, opacándola, además, es como cualquier otra adicción con sus efectos de abstinencia.

En los jóvenes esto se traduce en muchos factores de riesgo como son: ansiedad, depresión, padecimiento de otras adicciones, carencia de apoyo social, infelicidad, cuando no se ha ejercido practica ante una situación de crear una nueva relación interpersonal, etc.

Por otro lado, existen cambios significativos como los cambios en los hábitos, descuido de la salud, dormir menos horas, ira en el caso de una interrupción mientras permanece el usuario en la web, el individuo comienza a ignorar el mundo que existe alrededor, intenta evitar cosas habituales, llega a padecer perdida de contactos sociales, etc.

La problemática con más influencia dentro de la ciberadicción es el exceso y mal uso de las redes sociales, blogs, páginas de audio y video, incluso de las páginas de mercadeo y pornográficas se detecta con más fuerza en personas de 25 años o menos.

Es considerada una adicción a internet cuando se pasa a tener un uso de esta herramienta de más de 3 horas al día navegando sin hacer algo provechoso o trabajo.

En Ecuador para los años comprendidos entre el 2012 y 2017 en Ecuador el uso de internet se ha incrementado según datos del INEC “Instituto nacional de estadísticas y censos” en aproximadamente el 50%, entre los cuales los hombres representan el 59.3% y las mujeres el 57.3% de la población general.

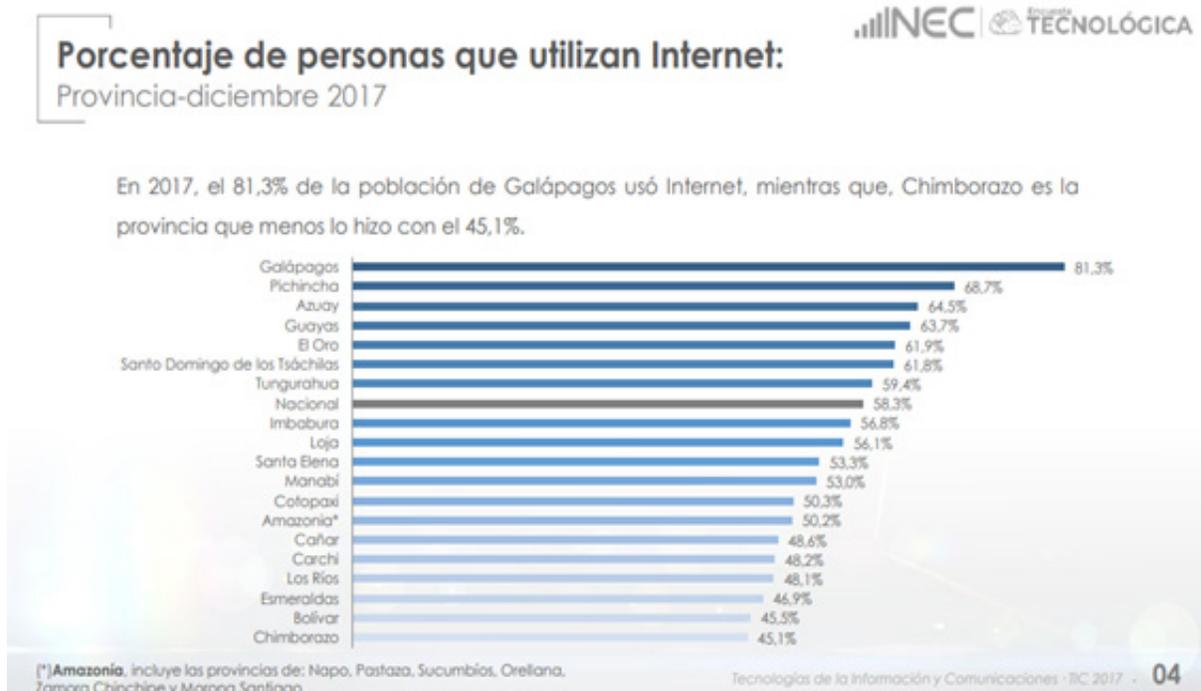


Ilustración 17

También podemos observar que en Ecuador las personas que más pasan tiempo en internet son los jóvenes de 16 a 24 años, posteriormente el grupo de 25 a 34 años y el último grupo de 65 a más años que son los que menos han usado internet.

Porcentaje de personas que utilizan Internet:
Grupos de edad

Para el año 2017, el 85,2 % de la población entre 16 a 24 años usaron Internet, le sigue el grupo de entre 25 y 34 años con el 73,9% de su población.



Ilustración 18

Además, según la plataforma de estadísticas web “We are social” en el año 2018 Filipinas fue el país que mayor tiempo gastó en internet con un promedio de 10 horas y dos minutos al día, seguido de Brasil con 9 horas y 14 minutos, mientras que Japón es el más bajo con un promedio de 3 horas con 45 minutos.

Esta misma página no nos da un panorama tan amplio como el de otros países, pero nos indica que según las estadísticas de tiempo por día y número de visitas a sitios web por día en Ecuador en el año 2018 las páginas más visitadas fueron Facebook con un promedio diario de 10 minutos con 21 segundos, seguido por XVIDEOS (pornografía) con 14 minutos y 4 segundos, estas dos siendo las más usadas por la población.



Ilustración 19

Según (We are social, s.f.) el número total de usuarios de internet activos es de 4.021 billones para el año 2018 representando el 53% de la población mundial.

2.6.2 FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS.

Hoy en día los videojuegos han tomado gran parte en la vida de los jóvenes que para esta época están fuertemente entrelazados estos debido a sus grandes avances, actualizaciones

e innovaciones que se llegan conocer o esparcir por medio de los llamados “Gameplays” en Youtube, anuncios, también a través de la misma red informática y las mismas consolas en las cuales se juega.

La historia de los videojuegos tuvo su inicio en la década de los 40's terminada la segunda guerra mundial cuando el matemático Alan Turing junto con Claude Shannon intentaban descifrar códigos de los submarinos secretos alemanes, inventando así las bases de la programación. En el año de 1949 Shannon presentó un proyecto de Ajedrez en computadora, impresionantemente no se utilizó una computadora para las pruebas porque no había la tecnología necesaria, pero si se emuló el juego con movimiento que una computadora tendría, así los videojuegos comenzaron y avanzaron hasta el día de hoy donde casi podemos ver un mundo casi tan parecido al real o un mundo de fantasía que permite al jugador trasladarse a ese ambiente.

videojuegos son plataformas en las cuales el jugador o “gamer” puede interactuar con gran facilidad debido a su contenido llamativo muchas veces llevándolo a un mundo diferente o de ensueño que no se puede muchas veces vivir en la realidad llevando al jugador en el mejor de los casos a tener un simple momento de ocio o en el peor de los casos a una codependencia de pasar horas en estas plataformas y a su vez verse dominados por estas.

Los videojuegos se clasifican por géneros como acción, terror, estrategia, arcade, roles, deportes, simulaciones y muchas más. Sus principales objetivos son en su mayoría el sobrepasar obstáculos que al final generen una satisfacción en el individuo al ser superados o también los denominados “Battle Royal” que permiten enfrentarse jugadores uno versus uno en línea desde cualquier parte del mundo.

Ha llegado incluso a no ser necesario que los individuos se queden horas jugando en una consola de videojuegos de tal manera que incluso llegan a gastar grandes cantidades de dinero en créditos o compras en línea, sino también pueden acceder a este mismo tipo de satisfacción al ver horas y horas de videos de personas “Youtubers” jugando juegos terminables e interminables.

En el siguiente cuadro podemos ver una lista top 10 de los juegos más vendidos alrededor del mundo.

Títulos	Ventas	Plataformas
Minecraft	176,000,000[b]	Multi-plataformas
Tetris	170,000,000[b]	Multi-plataformas
Grand Theft Auto V	110,000,000	Multi-plataformas
Wii Sports	82,870,000	Wii
Player Unknown's Battlegrounds	50,000,000	Multi-plataformas
Super Mario Bros	48,240,000	Multi-plataformas
Pokémon Red/Green/Blue/Yellow	47,520,000	Multi-plataformas
Wii Fit and Wii Fit Plus	43,800,000	Wii
Mario Kart Wii	37,200,000	Wii
Wii Sports Resort	33,100,000	Wii

Tabla 3

Es incorrecto afirmar que los videojuegos afecten de manera significativa a el carácter de la persona que los usa, incluso por la OMS esto ya ha sido desmentido, ya que al igual que los videojuegos, también la televisión, el cine y otros medios proyectan el mismo tipo de circunstancias generando casi la misma sensación al que consume el contenido.

El problema central es el exceso de consumo del contenido por parte del individuo ya que toda acción tiene su reacción como son en el área física, psicomotriz, psicológica, etc.

Uno de los mayores conflictos es la violencia, el sexismo, seguido por otras problemáticas que se afirman son productos del exceso de uso de juegos. Así mismo, no es correcto decir que dichos problemas son causado por estos, sino debido a una raíz en la misma personalidad del jugador que genera esta dependencia y se puede observar desde la elección de los juegos que se usan haciendo que lo que comienza como una diversión pueda llegar a ser un problema de adicción y aislamiento, bajo estas condiciones tenemos como consecuencia que el consumo excesivo de contenido puede llevar a la adicción a través de un número indeterminado de dispositivos, incluso es desmentido como vimos al principio el hecho de que tan solo jugar puede producir codependencia porque por otro lado los juegos también se puede usar con fines pedagógicos y como medidas terapéuticas en el caso de ser bien utilizados.

El hecho que alguien juegue videojuegos no significa necesariamente que se convierta en adicto a estos, esta inclinación se puede mantener bajo control si existe algo que lo contrarreste como una prioridad, responsabilidad o simplemente otra ocupación.

Según (Vladimir Poznyak, 2017), jefe del Departamento de Salud Mental de la OMS señaló la importancia de observar algunos signos y síntomas específicos:

1. Marcadas expresiones de ansiedad o euforia durante la actividad.
2. Empobrecimiento de los vínculos sociales y de los intereses en general fuera del juego.
3. Superar las 25-30 horas de juego semanal.
4. Necesidad irresistible de jugar y/o respuestas emocionales intensas cuando esto no es posible.
5. Debilitamiento del rendimiento escolar o laboral por el juego.
6. Dificultades en el dormir u otros cambios de hábitos significativos.

2.6.3 FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DEL TELÉFONO MÓVIL.

La adicción al teléfono móvil es una realidad ya sea en su uso para mensajear, tomar fotos, jugar, entre otras funciones, pero según expertos esto no indica que signifique un trastorno psicológico sino más bien un medio de salida para aquella persona que ya presenta algún problema en el ámbito psicológico o emocional como falta de autoestima o confianza, a pesar de esto, hoy en día existen estudios acerca de esta problemática por parte de expertos en el tema.

Muchos están de acuerdo que uno de los síntomas de este problema es la ansiedad que puede causar el estar pendiente de un mensaje, foto, actualización, publicación o tan solo la necesidad de estas conectado a internet para poder utilizar las herramientas del dispositivo o por ejemplo la nomofobia que es derivada de la expresión “no-mobile phone phobia” la cual es la dependencia al teléfono móvil, la necesidad de estar conectados la mayor parte del día, un ejemplo podría ser

la ansiedad o miedo de olvidar el teléfono en casa al salir, cabe recalcar que esto es más habitual en los adolescentes.

Según (Corbin, s.f.), Los síntomas que pueden presentar una persona con Nomofobia, son los siguientes:

1. Sensación de ansiedad
2. Taquicardias
3. Pensamientos obsesivos
4. Dolor de cabeza
5. Dolor de estómago

De seguro más de uno ha caminado por la calle revisando contenido en el teléfono móvil, ¿ha notado la curvatura que hace su espalda e inclinación del cuello para poder observar el teléfono móvil?, precisamente es una de las consecuencias del exceso de uso de este dispositivo afectando la columna cervical en tres puntos. Así mismo lo proyectado por medio de la pantalla del teléfono móvil daña la retina de los ojos desgastando la capacidad visual gradualmente.

Según (García., 2018), en su artículo en la página “Psicología y mente” las personas adictas a estos dispositivos sufren del denominado “síndrome de abstinencia psicológica y física” que se presenta con síntomas de angustia, ansiedad nerviosismo, irritabilidad.

Las personas que llegan a padecer esto como consecuencia suelen llegar a sentir irritabilidad, cansancio, alteraciones en sus emociones, conductas narcisistas, falta de sueño. En los jóvenes, además de esto, puede existir bajo rendimiento académico, dificultades al ejercer relaciones interpersonales, carácter compulsivo, baja autoestima, problemas en el lenguaje, sensibilidad antes el juicio de las personas del medio, entre otras.

We are social nos indica que el número total de usuarios únicos de teléfonos móviles alrededor del mundo para el año 2018 es de 5.135 billones con una penetración del 68% y el número de usuarios móviles de 2.958 billones con una penetración del 39% global en todas las edades, ahora imaginemos cuántos de estos están fuertemente ligados a su teléfono móvil.

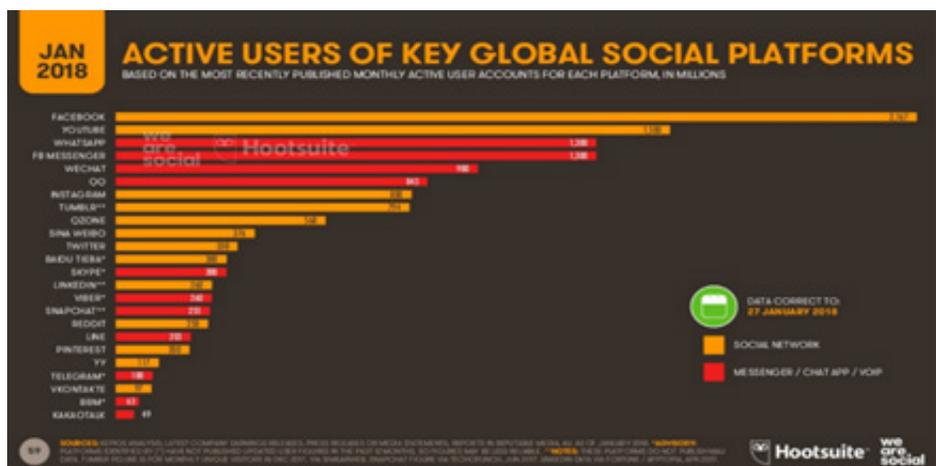


Ilustración 20

En este cuadro podemos ver las aplicaciones más consumidas por los usuarios de teléfono móvil con conexión a internet consumidas por los usuarios por medio de los teléfonos móviles basadas en las publicaciones más recientes de cada plataforma alrededor del mundo donde el color mostaza representa a las redes sociales y el color rojo a las aplicaciones de mensajería, mientras que en el siguiente cuadro los países del mundo y las aplicaciones de mensajería por regiones.



Ilustración 21

Según, datos tomados de la (ARCOTEL, s.f.), Agencia de Regulación y Control de las Telecomunicaciones (ARCOTEL), para el año 2018 las cuentas de internet móvil que asimismo muchas veces sirven para acceso a redes sociales y juegos, es decir, internet en teléfonos móviles aumentaron de un 52,51% en marzo a un 53,41% en septiembre del mismo año, eso quiere decir que en total hay para esa fecha un total de 9'059.204 cuentas existentes en Ecuador.

Así mismo estadísticas del ministerio de telecomunicaciones y de la sociedad de la información en el año 2015 el 91% de la población ecuatoriana accedió a redes sociales a través de su teléfono móvil, siendo el 92,4% a nivel urbano y el 82,88% a nivel rural. Ahora podemos imaginar cuanto ha crecido hasta el año 2019 que es en la actualidad. (Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información, s.f.)

“Cualquier cosa con la que puedes obsesionarte, es decir, a la que le dedicas tanto tiempo que no te queda tiempo para hacer las cosas que debes hacer con la familia, amigos, en la escuela o en el trabajo puede ser una adicción. Y enviar mensajes de texto sin duda puede ser una de ellas” (Archer, s.f.)

2.6.4 ANÁLISIS CONJUNTO DE LOS FACTORES IMPLICADOS EN EL USO DE NUEVAS TECNOLOGÍAS.

La tecnología no es buena ni mala, ni tampoco neutral” (Kranzberg, 2017).

Las variables que se muestran en los niveles de adicción que presentan los adolescentes y los jóvenes en las diferentes modalidades de tecnologías a usar como el internet, el juego con dinero en internet, los videojuegos y el teléfono móvil, entre otros, es decir, que el Uso indebido de estas herramientas, que pueden servir como distractorio o inclusive como herramientas de estudio,

ha generado que en algunos exista la ansiedad por estar pendientes de estos instrumentos, volviéndose trastornos mentales.

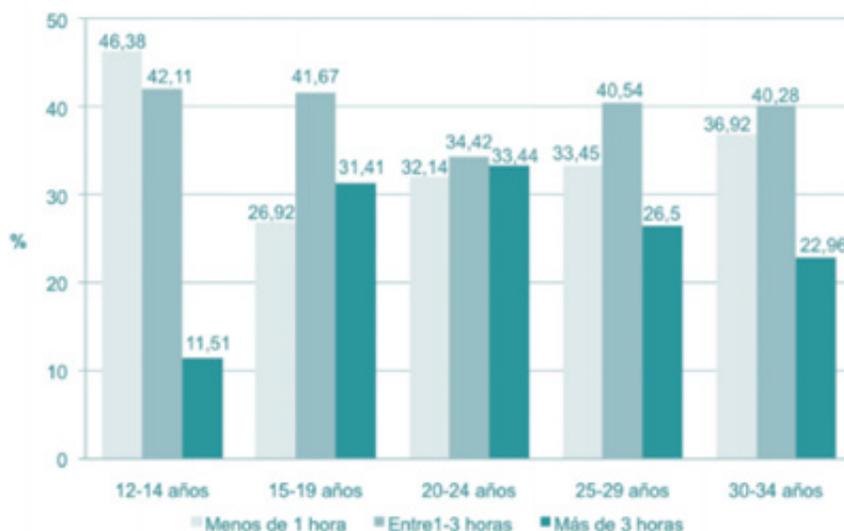


Ilustración 22

Lo que podemos analizar de la imagen anterior, es que el mayor uso del internet lo ocupan los menores de 12 a 15 años por una hora, pero efectivamente entre los 20 a 34 años existe un grado mayor de uso y dependencia de las herramientas tecnológicas.

El incremento de 3 horas no varía mucho en las distintas edades, en cuanto a la utilización de las diferentes modalidades tecnológicas. Los incrementos en el uso de ordenadores los fines de semana que le dedicaban más de 3 horas diarias es del 22% al 30,4%.

En conclusión, la mayoría de las actividades realizadas en internet, se dan por la utilización de las redes sociales y otros dispositivos que permiten con facilidad las relaciones sociales, tomada esta como la principal fuente por la que adolescentes y jóvenes usan internet.

2.6.5 FACTORES IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A INTERNET Y JUEGOS CON DINERO ELECTRÓNICO.

En la actualidad el impulsivo uso de las nuevas tecnologías a traído consigo problemas de salud mental que ocasiona trastornos de conductas, la mayoría de los casos en niños de 12 a 14 años, emocionados por juegos online que cuestan simultaneas cantidades de dinero, la otra cantidad de personas está ligada a un número de adultos que gastan sus ingresos en electrodoméstico y artículos que pueden ser adquiridos de manera inmediata por la facilidad del uso del internet y las páginas web que está permite que accedamos, pero ¿Cuáles son las problemáticas que se muestran del mal uso de esta herramienta? Sí como bien lo podemos notar y sabremos, incontables acontecimientos se han desarrollado como el ciber robo o robo cibernético que han ocurrido en todas partes del mundo, donde grupos sociales en incognito han estafado a incontables personas a través del uso de la herramienta del internet. Un océano de Tecnologías que ha traído consigo la actual sociedad de hoy en día, done la mayoría de las personas y familias son absortas por los placeres y satisfacciones que trae consigo está herramienta.

Las variables predictoras se ven en tres pasos: variables control, variables personales y variables contextuales.

Si analizamos los puntos de mayor uso en todo el mundo del siguiente gráfico nos podemos fijar que existe una gran cantidad de población que conoce de esta herramienta, el uso del internet, pero así podemos ver que en el año 2018 el incremento del uso de juegos en línea es de un 17% a nivel mundial. Además, podríamos decir que la ansiedad-depresión y la calidad de vida asociada a los iguales favorecen mayor adicción a internet.



Ilustración 23

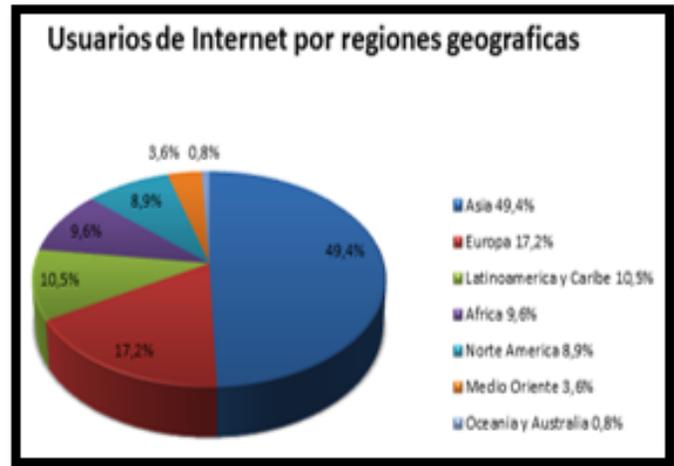


Ilustración 24

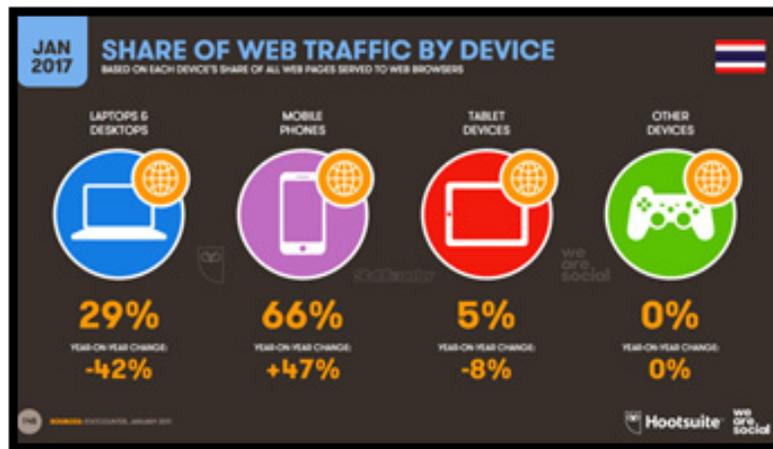


Ilustración 25

Los principales factores que se destacan es la falta de autocontrol en menores de edad, esto hace que más niños y jóvenes se sumen a este círculo vicioso del juego en línea, haciéndoles perder todo contacto con la realidad. La mayor adicción a los juegos en línea es conformada por jóvenes y niños de sexo masculino. En 2017, contamos con un 60,2 % de la población de 15 a 64 años ha jugado juegos con dinero (63,5% en hombres y 56,9% en mujeres). En estos casos, aunque el cambio sería mínimo, la cohesión familiar y la calidad escolar o laboral contribuyen a la disminución de esta adicción.

2.6.6 FACTORES IMPLICADOS EN LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS.

“La adicción se da cuando una persona necesita un estímulo concreto para lograr una sensación de bienestar y, por lo tanto, supone una dependencia mental y física frente a ese estímulo.” (Centro de Psicología Bilbao S.L.P., s.f.)

Hoy en día, para los jóvenes y niños, la adicción a los videojuegos se muestra como una fuerte dependencia hacia los mismos, a pesar de ser tan negativa, entre las consecuencias y actitudes que se muestran en los jóvenes se destacan los trastornos de sueños, dependencia de los Videos Juegos, distanciamiento de la realidad, perdida de practicar actividades, entre otras.

Los Factores que ocasionan una dependencia a los videos juegos suelen ser por falta de atención en el hogar, buscar ser acepto en algún lugar, Problemas escolares o en el Hogar, entre otras más. A conclusión podemos indicar que la mayoría de los que se han vuelto adictos al videojuego buscan escapar de la realidad o buscan tener una nueva personalidad. El 66% de Varones participan en los juegos en línea, el 41% de las mujeres forman parte de juegos en línea, pero por lo general suelen ser por 1 hora.



Ilustración 26

Como se puede apreciar en la imagen anterior, no existe una gran diferencia en la práctica con la que se frecuentan los videojuegos entre el sexo masculino y el sexo femenino. El uso del videojuego se ve más desarrollado los fines de semana, donde los niños de 12 a 14 años suelen aprovechar para pasar más de tres horas jugando.

2.6.7 FACTORES IMPLICADOS DE RIESGO

Factores personales: la pérdida de la confianza, la insatisfacción de vida actual, insatisfacción en los estudios o trabajo, los agobios y tensiones, falta de contenerse ante las adiciones de jugar.

Factores familiares: La disciplina familiar inadecuada y permisiva, malos recuerdo, inactividades familiares, desinterés por reunirse o pasar con la familia, muestras de rebeldía, entre otros.

Factores sociales y culturales: con la gran disponibilidad y el acceso fácil al juego incrementan la adicción al videojuego de manera prevaleciente en la población.

RESUMEN

En lo respecto a la investigación que se realizó se dio a conocer los posibles pasatiempos o maneras de mejorar la actitud de los jóvenes enfocándose en el tiempo compartido con otras personas sin la necesidad de poseer a la mano un dispositivo electrónico y así poder interactuar con el resto de las personas.

Aunque parte de adicciones tecnológicas es dirigida hacia personas de temprana edad, dado a la curiosidad de las nuevas tecnologías que salen y no les gustaría quedarse en la vanguardia de la era tecnología, concluyendo en lo personal creo que si a un joven se lo mantiene distraído no necesariamente necesitaría de un aparato electrónico.

Se pudo detectar que la gran parte de adicciones tecnológicas es dirigida hacia personas de temprana edad, como lo es en la etapa de la niñez y adolescencia. Esto se debe a que su mente está en desarrollo y llegan a querer profundizar sobre la realidad y el entorno que los rodea. Las TIC puede ser beneficiosa muchas veces imprescindible, pero a su vez llega a ser también peligrosa, todo de acuerdo al uso correcto que se le dé a las mismas, por la razón que es de vital importancia la intervención de los padres en esta etapa de desarrollo, pudiendo detectar estos tipos de adicciones y previniendo que se vuelva peligroso para el adolescente o infante. Haciendo el uso de patrones e indicadores y así dirigirlos en un buen camino para el uso de estas tecnologías de esta manera también prevaleciendo la salud estos y la satisfacción personal.

VOCABULARIO

Brecha digital: Se define como la separación que existe entre las personas que utilizan las Tecnologías de Información y Comunicación (TIC) como una parte rutinaria de su vida diaria y aquellas que no tienen acceso a las mismas o que, aunque las tengan no saben cómo utilizarlas.

Desadaptación: Desaparición de la facultad de responder eficazmente a una situación nueva o a un conflicto. El individuo desadaptado es incapaz de enfrentarse a las tensiones de la vida en sociedad y a sus exigencias psíquicas y físicas.

Imprescindible: Que es o se considera tan necesario que no se puede prescindir de él o no se puede dejar de tener en consideración.

Omnipotencia: Poder que lo abarca todo.

Ludopatía: Inclinação patológica a los juegos de azar.

Anonimato: Condición de la persona que oculta su nombre o su personalidad.

Abstinencia: Acción de abstenerse o privarse de alguna cosa.

Síndrome: Es un conjunto de síntomas que se presentan juntos y son característicos de una enfermedad o de un cuadro patológico determinado provocado, en ocasiones, por la concurrencia de más de una enfermedad.

Tecnoestrés: Es un estado psicológico negativo que se relaciona con la utilización de las tecnologías de la información. Ese estado viene condicionado por la percepción de un desajuste entre las demandas y los recursos relacionados con el uso de las TIC que provoca un alto nivel de activación psicofisiológica.

Educación abierta: es ante todo un objetivo o una política educativa. Una característica esencial de la educación abierta es la eliminación de barreras para el aprendizaje.

Familia disfuncional: Es una familia en la que los conflictos, la mala conducta, y muchas veces el abuso por parte de los miembros individuales se produzcan de forma continua, lo que provoca a otros miembros a acostumbrarse a tales acciones.

Reduccionismo biológico: la naturaleza humana está determinada por los genes de las propiedades de los individuos (lo que los seres humanos son) y sus acciones (lo que los seres humanos hacen).

Empatía: Participación afectiva de una persona en una realidad ajena a ella, generalmente en los sentimientos de otra persona.

Circunscrito: Participio irregular de circunscribir. También se usa como adjetivo.

“la colaboración entre estas dos instituciones no se ha circunscrito al presente proyecto; en su circunscrito campo de observación”

Interdependencia: Relación de dependencia recíproca entre dos o más personas o cosas. “Esta preocupación dio origen a diversos congresos internacionales, en los que se abogó por difundir entre toda la población la conciencia de la interdependencia económica, social, política y ecológica entre las diferentes regiones del planeta”

Recreativa: Que está destinado a divertir o entretener. “Actividad recreativa; complejo recreativo”

Socialización: proceso a través del cual los seres humanos aprenden e interiorizan las normas y los valores de una determinada sociedad y cultura específica. Este aprendizaje les permite obtener las capacidades necesarias para desempeñarse con éxito en la interacción social.

Aislamiento: es la calidad que posee un elemento, vivo o no, que se encuentra separado y sin contacto con otros. El aislamiento puede ser natural o provocado.

Sintomatologías: conjunto de síntomas que presenta una persona en un momento dado y que obedecen a la presencia de un trastorno específico de la salud.

Trastorno: es una alteración en las condiciones consideradas normales en un objeto, proceso u organismo.

Adicción: es la dependencia persistente y compulsiva hacia una sustancia o conducta. La adicción se caracteriza por la negación, por el descontrol en el uso o en la conducta, por la recaída en el uso o en la conducta a pesar de conocer las consecuencias negativas que conlleva, y por las distorsiones de pensamiento con respecto a la adicción en episodios periódicos o continuos.

Hábito: es la repetición reiterada de una conducta, que se repite sistemáticamente formando parte de la vida misma de quien lo ostenta.

BIBLIOGRAFÍA

CUBA, Ó. O. (s.f.). Granma. Obtenido de <http://www.granma.cu/todo-salud/2016-04-24/adicciones-tecnologicas-en-los-mas-jovenes-24-04-2016-23-04-04>

IT&IS. (s.f.). euroresidentes. Obtenido de <https://www.euroresidentes.com/estilo-de-vida/adolescentes/sintomas-de-adiccion-los-videojuegos-o>

Mars, V. (s.f.). Psicología-Online. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/adiccion-al-telefono-movil-2320.html>

Retina. (s.f.). El país economía. Obtenido de https://retina.elpais.com/retina/2018/06/13/tendencias/1528889033_337152.html

- SL., C. (s.f.). AMF. Obtenido de Actualización en Medicina de Familia: http://amf-semfyc.com/web/article_ver.php?id=2225
- Arrizabalaga Crespo, C., Aierbe Barandiaran, A., & Medrano Samaniego, C. (2010). Usos de Internet y mediación parental en adolescentes hiperactivos. *Latina de comunicación social*.
- Caro, M. M. (2017). Adicciones tecnológicas: ¿Enfermedad o conducta adaptativa? *Technological Addictions: Disease or Adaptive Behavior?* 10.
- Leturia Arrazola, F., Yanguas Lezaun, J., Arriola Manchola, E., & Uriarte Méndez, A. (2001). Valoración de las Personas Mayores: evaluar para conocer, conocer para intervenir.
- Reyes, A. (s.f.). Psicoemocionat. Obtenido de Psicoemocionat: <https://www.psycoemocionat.com/reconoce-si-tenes-adiccion-a-las-nuevas-tecnologias/>
- Rodríguez Almonacid, F., Monterde Aznar, M., Salcedo Aguilar, F., García Jiménez, M., Redondo Martínez, P., & Marcos Navarro, A. (2005). Hábitos de sueño y problemas relacionados con el sueño en adolescentes: relación con el rendimiento escolar. *ORIGINALES*, 408-414.
- Solano, G. (04 de Julio de 2017). Ipsicologo. Obtenido de Ipsicologo: <http://ipsicologo.com/2017/07/indicadores-de-una-posible-adiccion-a-internet.html>
- Andrea, P., Palacio, S., & Múnera, M. (2018). El papel de la familia en el desarrollo social del niño : una mirada desde la afectividad , la comunicación. *Psicoespacios*, 12, 173–197.
- Bogaert García, H. (2012). La depresión : etiología y tratamiento. *Ciencia y Sociedad*, 37(2), 183–197. <https://doi.org/10.22206/cys.2012.v37i2.pp183-197>
- Estrada, R. B., & Ovide, E. (2011). El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXII. *Sinéctica*, 1–15. Retrieved from http://www.sinectica.iteso.mx/index.php?cur=37&art=37_11
- Hernández, C. A., Marta, A., González, V., Rodríguez, L., Pedro, S., & Ganén, M. S. (2017). Comunicación, cohesión y satisfacción familiar en adolescentes de la enseñanza secundaria y preuniversitaria. *MediSur*, 15–17. Retrieved from <http://scielo.sld.cu/pdf/ms/v15n3/ms09315.pdf>
- Omokawa, S., Mizumoto, S., Iwai, M., Tamai, S., & Fukui, A. (1996). Adicciones tecnológicas: ¿Enfermedad o conducta adaptativa? *Journal of Hand Surgery*, 21(3), 373–380. [https://doi.org/10.1016/S0363-5023\(96\)80347-9](https://doi.org/10.1016/S0363-5023(96)80347-9)
- Quintero-Corzo, J., Munévar-Molina, R. A., & Munévar-Quintero, F. I. (2015). Nuevas Tecnologías, Nuevas Enfermedades En Los Entornos Educativos. *Hacia La Promoción de La Salud*, 20(2), 13–26. <https://doi.org/10.17151/hpsal.2015.20.2.2>
- Rodríguez Rodríguez, Teresa; García Rodríguez, Clara Marta; Cruz Pérez, R. (2005). Técnicas de relajación y autocontrol emocional. *MediSur*, 3.
- Sierra, Juan Carlos; Ortega, Virgilio; Zubeidat, I. (2003). Ansiedad, angustia y estrés: tres conceptos a diferenciar. *Revista Mal-Estar e Subjetividade*, 3(1), 10–59. <https://doi.org/10.5020/23590777.3.1.10>

- Archer, D. (s.f.). Ten cuidado con las adicciones. Obtenido de <https://books.google.com.ec/books?id=LjhLDwAAQBAJ&pg=PT264&lpg=PT264&dq=Cualquier+cosa+con+la+que+puedes+obsesionarte,+es+decir,+a+la+que+le+dedicas+tanto+tiempo+que+no+te+queda+tiempo+para+hacer+las+cosas+que+debes+hacer+con+la+familia,+amigos,+en+la+esc>
- ARCOTEL. (s.f.). Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. Obtenido de Incrementa el consumo de Internet móvil en Ecuador: <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/incrementa-el-consumo-de-internet-movil-en-ecuador/>
- Centro de Psicología Bilbao S.L.P. (s.f.). Obtenido de Centro de Psicología Bilbao S.L.P.: <https://www.centro-psicologia.com/es/adiccion-videojuegos.html>
- Corbin, J. A. (s.f.). Psicología y mente. Obtenido de <https://psicologiaymente.com/clinica/nomofobia-adiccion-telefono-movil>
- García., L. R. (18 de mayo de 2018). psicología online. Obtenido de Adicción al teléfono móvil: <https://www.psicologia-online.com/adiccion-al-telefono-movil-2320.html>
- Kranzberg, M. (2017). PROYECTO DE EDUCACIÓN PARA EL BUEN USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS. En I. I. PÉREZ, BUEN USO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS (pág. 9). Obtenido de https://repositorio.uam.es/xmlui/bitstream/handle/10486/680335/argenta_perez_irene%20isabeltfg.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ministerio de Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (s.f.). Obtenido de <https://www.telecomunicaciones.gob.ec/?s=2019+redes+sociales>
- Vladimir Poznyak. (22 de Diciembre de 2017). infobae. Obtenido de <https://www.infobae.com/salud/2017/12/22/la-oms-reconoce-al-trastorno-por-videojuegos-como-un-problema-mental/>
- We are social. (s.f.). Obtenido de <https://digitalreport.wearesocial.com/download>
- Alfredo Oliva Delgado, M.^a Victoria Hidalgo García Uso y riezgo de adicciones a las nuevas tecnologías entre adolescentes y jovenes andaluces.
- Martínez - Chairez, Guadalupe Iván; Guevara - Araiza, Albertico; Valles - Ornelas, María Manuela El desempeño docene y la calidad educativa

CAPÍTULO 3. ENFERMEDADES PROVOCADAS POR LAS ADICCIONES TECNOLÓGICAS

INTRODUCCIÓN

La información que contiene este trabajo de investigación está basada en la recopilación de datos sobre el tema adicciones tecnológicas que padecen muchas personas con el uso cotidiano de recursos tecnológicos como: computadoras, dispositivos de música, smartwatch, celulares, tabletas, entre otros dispositivos.

La tecnología nos ayuda a comunicarnos fácilmente, permite una vida más “sencilla” y atribuye distintos beneficios en la vida de los seres humanos, esta facilidad ha provocado que las personas de todas las edades se hallan vinculado con la tecnología en un alto índice de uso inadecuado.

Las nuevas tecnologías esconden un riesgo potencial para la salud, ya que en los últimos años han surgido varias enfermedades que han sido denominadas “enfermedades tecnológicas”, por derivarse del mal uso o discriminado de aparatos electrónicos.

Algunos profesionales de la salud tanto mental como física han notado que un porcentaje de las personas que usan recursos tecnológicos convencionales lo hacen de manera compulsiva y fuera de control que conlleva a enfermedades físicas y psicológicas. Para reconocer estas enfermedades en las personas vamos a mencionar algunas características: molestias como lesiones por movimientos repetitivos comprometiendo el cuello, columna y extremidades, vista cansada, daño auditivo, conducta agresiva, canaliza inadecuadamente sus emociones, frustración al no tener acceso a internet, vincula lo ficticio con lo real, problemas al relacionarse con los demás.

Desafortunadamente siempre se han dado a conocer las ventajas que el uso de las tecnologías ha traído a nuestras vidas para facilitar nuestras actividades, pero casi nunca se mencionan los riesgos que el uso de estas implica.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Las exigencias de la realidad actual advierten sobre el beneficio de respaldar las profundas transformaciones del país que están teniendo lugar a través de la ciencia y la tecnología y éstas dependen del buen uso de las TIC. Al estar inmerso en todas nuestras actividades del diario vivir, se ha convertido en factores sociales de gran importancia.

Los adolescentes de 11 a 17 años no escapan de esta realidad debido a que el impacto de las nuevas tecnologías afecta su actividad de activa a pasiva, lo que está causando una lista interminable de enfermedades. Hoy en día se observa a jóvenes sentados frente a la computadora navegando en internet o comunicándose por el teléfono móvil durante horas llegando incluso a perder las horas de sueño.



Ilustración 27 Maria Pedrada. Lavozdegalicia.es

La mejor prevención y protección es proporcionar una información clara y suficiente acerca de sus beneficios, pero también de los perjuicios y riesgos que implican.

Se estima que una persona promedio pasa de seis a ocho horas de su día frente a la computadora. Y es que la vida parece girar en torno a este artefacto: trabajas en la computadora, te entretienes en la computadora y lees artículos en la computadora.

Muchos desconocen que acciones sencillas como comer frente al computador, pueden causar dañinos efectos para la salud. Es conocimiento de todos que llevar una vida sedentaria puede desencadenar una serie de problemas de salud, y que inevitablemente pueden llevarnos a la muerte. La inactividad física representa el cuarto factor de muerte en el mundo. Pasar el tiempo, sin límites, en Internet, frente a las pantallas del computador, hablar por largas horas por el teléfono móvil o los juegos electrónicos puede perjudicar seriamente la vida de los jóvenes causando diversos trastornos como, por ejemplo:

- Síndrome del Túnel Carpiano
- Sobrepeso y obesidad
- Daños en la audición
- Problemas mentales
- Daños irreparables en el sistema nervioso
- Enfermedades oculares
- Adicción



Ilustración 28

3.1 TRAUMATOLÓGICAS

3.1.1 EL SÍNDROME DEL TÚNEL CARPIANO

El uso extendido de la computadora ha convertido al síndrome de túnel carpiano en una de las neuropatías más comunes. Los expertos afirman que el mayor factor de riesgo es la magnitud del ángulo de apertura de la muñeca al escribir en el teclado. Es una enfermedad que ocurre cuando el nervio que va desde el antebrazo hasta la mano se presiona o se atrapa dentro del túnel carpiano, a nivel de la muñeca, causando entumecimiento, dolor, hormigueo y debilidad de la mano afectada.



Ilustración 29 Vicente Carratala. Topdoctors.es

3.1.1.1 SÍNTOMAS

Esta patología presenta síntomas como: “dolor en las manos, la muñeca, los dedos o el antebrazo, se hace más agudo cuando usa la mano y se intensifica el dolor en la noche, el adormecimiento o cosquilleo y falta de fuerza en la mano, especialmente en el dedo pulgar”, también la sensibilidad al frío. En casos severos se recurre a una cirugía.

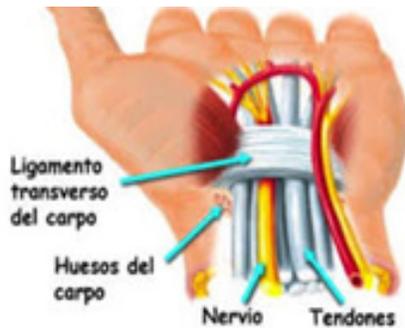


Ilustración 30 insta.orenya.com

3.1.1.2 CONSEJOS PARA PREVENIR EL SÍNDROME DEL TÚNEL CARPIANO

EJERCICIOS

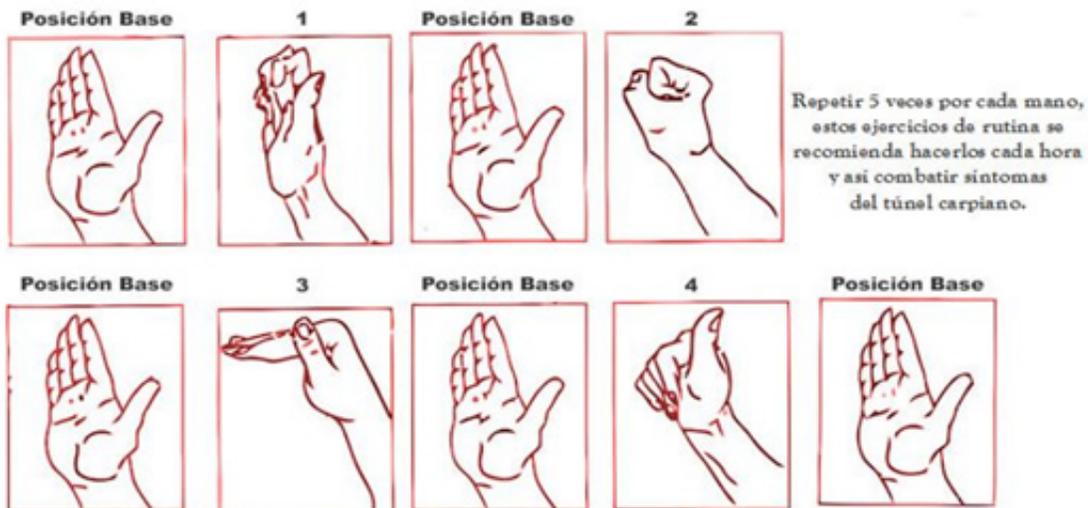


Ilustración 31 carpal-tunnel-symptoms.com

- Antes de comenzar a trabajar preparar sus manos, realizar movimientos circulares con la muñeca estirar los dedos y las muñecas.
- Procurar que las manos y sus muñecas estén cómodas en el área de trabajo.
- Evitar apoyar las muñecas sobre superficies duras.
- Al momento de usar el teclado, colóquelo a la altura de los codos en flexión de 90 grados.

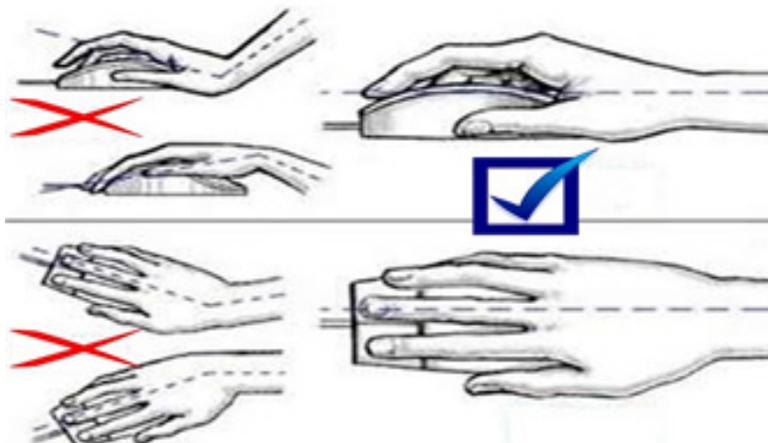


Ilustración 32 salud360.cienradios.com.

La utilización de almohadillas protectoras está recomendada para prevenir este problema.

3.1.2 TENDINITIS

Es la inflamación de un tendón. La tendinitis es la inflamación o la irritación de un tendón, las cuerdas fibrosas que unen el músculo al hueso. Este trastorno causa dolor y sensibilidad justo afuera de la articulación. Si bien la tendinitis puede ocurrir en cualquiera de los tendones, es más frecuente alrededor de los hombros, los codos, las muñecas, las rodillas y los talones.

3.1.2.1 SÍNTOMAS

Los signos y síntomas de la tendinitis suelen ocurrir en el punto en donde el tendón se adhiere a un hueso y, generalmente, comprenden lo siguiente:

- Dolor que, por lo general, se describe como un dolor sordo, especialmente, cuando se mueve la extremidad o la articulación afectada, producida por una repetitiva fricción del dedo pulgar sobre los referidos dispositivos
- Sensibilidad
- Hinchazón leve

3.1.2.2 CAUSAS

Aunque la tendinitis puede ser causada por una lesión repentina, es mucho más probable que la enfermedad se origine en la repetición de un movimiento en particular a lo largo del tiempo. Muchas personas padecen tendinitis porque sus trabajos o pasatiempos implican movimientos repetitivos, que tensionan los tendones como el uso excesivo de videojuegos, tablets, smartphone, computadoras, entre otros dispositivos tecnológicos.

La tendinitis es más frecuente en personas cuyos empleos implican lo siguiente:

- Movimientos repetitivos
- Posiciones incómodas



Ilustración 33 elpopular.com.ar

3.1.2.3 CONSEJOS PARA PREVENIR LA TENDINITIS

Para evitar este tipo de afecciones se recomienda tomar un descanso de 10 minutos cada 45 minutos de manipulación de los dispositivos realizar diariamente actividad física para mantener los tendones siempre fortalecidos y no propensos a lesiones.



Ilustración 34 telecomunicaciones.gob.ec

3.1.2.4 TENOSINOVITIS DE QUERVAIN (DEDO EN GATILLO)

Se refiere al engrosamiento del recubrimiento alrededor de los tendones de los dedos que resulta en una condición llamada Tenosynovitis estenos ante o dedo en resorte/gatillo.

Se desencadena por el uso excesivo del celular, debido a la acción de la muñeca para sostener el teléfono y el uso repetitivo del dedo pulgar.



Ilustración 35 trynotlaugh.us

Se debe limitar el tiempo que se dedica a los aparatos tecnológicos, además de tomar descansos de 15 minutos cada dos horas de trabajo, esto para dejar reposar a los tendones y así evitar complicaciones que requieran de una intervención quirúrgica en casos graves.

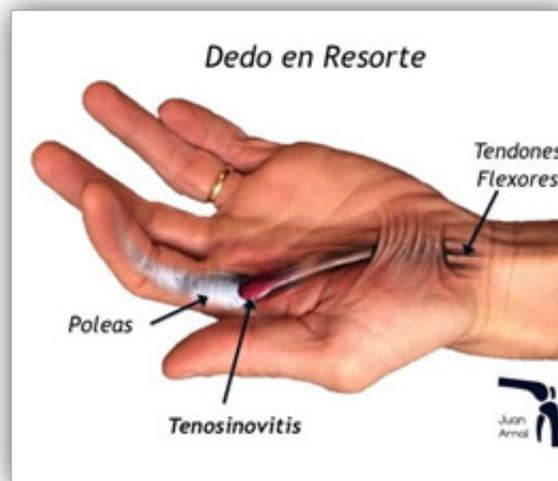


Ilustración 36 assh.org

3.1.2.5 EJERCICIOS PRÁCTICOS PARA PREVENIR LA TENOSINOVITIS

ESTIRANDO LOS TENDONES. Con los dedos flexionados, cerramos y abrimos la mano dinámicamente cinco veces con cada mano.

UNIENDO LAS MANOS. Juntamos las palmas de las manos y las separamos manteniendo unidas las puntas de los dedos. Repetimos cinco veces.



Ilustración 37 lagaceta.com.ar

3.1.3 EPICONDILITIS

Conocida también como codo de tenista, es una enfermedad o lesión caracterizada por dolor en la cara externa del codo, debido al desequilibrio muscular que puede existir en los miembros superiores, a la extensión repetitiva del codo y muñeca durante el manejo del mouse, el apoyo perenne del codo sobre la mesa y a las alteraciones vertebrales a nivel cervical.

3.1.3.1 CONSEJOS PARA PREVENIR LA ESCONDINITIS



Ilustración 38 drugs.com

3.1.4 SÍNDROME DE DOLOR CERVICAL

El dolor cervical, que afecta la zona de la nuca y las vértebras cervicales, a menudo se acompaña de rigidez en el cuello y dificultad de movimiento y puede provocar entumecimiento, hormigueo o debilidad en el brazo o la mano. Los dispositivos móviles y el estilo de vida están detrás de esas dolencias del cuello, también llamado cervicalgia.

Este síndrome se debe a las malas posturas delante del computador, que muy comúnmente se realiza durante horas, junto con movimientos rápidos del cuello, provocando cambios en la columna vertebral cervical y el tejido blando que la rodea. El este problema es más frecuente entre los usuarios de ordenadores portátiles porque tienden a inclinar demasiado la cabeza hacia delante.

El peso que soportan nuestras cervicales mientras escribimos un texto mirando hacia abajo supone un esfuerzo similar al que realizaríamos si tuviéramos que llevar colgando de nuestra espalda a un niño de 8 años. “También cargar mochilas o pasar mucho tiempo sentado en la misma postura produce cargas en los músculos de la zona cervical.

SECUELAS

Los músculos del cuello tratan de compensar la curvatura cervical y de mantener la cabeza en una posición normal, creando una fuerte tensión.

Dolores de cabeza.

Debilidad muscular en cuello, hombros y espalda.

Dolor y rigidez en la base del cuello, hombros y parte alta de la espalda.

Alteraciones en el alineamiento de las vértebras.

Inflamación de los nervios que salen de la médula espinal a través de la columna cervical y hernias de disco.

DAÑO MULTIPLICADO

La cabeza de un adulto pesa aproximadamente 5 kilogramos. Al inclinar el cuello en un ángulo de hasta 60°, la columna vertebral estaría siendo sometida a cargas que pueden alcanzar los 27 kilogramos; es decir, casi el peso de un niño de siete u ocho años.

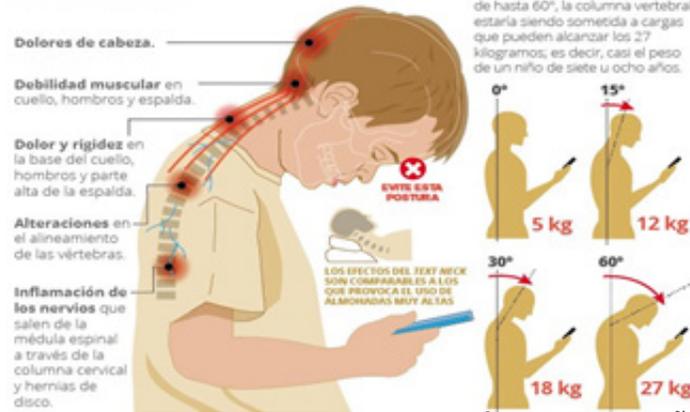


Ilustración 39 ORTOPEDISTA JOSÉ PABLO MUÑOZ

3.1.4.1 EJERCICIOS PRÁCTICOS PARA ALIVIAR EL DOLOR DE CERVICAL Y ESPALDA



Ilustración 40. gramha.net

Sentados en una silla, con la espalda recta y los pies apoyados en el suelo. Las rodillas formando un ángulo de 90°, nos colocamos un saco de 1 Kg aproximadamente sobre la cabeza. Contraemos los abdominales y bloqueamos la pelvis. La respiración normal.

Posteriormente hacemos el mismo ejercicio, pero ahora mantenemos la posición de bloqueo contando hasta 6, relajamos y contamos hasta 6.

Ahora de pie, con el saquito en la cabeza, hacemos respiraciones lentas y profundas.

Ahora hacemos movimientos muy lentos con el cuello hacia delante y hacia atrás, hacia la derecha y hacia la izquierda.

De manera similar, ahora hacemos giros hacia la derecha y hacia la izquierda.

Seguimos con el saquito o paquete en la cabeza y caminamos por la habitación, con una respiración amplia y lenta.

3.1.5 SÍNDROME DEL MOUSE

Es consecuencia del uso intensivo de este componente de la computadora que implica deslizar el brazo y presionar el botón, generalmente con el dedo índice y el medio

Este tipo de movimiento repetitivo produce inflamación del nervio medio a nivel de la muñeca, afecta mano y dedos, y se traduce en síntomas como adormecimiento, hormigueo y dolor que puede irradiar hasta el antebrazo y el hombro.

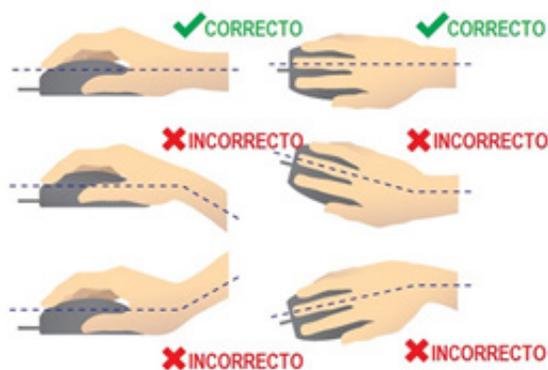


Ilustración 41 es.paperblog.com

3.1.6 SEDENTARISMO

3.1.6.1 SOBREPESO Y OBESIDAD

El sedentarismo se define como “un modo de vida con poco movimiento”, y de acuerdo a cifras de la OMS, constituye el cuarto factor de riesgo de mortalidad más importante a nivel mundial, siendo superado por la hipertensión, el consumo de tabaco y niveles elevados de glucosa en sangre. El sedentarismo es un problema a nivel mundial, ya que las sociedades actuales se caracterizan por sustituir el tiempo libre dedicado a la práctica de actividad física por el uso de tecnologías (televisión, computadora, Tablet, celular, Internet, redes sociales, entre otros), lo que recientemente se ha denominado como “sedentarismo tecnológico”, y que tiene presencia importante, tanto en los hogares como en los recintos educativos de nivel universitario.

Los riesgos frecuentes asociados al sedentarismo son el sobrepeso u obesidad, síndrome metabólico y otros factores importantes como son niveles bajos de autoestima, la agresividad y la disminución del rendimiento académico

El gran problema que enfrentan es que los nuevos usos de la tecnología los conducen a una vida poco sana, que no estimula a hacer actividades al aire libre, la actividad física en el trabajo, escuela y la recreación han declinado a niveles mínimos y los comportamientos sedentarios, tales como, ver televisión y juegos por computadora, han llegado a ser los mayores pasatiempos, Por lo tanto, los requerimientos energéticos son menores.

Se recomienda que todos los días se haga 30 minutos de ejercicio. Eso ya es suficiente. Pero como muchas personas se ven estimuladas por las aplicaciones de la vida digital, se olvidan de la importancia que tiene mover el cuerpo. La razón principal para hacer ejercicios es evitar enfermedades cardíacas, por la falta de movimiento del organismo.

También, el sedentarismo obviamente causa obesidad, e incluso lesiones tanto en los músculos

como en algunas partes del esqueleto humano (huesos) debido a la mala postura que podemos llegar a tener usando los aparatos electrónicos; sobre todo las computadoras, en donde las malas posiciones por parte de los operarios son constantes y habituales.

Lo usual es que mientras comen, usan aparatos tecnológicos, por lo que el cerebro no se concentra en el proceso digestivo y no genera la sensación de saciedad”, explica el Doctor Piñeres.

Además, el cerebro genera costumbres. Así que, si el joven come al tiempo que está conectado, el cuerpo sentirá necesidad de comer mientras realiza esta actividad. El tercer factor que relaciona directamente la tecnología en exceso con la obesidad, son los desórdenes en los horarios para comer. “Como muchos niños y jóvenes permanecen conectados en todo momento, comen a cualquier hora, desordenadamente y en grandes porciones”.



Ilustración 42. conlagentenoticias.com

3.1.7 ENFERMEDADES QUE AFECTAN LOS SENTIDOS

Los dispositivos tecnológicos transmiten información a través de pantallas y altavoces. Por ende, los sentidos más afectados serán la vista y el oído.

3.1.7.1 PROBLEMAS AUDITIVOS

El percibir la sensación sonora, recibe el nombre de sensibilidad auditiva, cuando se encuentra alteración en la capacidad de analizar la información del estímulo sonoro y sus diferentes variaciones se denominan Hipoacusia. Puede ser unilateral afectando a un solo oído o bilateral si afecta a los dos.

Los audífonos y las llamadas telefónicas que duran largas horas pueden causar dolor de oído e incluso pérdida de la audición. Por esta razón, siempre es recomendable regular el nivel de sonido de los dispositivos.

Los adolescentes de hoy, que empiezan a usar auriculares a los quince años, estarán a los cuarenta como si tuvieran sesenta. Lo que hace el ruido a altas intensidades es dañar las células que están en el caracol del oído interno y, al dañarse esas células, la onda sonora no se transforma en los impulsos eléctricos que van al cerebro.

¿Cuánta intensidad de sonido es perjudicial?

No deberíamos estar expuestos a ruidos que superen los 85 decibelios. Eso equivale, en el tráfico de una ciudad, al ruido que hacen los camiones pesados. Una discoteca está a unos 105 dB y una conversación entre dos personas ronda los 60.

Pero la gente también lleva auriculares para abstraerse del ruido que hay a su alrededor y la solución para lograrlo es subir el volumen. Lo más común es llevarlo por encima de esos 85 decibelios y eso es una bomba.

La intensidad es fundamental para no dañar el oído, pero también tenemos que prestar atención a la duración. Según la OMS, no se debería escuchar música con estos dispositivos más de una hora al día. Ni siquiera ahí está el límite porque **escuchar música una hora diaria a un volumen muy alto también hace mucho daño.**



Ilustración 43. telemundo.com

3.1.7.2 MAL DE MP3

Sobre todo, si se llevan auriculares de botón, que se introducen en el interior del conducto auditivo externo, la energía sonora del dispositivo de audio (que puede alcanzar los 120 decibelios, el equivalente al ruido de un avión despegando a pocos metros de distancia), afecta al tímpano y, a largo plazo, a la capacidad auditiva.

3.1.7.3 LOS PROBLEMAS DE EQUILIBRIO

Te hacen sentir mareado, como si la habitación girara, inestable o aturdido. Podrías sentir como si te fueras a caer. Estas sensaciones pueden ocurrir independientemente de si estás recostado, sentado o de pie.

Muchos sistemas del cuerpo, incluso los músculos, los huesos, las articulaciones, la visión, el órgano del equilibrio en el oído interno, los nervios, el corazón y los vasos sanguíneos, deben funcionar con normalidad para que puedas mantener el equilibrio. Cuando los sistemas no funcionan bien, puedes experimentar problemas de equilibrio. Muchas enfermedades pueden

provocar problemas de equilibrio. Sin embargo, la mayoría de los problemas de equilibrio son por problemas en el órgano periférico del equilibrio en el oído interno

Síntomas

- Los signos y síntomas de los problemas del equilibrio incluyen los siguientes:
- Sensación de movimiento o vueltas (vértigo)
- Sensación de aturdimiento o desmayo (presíncope)
- Pérdida del equilibrio o inestabilidad
- Sensación de estar flotando o mareos
- Cambios en la visión, como visión borrosa
- Desorientación

3.2 OFTALMOLÓGICAS

3.2.1 ESTRÉS OCULAR COMPUTACIONAL

En nuestras vidas cotidianas, la astenopia, o estrés visual, crece proporcionalmente a la tecnología. La mirada fija a la pantalla de la computadora por tiempo prolongado puede llevar a irritación en los ojos y a una visión borrosa. El resultado se conoce como estrés ocular computacional y aunque no conlleva a consecuencias de salud por mucho tiempo puede tener un impacto negativo en el bienestar y la productividad de la persona afectada. Está relacionada con hábitos inadecuados y exceso de “trabajo ocular”. Los factores relacionados con la aparición de cansancio incluyen la concentración visual en un objeto durante largo tiempo (como la pantalla de la computadora), la mala iluminación y el paso de luz natural a luz artificial, los centelleos, oscilaciones y movimientos de imágenes en una pantalla.



Ilustración 44 . semana.com

¿Cómo se detecta? Visión borrosa, visión doble, sensación de tensión ocular, ojos cansados, molestias a la luz, dolor ocular, sensación de arenilla, sequedad, irritación ocular, ojos rojos, sensación de quemazón, parpados pesados y lagrimeo.



Ilustración 45 portaleducacao.com.br

3.2.2 TENSIÓN OCULAR

Esto se produce por permanecer más de ocho horas frente a un computador o pantalla, que además de cansar la vista, genera una deshidratación en la misma.

Trabajar con colores incorrectos en tu pantalla puede ocasionarte tensión ocular y hacer que tu vista se dañe a largo plazo si no utilizas un monitor profesional que cuente con tecnología que proteja adecuadamente tus ojos.

En la era digital y de la transformación de las herramientas con las que trabajamos, muchos de nuestros dispositivos con pantallas están causando una forma moderna de tensión ocular a la que se le ha denominado Síndrome de Visión por Computadora, que si no se controla puede ocasionar problemas médicos importantes como visión borrosa, dolores de cabeza y degeneraciones maculares (pérdida de las áreas del centro del campo visual).

¿Cómo es que los colores de tu monitor causan Síndrome de Visión por Computadora?

El espectro de colores de la pantalla de tu computadora es variado y también lo son las longitudes de onda (radiaciones) de estos tonos. Ciertos colores en el espectro, como la luz azul, son más dañinos para los ojos porque tienen longitudes de onda más cortas y radiaciones más energéticas.

La luz azul también parpadea con mayor frecuencia en los controles de retroiluminación, y este parpadeo causa más fatiga ocular que otros colores como el rojo o el naranja. Asimismo, afecta el ojo de forma más profunda, causando daño a la retina.

Para aquellos que usa lentes se recomienda el uso de lentes antirreflejos para evitar seguir deteriorando su capacidad visual.

Algunas fuentes de luz azul naturales y artificiales son:

- El Sol
- Pantallas de computadora
- Pantallas de teléfonos inteligentes

- Pantallas de tabletas
- Luces fluorescentes
- Luces LED
- Televisores LED de pantalla plana

Además de la luz azul, existen otras razones por las que podrías sufrir de tensión ocular:

- Poca o mucha iluminación
- Deslumbramientos en tu monitor
- Demasiado brillo en la pantalla

La cantidad de computadoras utilizadas en el trabajo, escuelas y el hogar incrementa continuamente, por lo que la relación entre su uso y síntomas relacionados con el deterioro de la salud visual va en aumento. Los síntomas más comunes del Síndrome de Visión por Computadora (también llamado Síndrome Visual Informático o Visión por Computadora) son: dolor de cabeza, visión borrosa, fatiga visual, entre otros.

Conocer y reconocer las señales más comunes puede ayudarte a actuar a tiempo para **proteger tus ojos**. Conoce los principales síntomas a continuación:

1. **Dolor de cabeza.** - Los usuarios de equipo de cómputo de entre 18 y 40 años que invierten entre 6 y 8 horas diarias y la mayoría de ellos están familiarizados con la también llamada visión de computadora. Sorprendentemente, el dolor de cabeza es de los síntomas más comunes.
2. **Visión borrosa.** - Cuando experimentas visión borrosa, observas imágenes indistintas, confusas y con falta de nitidez que resultan en la **incapacidad de percibir los detalles**. Puede ser causada por malformaciones congénitas que requieren del **uso de lentes** o ser señal de alguna **enfermedad ocular**. La probabilidad de manifestar el **síndrome visual informático** con visión borrosa es considerablemente mayor en aquellas personas que están expuestas al uso de una pantalla constantemente.
3. **Fatiga visual.** - Este síntoma suele ir acompañado de dolor de cabeza resultado del esfuerzo prolongado de la visión, defectos del ojo sin corregir o un desequilibrio de los músculos oculares. Es común confundirlo con una sensación de ardor.

La fatiga visual o estenotipia es una condición oftalmológica que presenta síntomas como cansancio, dolor alrededor de los ojos, pesadez e incomodidad, que es causado por leer o mirar durante largos periodos la pantalla o monitor de computadora.

4. **Enrojecimiento.** - Se debe a la presencia de vasos **sanguíneos hinchados y dilatados**. Esto provoca que la superficie ocular luzca roja o inyectada en sangre. Este síntoma se reporta como recurrente, aunque varía de persona a persona al relacionarlo con el Síndrome de Visión por Computadora o Síndrome visual informático.
5. **Visión doble.** - Es menos reportado, pero la visión doble sigue presente como un síntoma por el uso continuo de monitores. La **diplopía**, como es conocida medicamente, indica la debilidad de uno o más músculos extraoculares.

Las causas además del uso de monitores pueden ser varias: lesiones neurológicas del nervio craneal; desórdenes neuro-musculares o lesiones en la órbita de los músculos oculares. La visión doble puede darse en uno o ambos ojos, siendo más común presentarse en los dos.

En ausencia de lesiones neurológicas o enfermedades que afectan los músculos oculares, es más probable que la diplopía **se atribuya a la fatiga de los músculos extraoculares como resultado de centrar la mirada en el monitor** de la computadora durante un tiempo prolongado.

6. **Ojos secos.** - Esto se origina por la disminución de la cantidad de lágrimas y por la **reducción de parpadeos**. A partir de los 40 años, la producción de lágrimas de las personas disminuye hasta en un 50%; sin embargo, una persona parpadea normalmente hasta 20 veces por minuto, pero frente al computador solo lo hace en promedio 10 veces.

Se presenta más en las mujeres y si a ello añades el hecho de utilizar durante muchas horas diarias la computadora, esto se acentúa significativamente. Las molestias por los ojos secos pueden ocasionar **conjuntivitis alérgica o infecciosa**, así como **alteraciones a nivel de la córnea**.

7. **Ojos llorosos.** - Aunque puede parecer una contradicción, no lo es. Este síntoma está asociado a los ojos secos, pues **las lágrimas compensatorias surgen como respuesta del organismo ante la sequedad ocular**. Lo seco de la superficie ocular estimula el reflejo del nervio craneal produciendo lágrimas excesivas, éstas son diferentes de las normales que lubrican correctamente el ojo. **Las lágrimas por reflejo son acuosas y carecen de la mucina** (sustancia principal de las secreciones salivales y mucosas) **y el aceite** necesario para un apropiado mecanismo de lubricación ocular.

Estos desórdenes pueden ser reducidos significativamente al utilizar monitores profesionales que cuenten con tecnología especializada en el cuidado de tus ojos. Esto ayuda a eliminar la luz azul, el parpadeo constante y ajustar el brillo.

3.3 PSICOLÓGICAS

3.3.1 EL SISTEMA NERVIOSO

Es una red compleja de estructuras especializadas que tiene como misión controlar y regular el funcionamiento de los diversos órganos y sistemas, coordinando su interacción y la relación del organismo con el medio externo. El sistema nervioso está organizado para detectar cambios en el medio interno y externo.

Esta compleja red puede ser dañada por la tecnología. Aunque la tecnología nos hace la vida más fácil, abusar de ella puede ocasionarnos diferentes trastornos tanto en nuestra salud física como psicológica. Estos trastornos pueden llegar a ser irreparables en nuestro Sistema Nervioso Central y son causados por el uso excesivo de la tecnología, pasar horas de las necesarias frente al computador, hablar por teléfono, chatear en exceso, escuchar música a todo volumen en nuestros audífonos, ya que los campos electromagnéticos que estas emiten provocan enfermedades



Ilustración 46 cancer.org

Las más comunes causadas al Sistema Nervioso Central son: Dolores fuertes de cabeza, poder presentar quistes y hasta tumores malignos en el cerebro, esclerosis lateral amiotrófica, vértigo, fatiga, trastornos del sueño, pérdida de memoria.

Vértigo.- Es una sensación ilusoria o alucinatoria de movimiento de los objetos que nos rodean o de nuestro propio cuerpo, por lo común, una sensación de giro. El vértigo suele deberse a un trastorno en el sistema vestibular. Con frecuencia es confundido con el mareo, tanto en su definición como en sus síntomas; sin embargo, durante el vértigo la persona experimenta una sensación vívida y aparentemente real de movimiento.

Fatiga.- Normalmente, los seres humanos parpadean unas 18 veces por minuto, pero los estudios demuestran que sólo la mitad del parpadeo sucede durante el uso de una computadora y otros dispositivos de pantalla digital, bien sea trabajando o jugando. La lectura o escritura por largos períodos de tiempos, u otro tipo de trabajo que requiera mirar de cerca también pueden causar una fatiga visual.

Trastornos del sueño.- Hay varios tipos de desórdenes de sueño que pueden afectar a una persona en el transcurso de su vida. Encontrarles una solución lo antes posible, además de evitar que el problema crezca, garantiza una buena calidad de vida. Insomnio, apnea, narcolepsia, sonambulismo o el síndrome de las piernas inquietas son solo algunos de los desórdenes de sueño que están identificados y llenan de malos ratos a más de uno

Pérdida de memoria.- Las nuevas tecnologías y el uso intensivo de éstas por parte de los adolescentes está provocando que se activen nuevas zonas del cerebro en detrimento de otras en las que residen la memoria o la capacidad organizativa. Asimismo, el uso de estas nuevas herramientas genera diversos comportamientos patológicos en este grupo de edad, que abarca desde los 14 a los 21 años, como el acoso escolar, la violencia o la falta de conciencia sobre la confidencialidad de los datos personales.

3.3.2 INSOMNIO

El insomnio es uno de los trastornos del sueño más comunes. Los motivos más habituales son la tensión y la ansiedad que arrastramos de nuestros problemas cotidianos sin resolver y los malos hábitos en las últimas horas antes de dormir. Nuestro cuerpo es incapaz de alcanzar una relajación que nos permita conciliar el sueño y, como consecuencia de la falta de sueño, entramos en una espiral negativa de mal humor, bajo rendimiento, problemas de salud etc.

Hay distintos factores que pueden alterar el nivel de sueño, puede deberse a causas tanto físicas, como psicológicas: estrés, ansiedad, depresión, pero se manifiestan en forma similar: dificultad para conciliar o mantener el sueño, despertar anticipado, o una mala calidad de descanso.

3.3.2.1 EL INSOMNIO TECNOLÓGICO

En la actualidad se ha vuelto habitual dormir con el celular y estar disponible para jugar o contestar mensajes a cualquier hora de la madrugada. Ocurre sobre todo con los menores de 30 años y los adolescentes. La pantalla luminosa de los dispositivos electrónicos genera una adicción a estar constantemente conectados a las redes sociales “el llevarse el celular a la cama, la computadora, las tablets, ver series, las noticias, dificultan el sueño”. Una de las aplicaciones que causa mayor nivel de Insomnio Tecnológico es WhatsApp.

Este nuevo tipo de insomnio se ha detectado coincidiendo con la introducción cada vez mayor de la tecnología en nuestras vidas. Se trata del mismo caso de excitación excesiva en el momento de acostarnos y tiene las mismas consecuencias, pero el origen es distinto: el abuso de las tecnologías en las horas previas al sueño.

El insomnio no es solo causado por preferir el móvil que dormir, sino por el efecto de la pantalla sobre las hormonas ya que la luz de la pantalla junto al entretenimiento disminuye la secreción de melatonina, lo que retrasa la llegada del sueño. Y la falta de descanso afecta a la inmunidad y a habilidades intelectuales como la memoria.

3.3.2.2 LA TECNOLOGÍA PASIVA Y LA INTERACTIVA

Existen dos tipos de tecnología: activa y pasiva. Así, aunque la pantalla de un televisor sea igualmente perjudicial por la luz que emite no estimula nuestro cerebro del mismo modo que lo hacen las redes sociales o los videojuegos. Los altos niveles de alerta que requieren los videojuegos y la adicción que producen las redes sociales no reducen la cantidad de melatonina, pero nos impiden relajarnos e interfieren en nuestro sueño.

Hoy en día uno de los principales problemas del aprendizaje está vinculado directamente con el mal dormir. En las propias clases se ve una cantidad de teléfonos activándose todo el tiempo, dispositivos que generan una adicción y una dependencia muy grande, que hace que sea difícil tener un control voluntario sobre los aparatos.

El uso de las nuevas tecnologías que repercuten y afectan las horas de sueño, generan una disminución en las funciones cognitivas más vitales, la falta de descanso produce menos capacidad de atención, de planificar, de memoria, de flexibilidad cognitiva, que son indispensables para un trabajo intelectual e integrador

En ese sentido si esto no es tratado a tiempo puede incurrir en un insomnio, cuando se tarda más de una hora en poder conciliar el sueño, durante varias noches seguidas y el descanso no cumple la función reparadora, es un motivo de alarma.

Es importante desconectarse de toda una hora antes de acostarse como mantener los móviles y portátiles apagados y fuera de la habitación durante el sueño.



Ilustración 47 20minutos.es

3.3.3 EL SÍNDROME DE LA LLAMADA IMAGINARIA

La gran mayoría de usuarios de aparatos telefónicos móviles han tenido alguna vez la sensación de que una llamada está entrando en su celular, creyendo que su aparato vibra o suena. Esto sucede porque nuestro cerebro asocia el sonido o la vibración del teléfono móvil con cualquier impulso que recibe.

El uso ininterrumpido de los diferentes dispositivos electrónicos altera el funcionamiento del cerebro e impacta en el espectro psicológico causando nuevas patologías.

La causa que origina el síndrome de la llamada imaginaria está el factor de asociación. El cerebro ha empezado a asociar al teléfono móvil cualquier impulso que recibe, especialmente en personas con altos niveles de estrés por lo que alucina que su celular ha sonado o vibrado



Ilustración 48 . lamenteesmaravillosa.com

3.3.4 NOMOFOBIA

Este término, derivado de las tres palabras 'no', 'móvil' y 'fobia', habla por sí mismo. Describe la angustia causada por no tener acceso al celular, y puede variar desde una ligera sensación de incomodidad hasta un ataque grave de ansiedad.

Las fobias son una manifestación de nuestros conflictos internos expresados a través de algún tipo de miedo o angustia. Con el desarrollo de las tecnologías, han nacido nuevas fobias que se relacionan directamente con la innovación de los dispositivos electrónicos.

3.3.4.1 SÍNTOMAS DE LA NOMOFOBIA

La nomofobia no está considerada todavía como una patología o un trastorno del comportamiento, Pero lo cierto es que es consecuencia de una adicción, de un uso desmedido del teléfono inteligente, generalmente para todo menos para hablar. Y lo más curioso es que esta dependencia lleva a un aislamiento social, ya que la relación con el exterior se hace a través del WhatsApp, las redes sociales, los juegos online, etc.

Se busca pareja por internet y se rompe con ella utilizando el WhatsApp, se mantienen conversaciones con muchos desconocidos y se cuelga cada detalle (imágenes, vídeos o comentarios) de la propia vida en las redes sociales. Y éste es un problema que se da con mayor frecuencia entre los jóvenes y especialmente los adolescentes.

Si se corta este hilo conductor de las relaciones sociales surge la ansiedad, nerviosismo, taquicardias, pensamientos obsesivos, dolores de cabeza y de estómago, resistencia al estrés e incluso ataques de pánico. Y todos ellos son propios de una situación de dependencia o adicción.

3.3.4.2 ¿QUÉ CONDUCTAS ESTÁN ASOCIADAS CON LA NOMOFOBIA?

Estas son algunas conductas que debemos tener en consideración en relación a la nomofobia sobre todo en jóvenes y adolescentes:

- Pérdida del interés por aquello que pasa mundo real (por ejemplo, temas de actualidad)
- Descuido en la higiene y en la alimentación
- Sedentarismo
- Trastornos del sueño
- Dependencia obsesiva del móvil, que se lleva pegado al cuerpo a todas partes como, por ejemplo, el baño, cuando se va a tirar la basura, para un recado a un establecimiento cercano al hogar...
- Trastornos de conducta
- Faltas de asistencia a clase, aludiendo a todo tipo de excusas, sobre todo relacionadas con la salud
- Disminución de la vida social.

No es capaz de desconectarse del mundo electrónico que se ha construido pues para él significa no existir.

3.3.5 CIBERMAREO

Todo el mundo ha padecido a lo largo de su vida mareos, los cuales son una sensación de inestabilidad, pérdida de equilibrio, visión borrosa e incluso tendencia al desmayo. Estos mareos se pueden deber a varias causas como una baja transmisión de sangre al cerebro, como producto de haber consumido algún tipo de sustancia estupefaciente o la más común de todas, cuando viajamos en algún vehículo móvil, como puede ser un coche, un autobús o un barco. Sin embargo, en los últimos años están aumentando los casos de personas que se marean al usar dispositivos electrónicos como pueden ser los móviles, ordenadores, etc. Esta sensación de mareo se conoce como Cibermareo.

El Cibermareo es en realidad una dolencia, no un trastorno mental, como muchos piensan equivocadamente. Generalmente se siente sensación de náuseas, dolor de cabeza, ansiedad y fatiga visual, los cuales son síntomas muy incómodos para cualquier persona.

Uno de los grandes problemas es que la mayoría de los sujetos que lo padecen no aciertan a relacionar estos síntomas con el uso abusivo de las nuevas tecnologías, sino que lo asocian con otros tipos de causas de su vida diaria, lo que puede llegar a resultar muy peligroso.



Ilustración 49 . diariolasamericas.com

3.3.6 DEPRESIÓN DEL FACEBOOK

Las redes sociales llevan tiempo entre nosotros, pero lo cierto es que cada vez llegan a nuestras vidas, mientras que hace años únicamente hacían uso de ellas personas en edad adulta, hoy en día están a la orden del día también entre los jóvenes y adolescentes.

“Depresión Facebook” es cuando los adolescentes afectados se aíslan socialmente y tienen muy baja autoestima, lo que genera que pasen la mayor parte del tiempo en redes sociales y su felicidad se mida en likes.

Todo esto se provoca porque creen no estar a la altura de sus demás amigos que reciben miles de likes y comentarios o que siempre suben fotos estando felices o viviendo momentos extraordinarios que ellos no.

Claramente Facebook no siempre presenta toda la realidad, muchas veces todo es más superficial que lo que verdaderamente viven las personas.



Ilustración 50 psychologytoday.com

3.3.7 DEPENDENCIA DE INTERNET

Internet como nueva tecnología fue pensada para el beneficio de la sociedad y aunque posee ventajas, también conlleva una problemática de carácter psicosocial, el problema surge a partir del uso nocivo que puede hacerse de internet, donde el grupo más vulnerable es el de los niños y adolescentes ya que se encuentran en pleno proceso de formación de la personalidad adulta y porque, para los adolescentes hoy en día, el terreno virtual tiene tanta realidad como las relaciones presenciales.

Las nuevas tecnologías representan para el adolescente una posibilidad de perderse en un mundo de fantasía para huir de la rutina cotidiana. De esta forma, se produce una paradoja: a través de las redes sociales y de Internet, los adolescentes no se muestran tal y como son en realidad, sino que muestran una imagen artificial de sí mismos.

Actualmente internet está generando nuevas adicciones, convirtiéndose en nuevos desafíos en el campo de la psiquiatría (Navarro, 2001) como el desarrollo de patologías que están asociadas al uso excesivo de esta tecnología, como: el placer excesivo de estar en línea; irritabilidad o síntomas depresivos al no estar conectados; deterioro de las relaciones familiares y sociales; al igual que negligencia laboral (Navarro, 2001). Con el paso de los años internet se ha vuelto un medio muy popular, y junto con esta creciente notoriedad, apareció el uso excesivo y como tal la adicción a internet

Por las exigencias de la vida laboral y social las personas se ven sometidas al uso continuo del internet y podría decirse que se puede mantener control del uso que hacen de esta tecnología; sin embargo, en lugar de ser utilizada como una herramienta de desarrollo o trabajo, se convierte en la parte medular de la vida de los jóvenes, lo que los lleva a desarrollar adicciones.

3.3.8 DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN LÍNEA

El término de adicción a los videojuegos responde a un tipo de adicción no tóxica dentro de las adicciones de comportamiento en el que se desarrolla un vicio incontrolable. En ocasiones, no llevar a cabo esta actividad comporta estrés, alto grado de ansiedad e incluso trastornos alimenticios y de sueño.

Los jugadores adictos a los videojuegos pierden el control sobre la frecuencia con la que juegan y la duración, es decir, el tiempo que le dedican a jugar. Este hábito se asemeja a una conducta adictiva, ya que es incontrolable para el adicto y suele padecer un trastorno de conducta como consecuencia de no jugar.

Detectar la adicción a videojuegos es algo estrictamente psicológico. De igual modo que salir a hacer deporte, jugar a videojuegos comporta una serie de estímulos mentales que pueden acabar distorsionando el comportamiento.

Cada vez hay más jugadores de videojuegos, que se conoce abiertamente como la cultura gaming, y cada vez más se camuflan los adictos a videojuegos mediante torneos y campeonatos competitivos a nivel mundial, donde los mejores jugadores compiten cual liga profesional.

Esta forma de entretenimiento genera una serie de efectos positivos sobre adolescentes y adultos, pero que también pueden causar un trastorno que provoca la adicción a los videojuegos y genera un cambio en la vida del jugador.

La adicción a los juegos online se identifica cuando aparece dependencia hacia las partidas de videojuegos se vuelve tan intensa que se dedica más tiempo del que se debe dedicar a las obligaciones y responsabilidades diarias de cada persona. Se han detectado casos en los que un adicto a videojuegos ha pasado más horas jugando que durmiendo, jugadores que no descansan para comer o que padecen trastornos mentales tales como escuchar identificadores del videojuego estando en reposo.

3.3.9 CIBERCONDRIA

Es similar a la hipocondría es muy común. Los que lo sufren se convencen de que padecen alguna o varias enfermedades de cuya existencia se han enterado en Internet. El problema es que uno puede empezar a encontrarse realmente mal a causa del efecto nocivo, lo contrario al efecto placebo. Para ellos, Google es una fuente de un sinnúmero de malas noticias sobre su salud. Los principales Síntomas son Angustia y preocupación.

3.3.9.1 SÍNTOMAS DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS Y CONSECUENCIAS

Lo síntomas de adicción a videojuegos en adultos y adolescentes son evidentes y, si se detectan, deben de contactar con un especialista como los psicólogos.

- Jugar a videojuegos más de cuatro horas al día seguidas sin parar.
- Preferir siempre los videojuegos a otras actividades lúdicas.
- Evitar encuentros con amigos e incluso abandonar amistades para dedicar más tiempo a los videojuegos.
- Sentir la necesidad de jugar constantemente y no descansar ni pensar en otras cosas.
- Descuidar sus labores, perjudicando su rendimiento escolar o laboral.
- Reaccionar con irritación si se interrumpe o se impone restricciones horarias.
- Incapacidad de disfrutar de otras actividades y tener cambios de humor bruscos o tendencia al aislamiento.

- Gasto excesivo de dinero, aun teniendo otras prioridades de pago.
- Mala alimentación y trastornos alimenticios como consecuencia.



Ilustración 51 elsevier.es

3.3.10 EFECTO GOOGLE

El efecto Google consiste en olvidar información o datos de uso normal, debido a la tendencia actual de recurrir a los buscadores de Internet (principalmente, Google), para consultar lo que necesitamos.

La causa principal para que se produzca este fenómeno viene dada por la facilidad de recurrir a un ordenador o a un móvil, inclusive hasta para saber dónde estamos ubicados o a dónde deseamos llegar (por ejemplo, Google Maps). Esto hace que el cerebro se acostumbre a no memorizar los datos, ya que están disponibles en ese gran cerebro colectivo que es Internet.

Pero quizás el asunto de trasfondo no es analizar y combatir este fenómeno como tal, sino más bien examinar y contrarrestar el verdadero problema en que se ha convertido la tecnología hoy en día. Porque todo el tiempo que pasamos frente a un ordenador o a un teléfono móvil, tiende a ser exagerado; tanto así, que estos aparatos, junto con los televisores, los productos de sonido y los videojuegos, pasaron a ser, en muchísimos casos, “los principales miembros de la familia”

3.3.10.1 LOS PROS DE GOOGLE

- **Facilidad.** Si fuéramos a buscar en libros o en otro lugar, no sería tan fácil ubicar el dato que necesitamos como con un buscador de internet. A través de Google ubicamos fácilmente un gran volumen de información relacionada con el tema que estamos investigando.
- **Accesibilidad.** A Internet se puede ingresar, casi, desde cualquier sitio (por ejemplo, a través de un computador o un incluso un celular, entre otros dispositivos tecnológicos). Esto no sucede con los centros de información físicos, a los que solamente se puede acceder si uno está físicamente en ese lugar.
- **Información.** No toda la información que encontramos en Internet, la encontramos en los libros. Por ejemplo, el caso de nuestra ubicación geográfica, o los artículos más actuales acerca de un determinado tema. Actualmente también hay sitios que solo tienen formato virtual, no físico.

- Posibilidades. En Internet, por medio de un buscador, podemos encontrar fácilmente videos, imágenes, aplicaciones, noticias y hasta los mismos libros.
- Trabajo. A diferencia de otros medios, en Internet podemos encontrar recursos utilizables y modificables, que nos pueden servir para una labor específica. Por ejemplo, podemos bajar imágenes que se pueden trabajar en Word o cualquier programa de diseño, lo cual resultaría difícil por otro medio.
- Tiempo. La vida actual se caracteriza por una multiplicidad de actividades, las cuales demandan mucho tiempo. En este sentido, todo aquello que nos ahorre tiempo, resulta de gran ayuda, como lo es un buscador.
- Costos. Internet es económico y otros medios, como los libros, bastante costosos, comparativamente hablando.

3.3.10.2 LOS CONTRAS DE GOOGLE

- Búsqueda. Los primeros resultados que arroja el buscador de Google, no son siempre los mejores sino los que mejor se adecúan a los parámetros del mismo Google. Muchas veces, hay que mirar varias páginas, hasta encontrar la información adecuada y a veces no se puede definir con claridad qué tanta calidad tiene un contenido específico.
- Capacidad. No todos los textos se encuentran en Internet. En algunas ocasiones, hay que recurrir a los textos en físico, bien sea en bibliotecas o cualquier otro centro de investigación. Por lo general, los textos en físico gozan de mayor confiabilidad.
- Escenario. Algunos sitios, como las bibliotecas, pueden ser entornos más adecuados que la pantalla de un computador o un celular. Si bien las bibliotecas cuentan con computadores, siempre habrá algo “mágico” en tomar un libro y no un mouse.
- Legalidad. Buscadores tan prestigiosos como Google, si bien implementan estrategias para la protección de los derechos de autor, no siempre lo logran. No es un secreto que muchos videos, películas, canciones y hasta libros, que arroja la búsqueda, no se ajustan a las leyes sobre estos derechos.
- Memoria. Según algunos estudios, al recurrir al facilismo de los buscadores como Google, las personas pierden algo de memoria, la no ejercitarla como quizás sucedía años atrás.
- Práctica. Mientras las personas se familiarizan con los buscadores de Internet, tal vez pueden tener pequeñas dificultades, es decir, algunos obstáculos para encontrar el dato exacto o más acorde con la búsqueda. Conviene tener algo de práctica en este aspecto, aunque no resulta ser algo relevante en realidad.

3.3.11 VIBRACIÓN FANTASMA

Se debe a una alucinación que sufren casi todos los usuarios. La sensación de que el móvil está vibrando con una nueva llamada o un nuevo mensaje cuando en realidad no es así.

La razón es que el cerebro está tan a la expectativa de recibir una comunicación que interpreta equivocadamente un cambio en el contacto de la ropa o cualquier otro estímulo. También puede alucinar con los sonidos de llamada y mensaje nuevo.

3.3.12 LUDOPATÍA

Un trastorno progresivo caracterizado por una pérdida continua o periódica de control sobre el juego, preocupación por el juego y por obtener dinero para apostar, pensamiento irracional y continuación del comportamiento a pesar de las consecuencias adversas. Los afectados por este trastorno no solo son afectados por el insomnio, también el dinero que se va en apuestas o en compras de juegos en línea entre otros.

La adicción va acompañada de trastornos del comportamiento como irritabilidad, aislamiento, conflictos en el trabajo y con la familia.



Ilustración 52 . apuestasonline.net

3.3.12.1 EL PELIGRO DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS PARA LA LUDOPATÍA EN ADOLESCENTES

La proliferación de los smartphones ha traído consigo la expansión de distintas aplicaciones que incrementan el riesgo de que un adolescente se convierta en ludópata

Los smartphones ofrecen multitud de aplicaciones que ofrecen a los menores de edad la posibilidad de apostar en juegos de azar. Mientras que en el pasado para realizar este tipo de actividades era necesario acreditar la mayoría de edad, en la actualidad las nuevas tecnologías permiten mentir sobre los años que tiene una persona y participar en estos juegos. De esta forma los adolescentes pueden participar en juegos de azar a través de las aplicaciones de sus smartphones engañando sobre su edad al registrarse en estos portales. Y lo que es más importante, si el consentimiento ni conocimiento de los padres ya que estos dispositivos aseguran la privacidad de su usuario.

La presencia de estas aplicaciones en los smartphones es muy peligrosa ya que se sigue un proceso similar al del inicio de cualquier ludópata. El adolescente se registra y prueba suerte, es posible que tenga suerte y gane algo, lo cual le parece divertido y continúa dentro de este mundo esperando recibir más premios. Sin darse cuenta de que poco a poco estas prácticas se convierten en una pura adicción.



Ilustración 53 fundacionbelen.org

RESUMEN

Las nuevas tecnologías han supuesto un avance trascendental en la forma de vida de nuestro tiempo facilitando y simplificando tareas que en otro tiempo resultaban complejas o de larga ejecución. Asimismo, nos permiten acceder a la red de redes y de esta forma estar en comunicación permanente o contar con todo tipo de información a tiempo real. Sin embargo, el uso excesivo sin límites y descontrolado puede interferir en personas vulnerables con el desarrollo de las obligaciones de la vida diaria pudiendo complicarse con problemas: físicos, psicológicos y sociales en quienes lo padecen.

Sin embargo, la salud de los usuarios suele ser comprometida por el uso excesivo de estas herramientas. La prevención, especialmente en los grupos más vulnerables: niños, adolescentes es muy importante. Una vez surgido el problema, el diagnóstico precoz y un tratamiento ajustado a la realidad de cada persona con la ayuda fundamental del psicólogo permitirá recuperar y establecer del control de la conducta y posibilitará la resolución del problema.

El ser humano ha desarrollado las Tics pero no le ha dado un uso correcto. Ya que se han generado algunas enfermedades que provocan serios problemas en conductas humanas y otros problemas de salud, al no saber cuándo es realmente necesaria.

El adolescente es más vulnerable al poder adictivo de las nuevas tecnologías debido a:

- La posibilidad de hacerse visible ante los demás a través de la red
- Permitir localizar a personas y estar conectados con los amigos
- Mandar mensajes públicos y privados, fortaleciendo la identidad individual y de grupo
- Permitir crear un mundo de fantasía, crear una identidad personal ideal
- Internet permite a los adolescentes estar en contacto con su grupo de iguales sin estar físicamente juntos.
- El anonimato y la ausencia de contacto visual en la red facilita al adolescente expresarse y hablar de temas que cara a cara les resultaría imposible de realizar.

El uso excesivo o la adicción de los recursos tecnológicos provoca toda una serie de cambios en el comportamiento de las personas y muy especialmente en el de los jóvenes. Las tecnologías se convierten en el centro de la actividad vital de forma que el joven se distancia de forma progresiva de las relaciones familiares y sociales.

La combinación de los factores preventivos, junto con una cantidad razonable y adecuada de ejercicio físico es la clave para evitar, en gran medida, cualquiera de estos síntomas, y ser más eficientes las tareas habituales.

Las nuevas tecnologías, por lo tanto, tienen aspectos positivos y negativos en relación con los problemas y trastornos psicológicos y suponen un reto en ambos sentidos que habrá que superar con el paso del tiempo

GLOSARIO

Traumatología. - Es una palabra que desciende de la palabra griega trauma que significa lesión. Por lo tanto, se conoce de esta manera a la rama de la medicina que se dedica al estudio de heridas y lesiones al aparato locomotor causadas por accidentes o enfermedades. Además, se encarga de la terapia quirúrgica y la reparación del daño.

Psicología. - Ciencia que estudia los comportamientos y estado de conciencia de un ser humano, la psicología trabaja las conductas y a través de ella se puede diagnosticar problemas mentales y buscar la medicina psíquica.

Adicción. - Es una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación.

Adicción Tecnológica. - Es la adicción a dispositivos electrónicos como los celulares, las computadoras y los videojuegos, este tipo de patología desconecta a la persona del mundo real. Pueden ser activas (videojuegos, internet) o pasivas (televisión).

Vida convencional: Resulta o se establece en virtud de precedentes o de costumbres.

Síndrome: Conjunto de síntomas que se presentan juntos y son característicos de una enfermedad o de un cuadro patológico determinado provocado, en ocasiones, por la concurrencia de más de una enfermedad.

Trastorno: Cambio o alteración que se produce en la esencia o las características permanentes que conforman una cosa o en el desarrollo normal de un proceso.

Dolor sordo: Aquel que sin ser muy intenso se muestra insidioso o continuo y, generalmente, es difícil de describir o localizar.

Articulación glenohumeral: Es la articulación del hombro, perteneciente al grupo de las enartrosis, variedad de diartrosis, cuyas superficies articulares son la cabeza del húmero y la cavidad glenoidea de la escápula, ambas recubiertas de cartílago articular hialino.

Manguito de los rotadores: son tendones que sostiene la cabeza del húmero en la escápula. También controla el movimiento de la articulación del hombro.

Hipocondría: Trastorno mental que se caracteriza por una preocupación constante y obsesiva por la propia salud y por una tendencia a exagerar los sufrimientos, que pueden ser reales o imaginarios.

Decibelios: El decibelio es la medida utilizada para expresar el nivel de potencia o el nivel de intensidad del sonido.

Apnea: Suspensión transitoria de la respiración.

Narcolepsia: Es un problema del sistema nervioso que causa somnolencia extrema y ataques de sueño durante el día.

Esclerosis Amiotrófica: Enfermedad del sistema nervioso que debilita los músculos y afecta las funciones físicas

Diplopía: Trastorno de la visión que consiste en ver doble.

Hipoacusia: Disminución de la capacidad auditiva

Celeridad: Rapidez, velocidad o prontitud en el movimiento o la ejecución de algo

BIBLIOGRAFÍA

- <https://www.lavanguardia.com/salud/psiquiatria/20141127/54420791908/tic-nuevas-adicciones-salud.html>
- libro Las nuevas tecnologías en niños y adolescentes editorial Guía para educar saludablemente en una sociedad digital
- <https://www.adolescenciasema.org/wp-content/uploads/2015/06/cuaderno-faros-2015-es-TICs.pdf>
- <https://es.slideshare.net/AnaFlores80/tecnologia-49526807>

CAPÍTULO 4. PREVENCIÓN Y RIESGOS EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN.

INTRODUCCIÓN

En este capítulo abordaremos los temas que son cruciales para conocer cuáles son los riesgos en el incorrecto uso de las tecnologías, y a su vez damos las pautas de cómo prevenirlas. Dentro de los temas encontraremos cuan perjudicial puede ser el excesivo uso de los juegos mortales, la falta de control sobre estos en los adolescentes y los efectos que pueden traer como consecuencias.

Más adelante trataremos también los temas de las redes sociales, un mundo en el que los jóvenes necesitan pautas para mejorar su uso de estas redes, a su vez también encontraremos temas como cyberbullying, sexting, que problemas se dan específicamente en redes como WhatsApp, Instagram, Facebook, etc., y como se le puede dar solución a estos problemas que afectan tanto a jóvenes como a los padres y familiares de éstos.

Luego encontraremos el incorrecto e inadecuado uso de celulares y computadores, en que se da más uso estos dispositivos, como se presentan los riesgos y amenazas a las personas, y herramientas de como solventar esos inconvenientes.

Finalizando tendremos también cómo pueden las compras en línea ser un objetivo de amenaza, recomendaciones para no ser víctima de compra en línea, y el uso correcto de la navegación por internet, herramientas para administrar y vigilar el acceso a los menores.

4. PREVENCIÓN Y RIESGOS EN EL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN.

4.1 VIDEOJUEGOS

4.1.2 CONCEPTO

Los videojuegos son programas y aplicaciones creados a computadora y están orientados al entretenimiento para las personas ya sean niños, jóvenes o adultos, también hay para cada tipo de personas, estos se controlan a través de mandos o controles que permiten una simulación para que los usuarios, la gente que los usa, crea que en realidad está dentro del juego, toda esta simulación se da por medio de pantallas como pueden ser de televisores, computadoras, celulares o a través de muchos dispositivos electrónicos más. El concepto de videojuegos es usado para nombrar a los juegos digitales que dependen de soportes tecnológicos físicos.

“Los videojuegos son juegos diseñados mediante técnicas de computadora para utilizarla en una máquina para este propósito en específico o también una en general.” (Benavidez, 2019)

Las maquinas que fueron hechas específicamente para los videojuegos son conocidas como Arcade, y estas se pueden encontrar en el mercado en todo el mundo, aunque su comercio ha disminuido a través de los años debido a los nuevos aparatos electrónicos que hay en la actualidad. Ahora es más comunes encontrar los videojuegos en consolas que son dispositivos que se conectan con los televisores y refleja el juego, aunque ahora es muy común también encontrar videojuegos descargables para celulares y computadoras.

4.1.3 PRINCIPALES GÉNEROS DE LOS VIDEOJUEGOS

Acción

Este género es caracterizado por someter a los jugadores a escenarios en los que tienen que pasar situaciones que requieren pasar obstáculos, en donde ponen a prueba sus capacidades como reflejos y cómo reaccionan ante estas situaciones, en general es uno de los géneros más divertidos y con más acogida en el mundo por su funcionamiento que requiere realizar ataques y moverse mucho en el juego.

A partir de este género aparecieron una gran cantidad de sub-géneros los cuales son:

Plataforma

Este sub-genero se caracteriza porque el personaje en el juego va realizando una serie de aventuras en la cual debe cruzar mundos o moverse en varios lugares en los cuales se va a encontrar con obstáculos, o con monstruos y debe de ir eliminándolos con algún poder que posea el personaje majeadado, uno de los juegos más conocidos en este género es Súper Mario Bross.

Lucha

El sub-genero de Lucha casi podría decirse que es el más popular desde sus inicios, este género se caracteriza por poner frente a frente a dos personajes, ambos pueden ser jugadores u otro puede ser el mismo juego el que lo crea, y el objetivo es terminar con los puntos de vida del contrincante hasta que ya no siga. Un exponente de este género es Street Fighter.

Shooter

El sub-genero Shooter se trata de ir avanzando en un lugar puede ser país virtual o escenario en el que se desarrolle e ir quitando a los enemigos que se encuentren en el camino para abrirse paso usando armas o incluso también por medio de peleas, todo esto para llegar a la meta, en este género no se desarrolla mucho una historia en específico, más bien se basa en llegar a la meta quitando los enemigos peleando.

Hack and slash

Este género o sub-género en acción, trata sobre que el jugador para llegar a la meta en un mapa ya marcado y que se sigue y para abrirse paso en este debe de pelear usando una gran cantidad de armas que el juego le da al jugador como pueden ser lanzas, espadas, martillos y otros tipos más de armas pero no se debe de usar los golpes cuerpo a cuerpo. Un ejemplo de este tipo de juegos es God Of War.

Arcarde

Estos juegos son los más antiguos , pues son los que se encuentran en las máquinas de juegos en la mayoría de lugares las cuales tienen juegos populares como Pac Man y Arkanoid, eran muy populares en los años 90 y aún existen pero ya no tienen gran acogida debido a toda la evaluación en los juegos en la actualidad.

Aventura

En el género de Aventura el jugador tiene que explorar y encontrar cosas como pueden ser tesoros o recompensas en un universo creado e ir descubriendo todo lo que exista en este, también presentan imágenes que ayudan a llegar a todos los tesoros y textos de ayuda.

Novelas Visuales

En las novelas visuales los jugadores van creando la historia por medio de respuestas que van escogiendo y generan interacciones con las figuras virtuales que se encuentran dentro, es un género más visto en Japón incluso de este tipo de juegos han salido muchos animes populares.

Películas Interactivas

En este género al igual que las novelas visuales, el jugador debe de tomar las decisiones para que se vaya desarrollando la historia y que a partir de esto ocurran más situaciones a las cuales se somete al jugador, un ejemplo de este juego es The Walking Dead.

Survival Horror

Es un sub-género que lleva una mezcla de aventura y acción en el cual el principal objetivo es sobrevivir a situaciones de horror con monstruos u otros tipos de personajes de películas de terror o también con asesinos seriales. En estos juegos se usan armas también para la defensa y requiere de gran valor para sobrellevar todas las situaciones de terror que se presentan, ejemplos de este tipo de juegos son Resident Evil, Outlast, entre otros.

RPG- Juegos de rol

En estos juegos los jugadores como su mismo nombre lo dice desempeñan un rol o un papel en una historia ya desarrollada y con características marcadas.

Deportivo

Estos juegos se desarrollan en el campo deportivo en el que el jugador tiene que jugar un deporte en específico este puede ser en equipo o también individual, los juegos más populares en este género son FIFA, también en el género entran las carreras como por ejemplo Mario Kart y las peleas como la UFC.

Estrategia

Para este tipo de juegos se requiere de usar mucho la inteligencia, la creatividad y las habilidades que tiene el jugador para resolver las situaciones que tiene el juego realizando ataques o estrategias. Estos juegos manejan una cantidad muy grande de objetos, acciones y personajes. Un ejemplo de estos juegos es Clash Royale.

Simulación

Los juegos de simulación como su mismo nombre lo dice tratan de simular casos o actividades reales y estas se tienen que ver lo más apegado a la realidad posible. Existen varios tipos de simulaciones como lo son, las simulaciones de vidas que simulan estar en contacto con personas o mascotas virtuales, también está la simulación de vehículos y más.

Los videos juegos musicales

Este tipo de juegos se caracterizan porque sus acciones tienen que ver con la música en el fondo ya se trate de juegos de baile, o de tocar algún tipo de instrumento virtual. Algunos de los juegos de este género que sobresalen son Guitar Hero y Just Dance

Juegos de cartas

Los juegos de cartas como en el nombre lo dicen son juegos en los que se manejan cartas, ya sea una lucha como por ejemplo Yu-Gi-Oh, también para resolver situaciones como el solitario virtual.

Juegos educativos

Son un género muy importante en los videojuegos ya que sirven para aprender puede ser en el campo de las matemáticas, en las ciencias, en algún lenguaje o entre más campos académicos, su principal objetivo es enseñar a los jugadores, un ejemplo de estos videojuegos sería Doulingo.

4.1.4 RIESGOS ANTE EL USO DE LOS VIDEOJUEGOS

Las adicciones a los videojuegos se encuentran entre una de las primeras adicciones tecnológicas en el mundo, ya que en la actualidad son los juguetes preferidos por los niños y adolescentes, aunque también por muchos adultos, y por lo visto seguirán siendo uno de los pasatiempos referidos en el futuro por nuestros hijos, nietos y todas las generaciones que vengan. Por esto es de gran importancia que se sepa el buen uso de estos y que no exista un abuso porque es ahí donde se genera una adicción.

“La entrada de la adicción a los videojuegos en esta categoría ocurrió en la primera revisión que hizo la organización de su Clasificación Internacional de Enfermedades (ICD-11) en treinta años y que fue aprobada recientemente en su asamblea mundial.” (Extra, 2019)

4.1.5 EL CONSUMO DE LOS VIDEOJUEGOS

Hay que tomar muy en consideración el hecho de que en la vida de los niños y adolescentes estará presente algún tipo de videojuegos ya que permiten que se distraigan de su rutina diaria y los ayuda a relajarse muchas veces incluso olvidando problemas a su alrededor. Pero no hay que permitir que este se convierta en su prioridad, es ahí donde el jugador se encierra en el mundo del juego y olvida que tiene una vida que realizar, y no se trata solo de que consume un videojuego ya que también viene detrás más aspectos como las mejoras en los juegos, comprar equipamiento que muchas veces se paga con dinero real, es ahí otro problema que surge de esta adicción, el gasto de dinero excesivo en los videojuegos que muchas veces sale de los bolsillos de los padres de los jóvenes.

“Consideran que los juegos online de hoy son “la droga del siglo XXI” porque son gratuitos. Lucran en venderte trajes o cosas cuando ya eres aficionado, pero para engancharte al juego solo tienes que descargarlo, tener el más mínimo interés”. (Medina, 2019)

4.1.6 PELIGROS DEL CONSUMO DE VIDEOJUEGOS

Uno de los peligros más relevantes en el uso de los videojuegos es la violencia que en estos se muestra, se ha podido comprobar que los jóvenes y niños que los juegan suelen cambiar sus comportamientos volviéndose violentos contra las demás personas a su alrededor. Es un

problema muy grave ya que esta conducta puede llevarlo a traer problemas con quien los rodea y recibir un rechazo de estos, incluso abren paso a mas trastornos en los menores.

Se ha hablado mucho acerca del tema de los peligros de los videojuegos, hay quienes están seguros que el abuso de estos es un peligro inmenso en la juventud y hay quienes están a favor de que los videojuegos solo han llegado al mundo para brindar diversión. Pero en ambos casos se debe de considerar que este problema apenas empieza.

“Las compañías diseñadoras de videojuegos son conscientes de que, al crear algo que contenga un elemento adictivo, sus ventas aumentan considerablemente. **Los niños se dedican a intentar pasar de nivel y esto les hace interactuar de manera desmesurada con estos dispositivos.**” (Olivares, 2014)

4.1.7 MENORES SIN VIGILANCIA Y FALLOS DEL SISTEMA PEGI

Aunque existe un sistema llamado PEGI que trata de prevenir que el contenido de los videojuegos no llegue a las edades que no corresponden debido a los contenidos que se ven ahí ya sean de tipo sexual, muestras de violencia, el uso de malas palabras, incluso el uso de las drogas y la discriminación es de gran facilidad para los menores saltarse este filtro de seguridad y logran acceder con facilidad a juegos que no deberían acorde a sus edades.

En estos casos ya lo que se puede hacer es tener una mejor vigilancia de los juegos que tienen a su alcance los menores, hasta ahora no existe un sistema que garantice al cien por ciento que no se tendrá acceso a los contenidos no indebidos de los videojuegos, también tiene gran parte que ver el cuidado que tienen los padres con sus hijos.

4.1.8 FÁCIL ACCESO PARA LOS MENORES

El fácil acceso en los menores de cualquier tipo de producto en los mercados es preocupante, no es de sorpresa que también en el caso de los videojuegos. Por lo general algunos de los comerciantes no toman en cuenta el público al que vende o dirige sus productos con tal de venderlos es así también con los juegos por eso también es muy fácil adquirirlos incluso en lugares físicos.

La sociedad aún está en proceso de mejorar para el bien, si toda la gente se pusiera a pensar en que venderle algo a los menores que no está bien para su edad sería un gran cambio evitando adicciones a tempranas edades como lo son adicciones a videojuegos y las consecuencias que se derivan de esto. No es fácil salir de ninguna adicción sea cual sea ya que en fin es una adicción y debe ser tratada como tal.

4.1.9 PREVENCIÓN ANTE EL USO DE VIDEOJUEGOS

“La Organización Mundial de la Salud (OMS) ha incorporado el uso abusivo de los videojuegos como un desorden de comportamiento en la primera actualización de su Clasificación Internacional de Enfermedades en casi tres décadas.” (Televisa, 2018)

Se estima que un 2 y 3 por ciento de jóvenes y niños que juegan videojuegos tienen un comportamiento obsesivo y abusivo de estos y se desencadenan en adicciones.

Además de que trae problemas mentales también se desencadenan problemas físicos como sobrepeso ya que pasan mucho tiempo solo en las consolas o celulares jugando y no realizan más actividades.

Algunas de las recomendaciones que se dan para prevenir caer en esta adicción o también prevenir a sus hijos son:

4.1.9.1 CONTROLAR EL TIEMPO

Este es uno de los aspectos con mayor importancia, en general una partida de un videojuego como máximo puede durar una hora o incluso menos ya que luego de eso puede dar cansancio visual o crear ansiedad, lo más recomendable es no pasarse de 60 min en los videojuegos, luego de eso ya se está excediendo el tiempo.

4.1.9.2 BUSCAR MÁS OPCIONES DE ENTRETENIMIENTO

No solo se encuentran los juegos virtuales para despejar nuestra mente en casa, también hay más maneras en las que se suman incluso familiares para tener una experiencia mejor.

En caso de que se tenga algún familiar que se encuentra aislado por los videojuegos animarlo a realizar más actividades que ayuden a olvidar esta obsesión, incentivándolo a salir más y ver que el mundo real también es divertido.

4.1.9.3 IDENTIFICAR COMPORTAMIENTOS ADICTIVOS

Hay que estar atento a posibles cambios en los hábitos y las rutinas para identificar cuál es el problema. Si evidencia alguna de estas conductas es hora de buscar ayuda:

Se debe de tener muy en cuenta los cambios de rutinas y los hábitos para identificar si existe un problema de adicción, algunas de las señales de alerta más probables son:

- La falta de interés social con más personas a su alrededor.
- Cambios de hábitos inesperados y el encierro.
- Estar más de tres horas jugando videojuegos.
- Bajar el rendimiento escolar y falta de interés en clase.
- Abandonar otros tipos de actividades que antes realizaba en el tiempo libre.
- Alteraciones de sueño y ansiedad.

4.1.9.4 CONOCER LA CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

Es de gran importancia saber a qué tipo de público está dirigido un videojuego para así saber cuál es el adecuado para los menores. Hay que evitar a toda costa que tengan un juego el cual presente contenido no apto para ellos como puede ser la violencia o ser muy explícitos sexualmente.

4.1.9.5 MENOS TECNOLOGÍA Y MÁS VIDA SOCIAL

Los adolescentes y niños requieren de mucha atención y sentir la protección de sus padres, familiar y amigos. Para evitar que se enfrasquen en una realidad virtual hay que reavivar su

entorno y socializar más para que no exista mucho la necesidad de buscar refugio en la vida virtual, que quizás ayuda a escapar de la realidad solitaria, pero también puede crear un posible adicto a esta.

4.2 TELÉFONO

4.2.2 CONCEPTO

Un teléfono es un dispositivo móvil o fijo que permite comunicación inalámbrica o alámbrica vía voz o texto que puede hacer uso o no de internet. Actualmente, los teléfonos móviles que usan internet y cuentan con aplicaciones que permiten desarrollar actividades cotidianas o realizar tareas que ayudan a los seres humanos son denominados smarthphones “teléfonos inteligentes”.

(Palmero, Rodríguez, Torres. 2016) destacan en su investigación que “9 de cada 10 usuarios se conectan a la Red mediante el teléfono móvil o tableta, ganando estos dispositivos cuota en relación con otros dispositivos más tradicionales”. Esto señala una realidad por muchos conocida y que se evidencia día a día en nuestras actividades. Los adolescentes, sobre todo, son quienes más usan esta herramienta; tornándose imprescindible en sus tareas académicas o de ocio.

Según un estudio mencionado por (Bianchi & Phillips, 2005, Sánchez Carbonell et al., 2008, Araya-Castillo & Pedreros-Gajardo, 2013): “los adolescentes priorizan la comunicación mediada por el móvil, estando más preocupados de sus relaciones a través de este que de las personales”. Poco a poco la gente deja de lado la comunicación física o “clásica” por esta comunicación digital que, aunque conecta mucho más a las personas sin importar su ubicación geográfica, aleja a quienes están más cerca paulatinamente.

4.2.3 USOS

El teléfono confiere a los jóvenes algunas características:

Autonomía.

Las personas pueden acceder a información, hacer y aprender sin necesidad de otra persona, hay que recalcar que es muy necesario llevar control sobre el uso y acceso que tienen los jóvenes a la información que está en internet.

Identidad y Prestigio.

Pertenecer a la clientela de una marca les da a los jóvenes un sitio dentro de las relaciones sociales. Marcas como Apple, Samsung, Huawei (marcas más usadas) han emprendido una estrategia de marketing donde cada una ha sido enmarcada en un área. Por ejemplo, para quienes tienen recursos económicos mayores optan por iPhone's o dar la apariencia de tenerlos, quienes prefieren calidad y economía prefieren Huawei o Samsung.

Aplicaciones.

Los jóvenes poseen facilidad de uso de los smarthphones. Gracias a esta facilidad no tienen inconvenientes para usar las aplicaciones con diversas funciones. Pueden ser juegos, editores de fotos, redes sociales; a diferencia de los adultos a quienes su aprendizaje y uso suele ser más lento.

Ocio activo y continuo.

Son tantas las opciones que las personas tienen “en su mano” que consumen el tiempo de los usuarios, bien sea tiempo libre o que no destinan a las actividades que deban realizar, produciendo una fuente de ocio/ procrastinación.

Incremento de relaciones sociales.

Los smartphones favorecen a que los usuarios realicen mas amistades “solo con un click” y mantenga relaciones ya entabladas. El uso de Facebook, twitter, Instagram o de otras herramientas facilitan la comunicación dentro de las relaciones.

Una ventaja de los teléfonos móviles con acceso a internet es que ayudan al trabajo colaborativo en la educación de los jóvenes.

4.2.4 RIESGOS

Adicción:

Las actividades son afectadas si no tienen el teléfono consigo.

Dependencia:

No pueden realizar una actividad si paralelamente no usan el dispositivo.

Generación de ansiedad:

Estrés si no usan el teléfono por un largo periodo de tiempo.

Aislamiento:

Dejan de lado la relación con las personas por su vida en internet.

Disminución de la privacidad:

Comparten en redes sociales lo que hacen, a dónde van, con quién están y al usarlo en lugares públicos quienes están alrededor pueden leer lo que escriben o escuchar lo que conversan.

Molestia a terceros:

Al estar exclusivamente con el teléfono se deja de lado otras actividades que involucran a otras personas, lo que causa inconformidad de terceros, incumplimiento de labores y similares.

Interfiere en la conducción:

Hablar o textear mientras se maneja genera desconcentración.

Para la salud:

Debido a la transmisión de radiofrecuencias pueden generarse enfermedades como cáncer, disminución de la visión y similares.

4.2.5 PREVENCIÓN

- Para evitar sufrir molestias o posibles daños de gravedad con el tiempo, se recomienda tener precaución al usar los teléfonos.

- Establecer un tiempo máximo de uso diario para dar espacio a realizar otras actividades y aprovechar también la capacidad y aplicaciones del teléfono. Ejemplo: 3 horas diarias.
- Establecer una hora límite en el día para usar el teléfono. Esto permitirá no perjudicar las horas de sueño.
- Considerar actividades en las que el uso del teléfono sea necesario y cuáles no para no alterar el resultado de las actividades y evitar dependencia.
- Combinar el uso de actividades físicas con actividades que involucren el uso del teléfono, así se genera un control en ambas partes y no generará estrés o ansiedad.
- Se pueden establecer grupos de personas donde todas las personas que usan aplicaciones similares puedan usarlas en conjunto y conversar sobre ellas en persona para evitar aislamiento.
- Si se usa el teléfono en zonas públicas se recomienda poner micas que oscurecen la pantalla, bajar el brillo a la pantalla, no usarlo si hay gente cerca.
- Clasificar la información que se puede subir a internet y cual no. Realizar esto ayudará a prevenir robos de información o dar acceso a nuestra vida familiar, íntima y con amigos pues puede afectar no solo a quien comparte la información sino también a sus cercanos.
- No poner ubicaciones en estados, fotos, videos ya que da facilidad a personas inescrupulosas a conocer las ubicaciones frecuentes y facilitar robos, secuestros y similares.
- Cuando se use el teléfono para llamadas o videollamadas, no elevar el tono de voz, usar un tono prudente y evitar hacerlo cerca de gente desconocida. Fácilmente se da información a desconocidos e incomodarlos
- Si se va a usar el teléfono, corroborar que hacer uso de él no interferirá con tareas que no involucren a otras personas. Se puede alterar resultados o generar molestias en trabajos grupales.
- Si se va a conducir, no usar el teléfono cuando se está al volante ni en paradas o semáforos rojos pues pueden causar confusión o distracción generando accidentes en las vías y/o muertes.
- Al dormir, alejar el teléfono del cuerpo ayudará a evitar que las radiofrecuencias, aunque sean bajas afecten la salud.
- Si no hay luces y está oscuro, evitar usar el teléfono por tiempos prolongados debido a que afectará la visión reduciendo su capacidad de vista, dolores de cabeza.

4.3 COMPUTADORA

4.3.1 CONCEPTO

Una computadora es una herramienta móvil o de escritorio que permite a las personas realizar tareas desde complejidad baja a tareas de mayor complejidad, por ejemplo, nos permite realizar documentos, informes, hasta crear aplicaciones o controlar sistemas mundiales.

Desde hace 10 años, las tecnologías de la información y comunicación (TIC) han incrementado su auge dentro del sector educativo como herramienta de apoyo a la principal fuente de desarrollo e inversión de las naciones (Urresti, 2008 y Castells, 2013).

Hoy en día es imposible realizar tareas académicas o laborales sin hacer uso de un ordenador. Su uso se ha hecho indispensable.

4.3.2 USOS

Las computadoras brindan a los jóvenes la posibilidad de realizar actividades como:

- Jugar juegos en línea: Realizar competencias con jugadores alrededor del mundo por medio de aplicaciones de juegos, juegos comprados en tiendas en línea.
- Entretenimiento personal, familiar: Gracias a su uso con internet permite disfrutar de series, videos musicales, películas actuales y de épocas pasadas, escuchar músicas, entre otros.
- Realizar tareas de trabajo, académicas, personales: Realizar y editar Informes, presentaciones, hojas de cálculo, editar imágenes/videos.
- Almacenar información: Gracias a su capacidad y características físicas y técnicas mucho mayores que las de un dispositivo móvil como tablets o teléfonos, permiten almacenar grandes cantidades de información de diverso tipo como historiales de transacciones de empresas, datos familiares y similares.
- Realizar compras en línea: Existen diferentes plataformas como Amazon, mercado libre, olx que mediante el internet ponen a la venta productos, los cuales se pueden comprar usando un computador conectado a la red y haciendo uso de una tarjeta de crédito. Se puede comprar toda clase de artículos y servicios.
- Navegar en internet: Gracias a los navegadores como Chrome, Firefox y más, se puede investigar y descubrir información de interés de manera fácil y rápida.
- Programar equipos: Haciendo uso de lenguajes de programación y de electrónica permite crear nuevas herramientas que automaticen tareas cotidianas o de trabajo de las personas.
- Controlar Sistemas: Permite instalar aplicaciones que ayudan a llevar un control de los procesos que se realizan en empresas como vigilar la seguridad física, cámaras de seguridad entre otros.

4.3.3 RIESGOS

Debido a la comodidad que brinda su uso gracias al tamaño, herramientas, velocidad y capacidad de almacenamiento que ofrece, su mal uso trae muchos riesgos para las personas:

- Bacterias en mouse, teclado y la mesa de trabajo: Las personas, además de sus tareas, suelen acompañar su labor de comidas o estornudar, toser, no asear sus manos después de estar en contacto con suciedad y al usar la computadora y luego darle paso a otra persona se convierte en un foco infeccioso pues transmiten enfermedades.
- Sedentarismo: No realizar actividad física provoca que el cuerpo se endurezca, pierda flexibilidad y musculatura y a su vez se originen enfermedades como diabetes, enfermedades del corazón.
- Inactividad física: Actividades como ver películas/series por largo tiempo, conlleva a que la persona esté sentado o acostado en una misma posición y eso con el paso del tiempo lleva a

la inactividad física. La gente no se ejercita y esto en adición a la comida consumida mientras la usan puede generar obesidad, pérdida de musculatura, visión cansada entre otros.

- Enfermedades: El calor que emiten los componentes internos, no parpadear durante largo tiempo, no comer por no descuidar la actividad que se realiza, entre otros, genera a corto y largo plazo enfermedades como cáncer, disminución de la capacidad de movimiento del cuerpo, desórdenes alimenticios, debilidad.
- Estrés ocular: Mirar fijamente la pantalla por largos períodos, debido al lento parpadeo puede generar irritación en los ojos, ver borroso, sentirse cansado, no ver correctamente. Esto contrae un impacto negativo a la salud.
- Desórdenes de tendón: Siendo los tendones los tejidos que unen los huesos y los músculos, una mala postura de quienes usan los computadores puede traer hinchazón, dolor y dificultad en el movimiento de las articulaciones afectadas.
- Lesiones: Pese a no se ejercicio físico, cuando los jóvenes usan videojuegos pueden lesionar sus articulaciones debido al uso prolongado.
- Gastar dinero descontroladamente: Dado a las compras en línea de diferentes artículos, pueden hacer uso de tarjetas de crédito y no medir sus gastos llegando a hacer gastos excesivos.

4.3.4 PREVENCIÓN

Podemos considerar medios y acciones para prevenir ser afectados por el uso continuo de la computadora:

- Asear los componentes como el mouse, teclado, mesa de trabajo, pantalla constantemente y más si es compartida con más personas para evitar contagiar enfermedades o contraerlas.
- Realizar pausas activas cada dos horas o cuando se considere necesario para evitar fatiga por estar sentados.
- Combinar el uso del computador con ejercicios. Esto ayuda a sentirnos menos cansados e incluso a ser más productivos en nuestras tareas.
- Cuidar la alimentación y pararse constantemente. Permanecer sentado evita la buena circulación de la sangre a nuestras piernas ocasionando enfermedades, sensación de adormecimiento, calambres.
- No mirar fijamente la pantalla y más si se está en una habitación oscura. Se recomienda parpadear cada 4 segundos para evitar resequedad del globo ocular.
- No tener tensas las manos o estar en una misma posición por mas de una hora para evitar daños musculares, de tendón.
- Si se juega con movimiento, verificar no tener cables o dispositivos cerca que puedan causar enredos, caídas, ahorcamientos, etc.

Si los usuarios son menores de edad, verificar que las compras que realicen en línea sean de lugares confiables, seguros, y que lo realicen con el dueño de la tarjeta viéndolos.

4.4 REDES SOCIALES

Las redes sociales son estructuras formadas en Internet por personas u organizaciones que se conectan a partir de intereses comunes. A través de ellas, se crean relaciones entre individuos o empresas de forma rápida, sin jerarquía o límites físicos.

4.4.1 ¿QUÉ SON LAS REDES SOCIALES?

Las redes sociales, en el mundo virtual, son sitios y aplicaciones que operan en niveles diversos – como el profesional, de relación, entre otros – pero siempre permitiendo el intercambio de información entre personas y/o empresas.

Fue en la década de 1990, con internet disponible, que la idea de red social emigró también al mundo virtual. El sitio SixDegrees.com, creado en 1997, es considerado por muchos como la primera red social moderna, ya que permitía a los usuarios tener un perfil y agregar a otros participantes en un formato parecido a lo que conocemos hoy. El sitio pionero, que en su auge llegó a tener 3,5 millones de miembros, se cerró en 2001, pero ya no era el único.

4.4.2 LAS REDES SOCIALES MÁS USADAS EN LATINOAMÉRICA

De acuerdo con la investigación Digital in 2017, realizada por We Are Social, hay 2.700 millones de usuarios activos en redes sociales en todo el mundo.

En Argentina, por ejemplo, la investigación muestra que 70% de la población accede a redes sociales al menos una vez por mes. Por su parte en México este mismo dato llega a ser el 59%.

Otro dato importante de la investigación se refiere al tiempo en promedio diario que se pasa en redes sociales. Argentina y México ocupan el 3er y 4to lugar mundial con un tiempo de 3h32min, estando por detrás solo de Brasil con 3h43min y Filipinas que ocupa el primer lugar con 4h17min por día.

4.4.3 CONOCE LAS REDES SOCIALES MÁS USADAS EN LATINOAMÉRICA.

Red Social	Descripción	Año de creación	Usuarios en Latinoamérica
Facebook	La red social más popular del planeta.	2004	141 millones
Instagram	Es una red social de compartir fotos y vídeos con aplicación de filtros.	2010	60 millones
LinkedIn	Mayor red social corporativa del mundo, su foco son contactos profesionales.	2002	22,8 millones
WhatsApp	La red social de mensajería instantánea más popular.	2009	1.200 millones
Facebook Messenger	Es la herramienta de mensajería instantánea de Facebook.	2011	1.200 millones
YouTube	Es la principal red social de videos online de la actualidad	2005	+1.000 millones
Snapchat	Aplicación para compartir fotos, vídeos y texto para dispositivos móviles.	2011	160 millones

4.4.4 ASPECTOS NEGATIVOS



Ilustración 54 Cada publicación de los usuarios puede caer en manos de personas con fines oscuros.

A pesar de que el uso de redes sociales tiene muchos beneficios, como por ejemplo, contactar con gente que está lejos, conocer gente nueva, promover la participación del trabajo en equipo, compartir archivos de manera sencilla (documentos, música, fotografías, entre otros), también existe un aspecto negativo de éstas, que radica en la falta de privacidad, ya que cada archivo o publicación de los usuarios puede caer en manos de personas con fines oscuros.

Otro aspecto riesgoso, es el acceso indiscriminado a contenidos sensibles (por ejemplo de tipo sexual o violento), que muchas veces resulta inadecuado sobre todo para grupos sociales vulnerables, como los niños. Esto se ve evidenciado en muchas ocasiones a casos de acoso, como puede ser el de adultos que buscan contactar con niños o personas vulnerables; o por parte de conocidos, como compañeros de escuela que buscan burlarse de otros. Todo esto está favorecido por el hecho de que los adolescentes y jóvenes son el principal grupo usuario de las redes sociales.

4.4.5 ¿QUÉ ES BULLYING?

El bullying o acoso escolar refiere al maltrato psicológico, físico o verbal, sufrido por niños y jóvenes que son maltratados con crueldad por otro u otros niños, teniendo como fin intimidarlo, asustarlo, dañarlo, y que el acosador obtenga alguna ventaja por el bullying.

La víctima de bullying, en la mayoría de los casos, es excluida de la sociedad debido al constante abuso verbal, físico y mental que recibe el mismo. Se puede dar tanto en el ámbito escolar como a través de las redes sociales, a esto se lo conoce como ciberbullying.

El tipo de bullying que hoy en día domina la mayoría de actos de este tipo es el del tipo emocional. Generalmente, se da en el aula de clase y el patio de juegos de las escuelas. Las víctimas son niños y niñas, usualmente entrando en plena adolescencia (es apenas mayor la cantidad de víctimas mujeres de éste tipo de acoso).

4.4.5.1 HISTORIA DEL BULLYING



Ilustración 55 En el Reino Unido existen tribunales escolares para tratar el bullying.

El primero en estudiar el tema del acoso escolar fue el psicólogo noruego Dan Olweus en 1973. A partir del 1982 volcó sus estudios en un trágico hecho sucedido el mismo año, en el cual tres jóvenes se suicidaron a causa del acoso que sufrían en sus respectivas escuelas. Para este entonces, el tema estaba siendo tratado en varios lugares como Inglaterra y los países nórdicos.

4.4.5.2 TIPOS DE BULLYING

Bloqueo social: el acosador tiene como objetivo bloquear a la víctima en el ámbito social. Busca la marginación y el aislamiento de la sociedad. Algunos ejemplos de esta conducta son: el impedimento del habla hacia la víctima, prohibirle jugar en grupo con los demás niños, y otras conductas que intentan romper las relaciones sociales que el niño podría llegar a formar. Hacer llorar a la víctima mediante situaciones de acoso también entra en este tipo de bullying. Los acosadores tratan de presentar a la víctima ante los demás como débil, indefenso, estúpido, sin dignidad, etcétera. Cuando el niño o la niña llora se desencadena lo que se conoce como «mecanismo de chivo expiatorio».

Hostigamiento: dentro de este grupo se encuentran las faltas de respeto, el desprecio hacia el niño, y la constante necesidad de denigrar su persona y su dignidad. Algunos ejemplos típicos son mofar, menospreciar, ridiculizar, ser cruel, imitaciones en forma de burla, etcétera.

Manipulación el entorno: el acosador busca poner a otros en contra del niño. Distorsiona su imagen para convencer a los demás de rechazarlo. Hacen quedar al niño con una imagen errónea de lo que es, lo presentan como algo negativo, inferior, e inventan cosas que la víctima no ha hecho o dicho sólo para ponerlos en su contra. Son muchos los niños que se suman a esta iniciativa, inclusive de forma involuntaria, suponiendo que el niño merece el acoso que está sufriendo.

Coacción: buscan que el acosado accione en contra de su voluntad. Esto logra el total control de la víctima por parte del acosador.

Exclusión social: es el conjunto de las conductas del «tú no». El acosador se encarga de ningunear al niño para que se excluya de manera total toda su participación en la sociedad. Lo aísla, prohíbe su expresión y participación en los juegos escolares.

4.4.5.3 CONSEJOS PARA FRENAR EL CIBERBULLYING

Las nuevas tecnologías suponen un mundo de oportunidades para los adolescentes, aunque hemos de tener en cuenta sus riesgos. Enseñar a los más jóvenes a detectar y denunciar el

ciberbullying será clave para su prevención. Para prevenir y frenar la aparición del acoso en la Red será necesario seguir los siguientes consejos y recomendaciones:

Para niños y adolescentes: No es tu culpa. Muchas veces la gente llama “bullying” a una simple disputa entre 2 personas, pero si alguien es cruel contigo en repetidas ocasiones, sí que se trata de bullying, y debes tener presente que nadie se merece que le traten con crueldad.

No respondas o tomes represalias. En algunas ocasiones es peor que reacciones, porque justamente es eso lo que el agresor está buscando. Es una manera de que le hagas pensar que tiene poder sobre ti y no debería creerlo. Si respondes y atacas a un bully, puede ser el detonante de que te conviertas tú en uno, y provocar toda una cadena de reacciones ante un acto que en principio era significativo. Si puedes, intenta alejarte de la situación, pero si no puedes, de vez en cuando intentar tomarse las cosas con humor desarma al acosador y le distrae de su objetivo.

Guarda las evidencias. Lo único bueno sobre el ciberacoso es que el acto suele ser capturado, almacenado y mostrado a alguien que puede ayudarte. Puedes guardar las evidencias en caso de que las cosas empeoren.

Di al abusador que pare. Esto depende de ti completamente. No lo hagas si no te sientes totalmente cómodo con ello, porque tendrás que dejar claro que no esta es la última vez que permites que te traten de esa forma. Quizá necesites practicar previamente con alguien en quien confíes, como tus padres o tu mejor amigo.

Busca ayuda. Especialmente si la situación te está afectando de verdad. Te mereces apoyo, por lo que deberás buscar a alguien que pueda escucharte o ayudarte, y trabajar para solucionarlo. Puede ser un amigo, un pariente o un adulto con quien tengas confianza.



Ilustración 56 Efectos del Bullying

Emplea la tecnología disponible. La mayoría de las redes sociales, Apps y servicios te permiten bloquear contactos. Cualquiera que sea el tipo de ciberbullying que estás sufriendo, debes bloquear a la persona responsable y denunciar el problema al servicio o aplicación correspondiente. Aunque esto no sirva para frenar la situación, puedes detener el acoso de forma pública y estar menos tentado a responder. Si sufres amenazas que pueden poner en peligro tu integridad física, debes llamar a la policía y considerar denunciar el caso a las autoridades del colegio.

Si alguien que conoces está siendo acosado, actúa. Saber lo que está ocurriendo y no hacer nada para evitarlo, da poder al agresor y no sirve de ayuda. Lo mejor que puedes hacer es intentar parar al responsable hablando con él y posicionándote en contra de lo que está haciendo. Si no puedes frenarlo, al menos habrá servido de apoyo para la persona acosada. En el caso de que la

víctima sea un compañero tuyo, puedes escucharle y ver de qué manera puedes ayudarle para encontrar el momento adecuado de denunciar lo sucedido. Lo mínimo que puedes hacer es no pasar de largo un mensaje hiriente y hacer ver a la persona que no estás de acuerdo.

4.4.6 ¿QUÉ ES “STALKEAR”?

Se entiende por stalkear o estalquear a una forma de acoso o espionaje tecnológico, que usualmente se da en el entorno novedoso de las redes sociales y el Internet. En líneas generales, este término se usa para referir a una conducta obsesiva, insistente, empeñada en averiguar lo más posible de una persona (usualmente una antigua pareja o un rival afectivo) a través de sus cuentas en redes sociales, sobre todo las que contienen datos personales: fotografías, mensajes, etc., tales como Facebook, Instagram, etc., dedicando a ello gran cantidad de tiempo y atención.

Las personas que llevan a cabo estas acciones suelen llamarse stalkers o estalquers, y pueden hacerlo por una diversa cantidad de motivos: desde el despecho amoroso, los celos o la curiosidad, hasta el rencor, propósitos intimidatorios o incluso con el propósito de robar la identidad del acosado. En algunos casos este tipo de conductas bordean la violación a la intimidad y pueden derivar en acoso físico o real.

El término stalkear es un neologismo (término nuevo en la lengua) popularizado desde el auge de las redes sociales y la cultura 2.0, y fue tomado en préstamo de la lengua inglesa (to stalk, que traduce “acosar”), por lo que constituye también un anglicismo.

Diversos estudios sobre la conducta de las personas en Internet se interesan en la frecuente conducta obsesiva o poco respetuosa de la intimidad de los demás que parece frecuente en este tipo de redes virtuales. Esto incluye el acoso a celebridades o personajes públicos, pero también a individuos ordinarios, dando pie así a hábitos psicológicos o emocionales perniciosos, cuando no a conductas de riesgo.

4.4.7 ¿QUÉ ES EL SEXTING?

Desde el surgimiento de los teléfonos celulares hasta el desarrollo de los smartphones han surgido peligros a partir de su uso. Uno de los más actuales es el Sexting, cuyo riesgo alcanza tanto a niños como adolescentes.

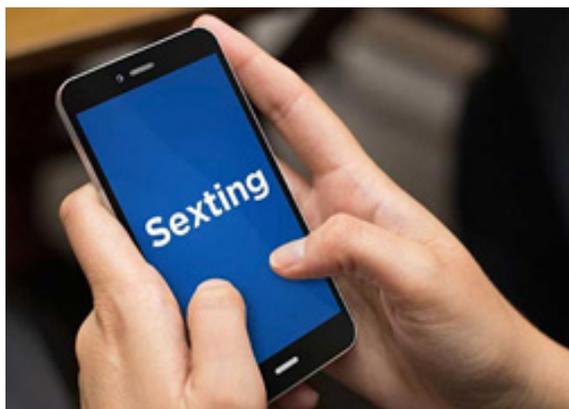


Ilustración 57 Sexting.

Se denomina sexting a la actividad de enviar fotos, videos o mensajes de contenido sexual y erótico personal a través de dispositivos tecnológicos, ya sea utilizando aplicaciones de mensajería instantánea, redes sociales, correo electrónico u otra herramienta de comunicación.

La palabra sexting es un acrónimo en inglés formado por `sex` (sexo) y `texting` (escribir mensajes).

4.4.7.1 ¿QUIENES LO PRACTICAN?

Al ser un acto llevado a cabo en dispositivos tecnológicos, sobre todo móviles, se puede inferir que el sexting se practica en todas partes del mundo, aunque lo que varía son las edades. Se espera que una práctica de tipo sexual sea realizada por adultos, sin embargo, este comportamiento ha crecido entre los menores de 18 años. Según un reciente análisis publicado en la revista JAMA Pediatrics (enlace con la revista) se reconoció que una parte considerable de la juventud practicaba `sexting` enviando material sexual -1 de cada 7 (14,8%) - y recibéndolo -1 de cada 4 (27,4%)-. En este sentido la infancia y la adolescencia son los grupos más vulnerables, otorgando especial atención a los preadolescentes de 10 a 12 años.

Se presume que el contenido erótico audiovisual es generado por el propio emisor del mensaje, quien lo envía deliberadamente a un receptor con un propósito determinado. Sin embargo, con el surgimiento de las NTIC (Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación), el control de este tipo de mensajes se les ha ido de las manos a dichos emisores, provocando así el robo y/o viralización de contenidos audiovisuales íntimos de carácter sexual. Es por ello que esta práctica se ha vuelto aún más peligrosa, ya que cuando se pierde el manejo de dichos contenidos, se pierde además la intimidad de cada emisor.

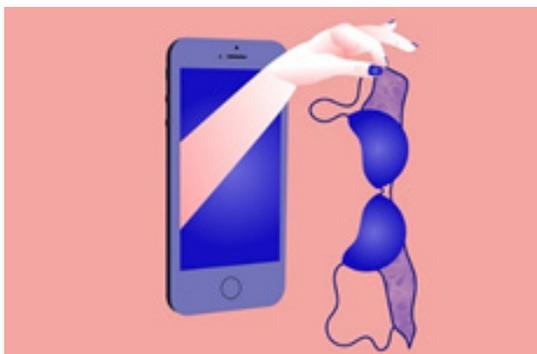


Ilustración 58 Práctica del sexting

4.4.7.2 CAUSAS

Las causas de esta actividad son variadas: van desde iniciativas personales hasta incentivos externos. Los que las engloba a todas ellas es el desconocimiento o ignorancia de las consecuencias de enviar un contenido íntimo mediante un dispositivo tecnológico.

Entre las causas más generales se pueden destacar las siguientes:

La relación amorosa es la causa principal y más común de esta práctica, donde los miembros de la pareja son tanto emisor como receptor.

El contexto cultural en el que crecen muchos adolescentes, con un marcado culto al cuerpo, a las celebridades, y en el que los medios de comunicación de masas promueven esos y otros valores como por ejemplo la competitividad en todos los órdenes de la vida.

A causa de amenaza, chantaje, intimidación o persuasión. En el caso de que se trate de una persuasión a un menor podría tratarse de Grooming.

Bajo la influencia del consumo de alcohol y/o drogas tanto en mayores como menores de edad.

4.4.7.3 PELIGRO EN NIÑOS Y ADOLESCENTES

Según un estudio publicado por la revista JAMA Pediatrics, de 110380 participantes menores a 18 años, la edad promedio de jóvenes que practican sexting fueron de 15.16 años (rango de edad, 11.9-17.0 años), y en promedio 47.2% eran hombres, con una mayor prevalencia en dispositivos móviles en comparación con computadoras.

Estas han traído nuevos hábitos y costumbres a la vida cotidiana del hombre, entre ellas el uso regular de aplicaciones de mensajería instantánea y redes sociales. Hoy en día, son los padres quienes comienzan por mostrar a sus hijos en sus propias redes acostumbrándolos a la exposición de su intimidad. Además, la abundancia de los dispositivos tecnológicos y su creciente uso ha provocado que sea normal que un niño tenga un teléfono móvil a partir de los 10 años. Estos factores, sumados a la inocencia de los niños y la influencia del culto a la imagen en las redes sociales los pone en grave peligro.

La prevalencia del sexting ha aumentado en los últimos años y aumenta a medida que los jóvenes crecen. Se necesita investigación adicional que se centre en el sexting no consensual para orientar e informar adecuadamente los esfuerzos de intervención, educación y política.

4.4.7.4 PREVENCIÓN.

Cómo evitar los peligros del sexting

Los expertos recomiendan no enviar imágenes sexuales ni provocativas a través de las aplicaciones de mensajería como WhatsApp

Las aplicaciones de mensajería instantánea tipo WhatsApp, Snapchat o Viber tienen, sin duda, numerosas virtudes. Han cambiado radicalmente la forma en la que las personas se comunican entre sí. Pero tienen una cara truculenta. En los últimos años, se ha extendido rápidamente entre los usuarios más jóvenes una tendencia que se ha venido a definir como sexting. Consiste en el fenómeno de fotografiarse en actitud provocativa para enviar las imágenes a alguien de confianza, aunque los expertos en seguridad informática creen que esto puede tener consecuencias graves para los usuarios que lo practican.

«Los canales de comunicación de hoy en día permiten un intercambio rápido de imágenes o vídeos, provocando que muchos de estos datos pierdan su privacidad e incluso lleguen a manos de extraños», recoge un informe elaborado por la firma de seguridad Kaspersky Lab, en el que se hace hincapié que muchas de las víctimas «no son conscientes» de que esa información íntima «puede ser filtrada sin su consentimiento en internet», llegando incluso a publicarse en páginas web pornográficas. Los expertos van más allá y consideran que, en el peor de los casos, esos contenidos «pueden ser utilizados por ciberdelincuentes para chantajear a las víctimas».

El problema que deriva de todo esto -recoge el estudio- es que una de las consecuencias más graves del «sexting» es que los adolescentes se conviertan en objeto de acoso por parte de sus compañeros, la mayor preocupación para más de la mitad de los padres españoles. «Aunque los padres tengan conocimientos de internet y puedan ayudar a sus hijos en algunos aspectos, el comportamiento de los adultos con este medio es diferente al de los niños, el problema no es la falta de conocimientos tecnológicos sino la falta de información sobre la relación de los niños con las tecnologías, cómo utilizan las redes sociales, que riesgos corren, para que utilicen las

tecnologías», señala en un comunicado Alfonso Ramírez, director general de Kaspersky Lab Iberia.

4.4.7.5 ALGUNOS CONSEJOS PARA EVITARLO

1. No intercambies fotografías íntimas. Tampoco con extraños, aunque te insistan a hacerlo. Si no, es posible que esas imágenes se compartan en numerosas ocasiones, aunque solo sea porque el receptor quiera presumir.
2. No envíes contenidos privados para atraer la atención de otra persona. También es probable que comparta esas imágenes o vídeos solo por diversión.
3. No bromees con este tipo de imágenes o vídeos. Te traerá problemas.
4. No publiques fotos íntimas en las redes sociales. Siempre habrá alguien que las pueda usar en tu contra. Además, es necesario tener en cuenta la privacidad de los perfiles.

4.5 CORREO ELECTRÓNICO.

4.5.1 ¿QUÉ ES UN CORREO ELECTRÓNICO?

Es una herramienta virtual que sirve para enviar y recibir mensajes de diferentes tipos (documentos, fotos, músicas, vídeos) por medio de diferentes plataformas webs con el uso del internet y dispositivos electrónicos.



Ilustración 59 Correo Electrónico

4.5.2 OBJETIVO

Utilizar de forma efectiva el correo electrónico en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje.

4.5.3 ESTRUCTURA DEL MENSAJE

Un mensaje tiene:

Destinatario Se escribe la dirección de correo de la persona o personas a las que se les quiere enviar el mensaje.

Asunto Se escribirá el tema a tratar en nuestro mensaje, el asunto sería como un título y es un escrito de forma resumida.

Mensaje Es el espacio en blanco donde escribirá nuestro mensaje en cual se le puede elegir el tipo de letra, color e incluso se puede agregar imágenes o archivos a enviar si es necesario y así mismo los puede recibir.

4.5.4 FUNCIONAMIENTO

Esta plataforma web nos permite mantener una comunicación de tipo formal e informal, la comunicación formal es más utilizada en el ámbito laboral al momento de enviar documentos de relevancia. En el ámbito informal más utilizado para enviar una carta, postales, compartida con amigos y familiares.

4.5.5 PRERREQUISITOS

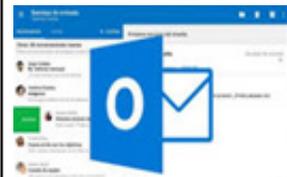
- Un ordenador o estación de trabajo con conexión a Internet y con un programa gestor de correo. Se recomienda el uso de Microsoft Outlook.
- Una cuenta de correo electrónico personal y las direcciones de los destinatarios.

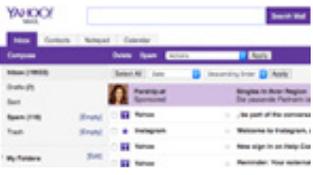
4.5.6 PASOS PARA ELABORACIÓN DE CORREO ELECTRÓNICO

Elaboración

- PASO 1: Ingresar la dirección de correo electrónico correcta del destinatario (persona a la que se envía).
- PASO 2: Escribir el asunto del mensaje (Título).
- PASO 3: Escribir el mensaje especificando lo que se quiere comunicar.
- PASO 4: Añadir los archivos que se quieran adjuntar si es necesario; teniendo en cuenta el límite máximo de cada plataforma web.
- PASO 5: Enviar el mensaje y verificar que ha sido correctamente enviado.

4.5.7 LAS PRINCIPALES CUENTAS DE CORREO ELECTRÓNICO

Imagen	Correo	Descripción.
 <p>Ilustración 60 Gmail</p>	Gmail	Es un servicio gratuito de correo web basado en búsquedas que combina las mejores funciones del correo electrónico tradicional con la tecnología de búsqueda de Google. Esta aplicación facilita la búsqueda de mensajes, lo que te permitirá acabar con el desorden de las carpetas de nuestra cuenta. (Google, s.f.)
 <p>Ilustración 61 Outlook</p>	Outlook	Programa desarrollado por Microsoft para Windows llamado Outlook, dispone de una lista de carpetas en la parte izquierda, una bandeja de entrada, borradores, enviados, etc. (Office, s.f.)

 <p>Ilustración 62 Yahoo!</p>	<p>Yahoo!</p>	<p>Tiene un diseño moderno y muy intuitivo. Lo que permite al usuario localizar fácilmente la bandeja de entrada con los mensajes no deseados, los eliminados y la lista de carpetas para organizar los propios correos. (Yahoo, s.f.)</p>
 <p>Ilustración 63 Zoho Mail</p>	<p>Zoho Mail</p>	<p>Es una plataforma web usada, más en un entorno empresarial mediante el cual se puede realizar comunicaciones bajo el servicio de correo electrónico seguro, encriptado, con privacidad garantizada y sin anuncios. (Zoho, s.f.)</p>
 <p>Ilustración 64 iCloud</p>	<p>iCloud</p>	<p>Es un sistema de almacenamiento nube de la compañía Apple, que funciona si tiene un iPhone o iPad de esta manera se obtendrá una cuenta de correo electrónico iCloud. Es menos funcional que otros correos electrónicos y no puedes personalizarlo. iCloud es ideal para usuarios que no se manejan muy bien con los correos electrónicos. (Apple, s.f.)</p>

4.6 COMPRAS EN LÍNEA

A las tiendas en línea se las conoce también como (tienda online, tienda virtual o tienda electrónica). Las tiendas en línea se refieren a un tipo de comercio que se realiza por medio de transacciones un sitio web o alguna aplicación que se pueda conectar a internet. En estos sitios web se venden productos o servicios. Al estar en internet se pueden vender a muchos más lugares ya que su manera de envío puede ser envíos nacionales e internacionales.



Ilustración 65 Manejo de compras en línea

Este tipo de compra ayuda a todos los negocios, aunque en especial ayuda más a los negocios pequeños ya que a través del internet que es lo más usado se puede mejorar el comercio de su producto.

4.6.1 VENTAJAS Y DESVENTAJAS DE REALIZAR COMPRAS EN LÍNEA

Ventajas	Desventajas
<ul style="list-style-type: none"> Facilidad para comparar y tener recomendaciones 	<ul style="list-style-type: none"> No hay posibilidad de probar el producto antes de la compra
<ul style="list-style-type: none"> Variedad de producto 	<ul style="list-style-type: none"> Se requiere de internet tener una conexión segura
<ul style="list-style-type: none"> Disponibilidad y entregas al domicilio 	<ul style="list-style-type: none"> No hay facilidad para las devoluciones
<ul style="list-style-type: none"> Seguridad 	<ul style="list-style-type: none"> Retraso en la obtención del producto
<ul style="list-style-type: none"> Precios cómodos y descuentos 	<ul style="list-style-type: none"> Miedo al momento de pago puede ser una estafa o robo de identidad
<ul style="list-style-type: none"> Información detallada de su compra 	<ul style="list-style-type: none"> En algunos casos existen costos adicionales
<ul style="list-style-type: none"> Posibilidad de exportar el producto 	
<ul style="list-style-type: none"> Poder adquirir el producto cuando todavía no está accesible para tu país 	



Ilustración 66 Uso de tarjetas en compras electrónicas

4.6.2 ¿QUÉ PUEDO COMPRAR ONLINE?

En Internet puedes comprar casi de todo. Desde entradas de cine, ropa, electrodomésticos, muebles, o servicios como seguros para coches o de hogar. Es cuestión de saber lo que estás necesitando adquirir, y listo. Pero las opciones son infinitas.

4.6.3 LAS RECOMENDACIONES DE COMPRAS POR INTERNET

- Chequea que las tiendas tengan certificado de seguridad
- Verifica las opiniones de otros compradores sobre ese vendedor o tienda online
- Infórmate sobre las políticas de reintegro o devoluciones
- Emplea contraseñas seguras para tus cuentas
- Guarda tus facturas o recibos al comprar
- Utiliza medios de pago seguros como PayPal en lo posible
- Haz todas las preguntas que consideres necesarias al vendedor

consultas, mientras que Chrome es el vehículo (o más bien dicho el barco) que nos ayuda a navegar por la web.

4.7.2 CARACTERÍSTICAS DE LOS NAVEGADORES

Cada navegador de Internet tiene sus propias características que los identifica, pero las principales son:

- Seguridad mejorada
- Velocidad mejorada
- Flexibilidad a través de opciones personalizables y complementos.

4.7.3 NAVEGADORES MÁS CONOCIDOS

Logo	Navegador	Descripción	Lo mejor	Lo peor
	Google Chrome	N a v e g a d o r extensible y eficiente que merece su lugar en la parte superior de los rankings de navegadores.	Es rápido y el que más extensiones para poder instalar tiene	Consumo mucha memoria RAM, si tenemos muchas pestañas abiertas el PC se pueda ralentizar.
	EDGE	Es la “experiencia de navegación” por defecto en Windows 10, y no está disponible para sistemas operativos antiguos.	Su velocidad.	P o c a s extensiones.
	SAFARI	Uno de los navegadores más completos para los usuarios del sistema operativo MAC. Tiene muchas cualidades, pero destaca la velocidad y la eficiencia.	Rápido, seguro y respeta la privacidad.	Solamente está disponible para Mac OS y es poco personalizable.

4.7.4 NAVEGADORES DE INTERNET MÁS UTILIZADOS.

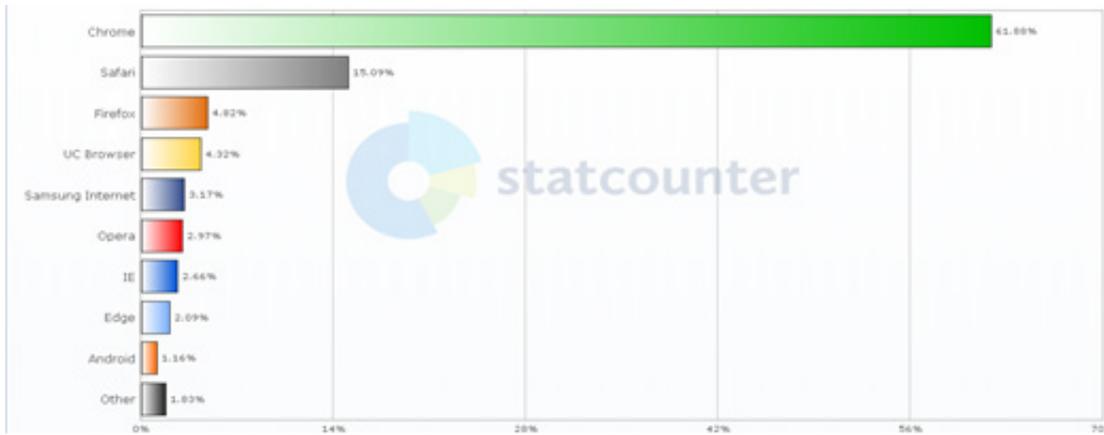


Ilustración 69 Navegadores más utilizados.

Elaborador por: <https://gs.statcounter.com/browser-market-share#monthly-201807-201907-bar>

Chrome es el navegador más utilizado con una cuota de usuarios del 61,88%. Sorprende encontrar en el top 4 a UC Browser, un navegador chino conocido por infectar a sus usuarios con adware malicioso.

4.8 SITIO WEB



Ilustración 70 Descripción de un sitio web.

Es un conjunto de páginas web desarrolladas en código html, relacionadas a un dominio de Internet el cual se puede visualizar en la World Wide Web (www) mediante los navegadores web también llamados browser como es Chrome, Firefox, Edge, Opera entre otros.

Cada página pertenece al sitio web el objetivo es publicar contenido, y este contenido podrá ser visible o no al público.

4.8.1 EL OBJETIVO DE UN SITIO WEB

El tener un Sitio Web puede ser útil positivamente en los resultados como marketing, ventas, compras, entre otras; ofreciendo al navegante todo tipo de información y servicios, tales como:

- Información institucional, servicios ofrecidos, catálogo de productos, actividades, fotos, videos, formas de contacto, etc.
- Promocionar producto o servicios mediante cupones de ventas online, banners, publicidad, sponsors, inscripciones, cursos.

Toda información necesaria para el interesado, serán relevantes para la persona que está navegando.

4.8.2 RIESGOS EN LOS SITIOS WEB

Todas pueden vivir una mala experiencia en Internet, sin embargo, la mayoría de los problemas se pueden evitar si se toman medidas de seguridad adecuadas. Hay muchos sitios que se pueden acceder en internet, Gabriela Hadid, experta en seguridad de Google, ofrece estos consejos de seguridad para prevenir riesgos que se pueden generar al navegar la web:

- Prestar atención a las alertas proactivas que se muestran mientras navegamos para alertarnos, por ejemplo, de un sitio que puede contener phishing o malware.
- Confirmar la URL del sitio web al que ingresan para asegurarse que sea exactamente la página a la que desean acceder. La URL no debe contener ninguna falta de ortografía ni carácter especial añadido ya que esto podría indicar que la página no es auténtica.
- Comprobar que se encuentre presente la leyenda https. La “s” significa seguro e indica que la conexión está encriptada y es seguro enviar datos de contraseñas, banco o tarjetas de crédito.

4.8.3 QUE NO HACER EN SITIOS WEB

- Acceder a contenidos o imágenes no adecuadas, ya sea de manera intencional o por equivocación.
- Existen estafas en Internet provocativas, aparatos de tecnología o dinero, que pueden inducir a transmitir datos personales como el número de teléfono o de la tarjeta de crédito.
- Los niños y jóvenes que permanecen horas delante de los ordenadores corren el riesgo de aislarse y tener problemas en sus relaciones sociales.

4.8.4 TIPOS DE RIESGOS EN SITIOS WEB

Relacionados con la información.

- Acceso a información insegura y falsa.
- Dispersión, pérdida de tiempo.
- Acceso de los niños a información inapropiada y nociva para su edad.
- Acceso a información peligrosa, inmoral, ilícita (pornografía infantil, violencia, racismo, terrorismo)

Relacionados con la comunicación

- Recepción de mensajes ofensivos.
- Pérdida de intimidad.
- Acciones ilegales: difundir datos de terceras personas, plagiar, amenazar.

Relacionados con las actividades económicas.

- Estafas.

- Compras inducidas por publicidad abusiva.
- Compras por menores sin autorización paterna.
- Actuaciones delictivas por violación de la propiedad intelectual.
- Realización de negocios ilegales.

Relacionados con las adicciones.

- Adicción a buscar información.
- Juego compulsivo.
- Compras compulsivas.

4.8.5 ALGUNOS PELIGROS EN SITIOS WEB

4.8.5.1 ROBO DE IDENTIDAD

Internet es un lugar donde se encuentra mucha información, pero debemos ser muy cuidadosos con nuestros datos porque nuestra información personal puede ser robada fácilmente, por criminales cibernéticos.

4.8.5.2 INFORMACIÓN NOCIVA

Mucha información en Internet contiene pornografía, crímenes, actos terroristas y suicidas, etc. Muchos adultos podemos optar por analizar estos hechos, sin embargo, los adolescentes son más vulnerables, por lo cual, debemos tener mucho cuidado con el uso que los jóvenes hacen de Internet para no exponer a mayores peligros de Internet.

4.8.5.3 PIRATERÍA

En Internet es bastante grande, hay plagio de obras literarias, musicales, cinematográficas, etc. El dinero que pierden los autores de dichos contenidos es inmenso, año tras año, la piratería es uno de los mayores peligros de Internet que sigue en ascenso y las pérdidas económicas son muchas.

4.8.5.4 PORNOGRAFÍA

Los problemas más comunes que se obtiene al ver pornografía en una edad temprana y sin educación sexual es la incapacidad de tener relaciones emocionalmente sanas, la masturbación crónica, problemas psicológicos y adicción a la pornografía. Para evitar este peligro de Internet, es muy necesario hablar con los adolescentes para que aprendan una educación sexual correcta.

4.8.5.5 SEXTING

El “sexting” palabra que se forma a partir de “sex” y “texting” significa los mensajes de contenido sexual que envían y reciben por redes sociales o internet.

Con jóvenes o adolescentes, es probable que se vuelva un verdadero problema, porque no saben quizás, con quién están intercambiando esos mensajes y esto además puede que para siempre si hacen un mal uso de ello sus vidas queden marcadas.

4.8.5.6 ANUNCIOS FALSOS

¿Cuándo has entrado a una página web y visto la leyenda: “Felicidades has ganado 1 millón de dólares”? es una forma muy sencilla de llegar a mucha gente, algunas personas utilizan estos anuncios para robar información de cuentas bancarias o Paypal. Millones de personas en el mundo han sido víctimas de estos estafadores que utilizan anuncios falsos para obtener datos verdaderos de gente que tiene poco conocimiento y se deja sorprender.

4.8.5.7 PÉRDIDA DE TIEMPO

La mayoría de las veces iniciamos sesión en nuestro computador para realizar una tarea en específico, pero ¿te ha sucedido que postergas la tarea y empiezas a distraerte? Pues al hablar de pérdida de tiempo en Internet nos referimos a que estamos bombardeadas en la red por una gran cantidad de información y rápidamente perdemos la atención de lo que es importante.

4.8.5.8 HACKEO

Muchas personas han sido víctimas de hackeo, ya que mucha gente pierde el acceso a sus cuentas de correo y redes sociales, esto sucede porque piratas cibernéticos roban información de nuestras cuentas, cambian accesos e ingresan a los correos y roban la información más personal y laboral que tenemos.

Por eso debemos tener el mayor cuidado posible y no bajar información de lugar sospechoso porque podríamos estar descargando algún virus que robe nuestra información más preciada.

4.8.5.9 ADICCIÓN

Internet se puede convertirse en una adicción, aunque ya existen terapias que sirven a las personas para que se “desenganchen” de estar todo el día conectados. Navegar por internet, lo atractivo de las redes sociales y el hecho de tener una vida 2.0 más activa que la real, provoca que dejes a un lado tus quehaceres por estar todo el día conectado. Así es, si llegas tarde a clase o al trabajo por culpa de internet, o vives tu vida en las horas que pasas navegando es mejor buscar ayuda profesional.

4.8.6 AMENAZAS MÁS COMUNES CONTRA LOS SITIOS WEB

4.8.6.1 SPAM

Es una cuestión de todos los días. Mensajes en un idioma distinto y anuncios de compañía que no tenemos idea de que es, pueden ser vía de entrada de graves amenazas hacia tu sitio web.

4.8.6.2 BOTS Y ZOMBIES

Cuando los hackers logran entrar a una computadora ajena, prefieren mantenerse oculto y controla el equipo desde el anonimato, convirtiéndose en “zombies” que los atacantes pueden controlar de manera remota.

4.8.6.3 PHISHING

Reemplaza sitios originales por otros que solo sirven para robar datos personales y financieros es una práctica que ha crecido considerablemente.

Los usuarios de bancos en línea no son la única víctima, el phishing se ha extendido a otros sitios web, como bolsas de trabajo, campañas altruistas, plataformas de pago o tiendas en línea.

4.8.6.4 VIRUS

Los virus informáticos son capaces de borrar discos duros y convertir en inservibles equipos, aunque recién sean utilizados. Las maneras de infectar han evolucionado y así permite a los programas espía y aquellos destinados a mostrar publicidad sin el consentimiento de los afectados siguen causando estragos.

4.8.7 CÓMO PROTEGERNOS DE ESTAS AMENAZAS

Es muy importante tener actualizado los navegadores que utilicemos. En ocasiones surgen vulnerabilidades y son resueltas mediante parches de seguridad. También hay que utilizar programas y herramientas de seguridad.

Aunque, lo más importante es el sentido común. En muchas ocasiones los ciberdelincuentes necesitan interacción de los usuarios para ejecutar sus amenazas. Hay que tener mucha atención a posibles páginas web o introducir información personal y/o bancaria, tal como archivos que descarguemos.

4.8.8 HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL PARA SITIOS WEB

4.8.8.1 PARA QUE SIRVEN LAS HERRAMIENTAS DE CONTROL PARENTAL

Sirven para supervisar lo que hacen tus hijos en internet también poner límites en el contenido que pueden ver o descargar:

- Te permite bloquear contenido inapropiado
- Ver qué hacen tus hijos en internet
- Puedes limitar el tiempo de uso de los dispositivos
- Puedes autorizar la descarga de las aplicaciones que soliciten tus hijos
- Bloquear el uso de los dispositivos
- Geolocalizar a tu hijo a través de su teléfono móvil

4.8.8.2 GOOGLE FAMILY LINK

Gracias al control que nos permite Google pueden controlarse multitud de aspectos, todos destinados a nuestra protección en internet. Google Family Link.

Hasta ahora se puede controlar multitud de opciones unir la cuenta del dispositivo de los niños a la aplicación, controlada por los padres. Desde limitar las aplicaciones que pueden usar hasta el tiempo que utilizan el dispositivo, logrando bloquear incluso los terminales de forma remota.

4.88.3 EL CONTROL PARENTAL DE GOOGLE CRECE PARA LLEGAR A LOS ADOLESCENTES

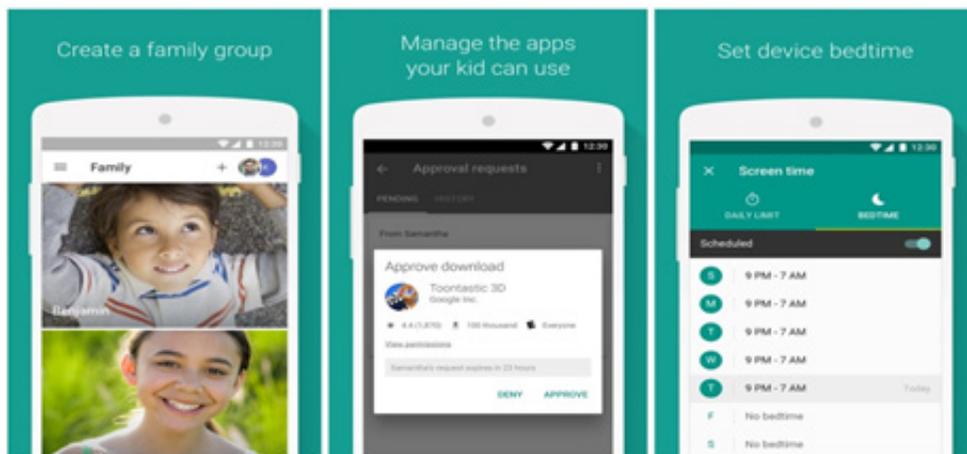


Ilustración 71

Ahora hablemos de una nueva función, ya que Google ha decidido que estas características puedan estar disponibles también para los adolescentes. Los padres podrán a partir de ahora cuidar y proteger a todos sus hijos gracias a estas herramientas, aunque la edad que aparezca en el perfil de Google sea mayor.

Como has podido comprobar, la atención debe llegar a los sectores posibles de una sociedad que se sumerge cada vez ante las redes sociales e internet. La seguridad es demasiado importante, pero aún más la correcta educación de nuestras nuevas generaciones.

4.8.8.4 PARENTAL CLICK

Parental Click es una aplicación de control parental y es de pago, aunque sus ingresos van destinados a la Fundación ANAR, se centra en la ayuda de niños y adolescentes en riesgo y más centrada en el terreno de las nuevas tecnologías. El precio estimado es de \$15,53 Dólares al año y se encuentra disponible para su descarga en dispositivos móviles. Al igual que otras herramientas de control parental, esta permite bloquear el acceso a contenidos, limitar el tiempo de uso del móvil o la tablet, también como instalar un botón de ayuda que permite al niño(a) pedir ayuda en caso de que sufra algún tipo de acoso o situación de riesgo.

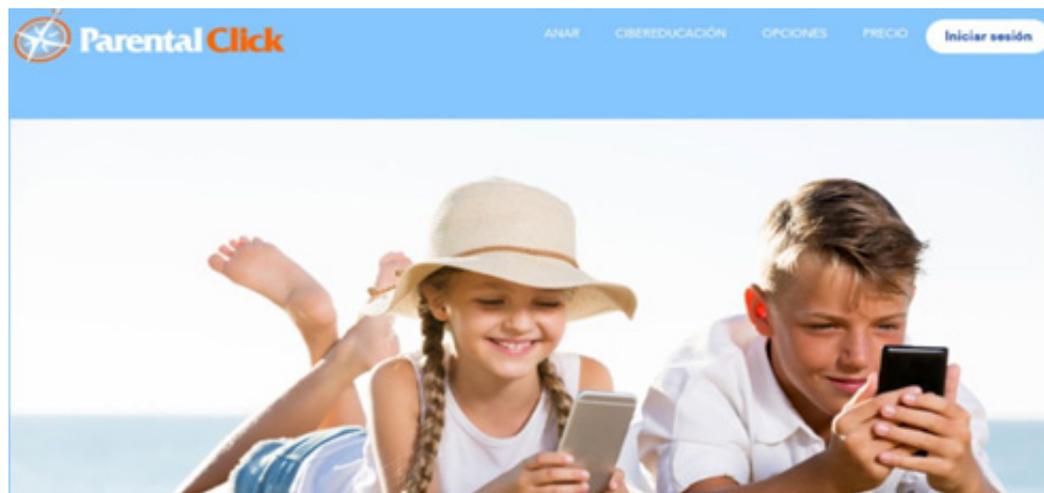


Ilustración 72

4.8.8.5 K9 WEB PROTECTION

Es uno de los softwares más empleados para la protección y la limitación en el tiempo de uso de los menores en Internet. K9 Web Protection es totalmente gratuito y ofrece medidas básicas de ciberseguridad también filtrado de palabras y sitios web tanto para dispositivos móviles, como para computadores de sobremesa.



Ilustración 73

4.8.9 TICS PARA NAVEGAR SEGUROS EN SITIOS WEB

- Tener conocimientos para “bajar” información de la Red: textos, imágenes, programas...
- No enviar ficheros adjuntos (si el destinatario no lo sabe o ya está de acuerdo en ello)
- Saber aprovechar las fuentes informativas de Internet.
- Saber localizar listas de discusión, grupos de noticias, webs de grupos de interés relacionados con las temáticas que se estén indagando.
- Resistir la tentación a la dispersión al navegar por la red.
- Para ahorrarse trabajo: grabar las páginas interesantes sin leerlas del todo y guardar las direcciones en “favoritos”

4.8.10 RECOMENDACIONES PARA LA SEGURIDAD DE SUS HIJOS

Los padres deben estar alerta y tener presente los peligros que sus hijos corren a la hora de navegar por la web. Estas son algunas de las recomendaciones que brinda el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (MinTIC) de Colombia para evitar estos riesgos:

- Comparta más tiempo con sus hijos, no deje que Internet sea un motivo de distanciamiento.
- Tener una relación de confianza con sus hijos, procure hablar sobre la responsabilidad de usar Internet y sobre los peligros que se pueden presentar. - Muchos de los casos de grooming (pedofilia) se causa por falta de atención de los padres a sus hijos.

En caso de que los niños tengan acceso a dispositivos como celulares o tabletas, colocar horarios y lugares de uso adecuados.

TIPS DE SEGURIDAD PARA REDES SOCIALES WHATSAPP Y FACEBOOK Y CONTROL PARENTAL EN LA APLICACIÓN PLAY STORE

4.9 TIPS DE SEGURIDAD PARA WHATSAPP

4.9.2 CIFRADO DE EXTREMO A EXTREMO

Asegura que sólo el usuario y el receptor puedan leer lo que se envían, y que nadie más, ni siquiera la misma aplicación, lo pueda hacer. Los mensajes son asegurados con candados y únicamente el usuario y el receptor cuentan con los códigos especiales para abrir y leer los mensajes. Cada mensaje que se envía tiene sus propios candado y código únicos.

Pasos:

1. Dirigirse hacia la aplicación de WhatsApp y buscar el contacto.



Ilustración 74 Búsqueda de contacto

2. Tocar la foto del contacto para ir a la pantalla de información. Luego, ir hacia la opción de cifrado para ver el código QR o los 60 dígitos.

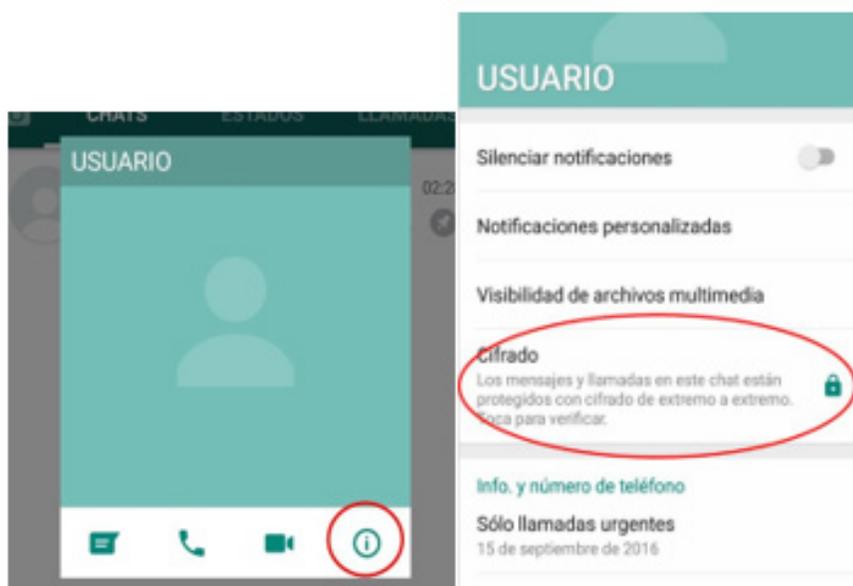


Ilustración 75 Selección de cifrado.

3. Escanear el código QR de la otra persona.

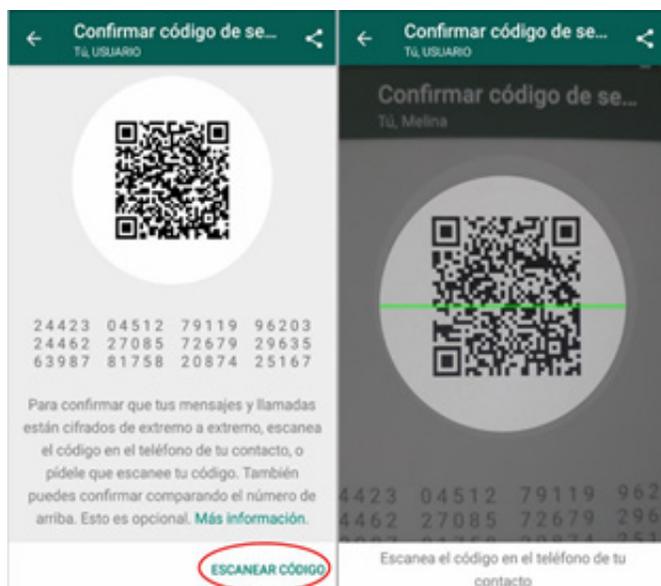


Ilustración 76 Escaneo de código QR.

4. Si aparece el visto verde, si coinciden y está cifrado. Si los códigos no coinciden, es posible que se esté escaneando el código de un usuario o número de otro teléfono. Si el contacto ha reinstalado WhatsApp nuevamente o ha cambiado el celular, es recomendable actualizar el código enviándole al contacto otro mensaje e intentándolo de nuevo.

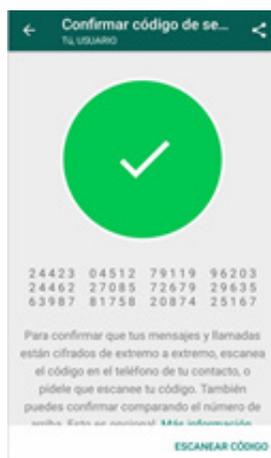


Ilustración 77 Confirmación de cifrado.

4.9.3 PRIVACIDAD DE INFORMACIÓN PERSONAL

Es recomendable configurar esta opción para que exclusivamente los conocidos tengan acceso a la visualización de la foto de perfil, estado y última vez conectado. Hay opciones como: nadie, todos o contactos.

Pasos:

Hora de última vez, foto de perfil e información.

1. Tocar los 3 puntos en la parte superior derecha e ir a la pantalla de ajustes.

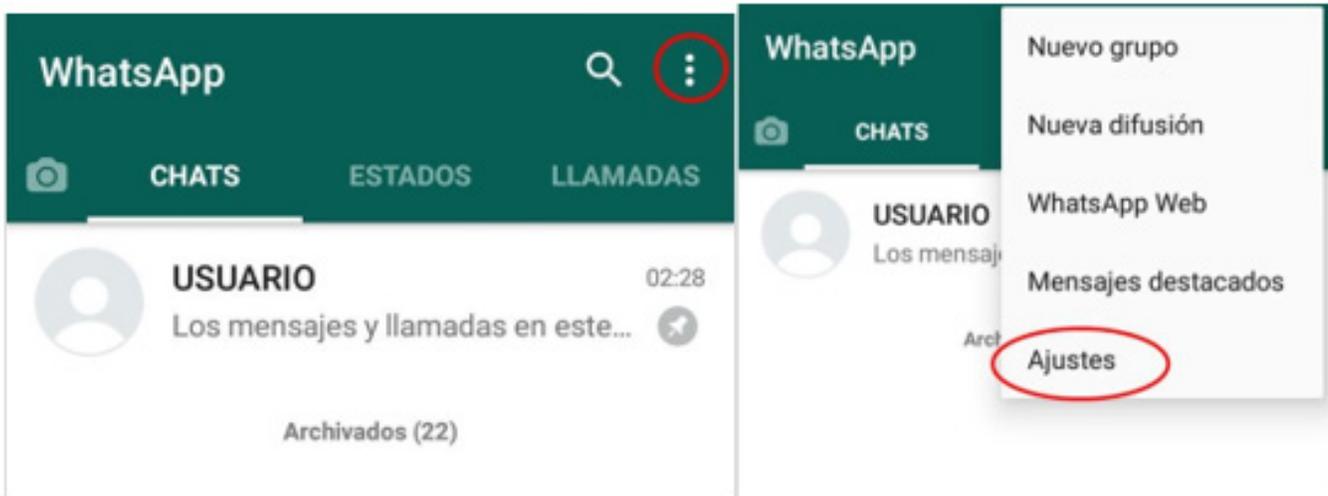


Ilustración 78 Opción ajustes.

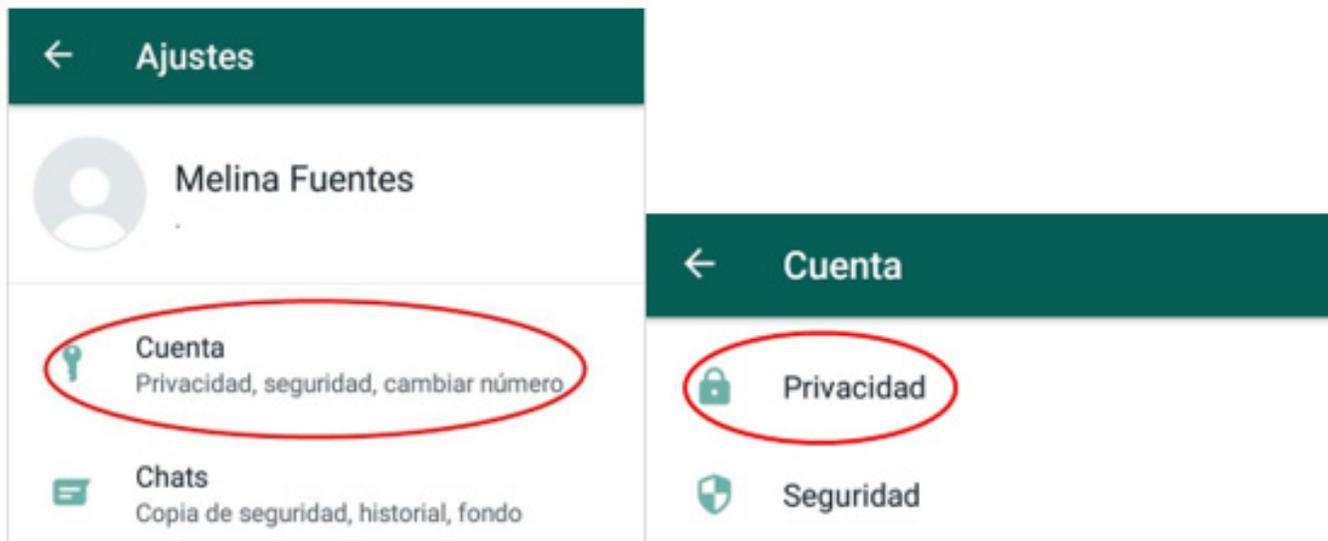


Ilustración 79 Opción privacidad.

3. Se debe ir uno por uno para ver las opciones de privacidad.



Ilustración 80 Hora de última vez, foto de perfil, información y estado

4. Si escoge Todos, para las personas agregadas y no agregadas podrán ver su última conexión. En la opción Mis contactos, únicamente las personas que usted tiene agregadas podrán visualizar su información y, por último, Nadie, ni desconocidos, ni contactos podrán acceder,

incluso para la persona que desactiva esta opción, tampoco podrá ver la última conexión de sus contactos. Para la foto de perfil y la información si tendrá la opción de ver las demás.

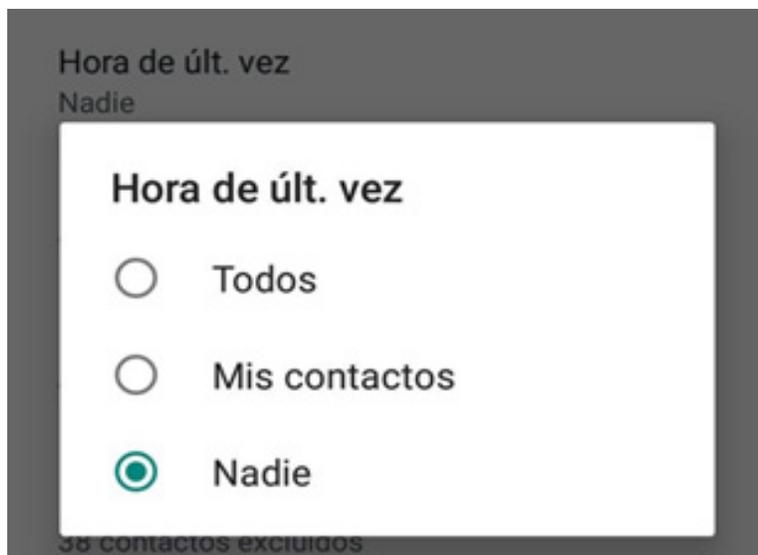


Ilustración 81 Modificación de privacidad en hora de última vez en línea.

4.9.4 ESTADOS.

1. En estados, puede limitar dentro de las personas que tiene agregada (contactos), ya sea todos o especificando excepciones.



Ilustración 82 Modificación de privacidad en estados.

2. Si escoge la opción mis contactos, excepto... Marca todos aquellos contactos que no desea que vean su estado. Si escoge la opción solo compartir con... marca todos aquellos contactos que desea que vean su estado y por último en el visto de aceptar.

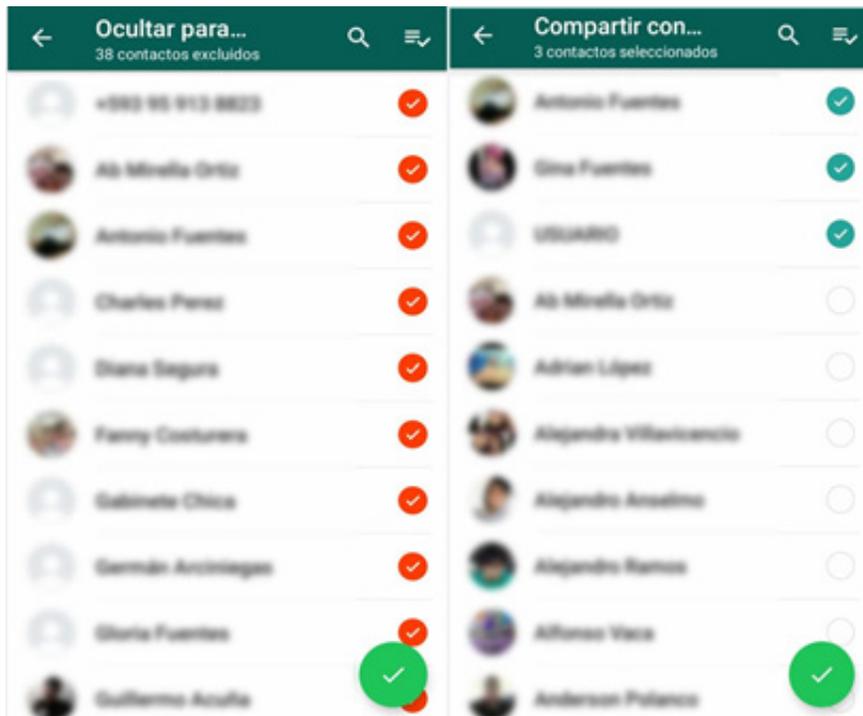


Ilustración 83 Ocultar o compartir estados

4.9.5 DESBLOQUEO CON HUELLA DACTILAR

Aun cuando el bloqueo esté activado, podrá seguir contestando mensajes y llamadas desde las notificaciones. Solo tendrá que desbloquear cada que ingrese a la aplicación con el uso de la huella dactilar. De ese modo, los chats permanecerán ocultos y protegidos en todo momento.

Pasos:

1. Ingresar a privacidad y escoger la opción de bloqueo con huella dactilar, habilitar la opción y confirmar la huella (misma que se tiene para desbloquear el celular).

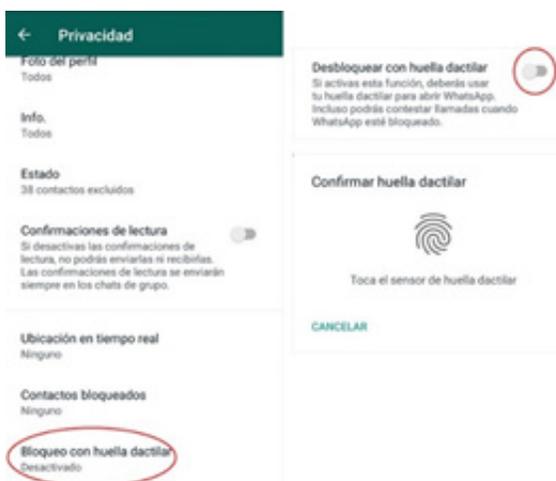


Ilustración 84 Bloqueo con huella dactilar

2. Escoger el tiempo para el bloqueo luego de salir de la APP. Y así, cada que ingrese a WhatsApp, aparecerá la imagen de la derecha.



Ilustración 85 Tiempo de activación de bloqueo.

4.9.6 BLOQUEAR CONTACTOS

Bloquear contactos para dejar de recibir sus mensajes, llamadas y actualizaciones de estado en WhatsApp. La persona bloqueada no podrá ver si estás en línea, última vez de conexión, etc. Los mensajes enviados aparecen sólo con un tic a la persona que se tiene bloqueada.

Pasos:

1. Se dirige hacia la aplicación WhatsApp, toca la foto de perfil del contacto a bloquear y va hacia el ícono de información.

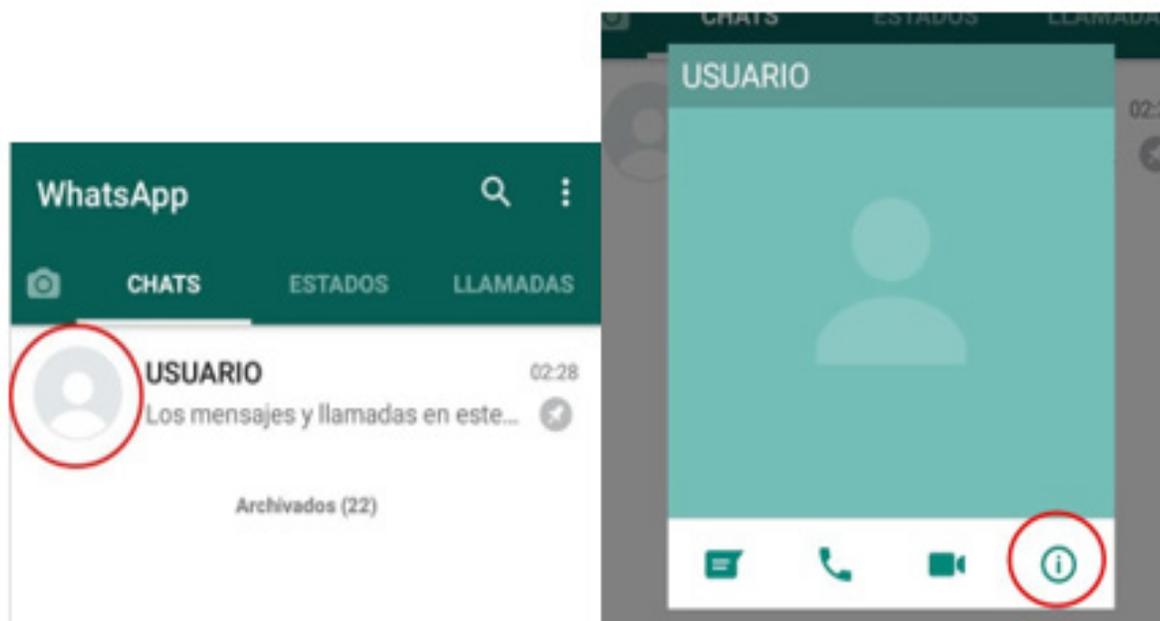


Ilustración 86 Información del usuario

2. En la parte de debajo de información está la opción bloquear, seleccionar dicha opción y listo.

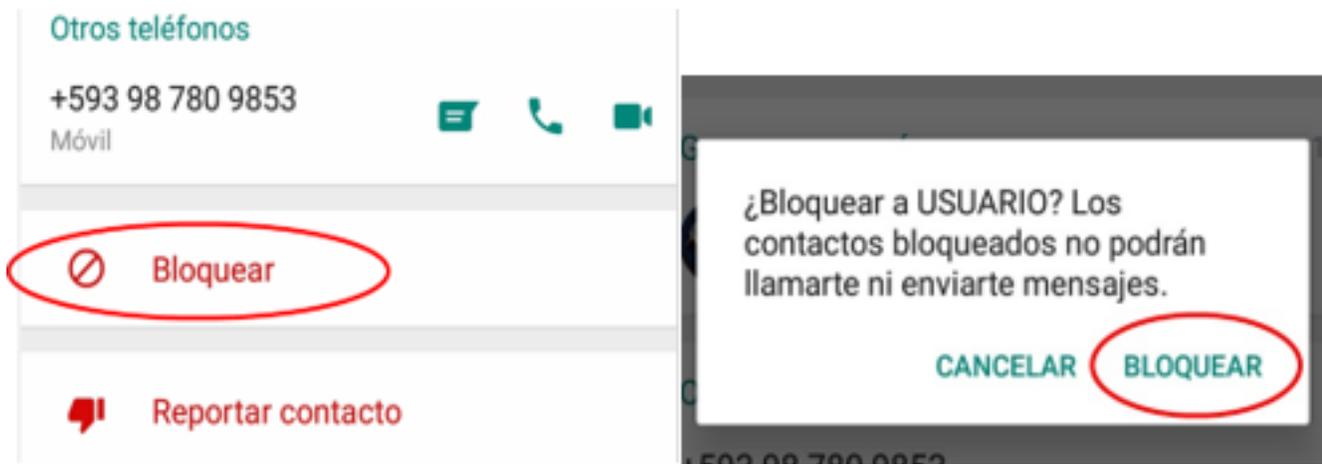
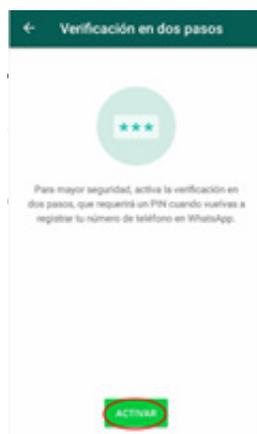


Ilustración 87 Opción bloqueo.



VERIFICACIÓN EN DOS PASOS

Configuración para que, al iniciar sesión en la cuenta de WhatsApp, también deba ingresar un PIN de seis dígitos que únicamente el usuario crea y un correo electrónico en caso de que se evitará que traten de abrir la cuenta en un nuevo celular y hagan de chats.

Cuenta → Verificación en dos pasos y activar.

Ilustración 88 Activación de verificación en dos pasos.

2. Ingresar un PIN de 6 dígitos, tocar en siguiente y confirmar.



Ilustración 89 Ingreso de PIN de 6 dígitos.

3. Ingresar un correo, tocar en siguiente y confirmar.

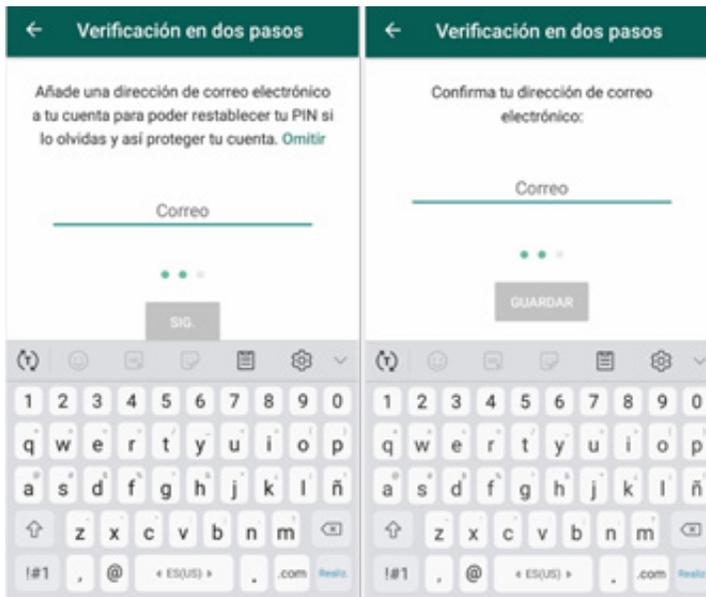


Ilustración 90 Ingreso de correo electrónico.

4. Tocar en OK y listo.

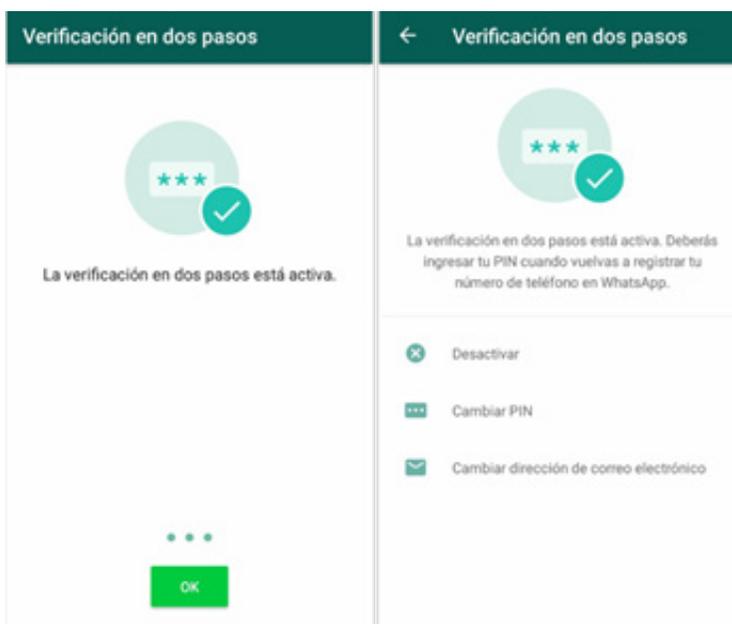


Ilustración 91 Verificación en dos pasos finalizada.

4.10 TIPS DE SEGURIDAD PARA FACEBOOK

4.10.2 BLOQUEAR USUARIOS

Muchas veces es necesaria esta opción para evitar problemas tales como acoso, espionaje, entre otros y, estrictamente restringir toda actividad de cierta persona.

Pasos:

1. Dirigirse hacia la aplicación de Facebook e ir a la parte de configuración y privacidad. Luego a configuración.



Ilustración 92 Configuración y privacidad de Facebook

2. Dentro de configuración estará la opción bloqueos, ir hacia ella.

Privacidad

Controla quién puede ver tu actividad en Facebook y cómo los datos nos ayudan a personalizar tus experiencias.



Ilustración 93 Opción bloqueo.

3. En bloqueos aparecerá un listado de todas las personas bloqueadas, las cuales pueden ser desbloqueadas tocando sobre desbloquear. También tendrá la oportunidad de agregar más personas desde la misma pantalla.



Ilustración 94 Listado de personas bloqueadas.

4.10.3 PRIVACIDAD DE ACTIVIDAD

Suelen presentarse ocasiones donde ciertas publicaciones no se quieran mostrar a todo el público o a todos los contactos (amigos) agregados a nuestra red social, sino, cierto segmento de personas en específico.

Pasos:

1. Dirigirse hacia la aplicación de Facebook e ir a la parte de configuración de privacidad. Luego desplazar hacia abajo hasta llegar a la sección de tu actividad.

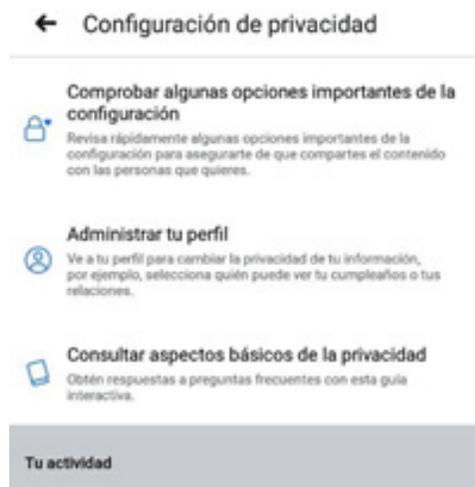


Ilustración 95 Configuración de privacidad de actividad.

2. Dentro de esta sección, el usuario podrá elegir entre las opciones: público, amigos, solo yo y personalizada (escoger únicamente a las personas para mostrar el contenido), para las publicaciones, historias, entre otros.



Ilustración 96 Opciones de la sección actividad.

4.10.4 DESACTIVAR EL CHAT SÓLO PARA ALGUNAS PERSONAS

Normalmente cuando uno navega por la aplicación de Facebook, la visualización del activo ahora se hace presente automáticamente para todos los usuarios agregados. Si se desea desactivar dicha visualización únicamente para ciertas personas es posible.

Para realizar el selectivo de personas a las cuales se desea mostrar que uno se encuentra en línea (activo), es mediante uso de Facebook en la pc.

Pasos:

1. Dirigirse hacia la página principal de Facebook y en la parte derecha se encuentra la barra de listados de personas activas. Al final está el símbolo de configuraciones, dar clic ahí.

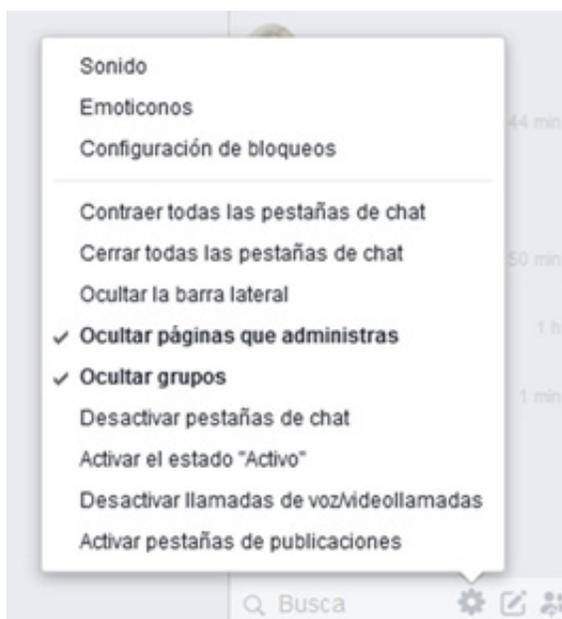


Ilustración 97 Opciones de configuración de chat.

2. Ir a la opción de activar/desactivar el estado "activo". Se abrirá una nueva pantalla en la cual tendrá 3 opciones de ocultar el "activo". Para la primera, todos los amigos estarán denegados a visualizar su "estado en línea".

3. En la opción de todos los contactos, excepto... Sirve para elegir únicamente a las personas que deseamos mostrar el “activo ahora”.
4. En la opción solo de algunos contactos... Sirve para elegir únicamente a las personas que no deseamos mostrar el “activo ahora”.



Ilustración 98 Desactivación del estado “activo” “en línea”

Ha pasado que cuando la publicación es pública o incluso sólo para amigos, suelen comentar ciertas cosas que no son adecuadas o están pasando el límite de confianza hasta llegar a faltar el respeto, para aquello en cualquier comentario, pero, sólo de publicaciones que uno como usuario haya hecho se tiene la opción de ocultar o eliminar el comentario.

Pasos:

1. Ir a un comentario de cualquier publicación y mantener presionado hasta que aparezcan las opciones.

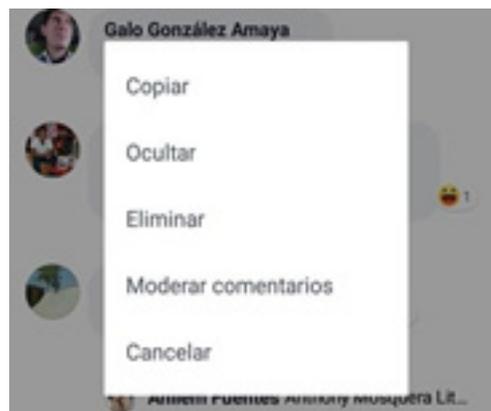


Ilustración 99 Moderar comentarios.

1. Se visualizará una pantalla para escoger los comentarios para eliminar u ocultar.

Anilem Fuentes
Anthony Mosquera Litardo lo he intentado y no pasa :'
2 sem

Javier Obando Estacio
Solo la gente sin cultura dice eso !
2 sem

ELIMINAR

OCULTAR

Ilustración 100 Selección de comentarios a moderar.

2. Si se escoge la opción eliminar se tendrá además la opción de bloquear inmediatamente al usuario que realizó el comentario.

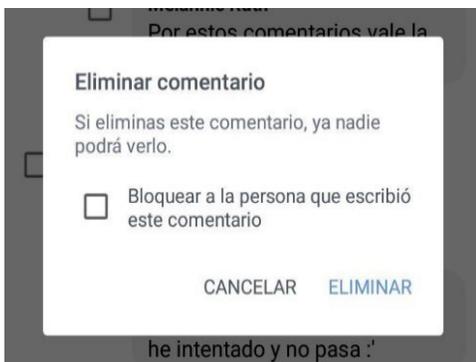


Ilustración 101 Eliminar comentario y bloquear usuario.

3. Si se escoge la opción ocultar sólo la persona del comentario y el dueño de la publicación tendrá acceso a ella.

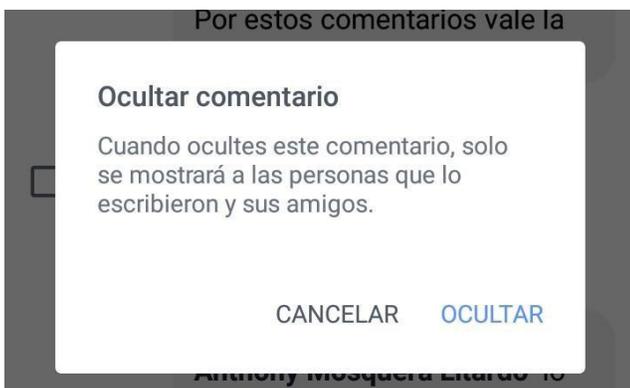


Ilustración 102 Ocultar comentario.

4.10.5 SEGURIDAD DE INICIO DE SESIÓN

Facebook toma buena nota de cada dispositivo que accede a la cuenta, en el cual se guardan todas las veces y dispositivos que han iniciado sesión en la cuenta.

Pasos:

1. Ir a configuración que se encuentra desplazando las 3 líneas horizontales en la parte superior derecha.



Ilustración 103 Opción de configuración.

2. Seleccionar la opción seguridad → seguridad e inicio de sesión.

Seguridad

Cambia la contraseña y toma otras medidas para proteger más tu cuenta.



Ilustración 104 Seguridad e inicio de sesión.

3. Se mostrarán todos los dispositivos conectados con su correspondiente hora y ubicación. Para visualizar todos los dispositivos se debe ir a ver todos.

Dónde iniciaste sesión [Ver todos](#)



Ilustración 105 Dispositivos conectados.

4. Una vez ingresado en ver todos se mostrará la opción de cerrar todas las sesiones o,

Dónde iniciaste sesión

Inicios de sesión



CERRAR TODAS LAS SESIONES

Ilustración 106 Cerrar todas las sesiones de los dispositivos.

5. Escoger el dispositivo sospechoso y únicamente cerrar sesión en ese y listo.

Revisar inicio de sesión

Puedes cerrar esta sesión.
Si no fuiste tú quien inició sesión, podemos guiarte por algunos pasos para proteger tu cuenta.



Ilustración 107 Cerrar sesión de un solo dispositivo.

4.11 TIPS DE SEGURIDAD EN PLAY STORE

4.11.2 CONTROL PARENTAL

Cuando la opción de control parental es activada, se tendrá privilegios de restringir qué contenido se puede descargar o comprar desde Google Play en función al nivel de madurez del usuario. Con esto ya no se descargarán aplicaciones que no coincidan con los filtros que previamente se designaron.

Pasos:

1. Ir hacia las líneas que están en la parte superior izquierda y buscar la opción de Ajustes o Configuración.

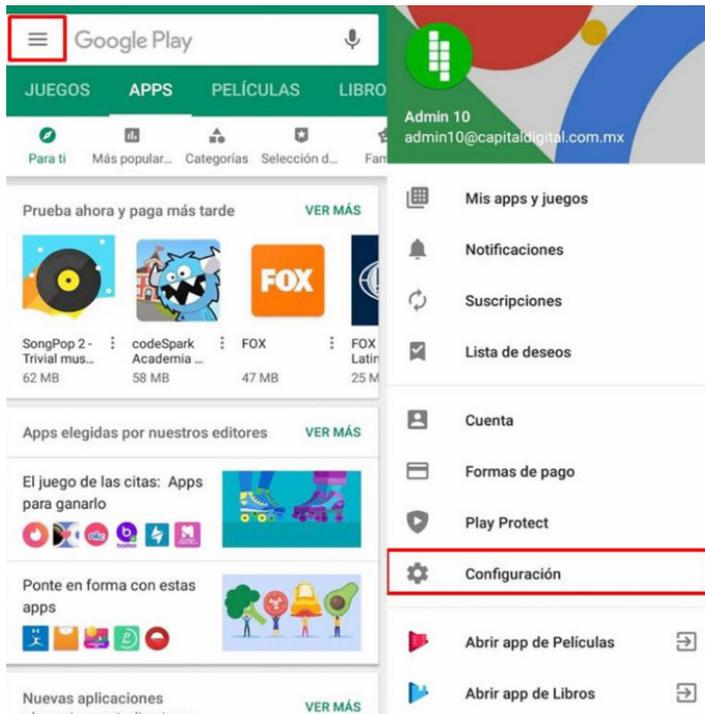


Ilustración 108 Configuración de Google Play.

2. Seleccionar el título de Control Parental y activarlo.

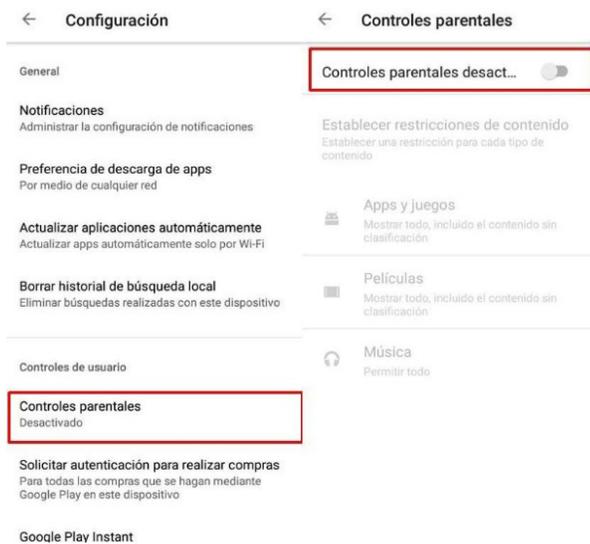


Ilustración 109 Activación de control parental.

3. Cuando se realice el paso anterior, se abrirá una ventana para agregar un PIN que será pensado por uno mismo.

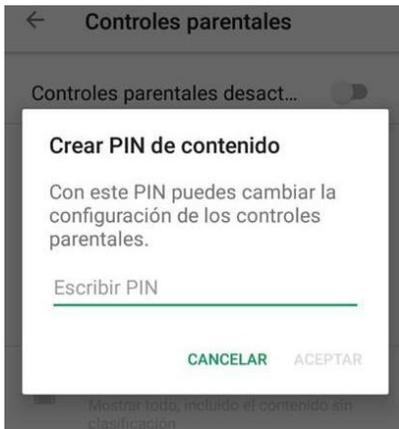


Ilustración 110 Creación de PIN de contenido.

- Se escogerán las restricciones que se quieran mediante los PEGI (sistema europeo para clasificar el contenido de los videojuegos y otro tipo de software de entretenimiento), las cuales mientras más bajas, más restrictivas serán o bien, se puede seguir lo que dicen las descripciones; los límites pueden variar en las Apps, películas y música. Una vez que se ha terminado, se oprime el botón de Guardar y listo.



Ilustración 111 Clasificación de contenido. Restricciones por edad.

RESUMEN

En el desarrollo de la investigación se evidenciaron temas cruciales e importantes para salvaguardar la integridad tanto en forma física, como mental relacionados con las amenazas, riesgos y peligros que pueden presentar las tecnologías si no se los usa de una manera adecuada y moderada.

Cabe recalcar que mientras no se mantenga una correcta supervisión de parte de los padres o tutores de un menor, éste supondrá y encontrará acceso a múltiples accesos del internet sin saber el riesgo que esto representa, y que muchas veces puede ocasionar gastos y daño a las personas.

Tal es el caso de muchas personas en la mayoría de ellos jóvenes, que por no tener un adecuado manejo de las tecnologías terminaron en graves daños como secuestros, violaciones, robos a cuentas, extorsiones, afectaciones a su salud, etc., en lo que se pudieron evitar si hubiera existido previamente una educación acerca de estos riesgos y posibles consecuencias.

Es bueno enfatizar que las prevenciones, herramientas que se presentan en este capítulo resultan muy efectivas al momento de ser aplicadas, para todos los ámbitos explicados, como redes sociales, videojuegos, celulares, compras en líneas, navegación por internet, etc., ya que usando de una manera correcta se puede permitir el uso de todas estas tecnologías.

BIBLIOGRAFÍA

Fuente: <https://www.rdstation.com/es/redes-sociales/>

Fuente: <https://concepto.de/redes-sociales/#ixzz5x9uUW1o3>

Fuente: <https://concepto.de/bullying/#ixzz5xA1Qb6ZS>

Fuente: <https://concepto.de/stalkear/#ixzz5xA2nAN9j>

Fuente: <https://www.intramed.net/contenidover.asp?contenidoid=93210>

Fuente: https://www.abc.es/tecnologia/consultorio/abci-como-evitar-peligros-sexting-201602171440_noticia.html

Alarcon, C. (08 de 2019). Obtenido de https://www.ecured.cu/Correo_electr%C3%B3nico#El_Concepto

Apple. (s.f.). *Support Apple*. Obtenido de https://support.apple.com/kb/PH2608?locale=en_US&viewlocale=es_ES

Cordoba, R. (11 de 2014). *Universidad Veracruzana*. Obtenido de https://www.uv.mx/personal/rcordoba/files/2014/11/Correo_electronico.pdf

González, J. (2018). *Internet Didactica*. Obtenido de <https://www.internet-didactica.es/e-mail-correo-electronico/>

Google. (s.f.). Obtenido de Google Sites: <https://sites.google.com/site/rmipasico/-que-es-gmail>

Office. (s.f.). Obtenido de Microsoft Office: <https://support.office.com/es-es/article/v%C3%ADdeo-%C2%BFqu%C3%A9-es-outlook-10f1fa35-f33a-4cb7-838c-a7f3e6228b20?ui=es-ES&rs=es-ES&ad=ES>

Yahoo. (s.f.). *YAHOO!* Obtenido de https://login.yahoo.com/?_src=ym&.partner=none&.lang=es-ES&.intl=es&.done=https%3A%2F%2Fmail.yahoo.com%2Fd%3F.intl%3Des%26.lang%3Des-ES%26.partner%3Dnone%26.src%3Dfp

Zoho. (s.f.). *Zoho Mail*. Obtenido de <https://www.zoho.com/es-xl/mail/>

CAPÍTULO 5. MODELO ESTADÍSTICO APLICADO EN LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

INTRODUCCIÓN

La Estadística nace de la necesidad del hombre de expresar los datos de los diferentes fenómenos sociales, culturales, económicos, deportivos y científicos que se van dando en el transcurrir de los años. Siendo una rama de la Matemáticas aplicada, nos ha permitido el desarrollo de investigaciones y son muy utilizadas al momento de tomar decisiones acertadas.

Los estudios estadísticos presentan modelos de gran importancia para las diferentes áreas de la ciencia, entre ellas la tecnología, que permite elaborar o diseñar bienes o servicios orientados a satisfacer necesidades esenciales que demanda la humanidad, siendo los modelos estadísticos descriptivos y bivariados un mecanismo para establecer un análisis sobre los factores que influyen en las personas otorgar un mal uso al computador y las nuevas tecnologías.

El concepto inapropiado que poseen las personas sobre la utilidad y beneficios de estos dispositivos crea en ellos generar una usabilidad mal orientada y encasillarlos en necesidades que no demandan una importancia relevante en su vida cotidiana. Lo cual constituye un problema de alta prevalencia sobre la persona, la familia, y la sociedad que lo rodea.

A continuación, se abordan algunos conceptos de estadística descriptiva de los temas que se deben dominar para analizar datos de una investigación sobre cómo la tecnología mal utilizada puede producir una problemática social.

5. MODELO ESTADÍSTICO APLICADO EN LA TECNOLOGÍA EDUCATIVA

5.1 ESTADÍSTICA

La estadística es la ciencia que se ocupa de la recogida y obtención de datos y de su posterior tratamiento para poder expresarlos numéricamente y así poder extraer conclusiones. Como indica Ross (2007) “la estadística es el arte de aprender a partir de los datos. Está relacionada con la recopilación de datos, su descripción subsiguiente y su análisis, lo que nos lleva a extraer conclusiones” (p. 3).

(Salazar, 2018) Menciona que la estadística “Es la ciencia que se encarga de la recolección, ordenamiento, representación, análisis e interpretación de datos generados en una investigación sobre hechos, individuos o grupos de estos, para deducir de ello conclusiones precisas o estimaciones futuras.” (p.15).

La estadística es un medio de comprender la situación actual de un problema mediante la obtención de datos. Con el objetivo de su posterior análisis y obtención de resultados.



Ilustración 112 representación del concepto estadística

5.2 POBLACIÓN OBJETIVO

Según indica Vivanco (2005) la población objetivo “corresponde a una parte de la población. La población objetivo excluye de la población elementos que son de difícil acceso o que son muy onerosos de encuestar” (p. 23).

(Salazar, 2018) Afirma que “Es el colectivo que abarca a todos los elementos cuya característica o características queremos estudiar; dicho de otra manera, es el conjunto entero al que se desea describir o del que se necesita establecer conclusiones. Como ejemplos de poblaciones, podemos citar: todos los estudiantes de la Universidad Central del Ecuador, o los artículos producidos en una semana en una determinada fábrica.” (p. 15).

Se refiere a la observación específica de un conjunto de la población total, definida por su valor de individual. Con el objetivo de facilitar el posterior análisis.



Ilustración 113 población objetivo

5.3 MUESTRA

La muestra debe de ser representativa de toda la población seleccionada según un método determinado y, por tanto, tendrá características similares a las que se observarían en la población entera. Como lo afirma Tacaná (2016) “La muestra es un subconjunto de población, la muestra debe ser representativa, esto quiere decir que las características presentes en la población deber ser representadas en la muestra” (p. 38).

Según menciona (Salazar, 2018) “Es un conjunto de elementos seleccionados de una población de acuerdo con un plan de acción previamente establecido (muestreo), para obtener conclusiones que pueden ser extensivas hacia toda la población. Ejemplos constituyen las muestras que escogen las empresas encuestadoras en estudios de sondeos de opinión, o la selección de un grupo de artículos recibidos en una bodega para estimar las condiciones de todo un embarque.” (p. 15).

La muestra son datos seleccionados especialmente por sus características, comportamiento y relación entre los demás datos. La selección previa de estos datos está dada por medio de técnicas.

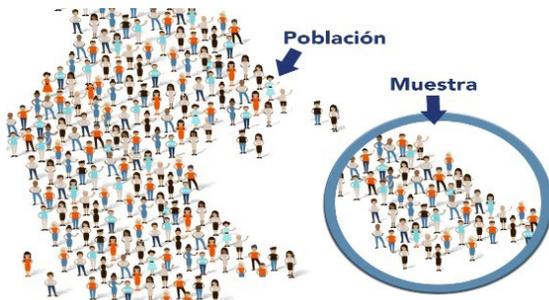


Ilustración 114 muestra de una población

5.4 MUESTREO

(Salazar, 2018) Nos comenta que “Es la técnica que nos permite seleccionar muestras adecuadas de una población de estudio. El muestreo debe conducir a la obtención de una muestra representativa de la población de donde proviene, esta condición establece que cada elemento de la población tiene la misma probabilidad de ser incluida en la muestra. El estudio de selección de muestras, en sí constituye todo un estudio pormenorizado, que no atañe al estudio en este texto.” (p. 15).

(Spiegel & Stephens, 2009) Nos comenta que “La teoría del muestreo es el estudio de la relación que existe entre una población y las muestras que se obtienen de esa población. La teoría del muestreo se emplea en muchos contextos. Por ejemplo, en la estimación de cantidades poblacionales desconocidas (como la media y la varianza poblacionales).” (p. 275).

Son técnicas utilizadas en la estadística con la obtención de datos realizadas a la población o la muestra buscando la relación entre ellas.



Ilustración 115 muestreo

5.5 DETERMINACIÓN DEL TAMAÑO DE LA MUESTRA

Para el análisis realizado se ha tomado como el tamaño de la muestra el mismo tamaño de la población objeto de estudio, esto con la finalidad de tener una mayor confiabilidad en la realización de este trabajo, el tamaño correspondiente fue de 1295 registros realizados entre alumnos, padres y profesores.

5.6 INSTRUMENTO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

(Torres, Paz, & Salazar, 2006) Afirman que “Constituye el término medio entre la observación y la experimentación. En ella se pueden registrar situaciones que pueden ser observadas y en ausencia de poder recrear un experimento se cuestiona a la persona participante sobre ello. Por ello, se dice que la encuesta es un método descriptivo con el que se pueden detectar ideas, necesidades, preferencias, hábitos de uso, etc.” (p. 5).

La encuesta la definen (Torres, Paz, & Salazar, 2006) como “una investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con el fin de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población”. (p. 5).

La encuesta se aplica mediante un cuestionario, el mismo que se elabora una serie de preguntas estructuradas con el fin de indagar el comportamiento de un problema que se intenta conocer con más profundidad.

5.7. VARIABLES CUALITATIVAS

Reciben este nombre aquellas variables cuyos elementos de variación tienen un carácter cualitativo no susceptible de medición numérica, por ejemplo, el sexo (lo hay dos clases: varón mujer). Según Guardia (2006) “son aquellas que permiten la expresión de una característica, una categoría, un atributo o una cualidad, miden atributos y se caracterizan porque las modalidades de respuestas existen por sí misma” (p. 70).

(Salazar, 2018) Nos comenta que “Las variables cualitativas se refieren a características o cualidades que no pueden ser medidas con números.

Variable cualitativa nominal:

Una variable cualitativa nominal presenta modalidades no numéricas que no admiten un criterio de orden.

Variable cualitativa ordinal o variable cuasi cuantitativa:

Una variable cualitativa ordinal presenta modalidades no numéricas, en las que existe un orden.” (p. 16).

Es la clasificación que se les da a los datos cuando su valor no es afectado por los medios numéricos, optando por otros caminos, por ejemplo: la agrupación de datos.

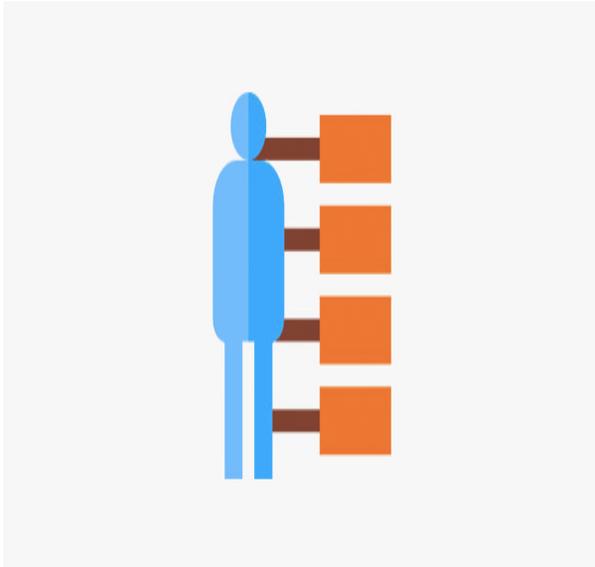


Ilustración 116 Variables cualitativas

5.8 VARIABLES CUANTITATIVAS

Las variables cualitativas se caracterizan porque las modalidades de respuestas representan números reales, como por ejemplo nivel de ingresos, deserción escolar, la altura etc. Según Olmos (2006) “son las características o propiedades pueden presentarse en diversos grados o intensidad y tienen un carácter numérico o cuantitativo. Y se dividen en discreta y continua” (p. 5).

(Salazar, 2018) Nos comenta que “Una variable cuantitativa es la que se expresa mediante un número, por tanto, se pueden realizar operaciones aritméticas con ella. Podemos distinguir dos tipos: variable discreta y variable continua.” (p. 17).

Las variables continuas son aquellas que pueden asumir todos los valores a lo largo de una escala numérica, o sea, aquella cuyos valores posibles no admiten interrupción (aceptan valores decimales o fraccionarios). Por ejemplo: la longitud, peso, temperatura, tiempo.

Las variables discretas son aquellas cuyos valores se interrumpen o se separa, es decir acepta solamente valores enteros. Por ejemplo: el número de estudiantes de un curso, el número de hijos de una familia.

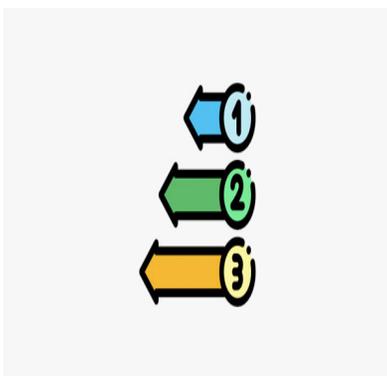


Ilustración 117 Variables Cuantitativas

5.9 ESTIMADORES

Según Gómez (2006) “un parámetro es un número que se obtiene a partir de los datos de una distribución estadística, en una muestra de individuos u objetos, perteneciente a una población” (p. 81).

Una variable según García (2006) “son las características que poseen los elementos de una población y que van a ser objeto de estudio estadístico” (p. 7). Como resultado se puede concluir que se denomina estimador, a cualquier función de n variables, donde después de sustituir en ella los valores muestrales, el resultado obtenido puede servir como sustituto del valor del parámetro poblacional. Se podría relacionar los estimadores como variables aleatorias.

(Spiegel & Stephens, 2009) Mencionan que “Un problema importante de la inferencia estadística es la estimación de parámetros poblacionales, o simplemente parámetros (como, por ejemplo, la media y la varianza poblacionales), a partir de los correspondientes estadísticos muestrales, o simplemente estadísticos (por ejemplo, la media y la varianza muestrales).” (p. 227).

Son los medios usados para obtener resultados de un parámetro desconocido, cada conjunto de datos tiene su propio método de análisis.

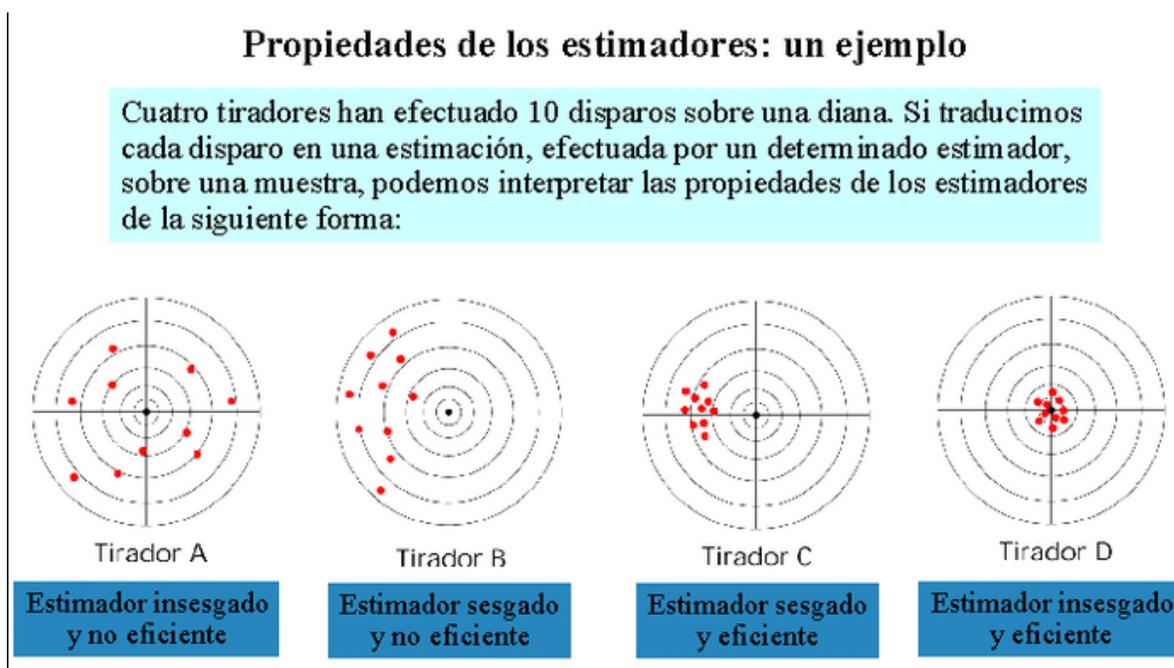


Ilustración 118 Ejemplo de los estimadores

5.10 TABLA DE FRECUENCIAS

Según García (2006) “La tabla de frecuencia tiene como finalidad presentar en forma ordenada los valores que toman las diferentes características, en tal forma que permita al lector tener una visión de conjunto, aclarando el texto del informe complementándolo. Bajo este principio los datos se clasifican y ordenan de acuerdo a ciertas características cualitativas y/o cuantitativas, indicándose el número de veces que se repiten.” (p. 81).

(Spiegel & Stephens, 2009) Nos comenta que “Al organizar una gran cantidad de datos en bruto, suele resultar útil distribuirlos en clases o categorías y determinar la cantidad de datos que pertenece a cada clase; esta cantidad se conoce como la frecuencia de clase. A la disposición

tabular de los datos en clases con sus respectivas frecuencias de clase se le conoce como distribución de frecuencias o tabla de frecuencias.” (p. 37).

Es un medio por el cual facilita la observación de datos mostrando sus características y una mejor vista al estudio de datos.

Clase	Frecuencia absoluta		Frecuencia relativa	
	absoluta	acumulada	relativa	acumulada
1	3	3	0.1	0.1
2	6	9	0.2	0.3
3	6	15	0.2	0.5
5	6	21	0.2	0.7
6	5	26	0.16	0.86
7	4	30	0.14	1
		$\Sigma 30$	$\Sigma 1$	

Tabla 4 Tabla de frecuencias.

Este gráfico es de ejemplo para que se vea el futuro de los trabajos con ese tipo de variables

Ejemplo:

Las puntuaciones obtenidas por un grupo en una prueba han sido: 15, 20, 15, 18, 22, 13, 13, 16, 15, 19, 18, 15, 16, 20, 16, 15, 18, 16, 14, 13.

Construir la tabla de distribución de frecuencias y dibuja el polígono de frecuencias.

X_i	Recuento	F_i	F_i	n_i	N_i
13	III	3	3	0.15	0.15
14	I	1	4	0.05	0.20
15	HHH	5	9	0.25	0.45
16	IIII	4	13	0.20	0.65
18	III	3	16	0.15	0.80
19	I	1	17	0.05	0.85

20	II	2	19	0.10	0.95
22	I	1	20	0.05	1

En la cuarta columna disponemos la frecuencia acumulada (F_i) en la primera casilla colocamos la primera frecuencia absoluta.

En la segunda casilla sumamos el valor de la frecuencia acumulada anterior más la frecuencia absoluta correspondiente y así sucesivamente hasta la última, que tiene que ser igual a N (20)

En la quinta columna disponemos las frecuencias relativas (n_i) que son el resultado de dividir cada frecuencia absoluta por N (20).

En la sexta columna disponemos la frecuencia relativa acumulada (N_i) en la primera casilla colocamos la primera frecuencia relativa.

En la segunda casilla sumamos el valor de la frecuencia relativa acumulada anterior más la frecuencia relativa acumulada correspondiente y así sucesivamente hasta la última, que tiene que ser igual a 1

5.11 FÓRMULAS GENERALES PARA FORMAR DISTRIBUCIONES DE FRECUENCIA PARA DATOS AGRUPADOS EN INTERVALOS

1. Rango

2. Selecciona el número de intervalos de la clase (Regla de Sturges) (n_i).

3. Ancho de intervalo (i)

$$R = X_{max} - X_{min}$$

$$N_i = 1 + 3.32 \log(n)$$

$$i = \frac{R}{n_i}$$

4. Nuevo Rango

$$R^* = n_i * i$$

$$d = R^* - R$$

$$X_{max} = d + X_{max}$$

5.12 DIAGRAMA DE BARRAS

Según Batanero y Godino (2001) “es una representación gráfica en la que cada una de las modalidades del carácter se representa mediante una barra. En este gráfico se suelen disponer los datos en el primer cuadrante de unos ejes de coordenadas, levantando sobre el eje de abscisas un bloque o barra para cada modalidad de la variable observada. La altura de la barra ha de ser proporcional a la frecuencia absoluta o relativa, que se representará en el eje de ordenadas” (p. 22).

Según (Spiegel & Stephens, 2009) “Se le conoce como gráfica de barras, carta de barras o diagrama de barras. El ancho de las barras, que en todas es el mismo, no tiene ningún significado en este caso y pueden ser de cualquier tamaño en tanto no se traslapen.” (p. 18).

Son las características obtenidas de una variable mostrada a través del gráfico de barras, colocadas en el eje de las y de la tabla; además su tamaño será proporcional a su frecuencia anteriormente obtenida.

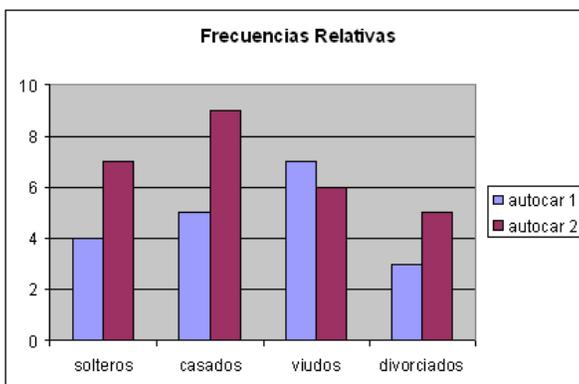


Ilustración 119 Gráfico de barras como datos estadísticos

5.13 HISTOGRAMA DE FRECUENCIAS

(Salazar, 2018) nos explica que “En esencia es un gráfico compuesto por una sucesión de rectángulos adyacentes, cada uno de los cuales representa a una categoría, con la condición de que el área de cada uno de ellos es igual o proporcional a la frecuencia de la categoría que representa. La variable de estudio se ubica en el eje horizontal y la frecuencia de clase (absoluta, relativa o porcentual) se ubica en el eje vertical. Cuando los intervalos de clase son iguales para todas las categorías, la altura de cada rectángulo es igual a la frecuencia de clase.” (p. 41).

(Spiegel & Stephens, 2009) argumenta que “Un histograma o histograma de frecuencias consiste en un conjunto de rectángulos que tienen: a) sus bases sobre un eje horizontal (el eje X), con sus centros coincidiendo con las marcas de clase de longitudes iguales a la amplitud del intervalo de clase, y b) áreas proporcionales a las frecuencias de clase.” (p. 39).

Se conoce como histograma de frecuencias al conjunto de rectángulos, que muestra una curvatura dependiendo del estado de la frecuencia de las variables.

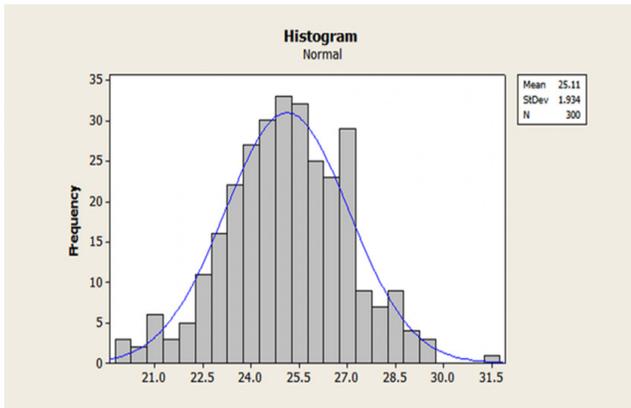


Ilustración 120 Gráfico del histograma de frecuencia como ejemplo estadístico

5.14 POLÍGONO DE FRECUENCIAS

Es el nombre que recibe una clase de gráfico que se crea a partir de un histograma de frecuencia, se forma uniendo los puntos de mayor altura de estas columnas. También se puede realizar trazando los puntos que representan las frecuencias y uniéndose mediante segmentos, Este gráfico se utiliza para el caso de variables cuantitativas, tanto discretas como continuas, partiendo del diagrama de columnas, barras o histograma, según el tipo de tabla de frecuencia manejada. Como lo indica Guerrero (2010) “Se ha mostrado cómo es que el exceso y el defecto actúa como un invariante epistemológico, en el sentido de que se adapta a los diferentes contextos y representaciones donde aparece bien sea como elemento constructor o eje de articulación conceptual” (p. 407).

(Spiegel & Stephens, 2009) menciona “Un polígono de frecuencias es una gráfica de línea que presenta las frecuencias de clase graficadas contra las marcas de clase. Se puede obtener conectando los puntos medios de las partes superiores de los rectángulos de un histograma.” (p. 39-40).

Es un gráfico que muestra la tabla una tabla de frecuencia comparándola con la marca de clase, su creación es a partir de unir puntos en los rectángulos de un histograma.

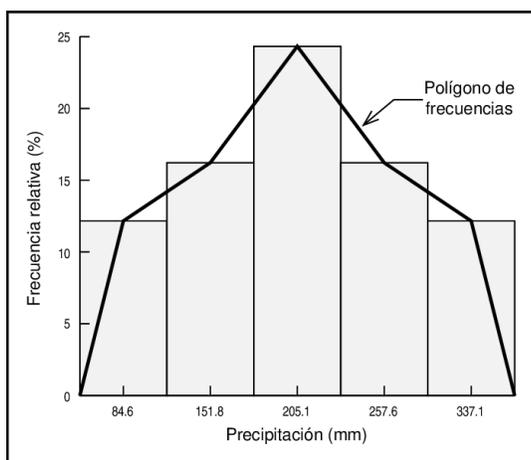


Ilustración 121 Gráfico del polígono de frecuencia como ejemplo estadístico

5.15 OJIVA

La ojiva es un polígono de frecuencia acumulada, es decir, que permite ver cuántas observaciones se encuentran por encima o debajo de ciertos valores, en lugar de solo exhibir los números asignados a cada intervalo. Como lo indica Gómez (2014), “Nos permite ver cuantas observaciones se hallan por arriba o por debajo de ciertos valores en el grafico estadístico” (p. 30).

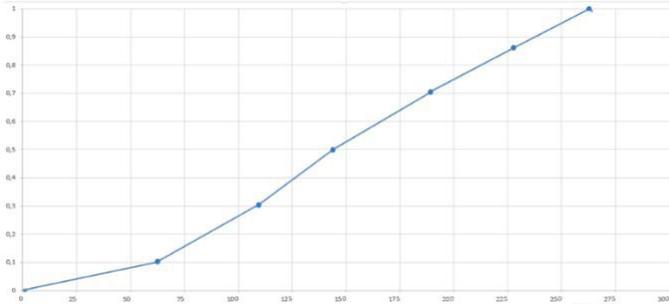


Ilustración 122 Gráfico de la ojiva como ejemplo de probabilidad y estadística

(Spiegel & Stephens, 2009) argumenta “Una gráfica que muestra las frecuencias acumuladas menores de cada frontera superior de clase respecto a cada frontera superior de clase se le conoce como gráfica de frecuencias acumuladas u ojiva.” (p. 40).

Es un gráfico utilizado para conocer que variables que están por encima o por debajo, obtenido de un polígono de frecuencia acumulada.

5.16 MEDIA ARITMÉTICA (\bar{X})

Según menciona (Salazar, 2018) “En general podemos indicar que, la media aritmética es el valor que resulta de dividir la suma de todos los valores observados entre el número de datos considerados.” (p. 50).

La media es la medida más usada para encontrar el promedio. De hecho, la gente siempre utiliza la palabra “promedio” para referirse a la “media.” Encontrarla es simple: solo suma todos los números en los datos y divídelos por la cantidad de números. Como lo indica Moya (2003) “Se ha mostrado cómo es que el exceso y el defecto actúa como un invariante epistemológico, en el sentido de que se adapta a los diferentes contextos y representaciones donde aparece bien sea como elemento constructor o eje de articulación conceptual” (p. 407).

$$\bar{X} = \left(\frac{\sum X_i}{n} \right)$$

Fórmula 1

Es un valor obtenido a partir de la suma total de los valores actuales dividido para la cantidad total de valores aceptados. Consultado para un posterior análisis.

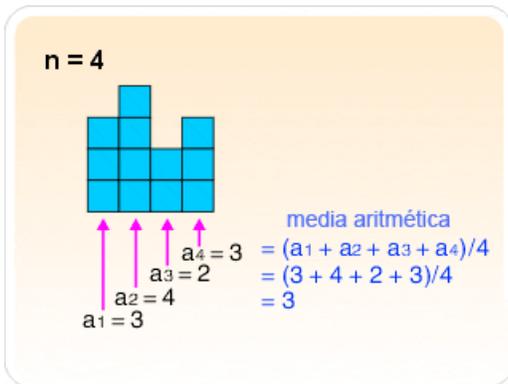


Ilustración 123 Media aritmética

Ejemplo:

En un test realizado a un grupo de 42 personas se han obtenido las puntuaciones que muestra la tabla.

Calcula la puntuación media

	X_i	F_i
[10, 20)	15	1
[20, 30)	25	8
[30,40)	35	10
[40, 50)	45	9
[50, 60)	55	8
[60,70)	65	4
[70, 80)	75	2

En primer lugar, vamos a calcular la sumatoria de $x_i \cdot f_i$, crearemos una nueva columna para los productos de la variable por su frecuencia absoluta y lo sumaremos todo. También tenemos que calcular N que es la sumatoria de las frecuencias absolutas.

	X_i	F_i	$X_i F_i$
[10, 20)	15	1	15
[20, 30)	25	8	200
[30,40)	35	10	350
[40, 50)	45	9	405
[50, 60)	55	8	440
[60,70)	65	4	260
[70, 80)	75	2	150
		42	1820

$$\bar{X} = \frac{1820}{42} = 43.33$$

5.17 MEDIANA (\tilde{X})

(Salazar, 2018) argumenta “Es el punto medio del total de observaciones, luego de que han sido ordenados y que deja al mismo número de observaciones por debajo de su valor, así como por arriba de él.” (p. 52).

La mediana es el número del medio en un grupo de datos. Sin embargo, los datos deben estar ordenados numéricamente (de mayor a menor o de menor a mayor) antes de encontrar este promedio. Si el número del medio está entre dos números, entonces encuentra la media entre esos dos (súmalos y divídelos entre 2).

$$\tilde{X} = \left(\frac{n + 1}{2} \right)$$

Fórmula 2

Es aquel valor cuya ubicación se encuentra entre la mitad superior e inferior, obtenido de sumar el valor en la capa que divide parte superior con la parte inferior de los datos.

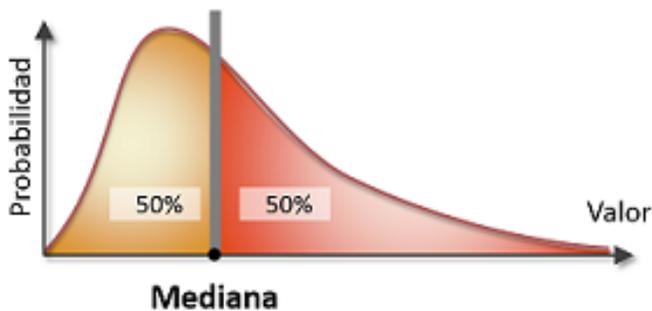


Ilustración 124 Mediana

Ejemplo:

En un examen calificado del 0 al 10, 3 personas obtuvieron 5 de nota, 5 personas obtuvieron 4 de nota, y 2 personas obtuvieron 3 de nota. Calcular la mediana.

Solución:

Primero hacemos una lista de las notas obtenidas: 5, 5, 5, 4, 4, 4, 4, 4, 3, 3.

Ahora ordenamos los datos de menor a mayor: 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 5, 5.

Como el número de datos es par (10), entonces nos enfocamos en los 2 valores centrales: 3, 3, 4, 4, 4, 4, 4, 5, 5, 5.

Finalmente, encontramos la media de estos 2 valores centrales:

5.18 MODA (M_o)

La moda es probablemente la forma menos común de encontrar el promedio, y en la mayoría de los casos es la menos útil. Para encontrar la moda, solo encuentra el número que más se repite. Puede haber más de una moda, o ninguna. Como lo indican Batanero, Díaz, Contreras y Arteaga (2011) “Es denominado como el valor de mayor frecuencia en una distribución de datos” (p. 12).

Según (Salazar, 2018) “Es el valor de la observación o elemento que tiene la mayor frecuencia. La moda es otra medida de tendencia central, que es muy útil para describir conjuntos de datos nominales y ordinales y su determinación es sencilla, toda vez que queda fijada por la ubicación del elemento que mayor frecuencia tiene, es decir, el que más veces aparece en el estudio.” (p. 54).

Se refiere al valor cuya incidencia en los datos mayores entre todas su condescendientes.

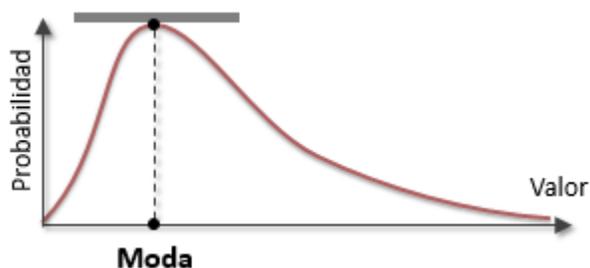


Ilustración 125 Moda

Ejemplo:

Calcular la moda de la siguiente serie de números: 5, 3, 6, 5, 4, 5, 2, 8, 6, 5, 4, 8, 3, 4, 5, 4, 8, 2, 5, 4.

El valor más repetido es el 5

$$M_o = 5$$

5.19 VARIANZA (S^2)

La varianza mide la mayor o menor dispersión de los valores de la variable respecto a la media aritmética. Cuanto mayor sea la varianza mayor dispersión existirá y por tanto menor representatividad tendrá la media aritmética. La varianza se expresa en las mismas unidades que la variable analizada, pero elevadas al cuadrado. Como lo indica Calero, Arístides (2014), “Se demostró la existencia de residuales o errores experimentales que no cumplen el supuesto de independencia, requisito fundamental para realizar un análisis de la varianza basado en diseño. El modelo con mejor ajuste fue aquel que capturó la variación superficial mediante el polinomio cúbico con el modelado de los errores correlacionados” (p 87-88).

(Spiegel & Stephens, 2009) argumenta “La varianza de un conjunto de datos se define como el cuadrado de la desviación estándar. Cuando es necesario distinguir la desviación estándar de una población de la desviación estándar de una muestra obtenida de esa población, se suele emplear s para la última y σ (letra griega sigma minúscula) para la primera. De manera que s^2 y σ^2 representan la varianza muestral y la varianza poblacional, respectivamente.” (p. 97).

Utilizada para encontrar la dispersión de las variables en la media aritmética, mientras mayor

sea la varianza mayor será la dispersión por lo tanto la validez de los datos será de menor valor.

Ejemplo:

Hallar la desviación media, la varianza y la desviación típica de la serie de los siguientes números: 2, 3, 6, 8, 11.

Media

$$\bar{X} = \frac{2 + 3 + 6 + 8 + 11}{5} = \frac{30}{5} = 6$$

Varianza

$$S^2 = \frac{2^2 + 3^2 + 6^2 + 8^2 + 11^2}{5} - 6^2 = \frac{234}{5} - 36 = 10.8$$

5.20 DESVIACIÓN ESTÁNDAR (S)

Se define como la raíz cuadrada con signo positivo de la varianza. Como lo indica Castillo al (2009). “La desviación estándar, que es la raíz positiva de la varianza, se mide en la misma unidad que la variable”.

$$S = \sqrt{S^2}$$

Fórmula 3

(Spiegel & Stephens, 2009) menciona “La desviación estándar de un conjunto de N números X_1, X_2, \dots, X_N se denota como s y está definida por donde x representa la desviación de cada uno de los números X_j respecto a la media. Por lo tanto, s es la raíz cuadrada de la media (RCM) de las desviaciones respecto de la media, o , como suele llamársele algunas veces, la desviación raíz-media-cuadrado.” (p. 96).

Se podría mencionar que es la varianza con la característica de ser únicamente positiva y obtenida al ser afectada por una raíz.

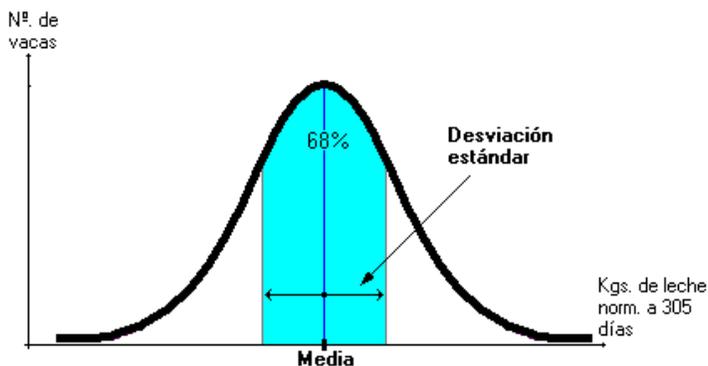


Ilustración 126 Desviación Estándar

Ejemplo:

Calcular la desviación estándar de la distribución: 9, 3, 8, 8, 9, 8, 9, 18

$$\bar{X} = \frac{9 + 3 + 8 + 8 + 9 + 8 + 9 + 18}{8} = \frac{72}{8} = 9$$

$$s^2 = \frac{9^2 + 3^2 + 8^2 + 8^2 + 9^2 + 8^2 + 9^2 + 18^2}{8} - 9^2 = \frac{768}{8} - 81 = 15$$

5.21 COEFICIENTE DE VARIACIÓN (CV)

Indica la relación existente entre la desviación típica de una muestra y su media. Al dividir la desviación típica por la media se convierte en un valor exento de unidad de medida. Si comparamos la dispersión en varios conjuntos de observaciones tendrá menor dispersión aquella que tenga menor coeficiente de variación. Como lo indica Gil, A. R. (2010) "A cada experimento se le calculó los distintos componentes de la varianza o cuadrados medios (CM), así como el coeficiente de variación (CV), repetitividad, rango, diferencia mínima significativa (DMS), error estándar (EE), coeficiente de determinación (R²) de los tratamientos y residuo" (p. 55).

En donde:

$$CV = \frac{\sigma}{\bar{X}}$$

Fórmula 4

CV: Coeficiente de variación. Donde está la fórmula

\bar{X} : Media.

σ Desviación estándar.

(Spiegel & Stephens, 2009) menciona que “Si la dispersión absoluta es la desviación estándar s y el promedio es la media X , entonces a la dispersión relativa se le llama coeficiente de variación o coeficiente de dispersión; este coeficiente se denota por V y está dado por lo general como porcentaje.” (p. 100).

Es una forma de conocer la relación entre la desviación y la media de una muestra, utilizada para comparación a las observaciones dando a conocer una menor dispersión aquella que tenga un menor coeficiente de variación.

Ejemplo:

Una población de alumnos tiene una estatura media de 160 cm con una desviación estándar de 16 cm. Estos mismos alumnos, tienen un peso medio de 70 kg con una desviación estándar de 14 kg. ¿Cuál de las 2 variables presenta mayor variabilidad relativa?

Vamos a comparar la dispersión de 2 variables, la estatura y el peso, usando el coeficiente de variación.

Estatura (E):

$$\mu_E = 160 \text{ cm} \wedge \sigma_E = 16 \text{ cm}$$

$$CV_E = \frac{\sigma_E}{\mu_E} = \frac{16 \text{ cm}}{160 \text{ cm}} = \frac{1}{10} = 0,1 = 10 \%$$

Peso (P):

$$\bar{x}_p = 70 \text{ kg} \wedge S_p = 14 \text{ kg}$$

$$CV_p = \frac{S_p}{\bar{x}_p} = \frac{14 \text{ kg}}{70 \text{ kg}} = \frac{1}{5} = 0,2 = 20 \%$$

Podemos ver que $CV_p > CV_E$, por eso, el peso de esta población de alumnos tiene mayor variabilidad relativa que la estatura.

5.22 RANGO (R)

(Salazar, 2018) argumenta “Es la medida más simple de dispersión y se obtiene al establecer la diferencia entre el máximo y el mínimo de los datos cuantitativos.

Siendo $R = \text{Máximo} - \text{Mínimo}$.” (p. 67).

Es un método para conocer el número de intervalos en un conjunto de datos, obtenida de la resta entre el número máximo de datos menos el mínimo número de datos.

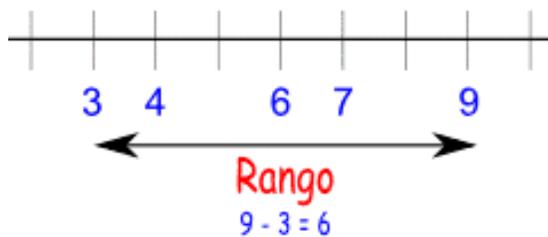


Ilustración 127 Rango

Ejemplo:

En las tablas se muestran las notas obtenidas por dos séptimos básicos. Las muestras corresponden a la cantidad de perfumes que se vendieron en 2 tiendas seleccionadas al azar.

Cantidad de perfumes vendidos en una semana en la tienda A						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sáb	Dgo
13	26	18	21	24	33	30

Cantidad de perfumes vendidos en una semana en la tienda B						
Lun	Mar	Mie	Jue	Vie	Sáb	Dgo
20	19	24	21	36	60	42

Al ordenar los datos de manera creciente se obtiene:

- **Tienda A** = 13 – 18 – 21 – 24 – 26 – 30 – 33
Valor mínimo: 13
Valor máximo: 33
Rango: 33 – 13 = 20
Mediana: 24
- **Tienda B** = 19 – 20 – 21 – 24 – 36 – 42 – 60
Valor mínimo: 19
Valor máximo: 60
Rango: 60 – 19 = 41
Mediana: 24

En la tienda B, el rango es un valor más grande, lo que indica que hay una mayor dispersión o diferencia entre el valor mínimo y máximo.

Como puedes observar, a pesar de que las variaciones entre ambas muestras son variadas la mediana es la misma.

5.23 CUARTILES (Qi)

Son valores de la variable que dividen los datos ordenados en cuatro partes, cada conjunto de datos tiene tres cuartiles: Q1 es el primer cuartil que deja a su izquierda el 25 % de los datos; Q2

es el segundo cuartil que deja a su izquierda el 50% de los datos, y Q3 es el tercer cuartil que deja a su izquierda el 75% de los datos.

Es la distribución de los datos en cuatro partes, “0%, 25%, 50%, 75% y 100%”

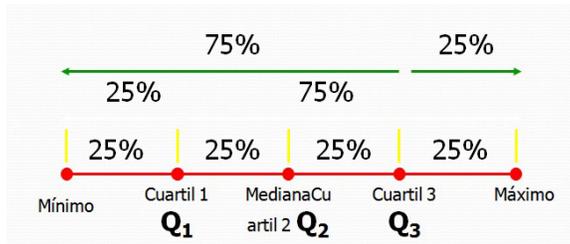


Ilustración 128 Cuartiles

Ejemplo:

Hallar los cuartiles 1º .

	x_i	f_i	F_i
[10, 15)	12.5	3	3
[15, 20)	17.5	5	8
[20, 25)	22.5	7	15
[25, 30)	27.5	4	19
[30, 35)	32.5	2	21
		21	

Buscamos el intervalo donde se encuentra el primer cuartil, multiplicando 1 por N (21) y dividiendo por 4

$$\frac{1(21)}{4} = 5.25$$

Buscamos en la columna de las frecuencias acumuladas (F_i) el intervalo que contiene a 5.25

La clase de Q1 es: [15, 20)

Aplicaremos la fórmula para el cálculo de cuartiles para datos agrupados, extrayendo los siguientes datos:

- $L_i = 15$
- $F_{i-1} = 3$
- $f_i = 5$
- $a_i = 5$

$$Q_1 = 15 + \frac{5.25 - (3)}{5} (5) = 17.25$$

5.24 DECILES (Di)

Son valores de la variable que dividen los datos ordenados en diez partes iguales (9 divisiones). Como lo indica García (2004) "Divide los elementos de la muestra en 10 grupos con frecuencias similares" (p. 40).

(Salazar, 2018) nos menciona "los deciles, cuando dividen la distribución en diez partes." (p. 90).

Es la distribución de los datos en diez partes, "0%,10%, 20%, 30%, 40%, 50%, 60%, 70%, 80%, 90% y 100%".

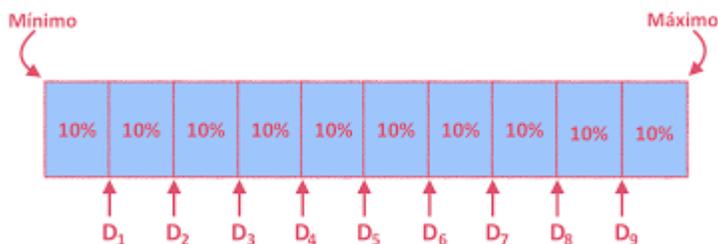


Ilustración 129 Representación de los deciles

Ejemplo:

Calcular los deciles de la distribución de la tabla:

	f_i	F_i
[50, 60)	8	8
[60, 70)	10	18
[70, 80)	16	34
[80, 90)	14	48
[90, 100)	10	58
[100, 110)	5	63
[110, 120)	2	65
	65	

Buscamos el intervalo donde se encuentra el primer decil, multiplicando 1 por N (65) y dividiendo por 10.

$$\frac{65(1)}{10} = 6.5$$

Buscamos en la columna de las frecuencias acumuladas (F_i) el intervalo que contiene a 6.5

La clase de D_1 es: [50, 60)

Aplicaremos la fórmula para el cálculo de deciles para datos agrupados, extrayendo los siguientes datos:

- $L_i = 50$
- $F_{i-1} = 0$
- $f_i = 8$
- $a_i = 10$

$$D_1 = 50 + \frac{6.5 - (0)}{8} (10) = 58.12$$

5.25 PERCENTILES (Pi)

Son los valores de la variable que dividen un conjunto de datos clasificados en 100 subconjuntos iguales; cada conjunto de datos tiene 99 percentiles. El k-ésimo percentil, k P, es un valor que a lo sumo k% de los datos son menores en valor que k P y a lo sumo (100 - k) % de los datos son mayores.

Como lo indica Tapia (2013) acerca de los percentiles a continuación: “En los análisis no lineales, a la mitad del análisis (50 percentil), a la mitad más una desviación estándar (84 percentil) y al final del análisis (100 percentil) ...” (Pág. 89)

$$P(i) = X_{\left(\frac{(n+1)i}{100}\right)}$$

Fórmula 5

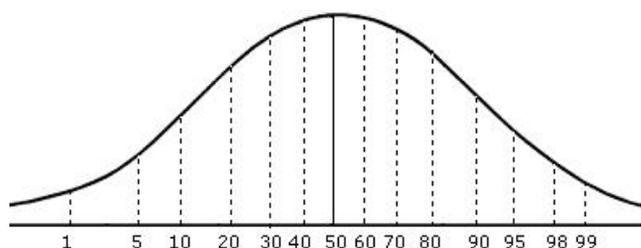


Ilustración 130 Distribución de los percentiles en los datos obtenidos

(Salazar, 2018) nos menciona “Los centiles o percentiles, cuando dividen la distribución en cien partes.” (p. 90).

Es la distribución de los datos en cien partes, “0%,1%, ..., 50%, ..., 91%, 92%, 93%, 99% y 100%”

Ejemplo:

Hallar el **percentil 70**.

Completamos la tabla con la frecuencia acumulada:

	x_i	f_i	F_i
[10, 15)	12.5	3	3
[15, 20)	17.5	5	8
[20, 25)	22.5	7	15
[25, 30)	27.5	4	19
[30, 35)	32.5	2	21
		21	

Buscamos el intervalo donde se encuentra el percentil 70, multiplicando 70 por N (21) y dividiendo por 100.

$$\frac{70(21)}{100} = 14.7$$

Buscamos en la columna de las frecuencias acumuladas (F_i) el intervalo que contiene a 14.7

La clase de P_{70} es: [20, 25)

Aplicaremos la fórmula para el cálculo de percentiles para datos agrupados, extrayendo los siguientes datos:

- $L_i = 20$
- $F_{i-1} = 8$
- $f_i = 7$
- $a_i = 5$

$$D_{70} = 20 + \frac{14.7 - 8}{7} (5) = 24.79$$

5.26 DIAGRAMA DE CAJAS

(Salazar, 2018) argumenta “Es un gráfico que también permite observar o describir la forma de un conjunto de datos estadístico. Para su determinación toma en consideración cinco datos: la mediana o cuartil, el cuartil, el cuartil, el máximo y el mínimo.” (p. 78).

El diagrama de caja es un gráfico mediano, etc., Como lo indica Casanova, Alvarado (2017) “En este artículo definimos estos elementos del gráfico estadístico cualitativo desde la perspectiva de la visualización de datos, establecemos criterios para su clasificación y contrastamos estas definiciones con las figuras geométricas de la hoja de cálculo más extendida hallando en ella debilidades y falta de teorización” (p. 54).

Es un gráfico enfocado cualitativo enfocado a la vista de datos, buscando conocer temas especializados en el conjunto de datos estadísticos. Utiliza datos como: cuartiles, deciles, rango, etc.

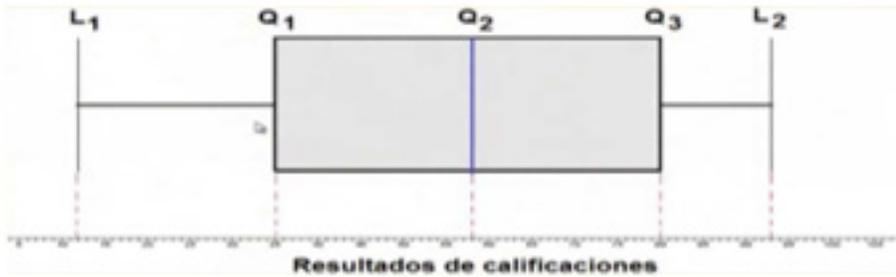


Ilustración 131 Diagramas de cajas como ejemplo de probabilidad y estadística

Ejemplo:

Distribución de edades

Utilizamos la ya usada distribución de frecuencias (en tallos y hojas), que representan la edad de un colectivo de 20 personas.

36 25 37 24 39 20 36 45 31 31
39 24 29 23 41 40 33 24 34 40

Ordenar los datos

Para calcular los parámetros estadísticos, lo primero es ordenar la distribución

20 23 24 24 24 25 29 31 31 33 34 36 36 37 39 39 40 40 41 45

Cálculo de cuartiles

Q1, el cuartil Primero es el valor mayor que el 25% de los valores de la distribución. Como N = 20 resulta que N/4 = 5; el primer cuartil es la media aritmética de dicho valor y el siguiente:

$$Q_1 = \frac{24 + 25}{2} = 24.5$$

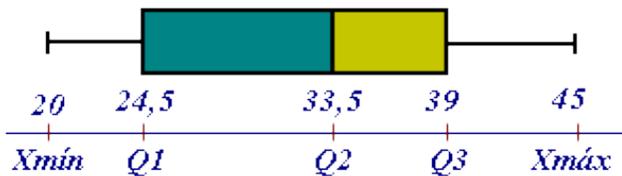
Q2, el Segundo Cuartil es, evidentemente, la mediana de la distribución es el valor de la variable que ocupa el lugar central en un conjunto de datos ordenados. Como N/2 = 10; la mediana es la media aritmética de dicho valor y el siguiente:

$$m_e = Q_2 = \frac{33 + 34}{2} = 33.5$$

Q3, el Tercer Cuartil, es el valor que sobrepasa al 75% de los valores de la distribución. En nuestro caso, como $3N / 4 = 15$, resulta:

$$Q_3 = \frac{39 + 39}{2} = 39$$

Dibujar la caja y los bigotes



- El bigote de la izquierda representa al colectivo de edades ($X_{\text{mín}}, Q_1$)
- La primera parte de la caja a (Q_1, Q_2),
- La segunda parte de la caja a (Q_2, Q_3)
- El bigote de la derecha viene dado por ($Q_3, X_{\text{máx}}$).

5.27 COEFICIENTE DE ASIMETRÍA (A_s)

Es la medida que indica la simetría de la distribución de una variable respecto a la media aritmética, sin necesidad de hacer la representación gráfica. Los coeficientes de asimetría indican si hay el mismo número de elementos a izquierda y derecha de la media. Como lo indica Cyert y Davidson (2009) "Atenuación de la asimetría y de la curtosis de las puntuaciones observadas mediante transformaciones de variables: Incidencia sobre la estructura factorial". (p. 152).

$$A_s = \frac{\sum_{i=1}^N (x_i - \bar{x})^3}{N_s^3}$$

Fórmula 6

En donde:

As : Es igual al coeficiente de simetría.

\bar{x} : Es la resta de la marca de clase menos la media (\bar{x}).

$\sum(X_i - \bar{x})^3$: Es la sumatoria de X_i elevado al

cubo. n : Es la muestra.

s^3 : Es el coeficiente de desviación estándar elevado al cubo.

Dependiendo de los resultados del coeficiente de asimetría se puede deducir que:

$As = 0$, simétrico.

$As < 0$, sesgado a la izquierda.

$As > 0$, sesgado a la derecha.

(Salazar, 2018) menciona “Las distribuciones de frecuencia que tienen una representación como la figura de la regla empírica, son distribuciones consideradas como simétricas, esto significa que la mitad de la distribución derecha se refleja en la mitad izquierda, tomando como eje de simetría la línea vertical que pasa por la media aritmética.” (p. 76).

Da el conocimiento si la distribución de las variables es simétrica o no. Permitiendo saber el número exacto de los datos izquierdos como los derechos, demostrando la existencia de simetría.

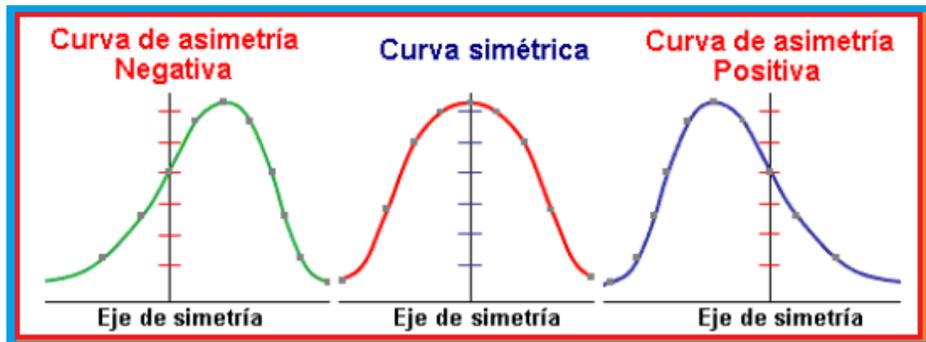


Ilustración 132 Representación de Asimetría

Ejemplo:

Cálculo del coeficiente de asimetría

Con la siguiente información, determine el Coeficiente de Asimetría. Se sabe: Md= 80,45 kg.

Xi	“X”	Xs	f	“X”*f
55	60	65	8	480
65	70	75	9	630
75	80	85	22	1760
85	90	95	14	1260
95	100	105	5	500
		N	58	4630

Coeficiente de asimetría

Para calcular la asimetría, necesitamos la mediana, la media aritmética y la Desviación Estándar. Ya la Mediana nos la da el ejercicio, falta determinar la Media Aritmética y la Desviación Estándar.

Aplicando la fórmula de la Media Aritmética para datos agrupados, tenemos:

$$\bar{X} = \frac{\sum(X * f)}{N}$$

$$\bar{X} = \frac{4.630}{58} = 79,83 \text{ kg}$$

Ahora con esta información, procedemos a determinar la Desviación Estándar:

$$s = \sqrt{\frac{\sum(X - \bar{X})^2}{N}}$$

Xi	“X”	Xs	f	(X - \bar{X})	(X - \bar{X})²	(X - \bar{X})² * f
55	60	65	8	-19,8275862	393,133175	3145,0654
65	70	75	9	-9,82758621	96,5814507	869,233056
75	80	85	22	0,17241379	0,02972652	0,65398335
85	90	95	14	10,1724138	103,478002	1448,69203
95	100	105	5	20,1724138	406,926278	2034,63139
						7498,27586

$$S = \sqrt{\frac{7.498,2759}{58}} = 11,3702 \text{ kg}$$

Una vez calculada la Desviación Estándar, procedemos a sustituir datos en la fórmula del Coeficiente de Asimetría.

$$Ca = \frac{3(79,83 - 80,45)}{11,3702} = -0,16$$

Interpretación: Se contrasta el resultado con la tabla:

Si Coeficiente de Asimetría es igual a:

- Cero "0" es Simétrica
- 0,01 a 0,10 es Ligeramente Sesgada
- 0,11 a 0.30 es Moderadamente Sesgada
- 0,31 a 1 es Marcadamente Sesgada

Por lo tanto -0,16 es Moderadamente sesgada hacia la izquierda. El signo – ó + indica si el sesgo es para la izquierda (-) o para la derecha (+).

5.28 CURTOSIS (Cr)

La curtosis se mide promediando la cuarta potencia de la diferencia entre cada elemento del conjunto y la media, dividido entre la desviación típica elevada también a la cuarta potencia. Sea el conjunto $X = (x_1, x_2, \dots, x_N)$, entonces el coeficiente de curtosis será, como lo indica Contreras (2002) "Atenuación de la asimetría y de la curtosis de las puntuaciones observadas mediante transformaciones de variables: Incidencia sobre la estructura factorial" (p. 153)

$$Cr = \frac{\sum_{i=1}^N (x_i - \bar{x})^4}{Ns^4} - 3$$

Fórmula 7

En donde:

Cr: Coeficiente de simetría.

$(X_i - X)$. : Es la resta de la marca de clase menos la media

$(X_i - \bar{X})^4$: Es la sumatoria elevada a la cuarta : número de elementos de la muestra.

S^2 : coeficiente de varianza elevada a la cuarta.

Los resultados pueden mostrar que:

$Cr = 0$ Mesocúrtica.

$Cr < 0$ Platicúrtica.

$Cr > 0$ Leptocúrtica.

(Salazar, 2018) comenta “Se encarga de describir el grado de apuntamiento que tiene una distribución, considerando a la distribución normal como referente de comparación, las más altas y que no tienen muchos datos dispersos en las colas, toman el nombre de leptocúrticas, en cambio aquellas que son más bien aplanadas por disponer de datos más dispersos hacia las colas toman el nombre de platicúrticas y aquellas que tienen un apuntamiento como la distribución normal, se denominan mesocúrticas.” (p. 78).

Utilizada cuando sea conocer la distribución del análisis de los datos, dependiendo de los resultados la dispersión se calificará en tres formas: platicúrticas, leptocúrticas y mesocúrtica.

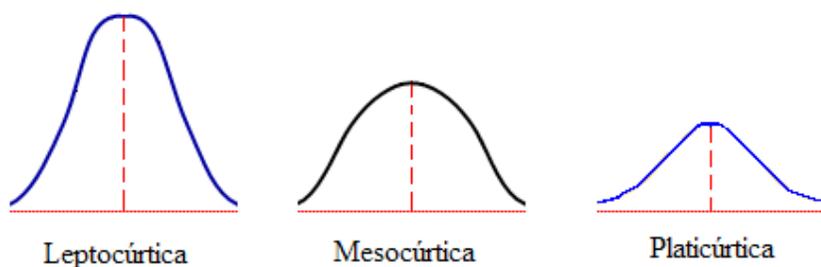


Ilustración 133 Representación de la Curtosis

Ejemplo:

Supongamos que queremos calcular la curtosis de la siguiente distribución: 8,5,9,10,12,7,2,6,8,9,10,7,7.

Primero calculamos la media aritmética (μ), que sería 7,69.

A continuación, calculamos la desviación típica, que sería 2,43.

Tras tener estos datos y para comodidad en el cálculo, se puede realizar una tabla para calcular la parte del numerador (cuarto momento de la distribución). Para el primer cálculo sería:

$$(X_i - \mu)^4 = (8 - 7,69)^4 = 0,009$$

Datos	(Xi-μ) ⁴
8	0,0090
5	52,5411
9	2,9243
10	28,3604
12	344,3330
7	0,2297
2	1049,9134
6	8,2020
8	0,0090
9	2,9243
10	28,3604
7	0,2297
7	0,2297
N = 13	Σ = 1.518,27

Una vez tenemos esta tabla hecha, simplemente tendríamos que aplicar la formula expuesta con anterioridad para tener la curtosis.

$$g_2 = \frac{1.518,27}{13} (2,43)^4 = 3,34$$

En este caso dado que g_2 es mayor que 3, la distribución sería leptocurtica, presentando un mayor apuntamiento que la distribución normal.

5.29 TABLAS DE CONTINGENCIA

(Spiegel & Stephens, 2009) explica que: “Se obtienen tablas de clasificación en dos sentidos, o tablas $h \times k$, en las que las frecuencias observadas ocupan h renglones y k columnas. A estas tablas se les suele llamar tablas de contingencia. En una tabla de contingencia $h \times k$, para cada frecuencia observada hay una frecuencia esperada (o teórica), que se calcula basándose en alguna hipótesis y sujetándose a las reglas de probabilidad. A las frecuencias que ocupan las celdas de una tabla de contingencia se les llama frecuencias de celda. Al total de las frecuencias de un renglón o de una columna se le llama frecuencia marginal. El número de grados de libertad, v , de esta distribución ji cuadrada es, para $h > 1$ y $k > 1$,” (p. 296).

Nivel académico de los padres	Matutino	Vespertino
Educación Básica	30	20
Bachillerato	20	15

Tabla 5 Ejemplo de Tabla de Contingencia

(Salazar, 2018) menciona: “Las tablas de contingencia son usadas en estadística para mostrar la relación entre dos variables generalmente de tipo cualitativo (datos nominales u ordinales) y estas variables desglosadas de acuerdo con la categorización que sea necesaria.” (p. 183).

La tabla de contingencia es una tabla de doble entrada, donde en cada casilla figurará el número de casos o individuos que poseen un nivel de uno de los factores o características analizadas y otro nivel del otro factor analizado, es importante tener claro que la tabla de contingencia nos ayuda a estudiar dos variables de tipo cualitativa, sean estas dicotómicas o politómicas.

5.29.1 COEFICIENTE DE CONTINGENCIA

Es una medida de relación estadística. El coeficiente de contingencia de Pearson expresa la intensidad de la relación entre dos (o más) variables cualitativas. Se basa en la comparación de las frecuencias calculadas de dos características con las frecuencias que se hubiesen esperado con independencia de estas características. El valor de se necesita para determinar el coeficiente de contingencia. En las pruebas de significación estadística también se utiliza el valor de x al cuadrado.

		Nivel de estudios		
		Univer.	Secund	
Hábitos nocivos	Uno	93 77,3 3,18	32 47,6 5,11	125
	Dos	197 187,5 0,48	106 115,5 0,78	303
	Ninguno	72 97,1 6,48	85 59,8 10,61	157
		362	223	585

Tabla 6 Esquema de una tabla de contingencia

5.30 COEFICIENTE CHI-CUADRADO

El coeficiente (también llamado contingencia cuadrática), sobre el que se basa el coeficiente de contingencia, es una medida de la “intensidad” de la relación entre las características observadas. Esta información es útil para tener una idea de cómo se distribuyen ambas variables, pero no nos dice nada sobre su relación. Que lo estén implicaría que estudiantes de psicología mostrarían frecuencias de predilección diferentes a las de los estudiantes de economía.

$$x^2: \sum \frac{(F - ft)^2}{ft} (1)$$

Fórmula 8

χ^2 = chi-cuadrado.

f = Frecuencia.

f_t = Frecuencia teórica.

5.31 REGRESIÓN LINEAL

(Spiegel & Stephens, 2009) argumenta: “Una ecuación de regresión es una ecuación que se utiliza para estimar una variable dependiente, por ejemplo, X_1 , a partir de las variables independientes X_2, X_3, \dots y se le llama ecuación de regresión de X_1 sobre X_2, X_3, \dots . Empleando la notación funcional esto puede expresarse brevemente como $X_1 = F(X_2, X_3, \dots)$ (que se lee “ X_1 es una función de X_2, X_3 , etcétera”).” (p. 382).

(Agnelli, Konic, Peparelli & Flores, P., 2009) mencionan: “El modelo de regresión lineal se utiliza para modelar fenómenos aleatorios. Con el modelo se intenta describir utilizando el lenguaje matemático el comportamiento de ese fenómeno aleatorio. Para ello se recurre a conceptos o expresiones matemáticas que adquieren significados distintos cuando se usan en el campo de la estadística.” (p. 54).

Es un modelo de análisis matemáticos utilizado con el objetivo de conocer la relación de dependencia entre las variables dependientes con una independiente. Según el resultado se tomará la validez necesaria para ser evaluados en otras técnicas.

Ejemplo Regresión lineal Simple:

La juguetería Gaby desea estimar mediante regresión lineal simple las ventas para el mes de Julio de su nuevo carrito infantil “Mate”. La información del comportamiento de las ventas de todos sus almacenes de cadena se presenta en el siguiente tabulado.

Mes	Ventas
1 Enero	7000
2 Febrero	9000
3 Marzo	5000
4 Abril	11000
5 Mayo	10000
6 Junio	13000

El primer paso para encontrar el pronóstico del mes 7 consiste en hallar la pendiente, para ello efectuamos los siguientes cálculos:

$$\sum_{i=1}^n X_i t_i = [(7000 \cdot 1) + (9000 \cdot 2) + (5000 \cdot 3) + (11000 \cdot 4) + (10000 \cdot 5) + (13000 \cdot 6)]$$

$$\sum_{i=1}^n X_i t_i = 212000$$

$$\sum_{i=1}^n X_i = (7000 + 9000 + 5000 + 11000 + 10000 + 13000)$$

$$\sum_{i=1}^n X_i = 55000$$

$$\sum_{i=1}^n t_i = (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6)$$

$$\sum_{i=1}^n t_i = 21$$

$$\sum_{i=1}^n t_i^2 = [(1^2) + (2^2) + (3^2) + (4^2) + (5^2) + (6^2)]$$

$$\sum_{i=1}^n t_i^2 = 91$$

$$\left(\sum_{i=1}^n t_i\right)^2 = (1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6)^2$$

$$\left(\sum_{i=1}^n t_i\right)^2 = 441$$

$$b = \frac{[6(212000)] - [(55000) \cdot (21)]}{[6 \cdot (91)] - (441)}$$

$$b = 1114,28$$

Luego, y dado que ya tenemos el valor de la pendiente **b** procedemos a calcular el valor de **a**, para ello efectuamos los siguientes cálculos:

$$\bar{X} = \frac{(7000 + 9000 + 5000 + 11000 + 10000 + 13000)}{6}$$

$$\bar{X} = 9166,67$$

$$\bar{t} = \frac{(1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6)}{6}$$

$$\bar{t} = 3,5$$

$$a = 9166,67 - [(1114,28) \cdot (3,5)]$$

$$a = 5266,68$$

Ya, por último, determinamos el pronóstico del mes 7, para ello efectuamos el siguiente cálculo:

$$\hat{X}_7 = 5266,68 + [(1114,28) \cdot (7)]$$

$$\hat{X}_7 = 13067$$

Podemos así determinar que el pronóstico de ventas para el período 7 es equivalente a 13067 unidades.

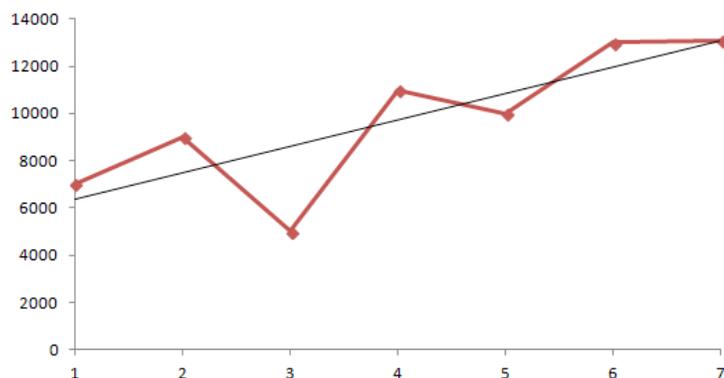


Ilustración 134 Regresión Lineal

5.32 REGRESIÓN LOGÍSTICA

Los modelos de regresión, según Hosmer & Lemeshow (2000) se han convertido en un componente integral de cualquier análisis de datos que involucre la descripción de la relación entre una variable de respuesta y una o más variables explicativas.

Por lo general el modelo de regresión asemeja una relación lineal entre las variables seleccionadas, y en esa perspectiva, el modelo es de regresión lineal. Lo que diferencia la regresión logística de los modelos de regresión lineal, es que la variable de respuesta es dicotómica o binaria, es decir, toma uno de dos valores posibles.

En resumen, se puede decir, que el análisis de regresión, cuando la variable de respuesta es binaria, se cumplen las siguientes premisas:

- a) La media condicional de la ecuación de regresión debe ser formulada para estar contenida entre 0 y 1.
- b) La distribución binomial y no la normal, describe la distribución de los errores y será la distribución en la que estará sustentado el análisis.
- c) Los principios que guían un análisis de regresión lineal son los mismos para el análisis de regresión logística.

Se puede resumir que la regresión lineal es un algoritmo de regresión que se utiliza para predecir un valor numérico mientras que la regresión logística es un algoritmo de clasificación por lo que se utiliza para predecir entre dos opciones (1 o 0).

REFERENCIAS

Almazar , I., López Martínez, R., & Banda Ortiz, H. (2018). *LA EDUCACIÓN VIRTUAL COMO UNA HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE VENTAJAS COMPETITIVAS*.

Barros, M., IpiALES, M., & Segura, A. (16 de Junio de 2019). Control y uso problemático de la TIC en escolares. Quito, Ecuador.

Bernardo, I., Bernardo, A., & Herrero, J. (2005). Nuevas tecnologías y educación especial. Oviedo, España.

Crespo, M. (s.f.). Bases para construir una comunicación positiva en la familia. *Investigacion en Educación*. 9.

García, B., & Pacheco, E. (2000). *Esposas, hijos e hijas en el mercado de trabajo de la Ciudad de México en 1995*. Obtenido de 23 de febrero del 2019: <https://www.redalyc.org/comocitar.oe?id=31204303>

García Piña, C. A. (5 de septiembre de 2008). Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. *Estrategias de seguridad*. Mexico.

Gómez Ferreira, K. K., & Marín Quintero, J. S. (2017). *Impacto que generan las redes sociales en la conducta del adolescente y en sus relaciones*. Bucaramanga: Universidad Cooperativa de Colombia.

Jimenez Figueroa, A., Mendiburo Subiabre, N., & Olmedo Fuentes, P. (2010). *Estrés y competencia parental: un estudio con madres y padres trabajadores*.

Obtenido de 17 de febrero del 2019:

<https://www.redalyc.org/articulo.oe?id=134215244004>

León del Barco, B., Felipe Castaño, E., Fajardo Bullón, F., & Gómez Carroza, T. (2012). *Cyberbullying en una muestra de estudiantes de Educación Secundaria: Variables moduladora y redes sociales*. España: EOS (Spain).

- Lorente, S., Bernete, F., & Becerril, D. (2004). *Jóvenes, relaciones familiares y tecnologías de la información y de la comunicación*. Madrid, España:
- LERKO PRINT S.A.
- Montoya, D. N., Ocampo, L., Plutarco, S. L., Arias, A. R., Santa Mellao, G., & Salgado, M. C. (2016). Tecnologías de la comunicación y relaciones interpersonales en jóvenes universitarios. *Educación y humanismo*, 14-27.
- Ojeda García, A. (2012). *La familia: un puente entre la fuerza que define a sus integrantes y la relación que se establece con el exterior*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.
- Oliveros, M., Amemiya, I., Condorimay, Y., Oliveros, R., Barrientos, A., & Rivas, B. E. (15 de 09 de 2019). ía electrónica al servicio del acoso escolar en alumnos de dos distritos de Lima, Perú. Lima, Perú. Obtenido de www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_isoref&pid=S1025-55832012000100003&lng=es&tlng=es
- Rivera, R., & Cahuana Cuentas, M. (2016). *Influencia de la familia sobre las conductas antisociales en adolescentes*. Costa Rica: Instituto de Investigaciones Psicológica.
- Ruano, L., Congote, E., & Torres, A. (2016). Comunicación e interacción por el uso de dispositivos tecnológicos y redes sociales virtuales en universitarios. *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas y tecnologías de información*, 15-31.
- Ruíz Cerón, I., & Gallardo Cruz, J. (2002). *Impacto psicológico de la negligencia familiar*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Ruiz, R. O. (2006). *LA CONVIVENCIA: UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA*. Research, 22.
- Salazar, C. (2018). *Fundamentos básicos de la estadística*.
- Sánchez Medina, R., & Robles Montijo, S. (2014). *Apoyo, Supervisión y Comunicación con Padres y su Relación con el Comportamiento Sexual de Jóvenes en Conflicto con la Ley*. Ciudad de México: Universidad Nacional autónoma de México.
- Silva Peña, I., Borrero, A. M., Marchant, P., González, G., & Novoa Daniela. (24 de Julio de 2006). *PERCEPCIONES DE JOVENES ACERCA DEL USO DE LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACIÓN EN EL ÁMBITO ESCOLAR*. Obtenido de SciELO: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-22362006000100003&script=sci_arttext
- Sobrino, L. (2008). Niveles de satisfacción Familiar y de comunicación entre padres e hijos. *Avances en Psicología*, 119-137.
- Spiegel, M., & Stephens, L. (2009). *Estadística. Serie Schaum*. México: McGraw-Hill.
- Torres Velasquez, L., Ortega Silva, P., Garrido Garduño, A., & Reyes Luna, A. (2008). *Dinámica familiar en familias con hijos e hijas*. Obtenido de 2 de marzo del 2019: <https://www.redalyc.org/pdf/802/80212387003.pdf>
- Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. (2006). *Método de recolección de datos para una investigación*. Rev. Electrónica Ingeniería Boletín.

- Uña, F. (2000). Teorías y modelos de comunicación. *Praxis sociológica*, 33-79. Valencia, L.
- (2012). El contexto Familiar: un factor determinante en el desarrollo social de los niños y las niñas. *Revista Electrónica de Psicología Social*, 23(1), 9-4.
- Llaugel, Felipe A., & Fernández, Ana I. (2011). EVALUACIÓN DEL USO DE MODELOS DE REGRESIÓN LOGÍSTICA PARA EL DIAGNÓSTICO DE INSTITUCIONES FINANCIERAS. *Ciencia y Sociedad*, XXXVI (4).

CAPÍTULO 6. ESTUDIO SOBRE LOS FACTORES QUE INCIDEN EN EL USO INCORRECTO DE LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS MEDIANTE UN ANÁLISIS ESTADÍSTICO DESCRIPTIVO

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es establecer mediante un análisis estadístico las posibles causas que hacen que las personas no les den el uso correcto a los dispositivos tecnológicos. Debido a la gran demanda de estos dispositivos, las personas, en especial las poblaciones más jóvenes, les dan un uso inapropiado a estos dispositivos, debido a la falta de conocimiento que existe en la población sobre los beneficios que poseen. Para entender mejor este trabajo, se han utilizado herramientas para la recolección de los datos, como lo es la encuesta, se ha considerado una población total de 1.265 registros, de los cuales se han dividido en dos partes, la primera parte corresponde a 916 encuestas hechas a los estudiantes y 349 encuestas para padres de familia, el marco muestral corresponde al Colegio Enrique Gil Gilbert. Con la finalidad de poder determinar los factores que afectan directamente en el uso incorrecto de dichos dispositivos electrónicos, se procederá hacer un análisis estadístico de las variables correspondientes a las preguntas planteadas en la encuesta, esto será posible a través de un modelo estadístico descriptivo Univariado y Bivariado de tablas de contingencia con la finalidad de poder determinar la dependencia lineal de las variables más relevantes de este estudio.

Palabras Clave: Dispositivos Tecnológicos, SPSS, Modelo Estadístico Descriptivo, Modelo Estadístico Bivariado, Tablas de Contingencia, Chi Cuadrado.

INTRODUCCIÓN

Los estudios estadísticos presentan modelos de gran importancia para las diferentes áreas de la ciencia, entre la más relevante tenemos las tecnológicas, ya que permiten diseñar bienes o servicios orientados a satisfacer necesidades esenciales que demandan las personas, siendo los modelos estadísticos descriptivos y bivariados, un mecanismo para establecer un análisis sobre los factores que influyen en el mal uso del computador y las nuevas tecnologías.

En el trabajo de (Silvia Peña, Borrero, Marchant, González, & Novoa, 2006), enfatizan que, “Las percepciones que los jóvenes tienen sobre las tecnologías de la información en el ámbito escolar y en un espacio de aprendizaje en donde los protagonistas son ellos, El objetivo es analizar la información que se realizó siguiendo el modelo planteado por la Grounded Theory (muestreo teórico), realizando un análisis descriptivo y relacional de la información”. Los resultados apuntan a que los alumnos perciben que la tecnología es una necesidad inmediata, a la cual las instituciones educativas en nuestro país no están respondiendo adecuadamente, por lo que ellos recurren a estrategias alternativas de aprendizaje, que suplen dicha necesidad.

Por otro lado, (Almazar, López Martínez, & Banda Ortiz, 2018), en su artículo dan a conocer: “El hecho, de que, en nivel de educación superior, todavía se encuentren docentes que no han manejado algún tipo de tecnología deber ser, más que una preocupación, y al mismo tiempo una motivación para desarrollar habilidades competentes”. El objetivo es proporcionar información a las organizaciones educativas, sobre las ventajas que tiene el uso de la plataforma virtual Moodle, para el desarrollo de habilidades y competencia en los docentes. Esto nos ayudaría a comprender e identificar las principales ventajas y competencias, así como problemas y dificultades que se presenta en los docentes.

(León del Barco, Felipe Castaño, Fajardo Bullón , & Gómez Carroza, 2012), expresan: “Las formas tradicionales de maltrato entre iguales han cambiado con el transcurso del tiempo, apareciendo manifestaciones más específicas que se sirven de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación. Con este estudio pretendemos conocer la prevalencia del fenómeno cyberbullying y de los diferentes tipos en la comunidad de extremadura.

De acuerdo con (García Piña, 2008), en su artículo manifiesta: “Los niños han aprendido de manera hábil el manejo de las computadoras. El internet es una excelente herramienta de comunicación, puede ser un buen lugar para que niños y jóvenes aprendan, investiguen, busquen información o se comuniquen con familiares o amigos”. Sin embargo, al igual que en el mundo real, la web puede ser peligrosa. Son diversos los riesgos a los que se exponen los niños y adolescentes al navegar libremente en la web, como la exposición a material pornográfico, de violencia, drogas, juegos de apuestas, abuso y corrupción de menores. Lo importante es identificar estrategias de seguridad para que los padres que permitan un mejor control para su empleo.

(Oliveros, y otros, 2019) enfatiza: “Los medios de información masiva frecuentemente comunican casos de violencia escolar expresada como bullying y con menor frecuencia cyberbullying”. Su finalidad es conocer las características del cyberbullying en colegios nacionales y privados. Se realizó una investigación transversal analítica con el método de encuesta utilizando el software SPSS, este software nos ayuda a encontrar variables asociadas mediante el uso de variables multivariada.

(Barros, Ipiales, & Segura, 2019) agrega: “La era digital ha generado mejoras en la comunicación, pero también desafíos. El uso constante de los dispositivos electrónicos genera problemas en la interacción persona-persona; es un efecto que asocia a niños, jóvenes y adultos”. El objetivo que plantea Barros, Ipiales y Segura es identificar cómo se desarrolla el abuso de las TIC en escolares de Ecuador y el rol que desempeñan los padres de familia y los profesores como actores de control. Para ello se desarrolló la investigación en dos etapas, primera: validación estadística del instrumento y recopilación de información y la segunda: análisis de datos y discusión.

6.1 LA TECNOLOGÍA DIGITAL COMO FACTOR QUE AFECTA A LA COMUNICACIÓN EN EL ENTORNO FAMILIAR. CASO DE ESTUDIO: UNIDAD EDUCATIVA “ENRIQUE GIL GILBERT”.

La socialización es un proceso que permite la inducción amplia y coherente del sujeto en la sociedad y en la familia, sirve de eslabón entre el individuo y lo social; para lograr una buena socialización es imprescindible tener un buen concepto de sí mismo, o sea, tener autoestima. El adolescente se desarrolla como una persona hábil, capaz de realizar acciones, si los padres validan los pasos que da en su desarrollo.

Para este estudio se realizó una investigación observacional y analítica de casos y controles en los adolescentes de la Unidad Educativa Enrique Gil Gilbert, el universo estuvo formado por los estudiantes de este distinguido plantel de la ciudad de Guayaquil – Ecuador. Para la obtención de la información se utilizaron las técnicas cualitativas y cuantitativas, a través de una visita al centro educativo donde estudian los adolescentes.

6.1.1 DISEÑO DEL CUESTIONARIO

El cuestionario está distribuido en cuatro secciones, la primera denominada “Preguntas básicas del entrevistado”, que consta de ocho preguntas donde se obtiene información tal como: edad, sexo, lugar de nacimiento, centro educativo, curso, tipo de colegio, nivel de estudios más alto que

ha completado el Padre y Madre. La segunda sección tiene como título “Preguntas específicas al trabajo de investigación” en esta sección que consta de siete preguntas, se busca conocer con cuantas personas vive el encuestado y qué relación tiene con el encuestado (padre, madre, hermanos, abuelos...), la relación con su familia, las actividades que realiza con su familia, si realizar una actividad crea un ambiente de confianza, si realizar una actividad debe estar algún tipo de tecnología para mejorar el ambiente, los tipos de dispositivos que utiliza.

La tercera sección tiene como título “Preguntas sobre el acceso y uso de la tecnología”, que consta de diecisiete preguntas, se busca conocer el nivel de prioridad de un dispositivo en la vida de una persona, si tiene acceso a un teléfono celular, el número de horas que utiliza el dispositivo tecnológico dentro del hogar, el número de horas que utiliza el dispositivo tecnológico dentro del lugar de estudio, con qué fin usa el dispositivo tecnológico, conocer si está de acuerdo que el uso de la tecnología en su hogar afecta la comunicación familiar, frecuencia en que ha tenido problemas con algún miembro de su familia por usar dispositivo tecnológico, con qué frecuencia utiliza un dispositivo tecnológico cuando está hablando con un miembro de su familia, el efecto al no usar el celular, que siente cuando un miembro de la familia le llama la atención por el uso excesivo del dispositivo tecnológico, la falta de afecto por parte de su familiar cercano es un factor que permite que utilice su celular, que consideraría hacer en su tiempo libre donde no use el dispositivo electrónico, si el encuestado tiene acceso a un PC (Computador Personal) y que uso le da, el número de horas que utiliza un PC, que red social utiliza con más frecuencia, con qué frecuencia le da al utilizar un PC.

La cuarta sección tiene como título “Preguntas sobre el acceso y uso del internet”, en esta sección consta de ocho preguntas, en esta sección se busca conocer frecuencia con que utiliza internet, lugar habitual del uso de internet, horario que dispone para conectarse a internet, actividad o búsqueda realiza al navegar en internet, considerar si el internet es seguro, si el encuestado sufría de acoso por internet, si ha visitado algunos contenidos por internet, si está de acuerdo que la tecnología digital es un factor que rompe relaciones familiares. Mediante esta encuesta se obtendrá información sobre como la tecnología afecta en el entorno familiar, al momento de tener comunicación entre padres a hijos.

PREGUNTAS BÁSICAS DEL ENTREVISTADO

1. Edad _____
 2. Sexo M__ F__
 3. Lugar de Nacimiento _____
 4. Centro educativo en el que se encuentra matriculado _____
 5. Curso o grado en el que se encuentra matriculado _____ Básico _____
Bachillerato
 6. Tipo de colegio: Particular ___ Fiscal _____
 7. Podría indicarme ¿Cuál es el nivel de estudio más alto que ha completado su Padre?
(Sólo marque una respuesta)
- Universidad___ Tecnología___ Bachillerato___ Primaria completada___ Primaria sin terminar___
No posee estudio_____

8. Podría indicarme ¿Cuál es el nivel de estudio más alto que ha completado su Madre?
(Sólo marque una respuesta)

Universidad___ Tecnología__ Bachillerato__ Primaria completada___ Primaria sin terminar___
No posee estudio___

PREGUNTAS ESPECÍFICAS AL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

9. Número de miembros de su familia con quien vive (sin incluirse) _____

10. Personas de su familia con quien usted vive (marque más de una)

Padre___ Madre___ Hermanos___ Abuelos___ Otros___

11. Como calificaría la relación que tiene con los miembros de su familia:

Excelente___ Buena___ Regular___ Mala___ Pésima___

12. ¿Qué tipo de actividades recreativas usted realiza con miembros de su familia? (marque más de uno si es necesario)

Actividades deportivas_____

Limpieza en la casa_____

Ver película dentro de casa_____

Ver películas fuera de casa_____

Juegos de mesas_____

Dialogar_____

Colaboración en la preparación

Viajes recreativos_____

de alimentos_____

Almorzar juntos_____

Ir a la iglesia juntos___ No realizamos actividades_____

13. Usted considera que las actividades recreativas, junto con su familia, crean un ambiente de confianza.

Total Acuerdo_____ Parcial Acuerdo_____ Total desacuerdo_____

14. Usted considera que las actividades recreativas, junto con su familia, debe estar presente algún tipo de tecnología para sentir mejor el ambiente.

Total Acuerdo_____ Parcial Acuerdo_____ Total desacuerdo_____

15. ¿Qué tipos de dispositivos digitales usted utiliza dentro de su hogar? (puede marcar más de una opción)

Celular___ Tablet___ Computadora___ Televisor Smart___ Consola de juegos___ Laptop___
MP3___

PREGUNTA SOBRE EL ACCESO Y USO DE LA TECNOLOGÍA

16. Usted piensa que el celular es un dispositivo prioritario en la vida diaria de una persona.

Total Acuerdo_____ Parcial Acuerdo_____ Total desacuerdo_____

17. Usted tiene acceso a un teléfono celular por medio de: (Solo marque una respuesta)

El suyo propio___ El de un amigo___ El de un pariente cercano___ No tengo acceso___

18. ¿Cuántas horas al día usted utiliza el celular al cual tiene acceso dentro de su hogar?

[0-2 horas]___ [3-5 horas]___ [7-9 horas]___ Más de 10 horas___ Ninguna hora___

19. ¿Cuántas horas al día usted utiliza su celular al cual tiene acceso dentro de su lugar de estudio?

[0-2 horas]___ [3-5 horas]___ [7-9 horas]___ Más de 10 horas___ Ninguna hora___

20. ¿Qué utilidad le da usted, cuando usa el celular dentro de su hogar? (Marque más de una, si fuera necesario)

Trabajos de investigación___ Revisión de correo___ Redes sociales___

Recordatorios de actividades___ Estudios___ Ninguna utilidad___

Juegos___ Entretenimiento___ Ver películas___

21. Cree usted que el uso del celular dentro de su hogar afecte la comunicación familiar:

Total Acuerdo___ Indiferente___ Total Desacuerdo___

22. ¿Con que frecuencia ha tenido algún problema con algún miembro de su familia al no prestarle atención a causa del uso del celular dentro de su hogar?

Siempre___ Rara vez___ Poco___ Nunca___

23. ¿Usted con qué frecuencia utiliza su celular, cuando está hablando con un miembro de su familia?

Siempre___ Casi Siempre___ Muy Poco___ Nunca___

24. ¿Qué efecto tiene usted, cuando no usa el celular todo el día? (Marque solo una)

Ansiedad y Estrés___ Necesidad de ir a buscarlo___ Me da igual___

25. ¿Qué siente usted cuando un miembro de su familia le llama la atención por el uso excesivo del celular dentro de casa? (Marque solo una)

Enojo___ Frustración___ Alegría___ Reflexión___ No siente nada___

26. ¿Considera usted que la falta de afecto por parte de su familia cercano es un factor que permite que utilice su celular con mayor frecuencia?

Total Acuerdo___ Indiferente___ Total Desacuerdo___

27. ¿Si usted tuviera tiempo libre, cuál de las siguientes opciones usted consideraría hacer de forma prioritaria? (Marque solo una)

Reunirse con su familia___ Jugar en línea___ Ver película___ Chatear con mis amigos___

Utilizar redes sociales___

28. Usted tiene acceso a un PC (Computador Personal), por medio de: (Solo marque una respuesta)

Mi propia PC___ La PC de un amigo___ La PC de un pariente cercano___ No tengo acceso___

29. ¿Al tener acceso a una PC, Qué uso le da usted? (Marque más de una, si fuera necesario)

Entretenimiento___ Trabajo___ Apoyo tareas escolares___ Uso de correo___ Subir fotos y videos___ Bajar programas___ Participar en foros___ Bajar música___ Redes sociales___ Juegos en red___ Otro (indique)_____

30. ¿Cuántas horas al día usted utiliza la PC?

[0-2 horas]___ [3-5 horas]___ [7-9 horas]___ Más de 10 horas___

31. ¿Qué red social usted utiliza con más frecuencia para compartir tu información y conocer amigos? (Marque más de una, si fuera necesario)

Facebook___ Instagram___ WhatsApp___ Twitter___ Telegram___ Snap___

32. ¿Cuándo utiliza una PC, que uso más frecuente usted le da? (Marque solo una)

Conectarse a internet___ Hacer tareas___

PREGUNTAS SOBRE EL ACCESO Y USO DEL INTERNET

33. ¿Con que frecuencia utiliza el internet?

7 días a la semana___ 5 días a la semana___ 3 días a la semana___ 1 día a la semana___ otro___

34. Cuál es su lugar habitual del Uso del internet

Casa___ Ciber-Café___ Casa-Amigo___ Colegio___ Otro (Especifique)___

35. ¿Cuál es el horario que más frecuentemente usted dispone para conectarse al internet? (Marque más de una, si fuera necesario)

Mañana (7-12)___ Tarde (1-6)___ Noche (7-11)___ Madrugada (12 o más)___

36. ¿Qué tipo de actividades o búsquedas realizas al navegar por internet? (Marque más de una, si fuera necesaria)

Realizar tareas escolares___ Entrar redes sociales___ Chatear con amigos___ Conocer personas___ Ver videos___ Jugar___ Hacer compras en línea___ Otro (Especifique)___

37. ¿Considera que el internet es seguro, al punto de compartir información como nombre, dirección, teléfono?

Muy seguro___ Mas o menos seguro___ Peligroso___ No tengo idea___

38. ¿Alguna vez te han molestado o acosado por internet o te han hecho sentir mal?

Si___ No___

39. ¿Indique si alguna vez has visitado por internet sitios que presenta cualquiera de los siguientes contenidos? (Marque más de una, si fuera necesario)

Sexo/pornografía/desnudos ___ Bulimia/Anorexia ___ Odio/racismo ___ Explosivos ___
 Apuestas ___ Alcohol ___ Drogas ___ Retos/violencia ___ Otros ___

40. ¿Usted considera que la tecnología digital es un factor que poco a poco van rompiendo las relaciones familiares?

Si ___ No ___

6.1.2 DESCRIPCIÓN Y CODIFICACIÓN DE VARIABLES

Para facilitar la interpretación y manejo de las variables investigadas, es de gran utilidad establecer una codificación. A continuación, se presenta la descripción y codificación determinada para cada una de las variables de acuerdo con el diseño del cuestionario, esta codificación se la hará a través del programa estadístico SPSS.

6.1.2.1 PREGUNTAS BÁSICAS DEL ENTREVISTADO

Variable 1: Sexo del entrevistado

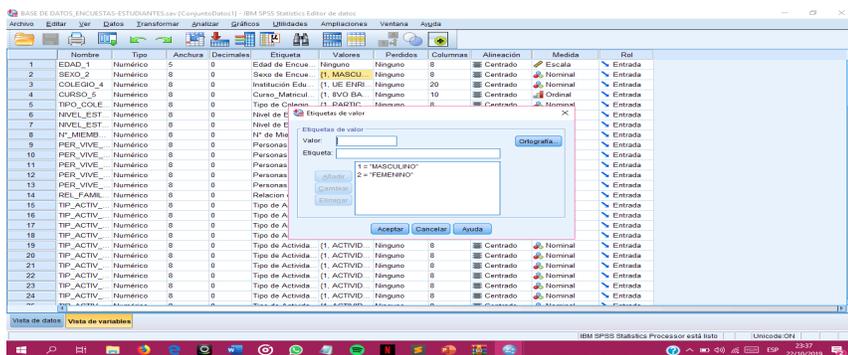


Ilustración 135 Ingreso de los valores de la pregunta 2

Variable 2: Curso o grado en el que se encuentra matriculado

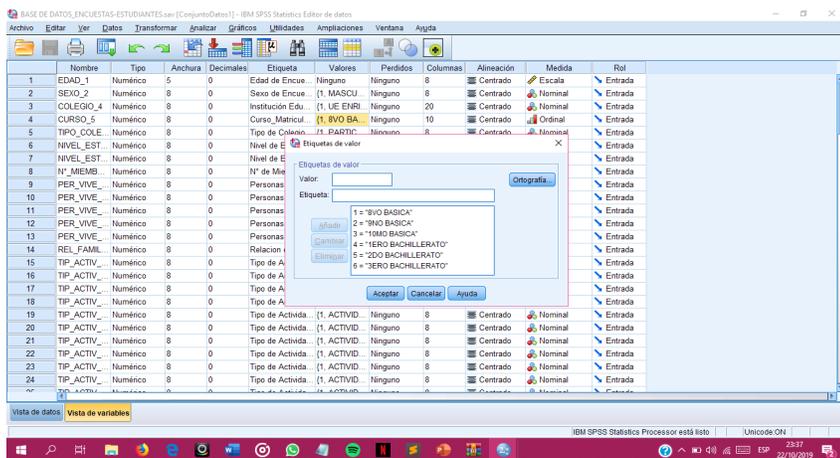


Ilustración 136 Ingreso de los valores de la pregunta 5

Variable 3: Tipo de colegio en que el entrevistado se educa.

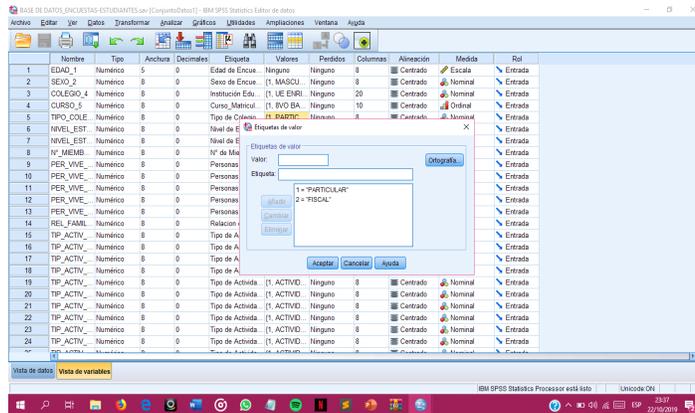


Ilustración 137 Ingreso de los valores de la pregunta 6

Variable 4: Corresponde al nivel de estudios más alto que ha realizado el Padre

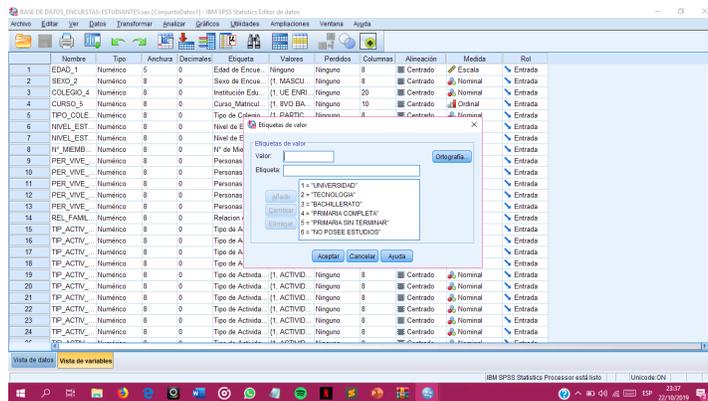


Ilustración 138 Ingreso de los valores de la pregunta 7

Variable 5: Corresponde al nivel de estudios más alto que ha realizado la madre

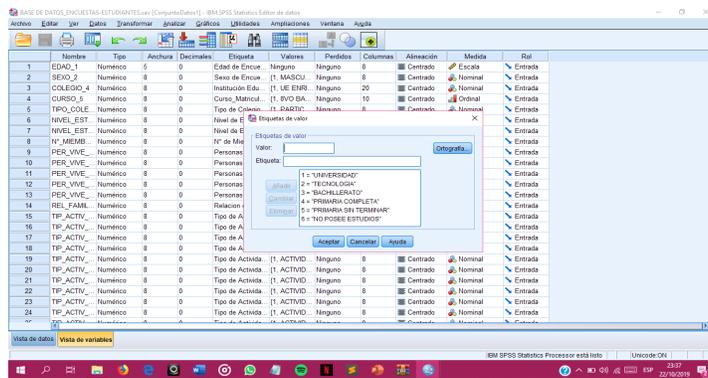


Ilustración 139 Ingreso de los valores de la pregunta 8

6.1.2.2. PREGUNTAS ESPECÍFICAS AL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

Variable 6: Personas de su familia con quien vive el entrevistado

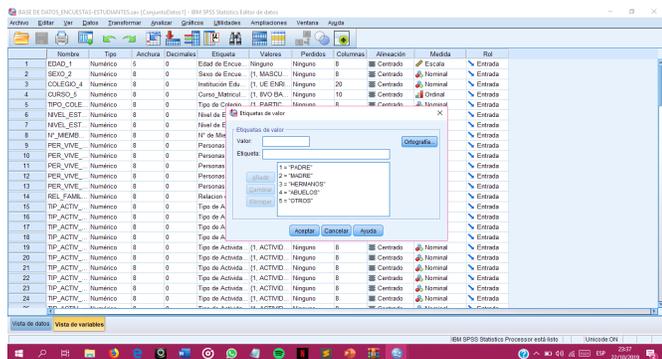


Ilustración 140 Ingreso de valores de la pregunta 10

Variable 7: relación que tiene con los miembros de su familia

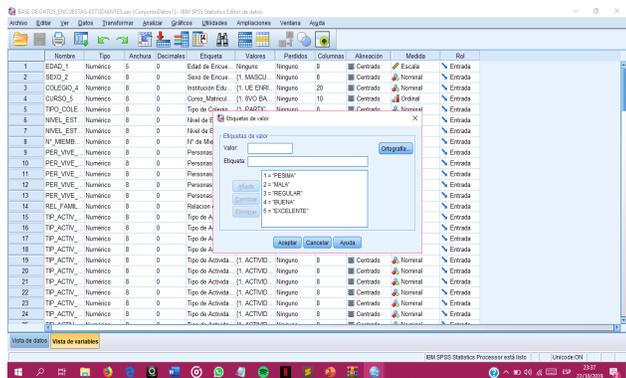


Ilustración 141 Ingreso de los valores de la pregunta 11

Variable 8: Tipo de actividades recreativas usted realiza con miembros de su familia

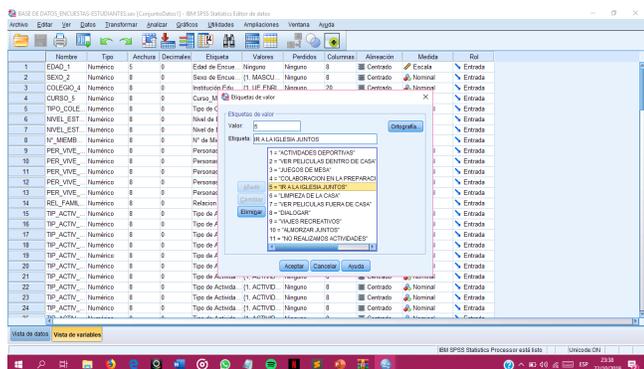


Ilustración 142 Ingreso de los valores de la pregunta 12

Variable 9: Las actividades recreativas, crean un ambiente de confianza

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics interface. The main window displays a list of variables with columns for Name, Type, Width, Decimals, Label, Values, Missing, Columns, Alignment, Measure, and Role. A dialog box titled 'Etiquetas de valor' (Value Labels) is open, showing a list of labels and their corresponding values. The labels are '1 = TOTAL DESACUERDO', '2 = PARCIAL ACUERDO', and '3 = TOTAL ACUERDO'. The 'Aceptar' (Accept) button is highlighted.

Ilustración 143 Ingreso de los valores de la pregunta 13

Variable 10: Actividades recreativas, y la presencia de algún tipo de tecnología para sentir mejor el ambiente.

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics interface. The main window displays a list of variables. A dialog box titled 'Etiquetas de valor' (Value Labels) is open, showing a list of labels and their corresponding values. The labels are '1 = TOTAL DESACUERDO', '2 = PARCIAL ACUERDO', and '3 = TOTAL ACUERDO'. The 'Aceptar' (Accept) button is highlighted.

Ilustración 144 Ingreso de los valores de la pregunta 14

Variable 11: Tipos de dispositivos digitales que se utiliza dentro de su hogar

The screenshot shows the IBM SPSS Statistics interface. The main window displays a list of variables. A dialog box titled 'Etiquetas de valor' (Value Labels) is open, showing a list of labels and their corresponding values. The labels are '1 = "CELULAR"', '2 = "TABLET"', '3 = "COMPUTADOR"', '4 = "TELEFONO SMART"', '5 = "CONSOLA DE JUEGOS"', '6 = "LAPTOP"', and '7 = "MP3"'. The 'Aceptar' (Accept) button is highlighted.

Ilustración 145 Ingreso de los valores de la pregunta 15

6.1.2.3 PREGUNTAS SOBRE EL ACCESO Y USO DE LA TECNOLOGÍA

Variable 12: El celular como un dispositivo prioritario en la vida diaria de una persona

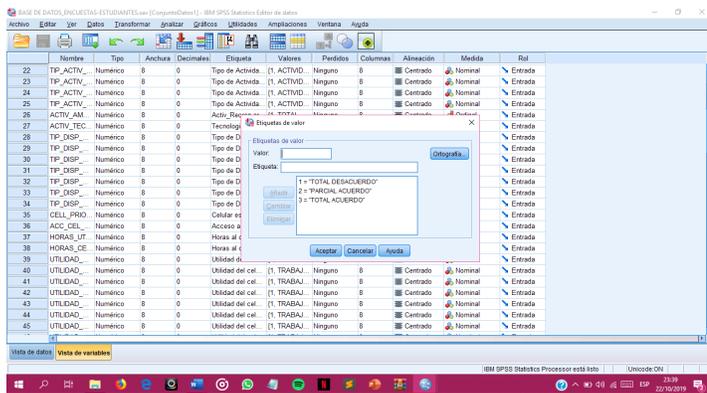


Ilustración 146 Ingreso de los valores de la pregunta 16

Variable 13: Acceso a un teléfono celular

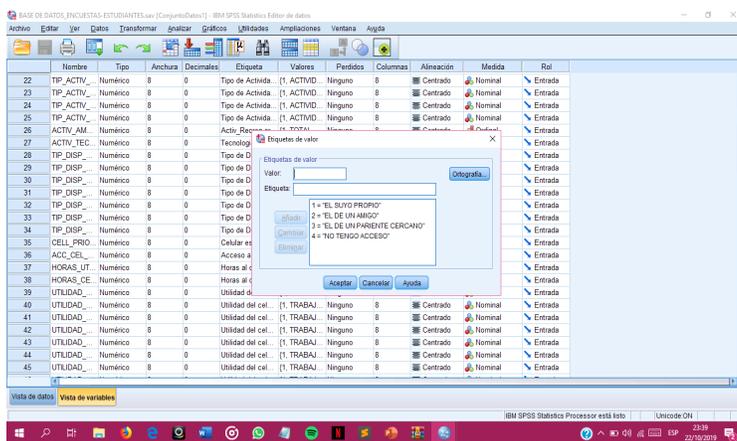


Ilustración 147 Ingreso de los valores de la pregunta 17

Variable 14: Horas al día del uso del celular dentro del hogar

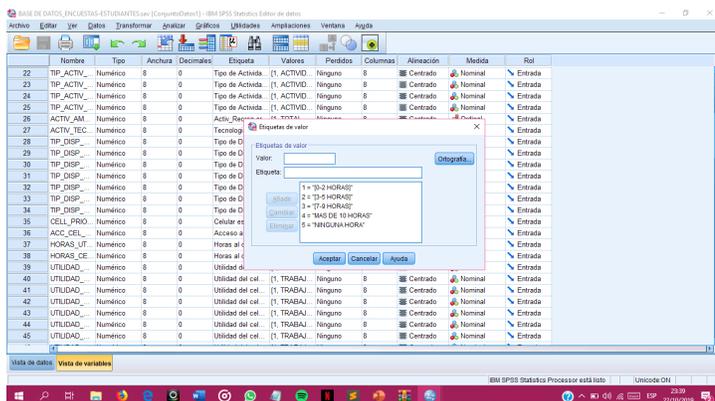


Ilustración 148 Ingreso de los valores de la pregunta 18

Variable 15: Horas al día del uso del celular dentro del lugar de estudio

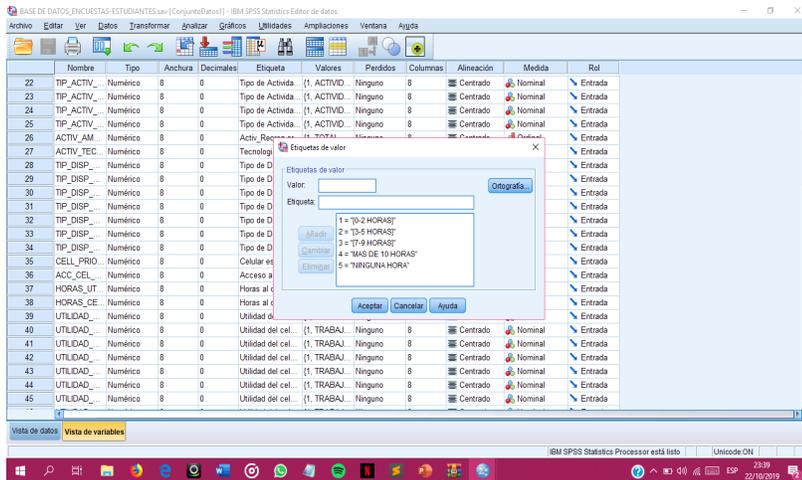


Ilustración 149 Ingreso de los valores de la pregunta 19

Variable 16: Uso del celular dentro del hogar

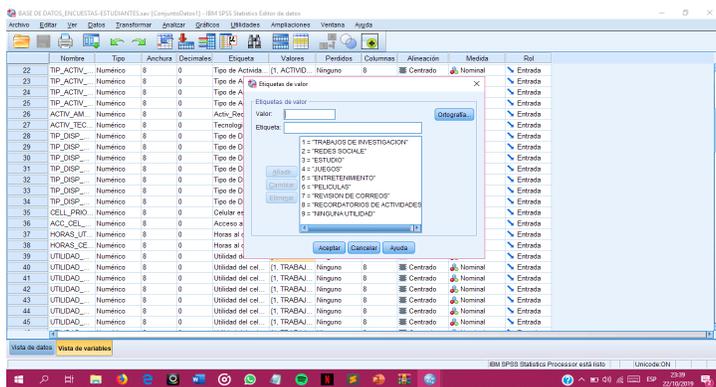


Ilustración 150 Ingreso de los valores de la pregunta 20

Variable 17: Uso del celular dentro del hogar afecte la comunicación familiar

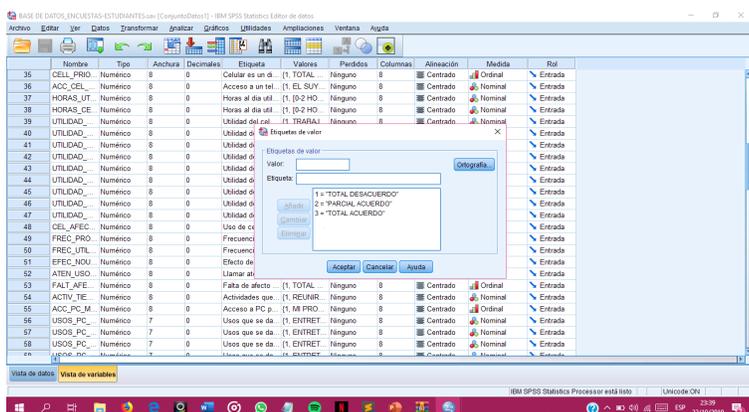


Ilustración 151 Ingreso de los valores de la pregunta 21

Variable 18: Falta de atención a la familia a causa del uso del celular dentro de su hogar

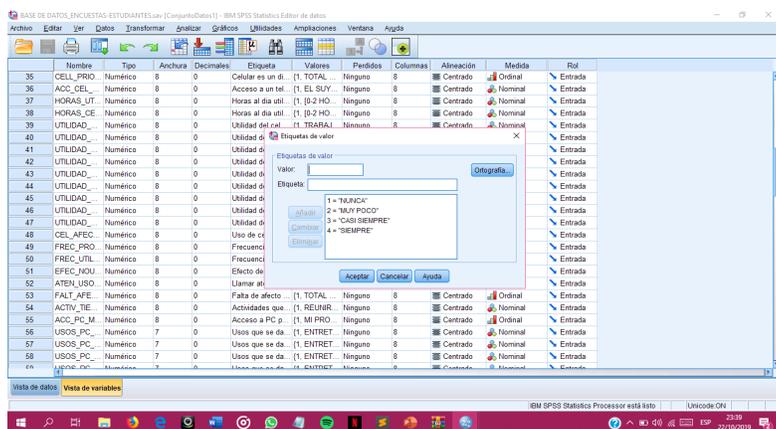


Ilustración 152 Ingreso de los valores de la pregunta 22

Variable 19: frecuencia de uso del celular, frente a un miembro de su familia

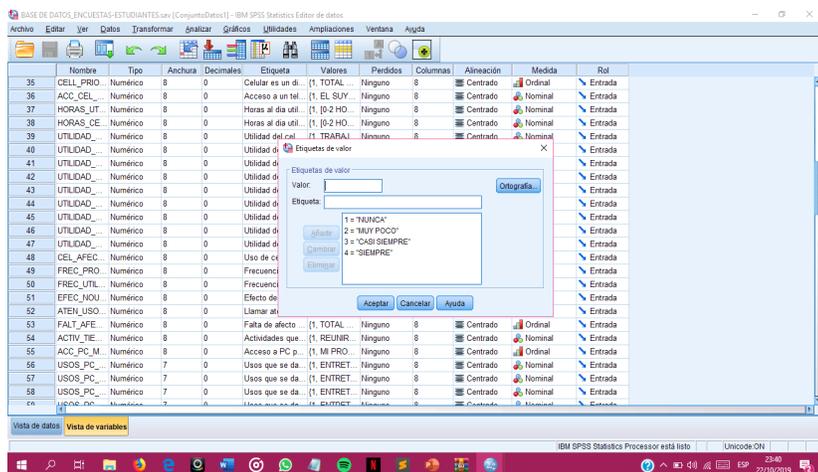


Ilustración 153 Ingreso de los valores de la pregunta 23

Variable 20: frecuencia del uso del celular, al hablar con un miembro de su familia

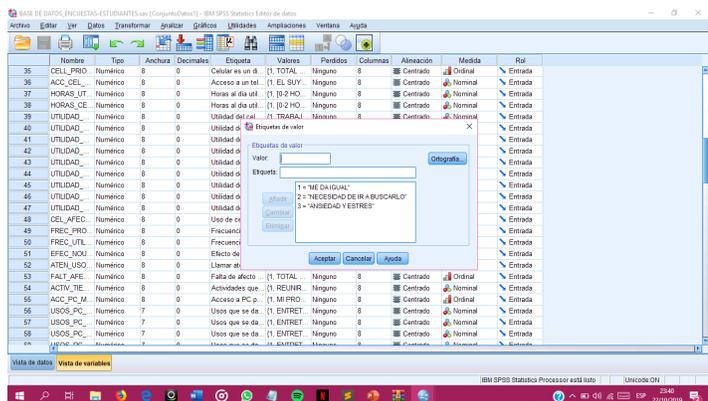


Ilustración 154 Ingreso de los valores de la pregunta 24

Variable 21: Uso excesivo del celular dentro de casa

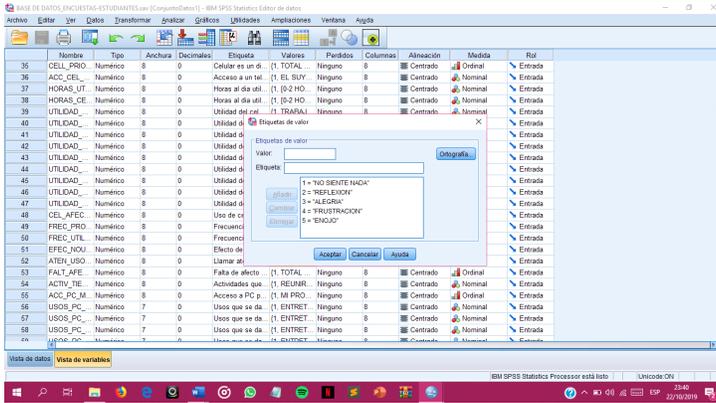


Ilustración 155 Ingreso de los valores de la pregunta 25

Variable 22: Falta de afecto por parte de su familia cercano

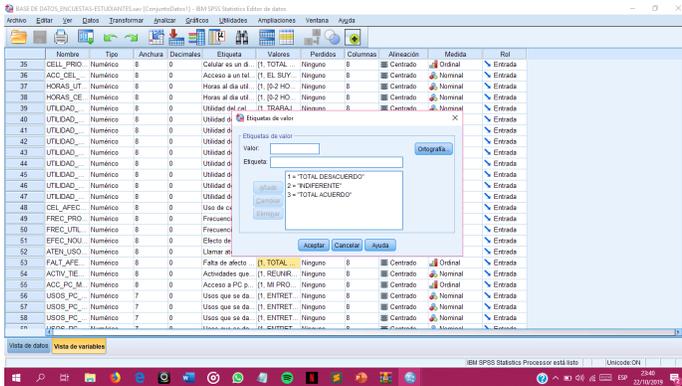


Ilustración 156 Ingreso de los valores de la pregunta 26

Variable 23: Tiempo libre con que cuenta el encuestado

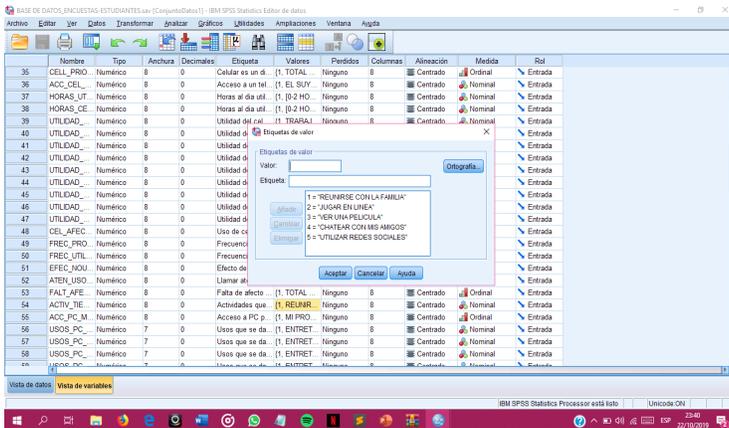


Ilustración 157 Ingreso de los valores de la pregunta 27

Variable 24: Acceso a un PC

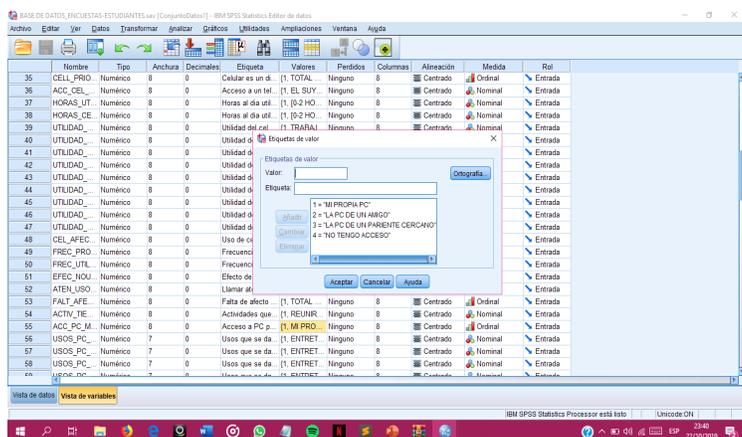


Ilustración 158 Ingreso de los valores de la pregunta 28

Variable 25: Uso que le da al internet al tener acceso a un PC

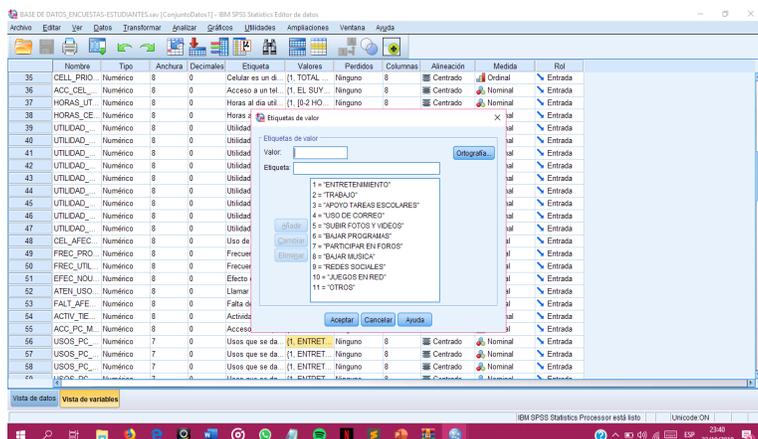


Ilustración 159 Ingreso de los valores de la pregunta 29

Variable 26: horas al día usted utiliza la PC

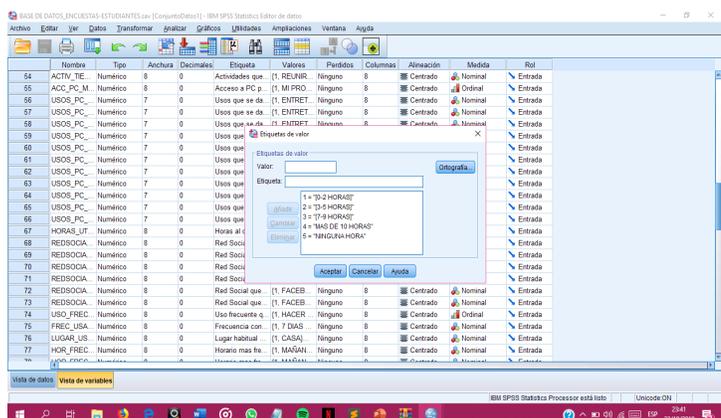


Ilustración 160 Ingreso de los valores de la pregunta 30

Variable 27: Red social utilizada con más frecuencia

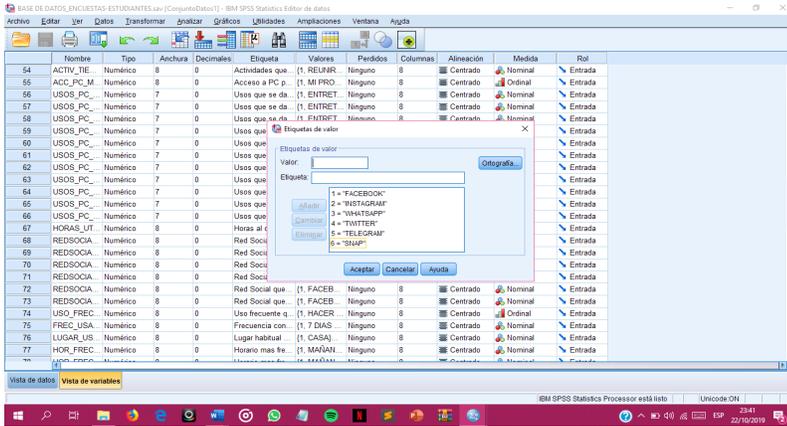


Ilustración 161 Ingreso de los valores de la pregunta 31

Variable 28: Uso más frecuente que usted le da a su PC

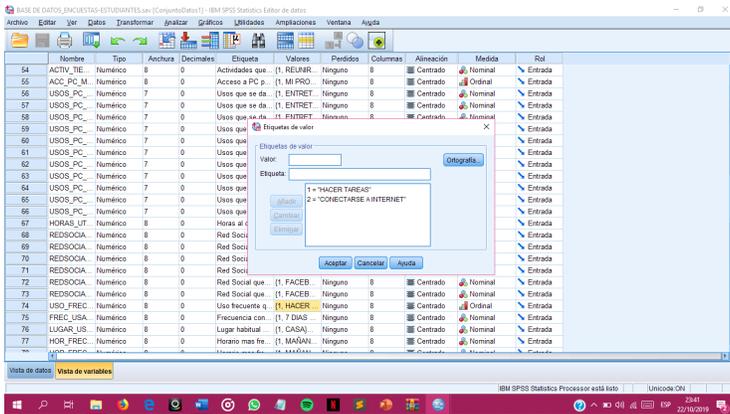


Ilustración 162 Ingreso de los valores de la pregunta 32

6.1.2.4 PREGUNTAS SOBRE EL ACCESO Y USO DEL INTERNET

Variable 29: Frecuencia que utiliza el internet

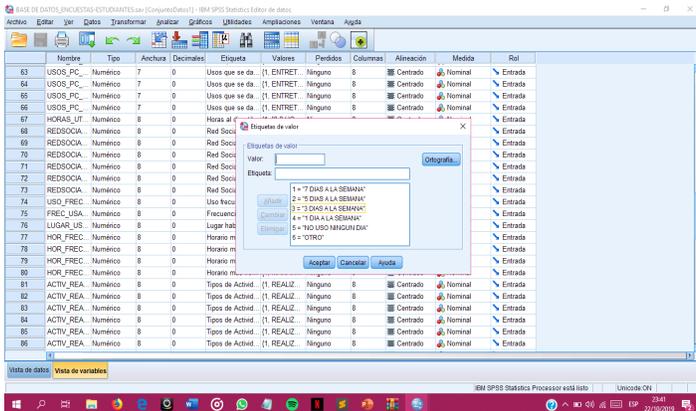


Ilustración 163 Ingreso de los valores de la pregunta 33

Variable 30: Lugar más habitual del Uso del internet

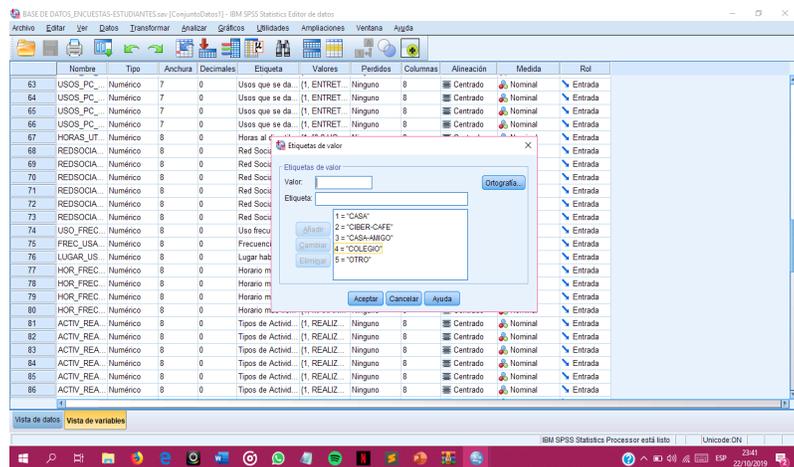


Ilustración 164 Ingreso de los valores de la pregunta 34

Variable 31: horario que más frecuentemente usted dispone para conectarse al internet

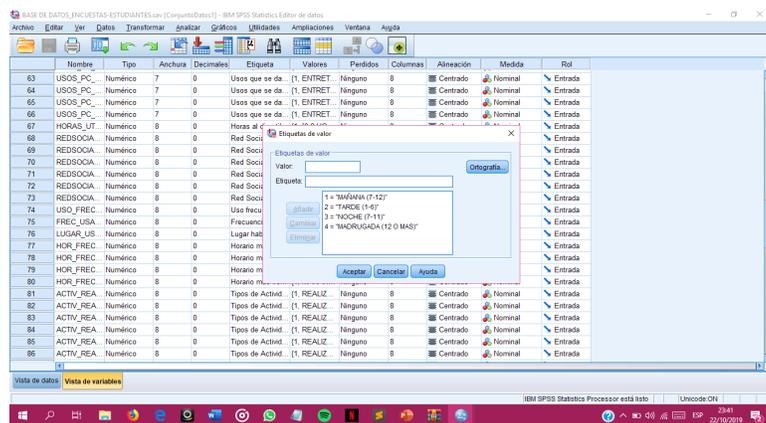


Ilustración 165 Ingreso de los valores de la pregunta 35

Variable 32: Actividades realizadas al navegar por internet

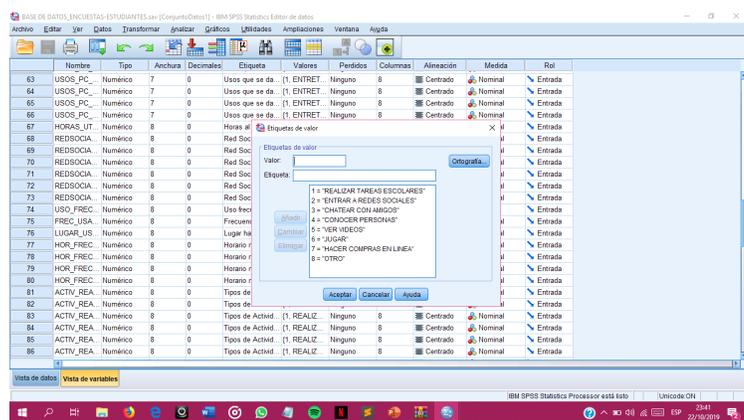


Ilustración 166 Ingreso de los valores de la pregunta 36

Variable 33: Internet es seguro, al punto de compartir información

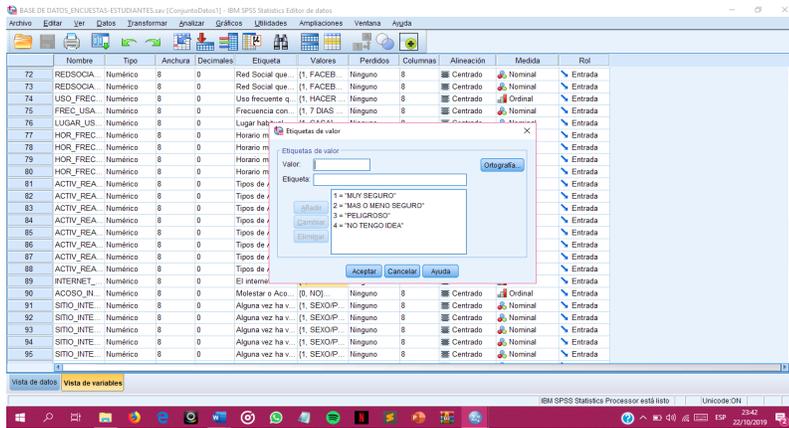


Ilustración 167 Ingreso de los valores de la pregunta 37

Variable 34: le han molestado o acosado por internet o le han hecho sentir mal

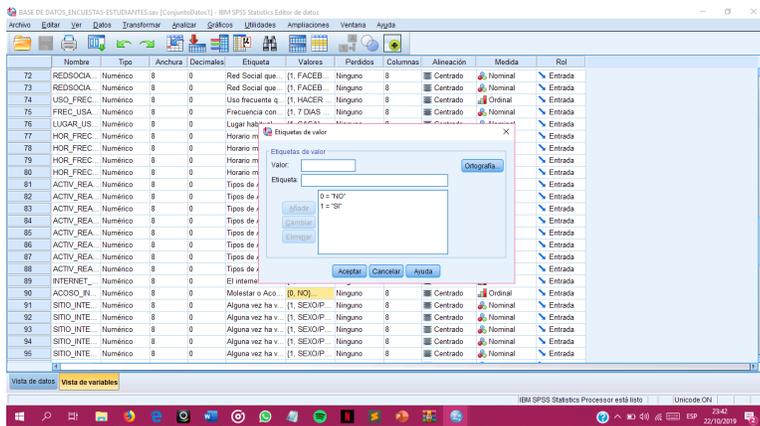


Ilustración 168 Ingreso de los valores de la pregunta 38

Variable 35: Visita sitios por internet que presenta contenidos inadecuados

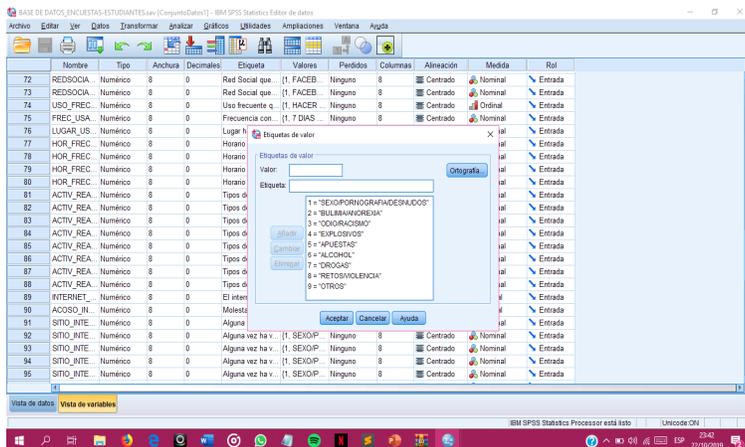


Ilustración 169 Ingreso de los datos de la pregunta 39

Variable 36: la tecnología digital es un factor que poco a poco van rompiendo las relaciones familiares

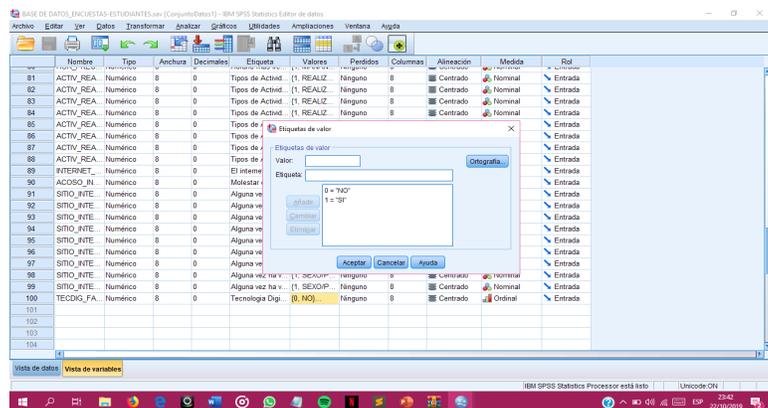


Ilustración 170 Ingreso de los valores de la pregunta 40

6.1.3 ANÁLISIS ESTADÍSTICO UNIVARIADO DE VARIABLES CUANTITATIVAS

Para este análisis hemos considerado dos variables que son fundamentales para su estudio, a continuación, se describe el contenido de cada variable que será objeto de estudio.

6.1.3.1 VARIABLE EDAD DEL ENCUESTADO

En este resumen estadístico para la variable EDAD, observamos en el cuadro 4, que de un total de 916 estudiantes encuestados la edad promedio es de 14.86 años y una mediana de 15 años, si analizamos la media y la mediana, nos damos cuenta que la media es menor, lo que nos da a interpretar el primer estadístico de forma, que es el coeficiente de asimetría de Fisher, con un valor de -0.592 negativo, lo que quiere decir que la distribución de probabilidad bajo la curva normal, presenta una asimétrica hacia la izquierda, esto implica que la mayoría de los datos se encuentran concentrados hacia la derecha de la distribución es decir la mayor cantidad de personas encuestadas estuvieron entre 15 y 17 años de edad; con respecto a al segundo estadístico de forma (Curtosis), podemos indicar que el grado de concentración que presentan los valores alrededor de la media es mayor a cero (1.640) por lo que la curva de Gauss está elevada, es decir tiene una distribución Leptocúrtica, con respecto al valor de la desviación estándar podemos decir que la distancia de cada punto respecto a la media es de 14.86 ± 1.937 años.

Edad de Encuestado	
N	916
Media	14,86
Mediana	15,00
Moda	17
Desviación estándar	1,937
Varianza	3,752
Asimetría	-,592
Curtosis	1,640

Tabla 7

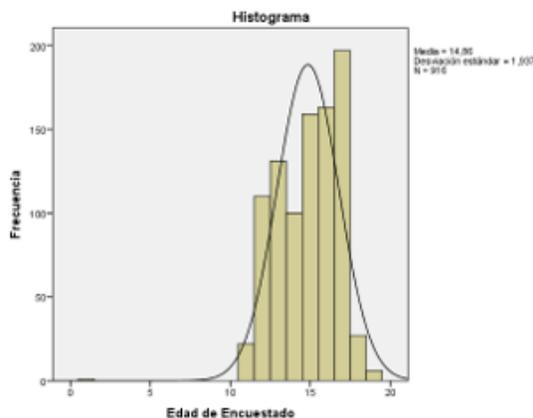


Ilustración 171

Otro tipo de estadístico muy importante para este análisis son los de posición, entre los que tenemos a los cuartiles cuya representación gráfica es el diagrama de cajas, por lo que podemos observar que la acumulación de los datos correspondiente al 25% de la muestra, es decir el primer Cuartil (Q1) tiene un valor de 13 años de edad, el Cuartil dos (Q2), tiene un valor 15 años de edad y finalmente el tercer cuartil tiene un valor de 17 años, también notamos que existen valores atípicos a la izquierda del bigote, es decir valores que se alejan de los datos normales de la muestra.

Estadísticos de Posición

Rango	18
Mínimo	1
Máximo	19
Q1 = 25%	13,00
Q2 = 50%	15,00
Q3 = 75%	17,00

Tabla 8

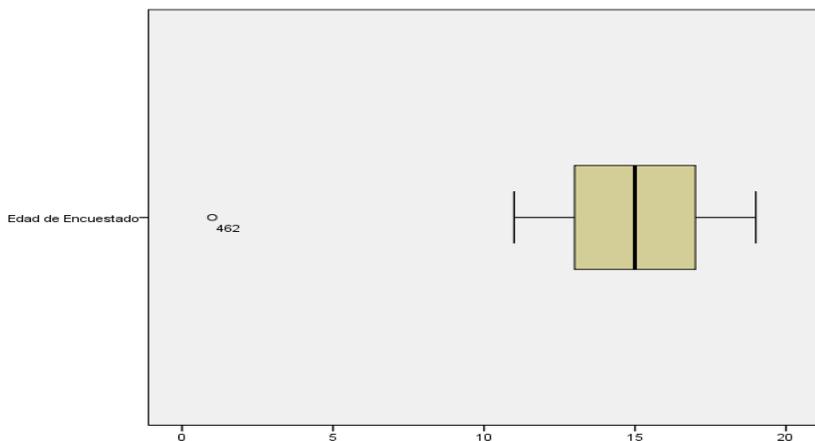


Ilustración 172

6.1.3.2 VARIABLE: NÚMERO DE MIEMBROS DE SU FAMILIA CON QUIEN VIVE

En este resumen estadístico para esta variable, haremos un análisis respecto a la media frente a la mediana, de acuerdo a los valores proporcionados en la tabla abajo, respecto al número de miembros que viven en la misma casa donde vive el encuestado, este nos da a comprender, de que el promedio de personas que viven con el alumno es de 4,82 personas, con un punto medio de personas correspondiente a la muestra, igual a 4, si analizamos estos dos estadísticos, tanto la media como la mediana, nos damos cuenta que la media posee el mayor valor, a partir de este análisis notamos que la distribución es asimétrica con cola hacia la derecha, es decir su sesgo hacia la derecha, podemos notar que la mediana alcanza un valor menor que la media, tal como se muestra en el gráfico de frecuencias a continuación.

En el trabajo realizado por Ruiz, A. J. G., et al. (2016), se evidencio el estudio y el análisis que se le puede dar la mediana frente a la media, este análisis los autores indican que la media y la mediana son dos métodos diferentes para encontrar el valor central de la distribución del tiempo hasta que se produce el evento. Sin embargo, como se conoce, la media es muy sensible a valores extremos; basta que exista algún dato dentro de la muestra más alto (o más bajo) para que el promedio resulte alterado, en cambio, la mediana es un estadístico robusto que se aproxima más a la realidad, aunque existan valores extremos, y que funciona bien incluso con datos censurados, ya que el valor apenas varía.

Estadísticos de la variable Número de Miembros		
Media		4,82
Mediana		4
Moda		4
Desviación estándar		2,404
Varianza		5,78
Asimetría		1,786
Curtosis		5,65
Rango		19
Mínimo		1
Máximo		20
Curtil-1	25%	3
Curtil-2	50%	4
Curtil-3	75%	6

Tabla 9

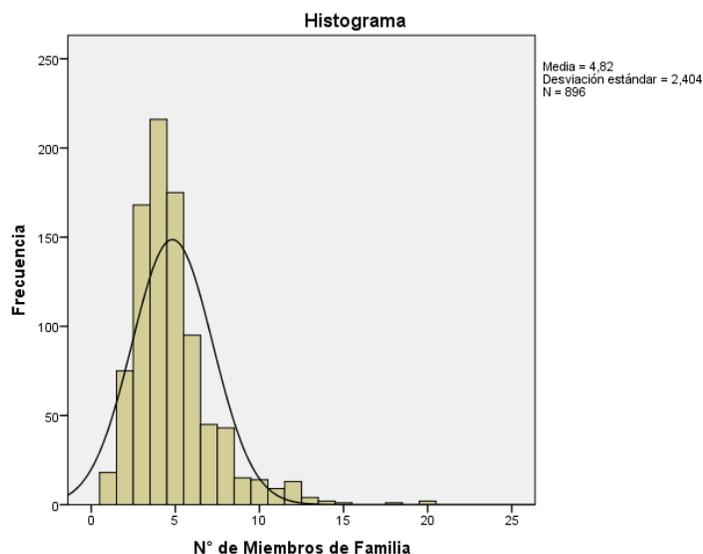


Ilustración 173

con respecto al valor de la desviación estándar podemos decir que la distancia de cada punto respecto a la media es de 2.404 ± 4.82 . miembros familiares con quien vive el estudiante, lo que indica que el valor de la curtosis es 5.65, que es positiva, por lo que la forma que toma esta curva es de tipo Leptocúrtica.

En el trabajo realizado por Ruiz, Pérez, M. S, se evidencio el estudio y el análisis que se le puede dar a la desviación estándar frente al factor de la curtosis, este análisis los autores indican que la relación entre este valor, el factor de curtosis y la desviación estándar es utilizada como punto central del presente trabajo. Note que el valor de desviación estándar básicamente indica la dispersión de la muestra, es decir, cuan separados están los puntos dentro de la distribución bajo estudio. Por otro lado, el factor de curtosis asocia un valor numérico a la forma de distribución de la muestra, indicando mayor o menor concentración de frecuencias alrededor de la media y el grado de simetría del conjunto respecto a la zona central de la distribución.

6.1.4 ANÁLISIS ESTADÍSTICO BIVARIADO DE VARIABLES CUALITATIVAS

6.1.4.1 ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS

Se considera que de los Métodos Estadísticos que más han aportado al análisis de variables categóricas o cualitativas, la Estadística de tablas cruzadas han sido esenciales, desde el enfoque Bivariado, siendo una alternativa válida de análisis de la información, que puede resultar en muchas ocasiones más conveniente que la transformación de los datos, para que se cumplan los supuestos de los Métodos Estadísticos paramétricos.

Para realizar la interpretación y análisis de resultados, se ha procedido por medio de las Tablas de Contingencia; se tomaron en consideración 10 preguntas para ser evaluadas las cuales representan el grado de mayor impacto que poseen sobre la población seleccionada en la encuesta. Dichas preguntas son las siguientes: P14, P18, P19, P20, P24, P26, P32, P33, P35, y P36.

6.1.4.2 TABLAS DE CONTINGENCIA

Para realizar las Tablas de Contingencia, cruzaremos las preguntas antes señaladas con las siguientes, ya que son las de mayor importancia para este caso:

- **Pregunta 2:** Sexo de Encuestado
- **Pregunta 7:** Nivel de Estudio del Padre
- **Pregunta 8:** Nivel de Estudio de la Madre

Como lo indica Fernández, S. P., & Díaz, S. P. (2004), Cuando lo que se pretende es comparar dos o más grupos de sujetos con respecto a una variable categórica, los resultados se suelen presentar a modo de tablas de doble entrada que reciben el nombre de tablas de contingencia.

6.2 ANÁLISIS DE TABLAS DE CONTINGENCIA DE LAS VARIABLES: NIVEL DE ESTUDIO DEL PADRE VERSUS LA TECNOLOGÍA PRESENTE EN LA ACTIVIDAD DE RECREACIÓN.

Se realiza este análisis entre estas dos preguntas enfocándonos a que el padre al ser comúnmente la cabeza de la familia es el que realiza las actividades recreativas familiares y al tener mayor nivel de estudio este es más probable que conozca de tecnología en las que se puede incluir actividades recreativas como también es probable que tenga información sobre la prevención y de cómo afecta el uso de algún tipo de tecnología en este tipo de ambientes ya que está a pesar de traer beneficios a nuestras vidas también ha impactado en la manera en cómo nos comunicamos y relacionamos.

Tecnología presente en Actividad Recreación				
Nivel de Estudio de Padre	TOTAL DESACUERDO	PARCIAL ACUERDO	TOTAL ACUERDO	Total
UNIVERSIDAD	51	63	41	155
TECNOLOGIA	9	8	9	26
BACHILLERATO	161	215	134	510
PRIMARIA COMPLETA	49	59	41	149
PRIMARIA SIN TERMINAR	24	17	25	66
NO POSEE ESTUDIOS	3	3	4	10
Total	297	365	254	916

Tabla 10. Tabla de contingencia sobre la relación entre las variables nivel de estudio más alto completado del padre vs tecnología presente en actividades recreativas junto a su familia

En la tabla de contingencia, de los 916 encuestados se observa que de un total de 155 estudiantes encuestados han indicado que sus padres tienen un nivel de estudio de UNIVERSIDAD el cual corresponde al 16,9%.

Este porcentaje es mayor en los estudiantes encuestados que son un total de 63 que están en PARCIAL ACUERDO en que las actividades recreativas junto con su familia deben existir algún tipo de tecnología para sentir mejor el ambiente, el cual representa un 17,3% $((63/365) * 100)$. Mientras que un total de 51 estudiantes están en TOTAL DESACUERDO el cual representa un 17,2% $((51/297) * 100)$ frente a un total de 41 estudiantes encuestados que están en TOTAL ACUERDO el cual representa un 16,1% $((41/254) * 100)$.

También podemos visualizar que la mayor cantidad de padres de los estudiantes encuestados que son un total de 510 tienen un nivel de estudio de BACHILLERATO que representa el 55,7% y que la cantidad más baja de padres de los estudiantes encuestados que son un total de 10 NO POSEEN ESTUDIOS que representa el 1,1%.

Como respuesta obtenemos que la mayor parte de los estudiantes encuestados los cuales son un total de 365, a pesar de los diferentes niveles de estudio obtenidos por sus padres estén parcialmente acuerdo en que es necesario tener algún tipo de tecnología en actividades recreativas familiares para poder sentirse en un mejor ambiente, no depende de cuestiones de nivel de estudio del padre sino más bien de falta de comunicación.

6.2.1 ANÁLISIS PREGUNTA HORAS AL DÍA UTILIZA EL CELULAR DENTRO DE SU HOGAR VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO

Se realiza este análisis entre estas dos preguntas enfocándonos en las horas en las que se utiliza el celular al día según el sexo del encuestado.

Sexo de Encuestado

Horas al día utiliza el celular dentro de su hogar	MASCULINO	FEMENINO	Total
[0-2 HORAS]	80	118	198
[3-5 HORAS]	146	152	298
[7-9 HORAS]	73	88	161
MAS DE 10 HORAS	104	120	224
NINGUNA HORA	10	25	35
Total	413	503	916

Tabla 11 Tabla de contingencia sobre la relación entre las variables horas al día que utiliza el celular al cual tiene acceso dentro de su hogar y sexo de encuestado

En la tabla de contingencia, de los 916 encuestados se observa que un total de 198 de los estudiantes encuestados han indicado que utilizan el celular, al cual tienen acceso dentro de su hogar de 0-2 HORAS al día, y corresponde el 21,6%. Este porcentaje es mayor en los estudiantes encuestados FEMENINO con un total de 118 el cual representa un 23,5%, frente a un total de 80 estudiantes encuestados MASCULINO el cual representa un 19,4%.

Mientras que 298 estudiantes encuestados el cual representa el 32,5% en donde 152 estudiantes encuestados de sexo FEMENINO el cual corresponde al 30,2% y 146 estudiantes MASCULINO que corresponde al 35,4% indicaron que utilizan el celular al cual tienen acceso dentro de su hogar de 3-5 HORAS al día.

161 estudiantes encuestados el cual representa el 17,6% en donde 88 estudiantes encuestados de sexo FEMENINO el cual corresponde al 17,5% y 73 estudiantes MASCULINO que corresponde al 17,7% indicaron que utilizan el celular al cual tienen acceso dentro de su hogar de 7-9 HORAS al día.

224 estudiantes encuestados el cual representa el 24,5% en donde 120 estudiantes encuestados de sexo FEMENINO el cual corresponde al 23,9% y 104 estudiantes MASCULINO que corresponde al 25,2% indicaron que utilizan el celular al cual tienen acceso dentro de su hogar de MAS DE 10 HORAS al día.

35 estudiantes encuestados el cual representa el 3,8% en donde 25 estudiantes encuestados de sexo FEMENINO el cual corresponde al 5,0% y 10 estudiantes MASCULINO que corresponde al 2,4% indicaron que utilizan el celular al cual tienen acceso dentro de su hogar de NINGUNA HORA al día.

6.2.2 ANÁLISIS PREGUNTA EFECTO DE NO USAR EL CELULAR TODO EL DÍA VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO

Se realiza este análisis entre estas dos preguntas enfocándonos en el efecto que causa en el estudiante encuestado al no usar todo el día su celular según el sexo del encuestado ya que comúnmente según estudios las mujeres son más propensas a usar constante el celular.

Efecto de no usar el celular todo el día	Sexo de Encuestado		
	MASCULINO	FEMENINO	Total
ME DA IGUAL	291	344	635
NECESIDAD DE IR A BUSCARLO	79	114	193

ANSIEDAD Y ESTRES	43	45	88
Total	413	503	916

Tabla 12. Tabla de contingencia sobre la relación entre las variables efecto que tiene al no usar el celular todo el día vs sexo del encuestado

De acuerdo con la tabla de contingencia, analizamos que, de un total de 88 estudiantes encuestados el cual representa el 9,6% del total de la muestra, 45 estudiantes del sexo FEMENINO sufren de ansiedad y estrés cuando dejan de usar el celular todo el día, así mismo observamos que 43 estudiantes del sexo MASCULINO sufren el mismo efecto al no usar su celular todo el día. Es importante analizar esta pregunta desde el punto de vista de la salud, ya que estos jóvenes realmente tienen un problema, debido a la dependencia que tienen de su aparato electrónico, por otro lado la respuesta correspondiente a la necesidad que tienen de ir a buscar su celular, la mujeres tienen mayor incidencia, eso da a pensar mucho en la situación a futuro de estas jovencitas que a la larga esto también provoca estrés, la tabla indica 114 personas correspondientes al sexo femenino sufren de esta situación, de un total de 193 personas de ambos sexos que respondieron esa pregunta.

6.2.3 ANÁLISIS PREGUNTA FALTA DE AFECTO VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO.

Analizamos estas dos preguntas, tomando en consideración la falta de afecto o comunicación por parte de familiares cercanos al estudiante dependiendo del sexo de este; Reflexionando sobre esta pregunta y si nos ponemos a pensar con más detalle las mismas, la mayor cantidad respondieron que les resulta, a los jóvenes, indiferente el hecho de sentir un desapego emocional por parte de sus padres, por lo que resultan al final más fácil recurrir a un dispositivos móvil, como una salida al verse envueltos en estas situaciones, tratando de llenar dicho vacío que de a poco se convierte en un mal hábito; y a su vez, se convierte en la razón principal, en cuánto a rupturas de las relaciones familiares.

Falta de afecto es factor del uso del celular	Sexo de Encuestado		Total
	MASCULINO	FEMENINO	
TOTAL DESACUERDO	140	149	289
INDIFERENTE	171	215	386
TOTAL ACUERDO	102	139	241
Total	413	503	916

Tabla 13. Tabla de Contingencia sobre la relación entre la Falta de afecto que es un factor del uso del celular y el Sexo del Encuestado.

En la tabla de contingencia podemos observar que de 386 personas encuestadas de ambos sexos, alumnos del colegio Enrique Gil Gilbert; de un total de 916 personas, indican que existe una indiferencia sobre el afecto que puedan tener por parte de un miembro de su familia, esto nos hace reflexionar mucho, ya que estos aparatos electrónicos nos llevan a ser seres humanos cada vez más fríos y dependientes, que lo que provoca es la ruptura de los sentimientos familiares, y lo más preocupante es que la mayor cantidad de personas que contestaron, son del sexo femenino, con un total de 215, y es preocupante ya que como mujer y futura madre, al tener ese tipo de sentimientos, lo más probable es que lo pase a su futura generación.

6.2.4 ANÁLISIS PREGUNTA USO FRECUENTE QUE LE DAA UNA PC VS PREGUNTA NIVEL DE ESTUDIO DE PADRE.

Se analizó estas interrogantes, tomando en consideración el uso frecuente que se le da a un pc y el nivel de académico que posee el padre; porque es quien refleja autoridad dentro del hogar; y a su vez, quien debe de poner reglas en cuanto a las actividades que se encuentran permitidas realizar en este equipo tecnológico y también aquellas que están prohibidas o se encuentran con un uso medido. De esta manera, el estudiante no se verá envuelto en el círculo vicioso de mantenerse conectado grandes cantidades de tiempo a un pc; sino que tendrá un control más a fondo por parte del jefe del hogar.

Uso frecuente que le da a una PC	Nivel de Estudio de Padre						Total
	UNIVERSIDAD	TECNOLOGIA	BACHILLERATO	PRIMARIA COMPLETA	PRIMARIA SIN TERMINAR	NO POSEE ESTUDIOS	
90	16	319	94	44	5	568	
CONECTARSE A INTERNET	65	10	191	55	22	5	348
Total	155	26	510	149	66	10	916

Tabla 14. Tabla de Contingencia sobre la relación entre la Falta de afecto que es un factor del uso del celular y el Nivel de estudio del padre

En esta Tabla de Contingencia se muestra la relación que existe entre el Uso frecuente de una PC y el Nivel de Estudio del Padre; por tanto, se llega a la siguiente conclusión y, es que 563 alumnos que corresponden al 62,0% de la población de encuestados, dedica el tiempo para Hacer Tareas y 348 alumnos representando el 38,0% de los encuestados señalaron que utilizan la pc para solo Conectarse a Internet, y con ello conforman 916 estudiantes que realizan diversas actividades cuando frecuentan una pc.

Esto depende del tipo de estudio alcanzado por él padre; porque se observa que; el 9,8% de los estudiantes que utilizan la pc para realizar tareas señalaron que el nivel de estudio más alto alcanzado por el padre es la Universidad, y de la misma manera, el 7,1% de quienes solo utilizan la pc para conectarse a internet mencionaron que su padre ha culminado con éxito sus estudios universitarios; reflejando así un 16,9% de padres que poseen conocimientos bastos para ayudar a sus hijos con inquietudes presentes usando la tecnología.

6.2.5 ANÁLISIS PREGUNTA HORAS FRECUENCIA DEL USO DEL INTERNET VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO.

Se eligió estas interrogantes, para obtener información clave sobre cuál es el género que se encuentra más activo en internet y quizás en horarios fuera de lo común.

HORA_FREQ_INTERNET	Sexo de Encuestado		Total
	MASCULINO	FEMENINO	
MAÑANA (7-12)	159	160	319
TARDE (1-6)	197	277	474
NOCHE (7-11)	247	294	541
MADRUGADA (12 O MAS)	101	89	190

Tabla 15. Tabla de Contingencia sobre la relación entre el Horario en el cual frecuenta mayormente internet y el Sexo del Encuestado.

En esta Tabla de Contingencia observamos la relación que existe entre el Horario frecuente que se dispone para navegar en internet y el Sexo del encuestado. Por tanto, se refleja el porcentaje de estudiantes que respondieron a la interrogante propuesta, siendo el 45,1% de los estudiantes de sexo masculino y el 54,9% de sexo femenino, completando así el 100% de la población de estudiantes encuestados; dando un total de 916 personas.

Ahora analizando los resultados arrojados, vemos que los estudiantes quienes disponen del tiempo en la mañana en un horario de 7am a 12pm; son un total de 159 estudiantes correspondiente al 17,4% de sexo masculino y 160 correspondiente al 17,5% de sexo femenino, existiendo una mínima diferencia de 1 estudiante en este grupo.

Siguiendo este esquema de comparación, se enlista que el 21,5% de sexo masculino y el 30,2% de sexo femenino, disponen de tiempo en la jornada vespertina en un horario de 1pm a 6pm; así mismo el 27,0% de estudiantes varones y el 32,1% de estudiantes mujeres poseen un horario en la noche de 7pm a 11pm; y por último en la madrugada dentro del rango de 12pm en adelante, los estudiantes de sexo masculino tienen un porcentaje de 11,0% y los de sexo femenino un valor de 9,7%; pero esto a su vez refleja que los estudiantes están frecuentando el internet en horas no aptas para sus edades, por ello los padres deben de tener un mejor control sobre el tiempo que ocupan sus hijos utilizando dispositivos electrónicos.

6.2.6 ANÁLISIS PREGUNTA TIPO_ACTV_INTERNET VS PREGUNTA SEXO DE ENCUESTADO.

En cuanto a estas interrogantes, se las analizaron evidenciando las actividades que se pueden realizar utilizando el internet y aquellos que son más recurrentes en las mismas; tomando en consideración que lo reflejado en estos resultados, son cuestiones en las cuáles lo estudiantes se ven inmersos por la falta de control de los padres.

TIPO_ACTV_INTERNET	Sexo de Encuestado		Total
	MASCULINO	FEMENINO	
REALIZAR TAREAS ESCOLARES	329	445	774
ENTRAR A REDES SOCIALES	263	355	618
CHATEAR CON AMIGOS	224	290	514
CONOCER PERSONAS	78	51	129
VER VIDEOS	225	233	458
JUGAR	240	182	422
HACER COMPRAS EN LINEA	44	21	65
OTRO	12	10	22
Total	413	503	916

Tabla 16. Tabla de Contingencia sobre la relación entre el Tipo de Actividad que realiza al navegar por internet y el Sexo del Encuestado.

Para este análisis, se observa en la Tabla de Contingencia, que hace referencia a la comparación existente entre el Tipo de Actividad que realizan los estudiantes al navegar en internet y el Sexo del encuestado; de esta manera se llega a la siguiente conclusión:

El 45,1% de los estudiantes son de sexo masculino y el 54,9% de los mismos son de sexo femenino; dando como resultado de 916 personas, que corresponden al 100% de la población encuestada.

Así mismo, analizando los datos arrojados deducimos que; el 35,9% de la población masculina y el 48,6% de la población femenina realiza como actividad en internet completar las tareas enviadas por los docentes, el 27,8% de varones y el 38,8% de mujeres se dedica a navegar en las redes sociales; en cuánto al 24,5% de hombres y el 31,7% de mujeres, chatea con amigos en internet; los que se dedican a conocer personas son el 8,5% de varones y el 5,6% de mujeres; para los que ven videos tenemos al 24,6% de hombres y al 25,4% de mujeres; los que juegan en internet es el 26,2% de hombres y el 19,9% de mujeres; para los que realizan compras online tenemos al 4,8% de varones y al 2,3% de mujeres; y los que realizan otro tipo de actividad observamos al 1,3% de varones y el 1,1% de mujeres.

REFERENCIAS

- Almazar, I., López Martínez, R., & Banda Ortiz, H. (2018). *LA EDUCACIÓN VIRTUAL COMO UNA HERRAMIENTA PARA EL DESARROLLO DE VENTAJAS COMPETITIVAS*.
- Alvy. (21 de 01 de 2017). *Microsiervos*. Obtenido de <https://www.microsiervos.com/archivo/mundoreal/tiempo-diario-maximo-dispositivos-electronicos-jovenes.html>
- Barros, M., Ipiales, M., & Segura, A. (16 de Junio de 2019). Control y uso problemático de la TIC en escolares. Quito, Pichincha, Ecuador.
- Crespo, M. (2011). Bases para construir una comunicación positiva en la familia. *Investigación en Educación*. 9.
- García Piña, C. A. (5 de septiembre de 2008). Riesgos del uso de internet por niños y adolescentes. *Estrategias de seguridad*. México.
- García, B., & Pacheco, E. (23 de febrero de 2019). *Esposas, hijos e hijas en el mercado de trabajo de la Ciudad de México en 1995*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/comocitar.oe?id=31204303>
- Gómez Ferreira, K. K., & Marín Quintero, J. S. (2017). *Impacto que generan las redes sociales en la conducta del adolescente y en sus relaciones*. Bucaramanga: Universidad Cooperativa de Colombia.
- Jimenez Figueroa, A., Mendiburo Subiabre, N., & Olmedo Fuentes, P. (17 de febrero de 2019). *Estrés y competencia parental: un estudio con madres y padres trabajadores*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oe?id=134215244004>
- León del Barco, B., Felipe Castaño, E., Fajardo Bullón, F., & Gómez Carroza, T. (2012). *Cyberbullying en una muestra de estudiantes de Educación Secundaria: Variables moduladora y redes sociales*. España: EOS (Spain).
- Lorente, S., Bernete, F., & Becerril, D. (2004). *Jóvenes, relaciones familiares y tecnologías de la información y de la comunicación*. Madrid-España: LERKO PRINT S.A.

- Montoya , D. N., Ocampo , L., Plutarco, S. L., Arias, A. R., Santa Mellao, G., & Salgado, M. C. (2016). Tecnologías de la comunicación y relaciones interpersonales en jóvenes universitarios. *Educación y Humanismo*, 14-27.
- Ojeda García, A. (2012). *La familia: un puente entre la fuerza que define a sus integrantes y la relación que se establece con el exterior*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.
- Oliveros , M., Amemiya, I., Condorimay , Y., Oliveros, R., Barrantes, A., & Rivas, B. E. (15 de 09 de 2019). Guía electrónica al servicio del acoso escolar en alumnos de dos distritos de Lima, Perú. Lima, Perú. Obtenido de www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_isoref&pid=S1025-55832012000100003&lng=es&tlng=es
- Rivera, R., & Cahuana Cuentas, M. (2016). *Influencia de la familia sobre las conductas antisociales en adolescentes*. Costa Rica: Instituto de Investigaciones Psicológica.
- Ruano, L., Congote, E., & Torres, A. (2016). Comunicación e interacción por el uso de dispositivos tecnológicos y redes sociales virtuales en universitarios. *RISTI-Revista Ibérica de Sistemas y tecnologías de información*, 15-31.
- Ruiz Cerón , I., & Gallardo Cruz, J. (2002). *Impacto psicológico de la negligencia familiar*. Málaga: Universidad de Málaga.
- Ruiz, R. O. (2006). *LA CONVIVENCIA: UN MODELO DE PREVENCIÓN DE LA VIOLENCIA*. Research, 22.
- Salazar, C. (2018). *Fundamentos básicos de la estadísticas*. .
- Sánchez Medina, R., & Robles Mortijo, S. (2014). *Apoyo, Supervisión y Comunicación con Padres y su Relación con el Comportamiento Sexual de Jóvenes en Conflicto con la Ley*. Ciudad de México: Universidad Nacional autónoma de México.
- Silvia Peña, I., Borrero, A. M., Marchant, P., González , G., & Novoa, D. (24 de julio de 2006). *PERCEPCIONES DE JOVENES ACERCA DEL USO DE LAS TECNOLOGIAS DE INFORMACIÓN EN EL ÁMBITO ESCOLAR*. Obtenido de SciELO: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-22362006000100003&script=sci_arttext
- Sobrino Changa, L. (2008). Niveles de satisfacción Familiar y de comunicación entre padres e hijos. *Avances en Psicología*, 119-137.
- Spiegel , M., & Stephens, L. (2009). *Estadística. Serie Schaum*. México: McGraw-Hill.
- Torres Velasquez, L., Ortega Silvia , P., Garrido Garruño, A., & Reyes Luna, A. (2008). *Dinámica familiar en familias con hijos e hijas*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/802/80212387003.pdf>
- Torres, M., Paz, K., & Salazar, F. (2006). *Método de recolección de datos para una investigación*. Rev. Electrónica Ingeniería Boletín.
- Uña, F. (2000). Teorías y modelos de comunicación. *Praxi Sociológica*, 33-79.
- Valencia, L. (2012). El contexto Familiar: un factor determinante en el desarrollo social de los niños y las niñas. *Revista Electrónica de Psicología Social*, 9-4.

- Ruiz, A. J. G., Gálvez, A. C. M., Soler, N. G. A., Sánchez, F. J., Costillas, L. P., & Crespo, F. M. (2016). Media frente a mediana en estudios farmacoeconómicos de tratamientos oncológicos. *PharmacoEconomics Spanish Research Articles*, 13(3), 91-95.
- Pérez, M. S., en Telecomunicaciones, I. E., & Carrera, E. V. Utilización del Factor de Curtosis en el Reconocimiento de Comandos de Voz.
- Fernández, S. P., & Díaz, S. P. (2004). Asociación de variables cualitativas: test de Chi-cuadrado. *Metodología de la Investigación*, 1, 5.

CAPÍTULO 7. FACTORES QUE INCIDEN EN LA COMUNICACIÓN ENTRE PADRES E HIJOS DEBIDO AL USO INCORRECTO DE LOS DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS, UN ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE RESPUESTAS MÚLTIPLES

RESUMEN

El objetivo de esta investigación es establecer mediante un análisis estadístico de respuesta múltiples las posibles causas que afectan la relación entre padres e hijos, debido a uso incorrecto de los dispositivos tecnológicos. Para este estudio se ha considerado una muestra de 349 padres de familia que tienen a sus hijos estudiando en el colegio “Enrique Gil Gilbert” de la ciudad de Guayaquil. Específicamente este análisis está dirigido a los padres, con la finalidad de conocer, que tanto ellos prestan atención a sus hijos y sobre todo conocer que calidad de tiempo les dan a sus hijos, y por otro lado saber que tan dependiente son a los dispositivos electrónicos, y a que punto estos elementos han creado una brecha entre la comunicación padre – hijo.

Palabras Clave: Dispositivos Tecnológicos, comunicación padre-hijo, Calidad de tiempo, Respuestas múltiples, SPSS.

INTRODUCCIÓN

Muchos padres por no sentirse interrumpidos por sus hijos optan por darle uno de estos artefactos electrónicos con la finalidad de mantenerlos distraídos, lo que va creando el desinterés del niño o la niña a mantener una conversación fluida entre ellos, podemos expresar que se da lugar a muchos determinantes tanto biológicos, conductuales como sociales y están basados en la realización de estudios para determinar cuáles son los factores de riesgos expuestos los niños y niñas. Flores Medina, M. N. (2016).

Entre los diversos ámbitos en los que la tecnología ha evolucionado en los últimos tiempos, la telefonía móvil de alguna manera ha afectado en mayor proporción la vida diaria de los adolescentes de esta época, debido a esto, el comportamiento de los jóvenes ha cambiado, y esto se debe a la falta de atención que tienen los padres hacia ellos, la solución más rápida que los padres tienen al sentir que pierden el control, es el tratar de aliarse a sus hijo, y la salida más rápida es de darles un dispositivo que a la larga crea personas socialmente resentidas. Carrera Heredia, D. E. (2013)

Es posible que en algunas ocasiones al momento de recolectar los datos nos topemos con varias respuestas o mediciones para la misma pregunta, a este tipo de sucesos se les denomina Preguntas de Respuesta múltiple. Una de las principales dificultades que se presentan con este tipo de preguntas radica en la forma de estructurar las respuestas de manera que toda la información pueda ser empleada en los análisis. Vázquez Alonso, Á., et al. (2006).

Generalmente las preguntas de respuesta múltiple se pueden realizar de dos formas diferentes denominadas Abiertas y Cerradas. Se asume que una pregunta es abierta, cuando se le permite al individuo ingresar libremente todas las respuestas que considere convenientes; por ejemplo, si le preguntamos a una persona cuantas marcas de celulares conoce, el individuo nos responderá las marcas que recuerde; en este tipo de preguntas el número de respuestas no está delimitado y varía de acuerdo con cada entrevistado. Fernández, A. C. (1991), Gómez de Terreros Sánchez, I. (1998).

7.1 ANALISIS DE VARIABLES CON OPCIONES MÚLTIPLES

7.1.1 CODIFICACIÓN DE LAS RESPUESTAS MÚLTIPLES

La manera que se propone para descifrar las respuestas múltiples de una pregunta es asignarle un número según las opciones que se eligen. Esto quiere decir que, si elige la primera opción, se le asigna el 1, si se elige la segunda opción se le asigna el 2, si se elige la tercera opción se le asigna el 3, si se elige la cuarta opción se le asigna el 4, y así respectivamente.

Las preguntas elegidas para realizar el análisis de las respuestas múltiples son: pregunta 8, pregunta 11, pregunta 12, pregunta 24, pregunta 26, pregunta 30. De este modo la pregunta ocupa una sola columna en la matriz de datos, siendo más fácil su revisión en la que se puede observar cuantos han elegido una sola opción y cuantos han elegido más de una y que combinaciones de ellas son elegidas, y cuantos no han elegido ninguna opción y también podemos tener localizaciones de los errores en la base de datos.

7.1.2 PREGUNTA 8: PERSONAS DE SU FAMILIA CON QUIEN USTED VIVE

Personas con quien usted vive	N	Porcentaje
ESPOSO	261	25,90%
HIJO	268	26,60%
HIJA	264	26,20%
PADRE	46	4,60%
MADRE	70	7,00%
HERMANOS	43	4,30%
ABUELOS	12	1,20%
OTROS	42	4,20%
Total	1006	100,00%

Tabla 17 Tabla de frecuencia de la pregunta 8



Ilustración 174 Gráfico representativo de la pregunta 8

Los siguientes datos fueron analizados mediante una tabla de frecuencia donde tuvo como resultado que 261 encuestados viven con su esposo que representa el 25,9% del total de

respuestas múltiples, este porcentaje se lo obtiene de la siguiente manera: $(261/1006) * 100\%$, es decir, un 26,1% de encuestado. 268 padre o madre viven con su hijo, es decir, un 26,6% de respuestas múltiples y un 76,1% de encuestados. 264 padre o madre viven con sus hijas, es decir, un 26,2% en respuestas múltiples y un 75% de encuestados. 46 con sus padres, es decir, un 4,6% del total de respuestas múltiples y un 13,1% de encuestados. 70 viven con sus madres, es decir, un 7% en respuestas múltiples y 19,9% de encuestados. 43 viven con sus hermanos, es decir, un 4,3% en respuestas múltiples y un 12,2% de encuestados. 12 viven con sus abuelos, es decir, un 1,2% en respuestas múltiples y un 3,4% de encuestados. 42 viven con otros familiares, es decir, un 4,2% de respuestas múltiples y un 11,9% de encuestados. Resultando los miembros más comunes de convivencia serían los esposos, hijos e hijas.

Es importante que exista dentro del hogar el tiempo para compartir y convivir con los adolescentes ya que de esa una manera los hijos tendrán valores humanos, ayuda a fortalecer la unión y comunicación entre todos.

7.13 PREGUNTA 11: ¿QUÉ VALORES SE VIVEN O SE FOMENTAN EN CASA?

Valores Que Fomentan En Casa	Respuestas	
	N	Porcentaje
RESPECTO	334	19,70%
LIBERTAD	117	6,90%
IGUALDAD	204	12,10%
JUSTICIA	178	10,50%
TOLERANCIA	191	11,30%
DIGNIDAD PERSONAL	124	7,30%
PLURALISMO	58	3,40%
COOPERACION	151	8,90%
RELACION CON EL ENTORNO	114	6,70%
SOLIDARIDAD	192	11,30%
OTROS	29	1,70%
Total	1692	100,00%

Tabla 18 Tabla de frecuencia de la pregunta 11



Ilustración 175 Gráfico representativo de la pregunta 11

El análisis de los datos fue estudiado mediante una tabla de frecuencia donde tuvo como resultado que 334 encuestados fomentan el respeto, es decir, un 19,7% del total de respuestas múltiples, este resultado se lo obtiene de la siguiente manera $(334/1692) * 100\%$, y un 94,9% de encuestados. 117 fomentan la libertad, es decir, un 6,9% de respuestas múltiples y un 33,2% de encuestados. 204 fomentan la igualdad, es decir, un 12,1% en respuestas múltiples y un 58% de encuestados. 178 fomentan la justicia, es decir, un 10,5% en respuestas múltiples y un 50,6% de encuestados. 191 fomentan la tolerancia, es decir, un 11,3% en respuestas múltiples y un 54,3% de encuestados. 124 fomentan dignidad personal, es decir, un 7,3% en respuestas múltiples y un 35,2% de encuestados. 58 fomentan el pluralismo, es decir, un 3,4% en respuestas múltiples y un 16,5% de encuestados. 151 fomentan la cooperación, es decir, un 8,9% en respuestas múltiples y 42,9% de encuestados. 114 fomentan la relación con el entorno, es decir, un 6,7% en respuestas múltiples y un 32,4% de encuestados. 192 fomentan la solidaridad, es decir, un 11,3% en respuestas múltiples y un 54,5% de encuestados. 29 fomentan otros valores, es decir, un 1,7% en respuestas múltiples y un 8,2% de encuestados. Resultando los valores más comunes el respeto, la igualdad y la tolerancia.

7.1.4 PREGUNTA 12: ¿QUÉ TIPOS DE ACTIVIDADES RECREATIVAS USTED REALIZA CON MAYOR FRECUENCIA JUNTO A SU HIJO(A)?

Actividades Recreativas	Respuestas	
	N	Porcentaje
ACTIVIDADES DEPORTIVAS	148	9,40%
VER PELICULAS DENTRO DE CASA	244	15,40%
JUEGOS DE MESAS	52	3,30%
COLABORACION EN LA PREPARACION DE ALIENTOS	133	8,40%
IR A LA IGLESIA JUNTOS	116	7,30%
LIMPIEZA DE LA CASA	225	14,20%
VER PELICULAS FUERA DE CASA	107	6,80%
DIALOGAR	241	15,20%
VIAJES RECREATIVOS	119	7,50%
ALMORZAR JUNTOS	195	12,30%
NO REALIZAMOS ACTIVIDADES	2	0,10%
Total	1582	100,00%

Tabla 19 Tabla de frecuencia de la pregunta 12



Ilustración 176 Gráfico representativo de la pregunta 12

Los siguientes datos fueron analizados mediante una tabla de frecuencia donde tuvo como resultado que 148 encuestados realizan actividades deportivas que representa el 9,4% del total de respuestas múltiples, este resultado se lo obtiene de la siguiente manera: $(148/1582) * 100\%$ y un 42% de encuestados. 244 ven películas en su hogar, es decir, un 15,4% de respuestas múltiples y un 69,3% de encuestados. 52 realizan juegos de meses, es decir, un 3,3% en respuestas múltiples y un 14,8% de encuestados. 133 colaboran en la preparación de alimentos, es decir, un 8,4% en respuestas múltiples y 37,8% de encuestados. 116 van a la iglesia juntos, es decir, un 7,3% en respuestas múltiples y un 33% de encuestados. 225 realizan limpieza en su casa, es decir, un 14,2% en respuestas múltiples y un 63,9% de encuestados. 107 ven películas fuera de su casa, es decir, un 6,8% en respuestas múltiples y un 30,4% de encuestados. 241 dialogan, es decir, un 15,2% en respuestas múltiples y un 68,5% de encuestados. 119 realizan viajes creativos, es decir, un 7,5% en respuestas múltiples y un 33,8% de encuestados. 195 almuerzan juntos, es decir, un 12,3% en respuestas múltiples y un 55,4% de encuestados. 2 no realizan actividades, es decir, un 0,1% en respuestas múltiples y un 0,6% de encuestados.

Las actividades recreativas son fundamentales en la vida de las personas, ya que estas promueven la convivencia social, deportiva y entretenimiento. De esta manera los jóvenes se podrán integrar socialmente y mejorar las técnicas de comunicación.

7.1.5 PREGUNTA 24: ¿QUÉ TIPO DE ACTIVIDADES EXTRAESCOLARES TIENE SU HIJO EN LA ESCUELA?

Tipos de Actividades	Respuestas	
	N	Porcentaje
DEPORTIVAS	206	34,80%
CULTURALES	101	17,10%
SERVICIO COMUNITARIO	49	8,30%
ACADEMICAS	113	19,10%
VOLUNTARIADO	36	6,10%
NINGUNA	73	12,30%
OTRA ACTIVIDAD(INDIQUE)	14	2,40%
Total	592	100,00%

Tabla 20 Tabla de frecuencia de la pregunta 24



Ilustración 177 Gráfico representativo de la pregunta 24

Los siguientes datos fueron analizados mediante una tabla de frecuencia donde tuvo como resultado que 206 encuestados realizan actividades deportivas que representa el 34,8% del total de respuestas múltiples, resultado obtenido de la siguiente manera: $(206/592) * 100\%$, y un 58,5% de encuestados. 113 realizan actividades académicas en su lugar de estudio, es decir, un 19,1% de respuestas múltiples y un 32,1% de encuestados. 101 realizan actividades culturales, es decir, un 17,1% en respuestas múltiples y 28,7% de encuestados. 73 no realizan ninguna actividad, es decir, un 12,3% de respuestas múltiples y un 20,7% de encuestados; 49 realizan servicio comunitario que es el 8,3% en respuestas múltiples y 13,9% de encuestados. 36 realizan actividades voluntariado, es decir, un 6,1% y un 10,2% de encuestados. 14 realizan otros tipos de actividades dentro del lugar de estudio que es el 2,4% en respuestas múltiples y 4% de encuestados. Resultando las actividades más comunes actividades deportivas, actividades académicas y actividades culturales.

7.1.6 PREGUNTA 26: ¿QUÉ TIPOS DE DISPOSITIVOS DIGITALES USTED UTILIZA DENTRO DE SU HOGAR?

Tipos de Dispositivos Digitales	Respuestas	
	N	Porcentaje
CELULAR	332	34,70%
TABLET	93	9,70%
COMPUTADORA	200	20,90%
TELEVISOR SMART	189	19,70%
CONSOLA DE JUEGOS	38	4,00%
LAPTOP	83	8,70%
MP3	21	2,20%
OTRO(INDIQUE)	2	0,20%
Total	958	100,00%

Tabla 21 Tabla de frecuencia de la pregunta 26

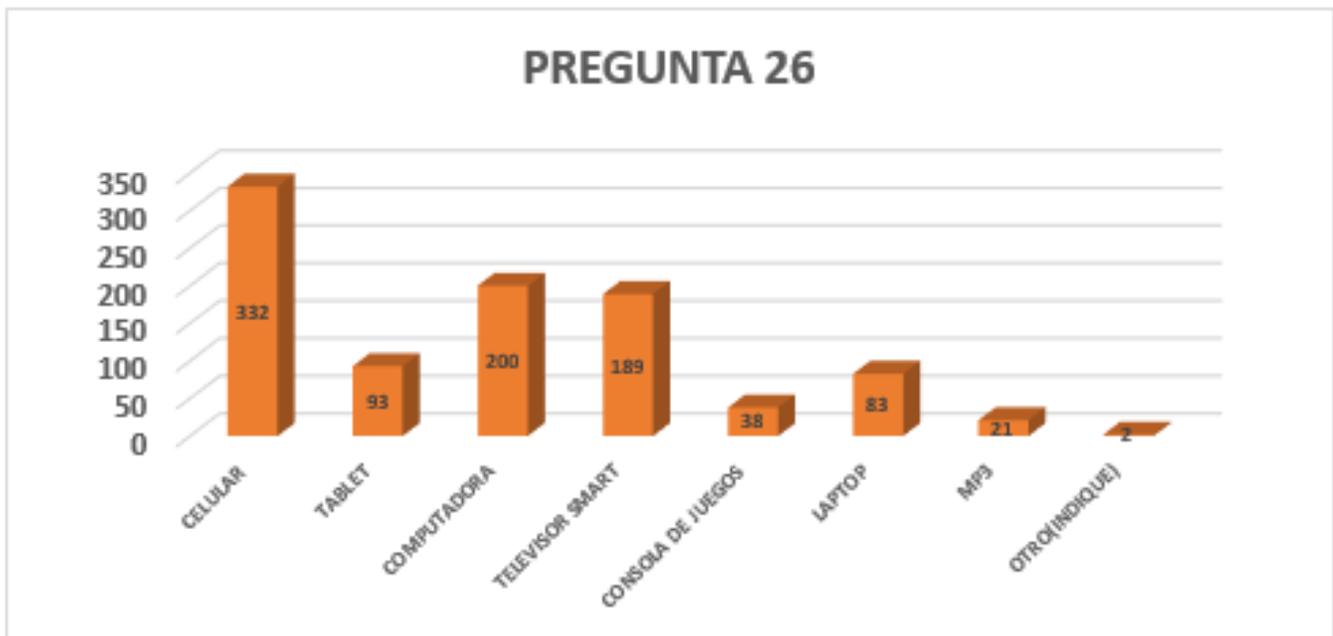


Ilustración 178 Gráfico representativo de la pregunta 26

Los siguientes datos fueron analizados mediante una tabla de frecuencia donde tuvo como resultado que 332 encuestados utilizan celulares dentro de su hogar, es decir, un 34,7% del total de respuestas múltiples, resultado obtenido de la siguiente manera: $(332/958) * 100\%$ y un 94,3% de encuestados. 200 utilizan la computadora dentro de su hogar, es decir, un 20,9% de respuestas múltiples y un 56,8% de encuestados. 189 utilizan la computadora dentro de su hogar, es decir, un 19,7% en respuestas múltiples y 53,7% de encuestados. 93 utilizan la Tablet dentro de su hogar, es decir, un 9,7% y un 26,4% de encuestados. 83 encuestado utilizan la laptop dentro de su hogar, es decir, un 8,7% en respuestas múltiples y 23,6% de encuestados. 38 utilizan la consola de juegos dentro de su hogar, es decir, un 4% en respuestas múltiples y un 10,8% de encuestados. 21 utilizan MP3 dentro de su hogar, es decir, un 2,2% en respuestas múltiples y 6% de encuestados. 2 utilizan otros dispositivos digitales, es decir, un 0,2% en respuestas múltiples y un 0,6% de encuestados. Resultando las actividades más comunes utilizar el celular, utilizar la computadora y utilizar el televisor Smart.

Estos dispositivos cumplen las expectativas de los adolescentes en cuanto a diseño y prestaciones (posibilidades para enviar mensajes, acceso a redes sociales, conectividad, entretenimientos.), por lo que han tenido buena acogida en este sector poblacional.

7.1.7 PREGUNTA 30: ¿QUÉ UTILIDAD LE DA SU HIJO/HIJA, CUANDO USA EL CELULAR DENTRO DE SU HOGAR?

Utilidad Le Da Su Hijo Al Celular	Respuestas	
	N	Porcentaje
TRABAJOS DE INVESTIGACION	291	23,20%
REDES SOCIALES	247	19,70%
ESTUDIO	182	14,50%
JUEGOS	190	15,20%
ENTRETENIMIENTO	129	10,30%
PELICULAS	103	8,20%
REVISION DE CORREOS	57	4,50%
RECORDATORIOS DE ACTIVIDADES	44	3,50%
NINGUNA UTILIDAD	10	0,80%
Total	1253	100,00%

Tabla 22 Tabla de frecuencia de la pregunta 30



Ilustración 179 Gráfico representativo de la pregunta 30

Los siguientes datos fueron analizados mediante una tabla de frecuencia donde tuvo como resultado que 291 encuestados realizan trabajos de investigación cuando usa los niños usa el celular dentro del hogar, es decir, un 23,2% del total de respuestas múltiples, resultados obtenido de la siguiente manera: $(291/1253) * 100\%$, y un 82,7% de encuestados. 247 utilizan el celular para las redes sociales (Facebook, WhatsApp, Instagram, entre otros), es decir, un 19,7% de respuestas múltiples y un 70,2% de encuestados. 190 utilizan el celular para juegos online y offline, es decir, un 15,2% en respuestas múltiples y 54,2% de encuestados. 182 utilizan el celular para estudiar, es decir, un 14,5% en respuestas múltiples y un 51,7% de encuestados. 129 utilizan el celular para entretenimiento (YouTube, Facebook, entre otras aplicaciones que un niño o joven pueda entretenerse), es decir, un 10,3% en respuestas múltiples y 36,6% de encuestados. 103 utilizan el celular para ver películas, es decir, un 8,2% en respuestas múltiples

y un 29,3% de encuestados. 57 utilizan el celular para revisar su correo para verificar cualquier información que es el 4,5% en respuestas múltiples y 16,2% de encuestados. 44 utilizan el celular para colocar recordatorios de cualquier actividad que tenga en el día, es decir, un 3,5% en respuestas múltiples y un 12,5% de encuestados. 10 no utilizan el celular dentro de su hogar, es decir, un 0,8% en respuestas múltiples y un 2,8% de encuestados.

Resultando las actividades más comunes es realizar trabajos de investigación, navegación en redes sociales, utilidad para estudio y para juegos.

7.2 CONCLUSIÓN EN BASE A RESULTADOS OBTENIDOS.

Después de haber realizado los análisis respectivos, a los datos obtenidos en las encuestas; concluimos que, de los 352 padres de familias encuestados se refleja que no existe un control constante en cuánto de uso de la tecnología, debido a diversos factores que se detallan en el caso de estudio. Estos factores que fueron analizados; sirven para conocer a fondo la realidad obre como los padres se enfrentan a varias situaciones con sus hijos, en donde la tecnología se encuentra presente y gana terreno a pasos agigantados; y a su vez, hacer conciencia en cuánto al control que deben de realizar ellos con sus hijos, para evitar problemas de índole familiar o de salud en los estudiantes.

Un factor importante es, la Relación que mantiene el padre de familia encuetado con sus hijos. Según los resultados obtenidos; observamos que, el 68,8% posee un Excelente relación familiar, en comparación al 28,4% de padres que solo entablan una Buena relación con sus representados; así mismo, solo el 2,8% de padres tiene una relación Regular. Es decir, que los representantes se encuentran atentos a lo que realizan sus hijos, y comparten varias actividades con los mismo para evitar falencias dentro del círculo familiar.

Otro factor que se encuentra presente es, conocer si la tecnología es necesaria para crear un mejor ambiente familiar para cuando se lleven a cabo actividades recreativas, en las cuales los niños o adolescentes tengan una participación constante. De lo padres encuestados, el 48% está en Total Desacuerdo y no ven como prioridad el uso de tecnología cuando se está compartiendo un tiempo de recreación con la familia; es más, puede conllevar a las rupturas de dichas relaciones. El 23,9% de lo representantes alega que se encuentran Parcialmente de Acuerdo, siendo así, que los mismo permiten o ven como algo productivo, el usar cualquier equipo tecnológico al momento de compartir o realizar varias actividades con sus hijos. Pero, el mayor porcentaje de padres está en Total Desacuerdo, es decir, el 48% de ellos no aprueba el uso de tecnología para tener un ambiente ameno al momento de querer compartir tiempo con sus hijos. Tomando esto como referencia, vemos que la mayoría de los padres prefieren tener un sano entretenimiento con sus hijos; y así fomentar las buenas costumbres y tradiciones.

Por último, podemos evidenciar en los análisis, el conocimiento del padre de familia en cuanto a la prioridad que le dan los hijos para mantenerse conectados, en vez, de cumplir con las obligaciones propuestas. Siendo así que, el 53,7% de los padres está en Total Desacuerdo sobre esta índole, y se puede deducir que se mantiene un control constante del tiempo que el estudiante hace uso de la tecnología. Pero así mismo, vemos que el 19,3% de ellos se nota Indiferente en cuánto a este aspecto y se deduce que, la atención prestada hacia el estudiante es medianamente baja; y no se gestiona el tiempo ni las actividades que realiza el alumno. En cambio, el 27% de los padres menciona que sus hijos si dejan de lado sus obligaciones, por pasar más tiempo conectados; y con esto, se refleja que, aunque se lleve un control sobre lo que el estudiante realiza; no es suficiente para que el mismo tome consciencia y dedique su tiempo

a cumplir con las actividades que le hayan sido asignadas y la priorice.

De esta manera, se evidencia que la tecnología poco a poco va formando parte del entorno familiar, y que la misma; conlleva a que la juventud pierda el interés de compartir tiempo en familia realizando cualquier actividad que fomente todos los buenos valores y costumbres que, en la actualidad, se están perdiendo.

BIBLIOGRAFÍA

- Vázquez Alonso, Á., Acevedo Díaz, J. A., Manassero Mas, M. A., & Acevedo Romero, P. (2006). Actitudes del alumnado sobre ciencia, tecnología y sociedad, evaluadas con un modelo de respuesta múltiple. *Revista electrónica de investigación educativa*, 8(2), 1-37.
- Fernández, A. C. (1991). *Mieloma multiple: analisis de la respuesta al tratamiento en 112 pacientes* (Doctoral dissertation, Universidad del País Vasco-Euskal Herriko Unibertsitatea).
- Gómez de Terreros Sánchez, I. (1998). Análisis evaluativo de calidad de la prueba objetiva tipo test (preguntas de elección múltiple). *Revista de Enseñanza Universitaria*, 13, 105-115.
- Flores Medina, M. N. (2016). *Incidencia del uso del smartphone en la ruptura de los vínculos familiares de padres a hijos. Sector Juan Montalvo, Comunidad de Ficoa de Montalvo, Guayaquil, 2015* (Bachelors thesis).
- Carrera Heredia, D. E. (2013). *Utilización social del teléfono celular en tiempo de clase y su incidencia en el desarrollo comportamental de los estudiantes del octavo año de educación básica del centro de educación básica "pedro bouguer" de la parroquia yaruquí, cantón quito provincia de pichincha* (Master's thesis).



Universidad De Guayaquil

Facultad de ciencias Matemáticas y Físicas

El uso del celular como factor que afecta la comunicación en el entorno familiar

PREGUNTAS BÁSICAS DEL ENTREVISTADO

1. Edad _____
2. Sexo M__ F__
3. Lugar de nacimiento _____
4. Centro educativo en el que se encuentra matriculado su hijo

5. **Curso o grado en el que se encuentra matriculado su hijo:** _____ Básico _____
Bachillerato

6. **Podría Indicarme, ¿Cuál es el nivel de estudios más alto que ha completado? (Solo marque una respuesta)**

Universidad ___ Tecnología ___ Bachillerato ___ Primaria Completa ___ Primaria sin terminar
___ No posee estudios ___

PREGUNTAS RESPECTO A LA RELACIÓN FAMILIAR CON SU HIJO

7. **Numero de miembros de su familia con quien vive (Sin incluirse) _____**

8. **Personas de su familia con quien usted vive (Marque más de una):**

Esposo ___ Hijo ___ Hija ___ Padre ___ Madre ___ Hermanos ___ Abuelos ___ Otros _____

9. **Como calificaría la relación que tiene con su hijo:**

Excelente ___ Buena ___ Regular ___ Mala ___

10. **¿Usted con qué frecuencia Mantiene diálogo con sus hijos respecto a problemas escolares, personales, etc.?**

Siempre ___ A veces ___ Cuando tengo tiempo ___ Nunca ___

11. **¿Qué valores se viven o se fomentan en casa?**

Respeto ___ Libertad ___ Igualdad ___ Justicia ___ Tolerancia ___ Dignidad personal ___ Pluralismo ___
Cooperación ___ Relación con el entorno ___ Solidaridad ___ Otros

12. **¿Qué tipo de actividades recreativas usted realiza con mayor frecuencia junto a su hijo (a)? (puede marcar más de uno)**

Actividades deportivas ___

Ver películas dentro de casa ___

Juegos de mesas ___

Colaboración en la preparación de alimentos ___

Ir a la iglesia juntos ___

Limpieza de la casa ___

Ver películas fuera de casa ___

Dialogar ___

Viajes recreativos ___

Almorzar juntos ___

No realizamos actividades ___

13. Usted considera que las actividades recreativas, junto con su hijo (a), crean un ambiente de confianza y amistad.

Total Acuerdo ___ Parcial Acuerdo ___ Total Desacuerdo ___

14. ¿Qué tiempo usted dedica para realizar las actividades recreativas con su hijo (a) en la semana? (marque solo una).

[1 – 2] veces ___ [3 – 4] veces ___ todos los días ___ no lo hago ___

15. Usted considera que las actividades recreativas junto con su hijo (a), debe estar presente algún tipo de tecnología para sentir mejor el ambiente.

Total Acuerdo ___ Parcial Acuerdo ___ Total Desacuerdo ___

16. ¿Usted considera que la tecnología digital como lo es el celular es un factor que poco a poco van rompiendo las relaciones familiares?

Si ___ No ___

PREGUNTAS RESPECTO A LA EDUCACIÓN DE SU HIJO

17. ¿Cuánto tiempo cree usted que su hijo le dedica a estudiar durante el día? _____ horas

18. ¿Cuánto tiempo durante el día usted le dedica a su hijo para estudiar juntos? _____ horas

19. ¿Con qué frecuencia usted acude al colegio de su hijo, con la finalidad de saber sobre su aprovechamiento académico?

Siempre ___ Pocas veces ___ Cuando tengo tiempo ___ Nunca ___

20. ¿Con qué frecuencia usted se reúne con el profesor de su hijo, para tratar asuntos personales de él?

Siempre ___ Pocas veces ___ Cuando tengo tiempo ___ Nunca ___

21. ¿Usted mantiene algún contacto o conoce a los amigos que su hijo tiene en la escuela?

Si ___ No ___

22. ¿Cree usted que su hijo mantiene buenas relaciones con los compañeros de clase?

Si ___ No ___

23. En caso de contestar NO, ¿Usted cree a qué se deba?.....

24. ¿Qué tipo de actividades extraescolares tiene su hijo en la escuela? (puede marcar más de uno)

Deportivas ___ Culturales ___ Servicio comunitario ___ Académicas ___ Voluntariado ___
Ninguna ___ Otra Actividad (indique) _____

25. ¿Con qué frecuencia usted participa en las actividades extraescolares de su hijo?

Siempre___ Pocas veces___ Cuando tengo tiempo___ nunca___

26. ¿Qué tipos de dispositivos digitales usted utiliza dentro de su hogar? (puede marcar más de uno)

Celular___ Tablet___ Computadora___ Televisor Smart___ Consola de juegos___ Laptop___
MP3___ otro tipo (indique) _____

PREGUNTAS SOBRE EL ACCESO Y USO DEL CELULAR

27. Usted considera que el celular es un dispositivo prioritario en la vida diaria de una persona.

Total Acuerdo___ Parcial Acuerdo___ Total Desacuerdo___

28. Su hijo tiene acceso a un teléfono celular por medio de: (Solo marque una respuesta)

El suyo propio ___ el de un Amigo ___ El de un Pariente Cercano ___ No tiene acceso ___

29. ¿Cuántas horas al día utiliza el celular su hijo, dentro de su hogar al cual tiene acceso?

[0-2Horas]___ [3-5Horas]___ [7-9Horas]___ Más de 10Horas___
Ninguna hora ___

30. ¿Qué utilidad le da su hijo/ hija, cuando usa el celular dentro de su hogar? (Puede Marcar más de una)

Trabajos de investigación___

Redes Sociales___

Actividades escolares___

Juegos___

Entretenimiento___

Ver películas___

Revisión de Correos___

Recordatorios de Actividades___

Ninguna utilidad___

31. Cree usted que el uso del celular por parte de su hijo/ hija, dentro de su hogar afecte la comunicación familiar:

Total Acuerdo___ Indiferente___ Total Desacuerdo___

32. Tienen que llamarle la atención a su hijo/ hija, porque está conectado/a más tiempo del propuesto/autorizado.

Siempre___ Rara Vez___ Poco___ Nunca___

33. Su hijo/ hija Responde de forma inadecuada cuando usted le interrumpen si está conectado/a

Siempre___ Rara Vez___ Poco___ Nunca___

34. Su hijo/ hija deja cosas que tiene que hacer para estar más tiempo conectado/a, incluidas las obligaciones de casa

Siempre___ Rara Vez___ Poco___ Nunca___

35. Se molesta o se queja usted, del tiempo que Su hijo/ hija está conectado/a

Siempre___ Rara Vez___ Poco___ Nunca___

36. Piensa que sus calificaciones son más bajas debido a que pasa más tiempo conectado/a que estudiando

Total Acuerdo___ Indiferente___ Total Desacuerdo___

37. Considera que Su hijo/ hija prioriza estar conectado a otras obligaciones

Total Acuerdo___ Indiferente___ Total Desacuerdo___

38. Usted tiene conocimiento de que su hijo/ hija ha utilizado los medios tecnológicos y ha visto en alguna ocasión contenido no apropiado a su edad

Total conocimiento___ poco conocimiento ___ Total Desconocimiento___

39. Cuando su hijo/ hija está intranquilo/a ¿tiende a permitirle que se conecte para que se entretenga, o se relaje?

Siempre___ Rara Vez___ Poco___ Nunca___

40. ¿Teme usted interrumpir la conexión de su hijo/a por miedo a sus reacciones de enfado, agresividad u otras?

Siempre___ Rara Vez___ Poco___ Nunca___

