



Facultad de Artes y Humanidades
Carrera de Psicopedagogía

Desarrollo y aplicación de la metodología psicoeducativa tecnológica *Let's talk about tech*, dirigido a adolescentes de entre 11 y 18 años de la ciudad de Quito

Modalidad: Sistematización de Experiencias

Trabajo de titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para la obtención del título de Licenciado en Psicopedagogía

Autor

Cristian Andrade

Tutor

Andrés Ayala

2019

Tabla de Contenidos

AGRADECIMIENTOS	I
INTRODUCCIÓN	II
OBJETIVO GENERAL	II
OBJETIVOS ESPECÍFICOS	II
JUSTIFICACIÓN.....	III
PREGUNTAS PROBLEMA.....	III
DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA	IV
MARCO REFERENCIAL	1
1. EVOLUCIÓN DE LA TECNOLOGÍA EN EL ECUADOR	1
2. TECNOLOGÍA Y PSICOLOGÍA	2
3. APRENDIZAJE Y TECNOLOGÍA	4
4. EDUCACIÓN DE LA TECNOLOGÍA	5
METODOLOGÍA Y ESTRATEGIAS UTILIZADAS	7
INTERPRETACIÓN Y CONCLUSIONES.....	13
ANEXOS	15
ENCUESTAS	15
FOTOS.....	59
REFERENCIAS	64

Índice de Gráficos

FIGURA 1: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ANTE LA METODOLOGÍA DEL EXPOSITOR (2DO EGB)	15
FIGURA 2: MATERIAL PARA TRATAR LAS TEMÁTICAS (2DO EGB)	16
FIGURA 3: TIEMPO DE DESARROLLO DE TEMÁTICAS (2DO EGB)	16
FIGURA 4: CLARIDAD DE LOS TEMAS TRATADOS (2DO EGB)	17
FIGURA 5: APERTURA DEL EXPOSITOR A PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (2DO EGB)	18
FIGURA 6: EXPOSITOR MANTUVO LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES (2DO EGB)	18
FIGURA 7: PUNTUALIDAD AL EMPEZAR Y TERMINAR LA CONFERENCIA (2DO EGB)	19
FIGURA 8: VALORACIÓN DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS A LO LARGO DE LA CONFERENCIA (2DO EGB)	19
FIGURA 9: RESPUESTAS ADECUADAS DEL EXPOSITOR ANTE PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (2DO EGB)	20
FIGURA 10: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN PRESENCIA DE CONTENIDO CIENTIFICO REPRESENTADO A TRAVÉS DE VIDEOS (2DO EGB)	20
FIGURA 11: CONOCIMIENTO PREVIO DE EFECTOS POSITIVOS DE LA TECNOLOGÍA (2DO EGB)	21
FIGURA 12: CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS EFECTOS NEGATIVOS DE HÁBITOS O ACTITUDES CON LA TECNOLOGÍA (2DO EGB)	21
FIGURA 13: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ANTE LA METODOLOGÍA DEL EXPOSITOR (3ERO EGB)	23
FIGURA 14: MATERIAL PARA TRATAR LAS TEMÁTICAS (3RO EGB)	23
FIGURA 15: TIEMPO DE DESARROLLO DE TEMÁTICAS (3ERO EGB)	24
FIGURA 16: CLARIDAD DE LOS TEMAS TRATADOS (3ERO EGB)	25
FIGURA 17: APERTURA DEL EXPOSITOR A PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (3ERO EGB)	25
FIGURA 18: EXPOSITOR MANTUVO LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES (3ERO EGB)	26
FIGURA 19: PUNTUALIDAD AL EMPEZAR Y TERMINAR LA CONFERENCIA (3ERO EGB)	26
FIGURA 20: VALORACIÓN DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS A LO LARGO DE LA CONFERENCIA (3ERO EGB)	27
FIGURA 21: RESPUESTAS ADECUADAS DEL EXPOSITOR ANTE PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (3ERO EGB)	27
FIGURA 22: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN PRESENCIA DE CONTENIDO CIENTIFICO REPRESENTADO A TRAVÉS DE VIDEOS (3ERO EGB)	28
FIGURA 23: CONOCIMIENTO PREVIO DE EFECTOS POSITIVOS DE LA TECNOLOGÍA (3ERO EGB)	28
FIGURA 24: CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS EFECTOS NEGATIVOS DE HÁBITOS O ACTITUDES CON LA TECNOLOGÍA (3ERO EGB)	29
FIGURA 25: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ANTE LA METODOLOGÍA DEL EXPOSITOR (1ER CURSO)	30
FIGURA 26: MATERIAL PARA TRATAR LAS TEMÁTICAS (1ER CURSO)	31
FIGURA 27: TIEMPO DE DESARROLLO DE TEMÁTICAS (1ER CURSO)	31
FIGURA 28: CLARIDAD DE LOS TEMAS TRATADOS (1ER CURSO)	32
FIGURA 29: APERTURA DEL EXPOSITOR A PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (1ER CURSO)	33
FIGURA 30: EXPOSITOR MANTUVO LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES (1ER CURSO)	33
FIGURA 31: PUNTUALIDAD AL EMPEZAR Y TERMINAR LA CONFERENCIA (1ER CURSO)	34
FIGURA 32: VALORACIÓN DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS A LO LARGO DE LA CONFERENCIA (1ER CURSO)	34
FIGURA 33: RESPUESTAS ADECUADAS DEL EXPOSITOR ANTE PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (1ER CURSO)	35
FIGURA 34: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN PRESENCIA DE CONTENIDO CIENTIFICO REPRESENTADO A TRAVÉS DE VIDEOS (1ER CURSO)	35
FIGURA 35: CONOCIMIENTO PREVIO DE EFECTOS POSITIVOS DE LA TECNOLOGÍA (1ER CURSO)	36
FIGURA 36: CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS EFECTOS NEGATIVOS DE HÁBITOS O ACTITUDES CON LA TECNOLOGÍA (1ER CURSO)	36
FIGURA 37: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ANTE LA METODOLOGÍA DEL EXPOSITOR (2DO CURSO)	37
FIGURA 38: MATERIAL PARA TRATAR LAS TEMÁTICAS (2DO CURSO)	38
FIGURA 39: TIEMPO DE DESARROLLO DE TEMÁTICAS (2DO CURSO)	39
FIGURA 40: CLARIDAD DE LOS TEMAS TRATADOS (2DO CURSO)	39
FIGURA 41: APERTURA DEL EXPOSITOR A PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (2DO CURSO)	40
FIGURA 42: EXPOSITOR MANTUVO LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES (2DO CURSO)	40
FIGURA 43: PUNTUALIDAD AL EMPEZAR Y TERMINAR LA CONFERENCIA (2DO CURSO)	41
FIGURA 44: VALORACIÓN DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS A LO LARGO DE LA CONFERENCIA (2DO CURSO)	41
FIGURA 45: RESPUESTAS ADECUADAS DEL EXPOSITOR ANTE PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (2DO CURSO)	42
FIGURA 46: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN PRESENCIA DE CONTENIDO CIENTIFICO REPRESENTADO A TRAVÉS DE VIDEOS (2DO CURSO)	42
FIGURA 47: CONOCIMIENTO PREVIO DE EFECTOS POSITIVOS DE LA TECNOLOGÍA (2DO CURSO)	43
FIGURA 48: CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS EFECTOS NEGATIVOS DE HÁBITOS O ACTITUDES CON LA TECNOLOGÍA (2DO CURSO)	44

FIGURA 49: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ANTE LA METODOLOGÍA DEL EXPOSITOR (3ER CURSO)	45
FIGURA 50: MATERIAL PARA TRATAR LAS TEMÁTICAS (3ER CURSO)	46
FIGURA 51: TIEMPO DE DESARROLLO DE TEMÁTICAS (3ER CURSO)	46
FIGURA 52: CLARIDAD DE LOS TEMAS TRATADOS (3ER CURSO)	47
FIGURA 53: APERTURA DEL EXPOSITOR A PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (3ER CURSO)	47
FIGURA 54: EXPOSITOR MANTUVO LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES (3ER CURSO).....	48
FIGURA 55: PUNTUALIDAD AL EMPEZAR Y TERMINAR LA CONFERENCIA (3ER CURSO)	48
FIGURA 56: VALORACIÓN DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS A LO LARGO DE LA CONFERENCIA (3ER CURSO)	49
FIGURA 57: RESPUESTAS ADECUADAS DEL EXPOSITOR ANTE PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (3ER CURSO).....	49
FIGURA 58: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN PRESENCIA DE CONTENIDO CIENTÍFICO REPRESENTADO A TRAVÉS DE VIDEOS (3ER CURSO).....	50
FIGURA 59: CONOCIMIENTO PREVIO DE EFECTOS POSITIVOS DE LA TECNOLOGÍA (3ER CURSO)	50
FIGURA 60: CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS EFECTOS NEGATIVOS DE HÁBITOS O ACTITUDES CON LA TECNOLOGÍA (3ER CURSO)	51
FIGURA 61: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES ANTE LA METODOLOGÍA DEL EXPOSITOR (3ERO BGU)	52
FIGURA 62: MATERIAL PARA TRATAR LAS TEMÁTICAS (3ERO BGU)	53
FIGURA 63: TIEMPO DE DESARROLLO DE TEMÁTICAS (3ERO BGU)	53
FIGURA 64: CLARIDAD DE LOS TEMAS TRATADOS (3ERO BGU).....	54
FIGURA 65: APERTURA DEL EXPOSITOR A PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (3ERO BGU)	54
FIGURA 66: EXPOSITOR MANTUVO LA ATENCIÓN DE LOS ESTUDIANTES (3ERO BGU)	55
FIGURA 67: PUNTUALIDAD AL EMPEZAR Y TERMINAR LA CONFERENCIA (3ERO BGU)	55
FIGURA 68: VALORACIÓN DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS A LO LARGO DE LA CONFERENCIA (3ERO BGU)	56
FIGURA 69: RESPUESTAS ADECUADAS DEL EXPOSITOR ANTE PREGUNTAS DE LOS ESTUDIANTES (3ERO BGU).....	56
FIGURA 70: SATISFACCIÓN DE LOS ESTUDIANTES EN PRESENCIA DE CONTENIDO CIENTIFICO REPRESENTADO A TRAVÉS DE VIDEOS (3ERO BGU).....	57
FIGURA 71: CONOCIMIENTO PREVIO DE EFECTOS POSITIVOS DE LA TECNOLOGÍA (3ERO BGU)	58
FIGURA 72: CONOCIMIENTOS PREVIOS DE LOS EFECTOS NEGATIVOS DE HÁBITOS O ACTITUDES CON LA TECNOLOGÍA (3ERO BGU)	58

Agradecimientos

Agradezco a Dios por haber puesto en mi vida a una familia tan maravillosa, quienes me han apoyado en todo momento y han sido mi fuente principal de motivación. A mis amigos por apoyarme a lo largo de la carrera universitaria, a mis profesores y a la universidad por permitirme crecer personal y profesionalmente.

“No esperes que alguien te traiga flores. Planta tu propio jardín y decora tu alma.”

-Osho

Introducción

Objetivo General

Desarrollar una metodología, a través de herramientas tecnológicas, para educar a adolescentes de entre 11 y 18 años de la ciudad de Quito; acerca del correcto uso de la tecnología en la actualidad.

Objetivos Específicos

- Investigar distintas maneras de dar a conocer los beneficios y problemas sobre el uso de la tecnología.
- Investigar los orígenes de la tecnología en el Ecuador.
- Investigar distintos tipos de herramientas utilizadas para educar adecuadamente sobre el uso de la tecnología.
- Investigar acerca de los efectos psicológicos que produce el uso prolongado e incorrecto de la tecnología.
- Desarrollar la metodología, la misma que será diseñada en presentación power point, para trabajar y exponer los temas investigados.
- Proporcionar información, por medio de la aplicación de la metodología utilizando herramientas tecnológicas, sobre el uso adecuado de las redes sociales, videojuegos, aplicaciones móviles e internet.
- Reconocer por medio de la aplicación de la metodología las ventajas y desventajas del uso de la tecnología en el contexto escolar, personal y social.
- Identificar los efectos de las redes sociales, videojuegos y aplicaciones mediante el uso de la herramienta.
- Reconocer por medio de la aplicación de la metodología las diferentes redes sociales, sus usos, ventajas y desventajas.
- Generar consciencia, en la población trabajada, acerca de la importancia del correcto uso de la tecnología.

Justificación

Hoy en día, debido a la constante evolución de la tecnología, es necesario mantenernos al tanto de la misma. Nos encontramos rodeados de aparatos tecnológicos, sin embargo, muchas veces no sacamos provecho de todo lo que nos ofrecen los mismos. Uno de los factores principales de este problema es el fácil acceso a nuevas tecnologías impuestas por una moda o estereotipos dados por una sociedad en constante cambio, factores que impiden dar la importancia a educarse en herramientas tecnológicas útiles en la formación educativa y social. No se conoce con certeza cual es el uso principal que los estudiantes dan a este tipo de artefactos que permiten acceso a internet, redes sociales, videojuegos, aplicaciones, entre otras; es por esto que, el objetivo del proyecto “Let’s talk about tech”, es impartir contenido a través de una metodología psicopedagógica, utilizando herramientas tecnológicas para la correcta educación, en cuanto al uso de la tecnología, con el fin de generar consciencia, autoconocimiento y autocontrol ante los riesgos que conlleva el encontrarse expuesto a contenido no apto para su edad.

Preguntas Problema

- Ante el avance de la tecnología, ¿cómo están formándose los educandos con respecto al uso de la misma?
- ¿Reconocen los estudiantes el verdadero uso que están dando a sus dispositivos móviles?
- ¿Distinguen los estudiantes los posibles potenciales beneficios y consecuencias negativas al poseer aparatos tecnológicos?
- ¿Conocen los estudiantes los posibles riesgos que se pueden presentar al utilizar incorrectamente las redes sociales?
- ¿Entienden los estudiantes las consecuencias que trae el uso desproporcionado de consolas para videojuegos?
- ¿Comprenden los estudiantes el uso que se puede dar a los dispositivos electrónicos y aplicaciones que vienen dentro de ellos?

Descripción de la Experiencia

La implementación de la metodología se aplicó entre los meses de marzo a junio, en cuatro colegios privados ubicados al centro norte de la ciudad de Quito. Los temas impartidos fueron dirigidos a estudiantes de edades comprendidas entre 11 y 18 años de edad. La sistematización pretendía orientar a los alumnos sobre el correcto uso de la tecnología hoy en día, específicamente se impartió información acerca de los dispositivos electrónicos que permiten el acceso a internet, juegos de video, redes sociales y aplicaciones en general. Dicho esto, se informó a los estudiantes con respecto a los posibles beneficios y consecuencias que conlleva la tecnología actual. A primera vista, se obtuvieron resultados positivos, los estudiantes participaban activamente realizando preguntas sobre el contenido, surgió interés por conocer más sobre los efectos adversos que conlleva ingresar a sitios web con contenido prohibido para menores de edad, así como las consecuencias de utilizar incorrectamente las redes sociales y servicios de mensajería instantánea con sus pares.

Marco Referencial

1. Evolución de la Tecnología en el Ecuador

Durante la década de 1970 se registra en el Ecuador un periodo en donde se requiere desarrollar un plan en el cual se manipule correctamente los aspectos científicos y tecnológicos, debido que, hasta la fecha se manejaban de manera descentralizada. Dicho esto, en el año de 1973 se crea la División de Ciencia y Tecnología, y posterior a este evento, en el año de 1979 mediante un decreto supremo se originan los diferentes entes reguladores, siendo estos, la Ley del Sistema Nacional de Ciencia y Tecnología conocida a su vez como SNCT y al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología CONACYT, los cuales darán paso a la creación de proyectos tecnológicos que puedan aumentar la productividad del país. (Salazar Jaramillo, R. 2013) Debido a que el sistema agrónomo se encontraba en decadencia, el gobierno debía implementar acciones con la intención de poder aumentar la economía del país; gracias a que de momento la industria petrolera generaba un capital positivamente representativo para el estado y mediante diversas inversiones se pudo realizar la adquisición de elementos tecnológicos para promover diferentes planes y estrategias con el fin de poder incrementar la producción, es por esto que, desde el año de 1996 hasta 1999 se planteó el objetivo que,

(...) dirige a incrementar la capacidad del país para producir ciencia y tecnología de excelencia y a la puesta en marcha incipiente de instrumentos para la asimilación y generación de las mismas por parte de los sectores productivos y de la sociedad en general.

(SENACYT, p. 3, 1996)

A partir de la creación de este plan, tuvieron en cuenta diferentes sectores los cuales debían ser prioritarios para implementar dichos aspectos tecnológicos, los cuales son los siguientes: biomedicina, alimentos, recursos naturales y medio ambiente, materias primas y minerales e ingeniería y procesos industriales. A las cuales tuvieron en cuenta diferentes áreas complementarias que vendrían a ser el turismo sostenible, clima, salud y nutrición, y tecnologías apropiadas para los sectores artesanales. (SENACYT, 1996)

Sin embargo, a pesar de todos los cambios que han tenido que atravesar las organizaciones que se encargan de integrar a la tecnología en los diferentes campos de producción del país, es en el año 2008 donde se institucionaliza el Sistema Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes Ancestrales, actualmente conocido como “SENESCYT”, y el cual da como prioridad al sistema educativo en el Ecuador y a sus distintos participantes, como son: ministerios, universidades, institutos de investigación, entre otros. (Quirola, D. p.7-10, 2011)

Desde una perspectiva personalizada, a partir de los años 1980-1990 empiezan a comercializar las primeras computadoras personales (PC) y las computadoras portátiles o laptops, cuyo principal uso era almacenar, procesar y enviar información escrita y gráfica. (Kellaway, L. 2013) A mediados de 1990, es cuando Marcel Laniado funda Ecuonet, una empresa dedicada a prestar servicios de internet al público, de esta manera es como las personas podían comunicarse mediante correo electrónico. (Mite, L. 2017)

A medida que los años han avanzado, la tecnología ha evolucionado de manera exponencial, cada vez introduciendo nuevos aparatos tecnológicos, con el propósito de mejorar la calidad de vida de las personas, como menciona Osvaldo Hurtado:

En los sesenta se expandió la televisión, en los ochenta la computadora personal, en los noventa la computadora portátil, la Internet y el teléfono celular, y en la primera década del siglo XXI el teléfono inteligente. Al mismo tiempo aparecieron nuevas formas de comunicación personal, como el correo electrónico, Skype (2003), Facebook (2004), WhatsApp (2009). Estas revolucionarias tecnologías transformaron radicalmente las formas de comunicarse, informarse, aprender, investigar, capacitarse, trabajar, hacer negocios, conseguir empleo y entretenerse. (p.37, 2017)

2. Tecnología y Psicología

Dentro de la gran variedad de funciones que la tecnología ofrece en la actualidad, existen ciertas categorías que son las más utilizadas por los adolescentes; por un lado, encontramos a todas las herramientas de comunicación social, las cuales vendrían a ser

redes sociales, mensajería instantánea, correo electrónico, entre otras. Existen los medios de entretenimiento en línea, considerados como videojuegos, escuchar música o descargarla, ver televisión o películas. Y por otro lado también se puede acceder a actividades recreativas como, por ejemplo, edición y creación de fotografía y video, composición y grabación musical, redactar y crear historias, etc. Por último, existen ciertos lugares para realizar trabajo productivo tanto en el área escolar como laboral, se pueden encontrar lugares con suscripciones en comunidades científicas, deportivas, así como la posibilidad de encontrar diferentes fuentes de información, revisión de documentos y diferentes plataformas educativas. (Davies, C. 2013)

Entre tantas categorías y funciones expuestas al público adolescente, es imprescindible poder diferenciar entre el uso adecuado e inapropiado de la tecnología. Desde un primer plano, el uso de redes sociales ha sido un gran avance en cuanto al ámbito comunicativo, se ha convertido en una herramienta bastante eficaz para poder transmitir información. Incluso en el contexto de identidad social y grupal, las redes sociales han permitido dar paso a la creación de grupos, lo cual provee un sentido de pertenencia hacia la comunidad en cuestión, el moldeamiento de la personalidad a partir de conversatorios, discusiones, foros o diferentes maneras de comunicación que se mantengan dentro de estas afiliaciones son parte de la creación de la identidad, tanto grupal como personal. (Buckingham, D. 2008)

Por otro lado, dentro del ámbito educativo, las redes sociales han sido un gran apoyo para los estudiantes, por el hecho de poder comunicarse a cualquier hora y poder debatir o argumentar sobre un tema específico, temas de interés o simplemente como apoyo extra fuera de las horas de clases. Sin embargo, como mencionan Sparrow, Liu y Wegner, en un estudio realizado en el año 2011, la internet se ha convertido en una fuente de información externa, la cual se almacena colectivamente fuera de nosotros. Es por esto que varias personas tienen dificultad para recordar cierta información que fue en primer lugar, investigada en la web, por pensar que podrán encontrarla nuevamente en pocos segundos y de manera simple. (Dobrijević et al., 2015)

Por otra parte, dentro de los videojuegos también podemos encontrar algunas características positivas y negativas. Varios estudios realizados han demostrado que existen potenciales beneficios en los juegos de video. Las personas logran un mejor

desarrollo en habilidades espaciales debido al contenido visual que se muestra, se observa un progreso en habilidades de resolución de problemas, provocado por la demanda del juego, muchas veces se exige al jugador tomar decisiones apresuradas para alcanzar un objetivo, lo cual de cierta manera también mejora la atención de quien está al mando, por ende, estimulando la memoria y habilidades analíticas. Por otro lado, se ha podido observar que existe una relación entre el incremento de emociones positivas y los videojuegos, ya que al superar ciertas dificultades y adversidades que presentan, el jugador experimenta un sentimiento de superación y éxito. Y, por último, otro de los beneficios que presentan los juegos de video es en el ámbito social, gran mayoría de los juegos actuales presentan una modalidad cooperativa, donde puedes avanzar en el juego con amigos, o gente de otros lugares que se encuentren en línea, de esta manera pueden comunicarse en tiempo real y poder entablar una conversación, ya sea sobre el juego o sobre cualquier tema que salga a relucir. (Granic et al. 2014)

Sin embargo, también existen varios riesgos y efectos negativos del uso excesivo de videojuegos, esto es debido a que la gran mayoría de ellos contienen trucos y artimañas para enganchar a los jugadores, varios juegos ofrecen una gran cantidad de recompensas y premios en un principio, pero a medida que progresan, disminuye la cantidad de estímulos y florecen los castigos y penitencias, retirando a los jugadores objetos valiosos; esta es la misma táctica que se utiliza para enganchar a apostadores, debido a que un gran porcentaje de juegos en línea ofrecen objetos que no se pueden adquirir, solo a través de dinero. Las causas más frecuentes de adicción a los videojuegos es el no poder abandonar su consola o teléfono celular, desinterés en sus tareas diarias o escolares y fatiga constante debido a la cantidad de horas que permanecen jugando. (Clement & Miles., 2018)

3. Aprendizaje y Tecnología

En cuanto al aprendizaje en la actualidad se podría decir que se han generado varias interrogantes sobre cómo combinar nuevas metodologías o estrategias de aprendizaje de la mano de la nueva tecnología, dejar de lado las corrientes tradicionales y dar paso a Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC'S), las cuales son consideradas herramientas para mejorar la productividad en cuanto al ámbito escolar, laboral, entre otras. (Martínez et al., 2014) Es importante reconocer que las nuevas generaciones han crecido rodeadas de aparatos tecnológicos, y como menciona el doctor Gary Small, es importante reconocer que la tecnología está cambiando nuestras vidas, así

como nuestros cerebros, siendo este el caso, el cerebro de los más pequeños, el cual es mucho más sensible y es el más expuesto a estos dispositivos. (Lin, J. 2008)

Por lo tanto, debemos distinguir entre las nuevas y viejas generaciones, o como Mark Prensky los ha denominado, los nativos digitales quienes hablan el idioma de la tecnología, es decir, han nacido rodeados de tecnología y controlan sin problemas los dispositivos móviles, consolas de videojuegos, computadoras y el manejo de la web en general. Por otro lado, encontramos a los inmigrantes digitales, quienes en algún punto de su vida han optado por utilizar ciertos aparatos y hacerlos parte de su vida diaria debido a su eficiencia, sin embargo, no logran manejarlo al cien por ciento. (2001)

Es por esto que se debe adaptar las nuevas tecnologías a la educación en la actualidad, poder anclar estrategias de aprendizaje antiguas con diferentes actividades modernas para así poder atraer la atención de los estudiantes, mantener un enfoque tecnológico para poder impartir el contenido que va a ayudarlos a mejorar académicamente.

En este nuevo escenario el profesor debe modificar su rol en el proceso de aprendizaje, convirtiéndose en el organizador de la interacción entre los alumnos y los objetos de conocimiento, en el generador de interrogantes, estimulando permanentemente a los alumnos en la iniciativa y en el aprendizaje activo con creación, comunicación y participación. Debe guiar los procesos de búsqueda, análisis, selección, interpretación, síntesis y difusión de la información. (García et al., p.5, 2007)

4. Educación de la Tecnología

De acuerdo a un estudio realizado recientemente, un aproximado de 60% de adolescentes, de edades entre 13 y 17 años mencionan que permanecen en línea alrededor de 9 horas diarias, lo cual lo ven como un problema. (Anderson, J. 2018)

Dado que en la actualidad existen una innumerable cantidad de elementos y usos que nos ofrece la tecnología, y la compleja diferencia entre los nativos e inmigrantes digitales, es un gran problema poder comprender de qué manera utilizan sus dispositivos

cada uno de ellos. Los que han nacido rodeados de aparatos tecnológicos prefieren comunicarse a través de mensajes de texto que llamadas telefónicas, resuelven problemas intuitivamente no realizan ningún tipo de reflexión, optan por recibir información rápidamente y de diferentes fuentes, realizan diferentes actividades al mismo tiempo y prefieren gratificación instantánea no valoran el tiempo de espera o el esfuerzo realizado. Por otro lado, los inmigrantes digitales prefieren hablar en persona, les agrada la idea de recibir información de manera pausada, lógica y secuencial, logran ver y apreciar el esfuerzo en una actividad realizada. A causa de estas diferencias es que los padres de familia al ver que sus hijos se encuentran realizando tareas en sus ordenadores, consideran que están realizando su trabajo, sin embargo, logran hacer otras actividades al mismo tiempo, mientras realizan deberes, envían mensajes de texto, actualizan fotos y videos, diferentes ventanas en internet se encuentran abiertas con diferente contenido, escuchan música, entre otras. Son estas razones las cuales es complicado poder controlar la actividad de los adolescentes, sin poder conocer el verdadero uso que dan a sus dispositivos. (Zur, O. 2011)

De tal manera como existen efectos negativos por el uso incorrecto de la tecnología, los adolescentes en la actualidad empiezan a utilizar diferentes tipos de aplicaciones, video juegos, por lo que deciden buscar sobre cómo ganar en el juego de manera más rápida, lo cual envía a sitios web con publicidad engañosa, las cuales llevan a sitios pornográficos o violentos, entre otros, por otro lado empiezan a comunicarse en diferentes plataformas o redes sociales, por lo que varios sufren de cyberbullying o recibir mensajes indeseados, llamados sexting, los cuales reciben o envían mensajes con fotos o videos de si mismos sin vestimenta. Son estas las pocas razones las cuales los padres deberían investigar más sobre los temas de actualidad y tratar de mejorar su comunicación con sus hijos, tratar de explorar diferentes juegos juntos, descubrir nuevas páginas web y explicar su verdadero uso y también inmiscuirse en sus intereses y hobbies para poder realizar diferentes actividades que no involucren el uso de aparatos tecnológicos. (WiredSafety. 2016)

Metodología y Estrategias Utilizadas

El punto de partida para poder desarrollar la metodología surge de la incógnita sobre ¿cuál es el uso que los adolescentes otorgan a la tecnología y los dispositivos electrónicos en la actualidad? La constante preocupación del bombardeo tecnológico hacia el público joven, los beneficios y consecuencias que conduce el empleo desmesurado de estos instrumentos que permiten el acceso a internet y el servicio que nos ofrecen sus diversas aplicaciones.

A partir de las preguntas problema planteadas previamente, se procedió a delimitar la población, la cual serían adolescentes de cuatro colegios privados de la ciudad de Quito, ubicados al centro norte, cuyas edades comprenden alrededor de 11 a 18 años. Se sugirió realizar una exposición de la ayuda de material visual, por lo que se decidió crear una presentación en Power Point, esto para poder exhibir el contenido de mejor manera. Posteriormente se delimitaron los temas a exponer, los cuales vendrían a ser: redes sociales, internet y aplicaciones, videojuegos y autocontrol; considerando que serían los más pertinentes para interés del público.

Para un mejor entendimiento de los temas a ser expuestos, se investigó la historia de la tecnología en el Ecuador, como ha sido su evolución y cuál ha sido el impacto dentro de la sociedad al ir adquiriendo dispositivos electrónicos los cuales son designados para facilitar las actividades diarias de todos los que la utilizan. También se indagó en la relación que existe entre la tecnología y la psicología, lo provechoso que puede ser al utilizar de manera adecuada los aparatos tecnológicos y por otro lado los efectos adversos que estos mismos ocasionan, asimismo cuales son los posibles cambios en cuanto a la conducta, comportamiento, aspecto físico y psicológico de quien se encuentra expuesto diariamente a la tecnología como tal. Por último, se realizó una corta investigación acerca de cómo se aplica la tecnología en la educación, y cuáles son las mejores maneras de sacar provecho de la misma; y como, a su vez, poder educar a los adolescentes a que desarrollen

habilidades de autocontrol para que puedan disfrutar sana y conscientemente de dichas herramientas tecnológicas.

Al finalizar con la investigación de los temas propuestos previamente, se determinó crear la metodología de la mano de herramientas tecnológicas a manera de exposición visual, utilizando el programa Power Point, la cual comprendería de varias imágenes llamativas y términos conocidos y concretos para el público y relacionadas con el tema directamente para su mejor comprensión. Se planificaron varias actividades dentro de cada tema para mantener la atención de los estudiantes, las cuales demandaban de su participación y con el fin de conocer cuánto conocen sobre el tema en cuestión. Para completar la presentación, se decidió crear un video-collage sobre la evolución de la tecnología y los temas comprendidos, es decir, videojuegos, dispositivos electrónicos y teléfonos celulares, añadiendo música de fondo y editándola de tal manera que se relacione directamente con el título del proyecto y con el objetivo principal de capturar la atención de los estudiantes. Al verificar el contenido y las temáticas con el tutor del proyecto, se procedió a realizar los arreglos necesarios con los distintos colegios para fijar fechas y poder acudir a ejecutar la planificación propuesta con la metodología creada, asimismo, se creó una encuesta para ser aplicada al final de cada grupo de estudiantes.

En cuanto al (Colegio 1), realizada el 11 de abril de 2019, a petición de las autoridades superiores, se procedió a impartir las primeras charlas a estudiantes de edades comprendidas entre seis a nueve años, cursando segundo y tercero de educación básica. Debido a la que la edad no correspondía al objetivo planteado en primer lugar, se adecuaron los temas para su fácil comprensión. Sin embargo, los alumnos lograron captar la esencia de la exposición sin problemas. Los dos grupos, comprendidos de entre 20 a 25 estudiantes cada uno, conocían en su mayoría, cuales son los usos principales de los dispositivos electrónicos conocidos como teléfonos celulares, consolas de videojuegos y computadoras. Las temáticas tratadas en estos grupos fueron distintas, vagamente el uso primario de las redes sociales, cuya respuesta de un porcentaje alto de los participantes comentaban que no utilizaban, debido a que era necesario tener un mínimo de edad para poder crear una cuenta, y por otro lado que sus padres no permitían el uso de las mismas. Por otra parte, los dos grupos, tanto el de seis a siete años y el otro de ocho a nueve reaccionaron de la misma manera ante el tema que trataba de videojuegos, el tiempo que daban a la utilización de estos dispositivos constaba alrededor de un tiempo aproximado de

entre 20 minutos a una hora como máximo, debido al control que los padres los autorizaban, sin embargo, en su gran mayoría, los dos grupos respondieron que desconocían o hacían caso omiso sobre las etiquetas que llevaban en las portadas de los videojuegos, como la restricción de edad, la violencia de tipo físico, contenido sexual y sangriento, entre otros. Ante la respuesta de los estudiantes, se procedió a realizar la siguiente pregunta, “¿Creen ustedes ser lo suficientemente maduros como para jugar cualquiera de estos videojuegos con contenido inapropiado para su edad?”, la contestación de ellos fue inmediata y lo confirmaron. Se procedió a mostrar un video animado acerca de la adicción a los videojuegos, el significado de las etiquetas que contienen los juegos de video, y algunos problemas que podría traer el uso desmedido de los mismos. Por último, se trabajó el aspecto de autocontrol con los alumnos, como poder adquirir estas habilidades para que puedan utilizar artefactos electrónicos de la mejor manera. Al finalizar la presentación, regresamos a la pregunta acerca de la madurez, la respuesta de los estudiantes cambió drásticamente, al observar su comportamiento pensativo y al responder que no deberían jugar nada que no sea acorde a su edad, se puede suponer que se cumplió el objetivo de generar consciencia sobre el uso adecuado de la tecnología en los dos grupos.

El siguiente grupo de estudiantes de edades integradas entre 11 a 13 años, cursando primer año de educación superior, que a su vez fueron de 20 a 25 participantes se ajustaron a los requerimientos y objetivos primordiales. El primer tema que se expuso fueron las redes sociales, al menos la mitad de los estudiantes conocían varias de ellas, y el mismo número comentaba que utilizaba una o dos para poder comunicarse con sus pares o para leer noticias interesantes. Por otro lado, la otra mitad mencionaba que no tenían interés por crear una cuenta en alguna de las plataformas existentes. Sin embargo, casi todos los estudiantes comentaban que utilizaban la aplicación de mensajería instantánea “WhatsApp” para conversar con sus pares, y mencionaban que también la usaban para comunicarse con sus padres en caso de requerir ayuda al finalizar la jornada escolar, o cuando visitan a sus amigos fuera de su propio hogar. El punto más importante que se pudo topa sobre el uso de mensajería instantánea fue el aspecto del llamado “sexting” cuyo término hace referencia al envío de imágenes o videos de carácter sexual por medio de cualquier plataforma virtual. (Mercado, C. 2016) El cual varios de los estudiantes conocían de que trataba, sin embargo, no conocían los posibles peligros que puede ocasionar el envío de este tipo de contenido. En segundo lugar, se dio a cabo el tema de los

juegos de video, al igual que al primer grupo, se realizó la pregunta sobre la madurez, a la cual respondieron todos que sí eran lo suficientemente maduros para eso, incluso mencionaban que sus padres eran los que adquirirían los videojuegos para ellos y que conocían el contenido de los mismos. Se logró exponer el mismo contenido que al grupo anterior, las etiquetas de los juegos, los riesgos y problemas, entre otras cosas. Uno de los temas que salió a flote en este grupo, al mencionar el uso, beneficios y peligros del acceso a la internet y surfear en la web, fueron las páginas con contenido prohibido para menores de edad y páginas pornográficas. Se pudo exponer cuales son las consecuencias de entrar a estos sitios persistentemente, los efectos que provocan tanto psicológicos como físicos, problemas de seguridad, entre otros. Por último, el tema del autocontrol, se pudo desarrollar de la misma manera que el grupo anterior, posibles formas para desarrollar estas habilidades y poder reflexionar sobre el uso incorrecto de sus dispositivos. Al finalizar la exposición, se pudo realizar la misma pregunta, para lo que respondieron en su gran mayoría que no se encontraban aptos o maduros como para jugar cualquier tipo de videojuego, y por otra parte realizaron algunas preguntas sobre el tema de “sexting” y contenido pornográfico, específicamente aclarar dudas sobre los posibles efectos que podría ocasionar el uso incorrecto de los mismos.

El siguiente grupo del (Colegio 2), fecha realizada el 15 de abril de 2019, fueron estudiantes cuyas edades rodeaban los 12 a 14 años de edad, cursando segundo año de educación superior, y constaban de entre 18 a 22 participantes. Cabe destacar que este grupo fue uno de los que más problemáticos en cuanto a su comportamiento, se encontraban inquietos y conversaban con sus pares a cada momento. Sin embargo, uno de los puntos que se toparon y pudo llamar su atención fue el tema de los riesgos que conduce el enviar o recibir contenido sexual vía internet. Ya que entraba en el área de redes sociales; el punto clave para obtener el enfoque total de la mayoría fue explicar sobre la cadena de peligros que ocurren al realizar este tipo de actos, se tomó como ejemplo un caso hipotético que muchas veces suele suceder, consistía en reenviar una foto de algún compañero o compañera, el cual por razones aparentes terminó en las manos equivocadas; la primera persona que envió esa fotografía fue atacada por sus compañeros, lo cual provocó que sufra de una depresión grave y acabe con su vida social e incluso personal. Al concluir con el ejemplo varios de los estudiantes mostraron conductas reflexivas en sus rostros. Pasando al tema de videojuegos, los alumnos aparentemente conocían sobre los diferentes géneros existentes dentro del mercado y su contenido, sin embargo, carecían de

entendimiento acerca de los problemas físicos e incluso psicológicos que el uso prolongado y desmedido puede provocar en ellos. Por otro lado, y pasando al siguiente tema, entramos directamente al uso de las diferentes aplicaciones que existen para teléfonos celulares y entrar a diferentes sitios web, con este grupo en particular se pudo explorar el tema de la huella digital, que hace referencia a los registros y datos que dejamos sobre nosotros mismos al surfear en la web o visitar distintas páginas de internet. (Cano, L. 2014) Otro de los temas que se pudo adentrar es el ingreso a sitios web con contenido prohibido y las posibles consecuencias que traen las visitas excesivas y sin recato hacia las mismas, de la mano de la huella digital, se pudo establecer una relación entre las dos, mientras más veces logren ingresar, más contenido sexual a manera de publicidad podrá aparecer en otros lugares que visiten, es por esta razón que varios estudiantes parecían preocupados o perplejos ante dicha afirmación. Por último, se logró hacer énfasis en el autocontrol y cuáles son las diferentes formas de poder actuar correctamente ante la aparición repentina de publicidad engañosa al momento que visiten paginas o sitios web, también se discutieron maneras para poder desarrollar habilidades de dominio propio y soluciones temporales para manejar correctamente la situación.

El próximo grupo del (Colegio 3), fecha realizada el 16 de abril de 2019, constaba de estudiantes de edades comprendidas entre 14 a 16 años, cursando tercer año de educación superior y conformados de entre 20 a 25 participantes. Las temáticas tratadas con este grupo fueron bastante claras y concisas, sin embargo, resaltó en el área de redes sociales, el “sexting” ya explicado previamente, varios estudiantes comentaron entre dientes que habían experimentado este tipo de situación, sentían vergüenza y no lograban expresar con claridad lo que habían sentido dicho momento. Por otra parte, en el tema de videojuegos, los alumnos comentaron de igual manera que se sentían lo suficientemente maduros como para manejar cualquier tipo de contenido en un juego de video, no obstante, se exhibieron las consecuencias que puede traer el uso incorrecto de los mismos, al igual que los demás grupos, reaccionaron de la misma manera, reflexivos y pensativos, y su respuesta al finalizar los temas cambió, así como en los otros grupos. En cuanto al tema de internet, aplicaciones en general y sitios web, se toparon temas como la huella digital, sitios con contenido prohibido, pero en este caso surgió el tema de varios lugares virtuales que poseen contenidos los cuales solo se puede acceder a través de softwares únicos. Por último, el tema del autocontrol se desarrolló de manera adecuada, comprendieron que existen riesgos, así como beneficios del uso de la tecnología como tal. Por otra parte,

aprovechando el tiempo extra que los estudiantes tuvieron, empezaron a realizar un sin fin de preguntas, específicamente sobre el contenido prohibido que se podría encontrar en estos sitios web, y posibles riesgos tanto físicos como psicológicos acerca de visitar páginas pornográficas, los alumnos se mostraban sorprendidos y perplejos sobre las respuestas que obtenían, incluso varios de ellos mostraban disgusto. A pesar de ello, fue uno de los grupos que más participó, inclusive varios de ellos comentaron con mayor apertura sus experiencias con el “sexting”, para lo cual tuvimos momento para reflexionar del mismo.

Por último, el (Colegio 4), fecha realizada el 16 de mayo de 2019, un grupo de estudiantes de entre 18 a 22 participantes, cuyas edades rodeaban los 16 a 18 años, cursando tercer nivel de bachillerato. Los temas abarcados con este grupo se dieron sin ningún problema. En cuanto al tema de las redes sociales, la mayoría de estudiantes reconocían casi todas las aplicaciones y su uso principal siendo este el poder comunicar a través de imágenes o videos algún tipo de mensaje. Sin embargo, con este grupo específico se pudo examinar y reflexionar sobre qué clase de contenido es el que están contemplando diariamente, y si eso afecta directamente en su manera de pensar sobre el mundo. En cuanto al tema de los videojuegos, la mayoría de los estudiantes mencionaban casi no utilizar ningún dispositivo relacionado a este tipo de entretenimiento, por lo que solo se mencionó brevemente los beneficios y riesgos potenciales de los mismos. Por otro lado, se pudo revisar cuales son los sitios web más visitados globalmente y cuál es su punto de vista sobre lo expuesto. Al recibir respuesta de los alumnos, se pudo explicar el tema de la huella digital previamente mencionada, y como esto influye en el contador de visitas que posee cada sitio web. Finalmente, se describieron maneras de mantener control sobre uno mismo ante situaciones peculiares que se presenten. Lastimosamente con este grupo no se logró realizar las preguntas finales ya que el tiempo había terminado, sin embargo, se pudo observar que mantuvieron su atención durante toda la presentación y se mostraban intrigados e incluso sorprendidos sobre los hechos, beneficios y consecuencias que ocurre al utilizar de manera incorrecta la tecnología.

Interpretación y Conclusiones

Como eje fundamental, para el desarrollo de la metodología, se puede partir desde las preguntas problemas; las cuales fueron de suma importancia para poder dar paso a la creación de la misma. De la mano de los objetivos, se pudo fijar diferentes temáticas a ser expuestas; con el fin de poder generar conciencia sobre el uso correcto de la tecnología en la población aplicada. Al establecer diversos temas, los cuales fueron considerados como los más apropiados para presentar a los estudiantes de los distintos colegios, se indagó a profundidad en cada uno de ellos; con el propósito de impartir y compartir un contenido actualizado y verídico, además de poder aclarar cualquier tipo de duda que pudiese surgir al momento de la exposición.

De acuerdo a la planificación realizada, se procedió a aplicar la metodología en las cuatro instituciones educativas de la ciudad de Quito, con los diferentes grupos de estudiantes. Se pudo apreciar un gran interés por parte de ellos, debido a su participación y teniendo en cuenta las preguntas que realizaban a medida que avanzaba el proceso. A través de la metodología utilizando herramientas digitales, se proporcionó información y el reconocimiento de las ventajas y desventajas que conlleva el uso de la tecnología en distintos ámbitos, ya sea escolar, personal, familiar y social, con el fin de que los estudiantes puedan reflexionar sobre el tiempo que dan a sus dispositivos electrónicos y por otro lado a las personas más allegadas a ellos. Poder distinguir el verdadero uso y contenido de las diferentes aplicaciones móviles, las distintas redes sociales y videojuegos. Por último, poder meditar acerca del autocontrol y los peligros que conlleva el uso incorrecto de la tecnología, poder generar estrategias de dominio sobre uno mismo y establecer horarios de uso para ciertos aparatos tecnológicos.

Por último, se pudo efectuar una revisión de las encuestas aplicadas a los estudiantes, con el fin de poder conocer más sobre sus opiniones con respecto a la exposición y por otro lado descubrir que temas son de su interés para tener en cuenta y posiblemente efectuar otro tipo de proceso similar.

En cuanto a la verificación de las encuestas efectuadas por los participantes de los distintos colegios, se puede observar que:

- En primer lugar, la metodología aplicada a través de herramientas tecnológicas, fue considerada sumamente satisfactoria por parte de los estudiantes; mencionan haber adquirido nuevos conocimientos gracias a la misma.
- Por otro lado, comentan que sería adecuado recibir más charlas con los mismos temas previamente mencionados, a mayor profundidad.
- Adicionalmente, los participantes mencionan que sería apropiado recibir diferentes temáticas, por ejemplo: sexualidad, hobbies, videojuegos, contenido de series de televisión, problemas de la vida, comida y peligros de la deep y dark web. Estos temas son de su interés debido a la edad y por la que están atravesando.
- Los grupos de menor edad tienden a interesarse más por contenidos tecnológicos, debido a su constante curiosidad y exposición a los mismos. Por otro lado, los alumnos de mayor edad, tienen intereses de otra índole, ya sean estos, problemas familiares, hobbies, dificultades en la vida y superación personal, por lo que se puede inferir que tienen una preocupación persistente ante las adversidades que se presentan a medida que llegan a la adultez.
- Por último, se puede apreciar que, gracias a las respuestas de los estudiantes, y tanto su participación, la aplicación de la metodología generó resultados provechosos, tanto para ellos como para uno mismo, con el fin de poder conocer más sobre el uso que están dando a sus dispositivos electrónicos y de cierta manera poder generar conciencia y utilizarlos de manera saludable y responsable.

Anexos

Encuestas

Colegio: #1

Curso: 2do EGB

Estudiantes: 25

1. ¿Te gustó cómo dictó la conferencia el expositor?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	2	8%
3	Mucho	23	92%
	Total	25	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 1: Satisfacción de los estudiantes ante la metodología del expositor (2do EGB)

2. ¿Qué te pareció el material que usamos para tratar los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	5	20%

3	Mucho	20	80%
Total		25	100%

Fuente: Encuesta directa

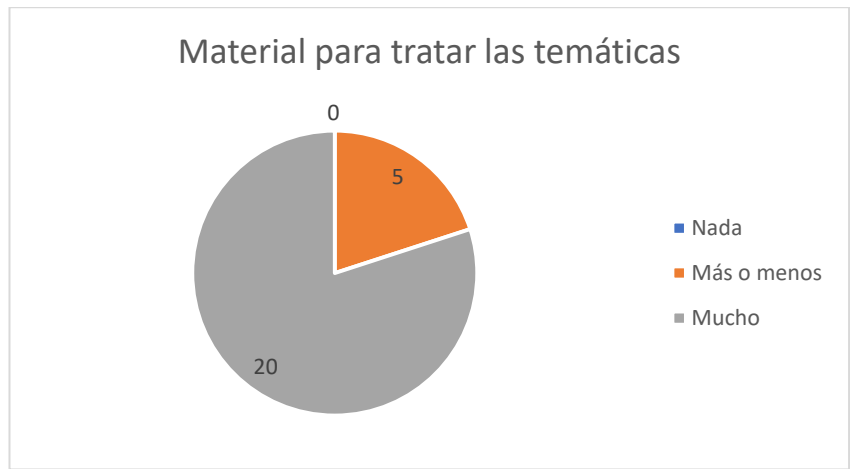


Figura 2: Material para tratar las temáticas (2do EGB)

3. ¿El tiempo en el que el expositor desarrolló cada tema fue suficiente para transmitirlo al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	2	8%
2	Más o menos	5	20%
3	Mucho	18	72%
Total		25	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 3: Tiempo de desarrollo de temáticas (2do EGB)

4. ¿El expositor dejó claro la relación entre todos los temas tratados?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	4%
3	Mucho	24	96%
	Total	25	100%

Fuente: Encuesta directa

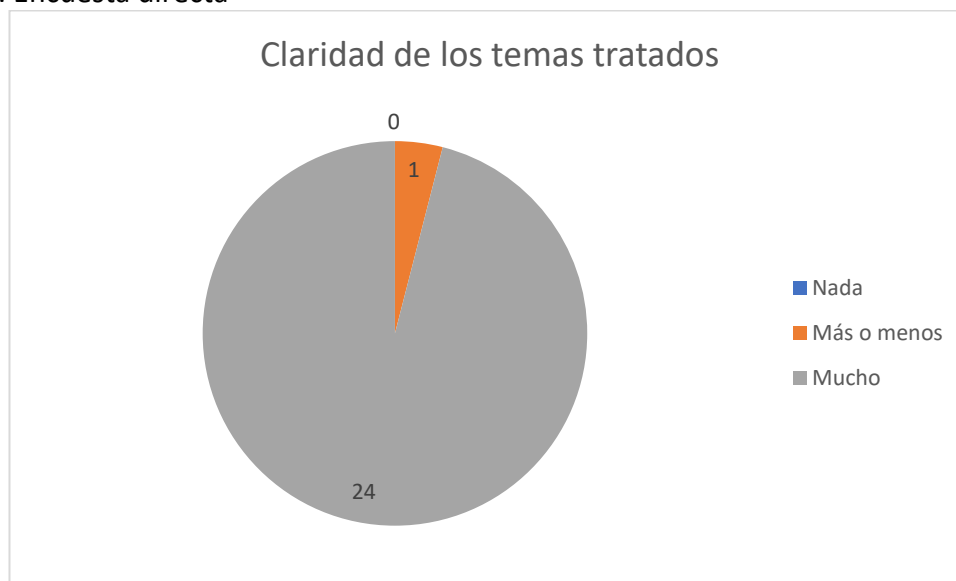


Figura 4: Claridad de los temas tratados (2do EGB)

5. ¿El expositor estuvo abierto a preguntas al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	2	8%
3	Mucho	23	92%
	Total	25	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 5: Apertura del expositor a preguntas de los estudiantes (2do EGB)

6. ¿El expositor mantuvo la atención al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	4%
3	Mucho	24	96%
	Total	25	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 6: Expositor mantuvo la atención de los estudiantes (2do EGB)

7. ¿La conferencia empezó y terminó puntualmente?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	2	8%
2	Más o menos	7	28%
3	Mucho	16	64%

	Total	25	100%
--	--------------	-----------	-------------

Fuente: Encuesta directa

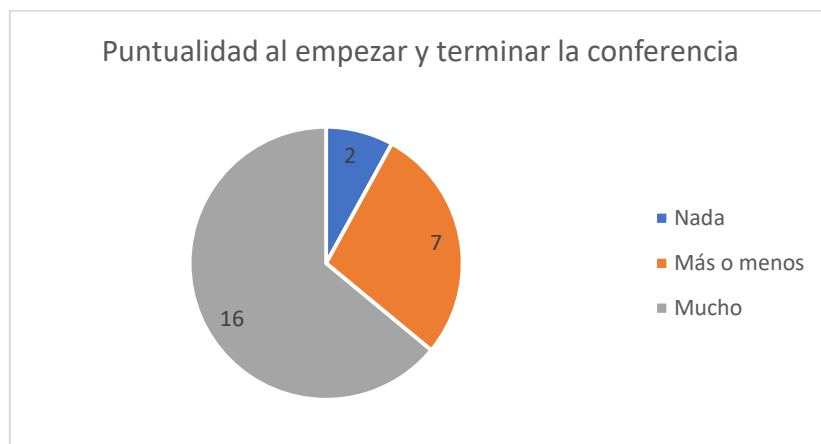


Figura 7: Puntualidad al empezar y terminar la conferencia (2do EGB)

8. ¿Consideras que has aprendido en este tiempo de conferencia?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	4%
3	Mucho	24	96%
	Total	25	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 8: Valoración de conocimientos adquiridos a lo largo de la conferencia (2do EGB)

9. ¿El expositor contestó apropiadamente las preguntas que se le formularon?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	4%

3	Mucho	24	96%
Total		25	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 9: Respuestas adecuadas del expositor ante preguntas de los estudiantes (2do EGB)

10. ¿Te gustó que existan videos con contenido científico, explicando los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	4%
2	Más o menos	6	24%
3	Mucho	18	72%
Total		25	100%

Fuente: Encuesta directa

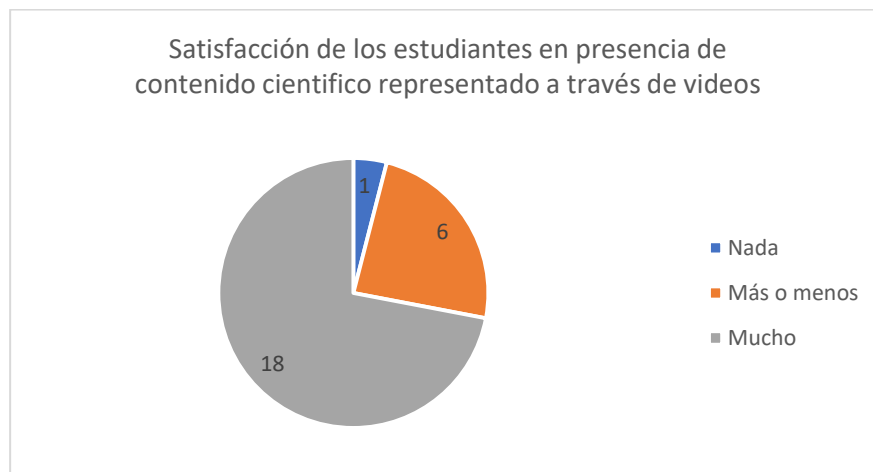


Figura 10: Satisfacción de los estudiantes en presencia de contenido científico representado a través de videos (2do EGB)

11. Antes de la charla, ¿Sabías los efectos positivos de la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
--	---------------------------	------------	---

1	Nada	1	4%
2	Más o menos	9	36%
3	Mucho	15	56%
Total		25	100%

Fuente: Encuesta directa

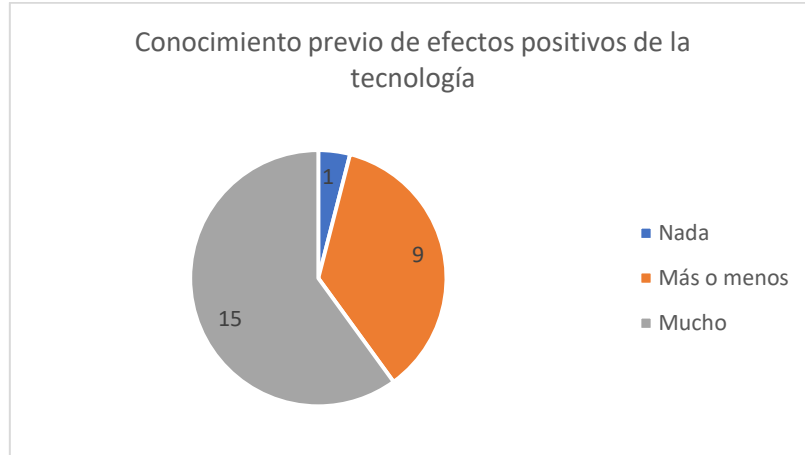


Figura 11: Conocimiento previo de efectos positivos de la tecnología (2do EGB)

12. ¿Estabas consciente de los efectos negativos de ciertos hábitos o actitudes con la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	4	16%
2	Más o menos	10	40%
3	Mucho	11	44%
Total		25	100%

Fuente: Encuesta directa

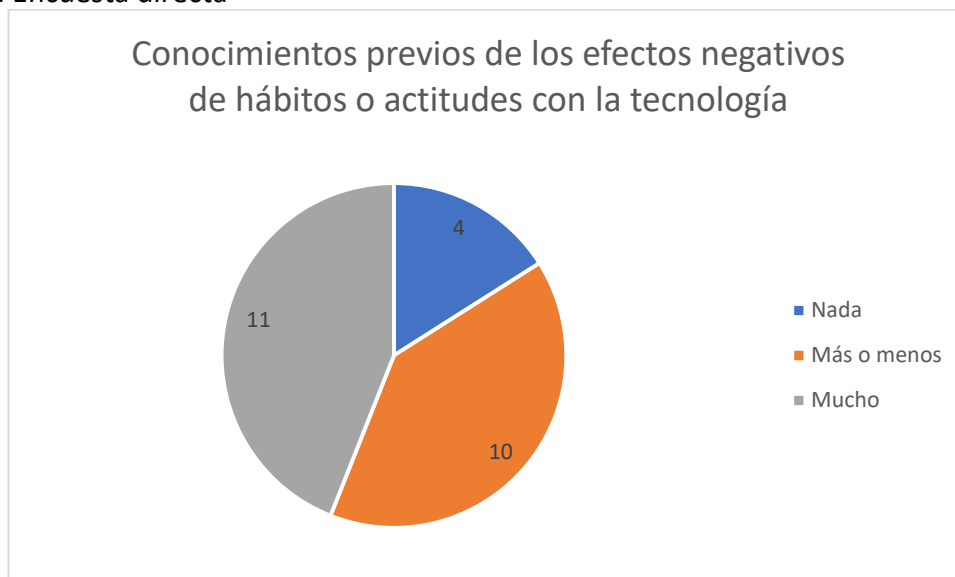


Figura 12: Conocimientos previos de los efectos negativos de hábitos o actitudes con la tecnología (2do EGB)

Por favor escribe un comentario o testimonio personal en relación con esta conferencia.

La presentación estuvo muy buena

La presentación estuvo muy bien, pero nos faltó un tema

Estuvo muy bien, me encantó todo, aprendí mucho y sobre todo me gustó el video de los secuestradores

Estuvo muy buena la presentación

Lo entendí muy bien

Estuvo muy bien

Me pareció una charla muy chevere y aprendí mucho

Es muy bueno

Me gustó mucho

Les hicieron quedar pálidos a los del fortnite

Colegio: #1 (grupo 2)

Curso: 3ero EGB

Estudiantes: 24

1. ¿Te gustó cómo dio la conferencia el expositor?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	7	29%
3	Mucho	18	75%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 13: Satisfacción de los estudiantes ante la metodología del expositor (3ero EGB)

2. ¿Qué te pareció el material que usamos para tratar los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	11	46%
3	Mucho	13	54%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 14: Material para tratar las temáticas (3ro EGB)

3. ¿El tiempo en el que el expositor desarrolló cada tema fue suficiente para transmitirlo al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	7	29%
3	Mucho	17	71%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa

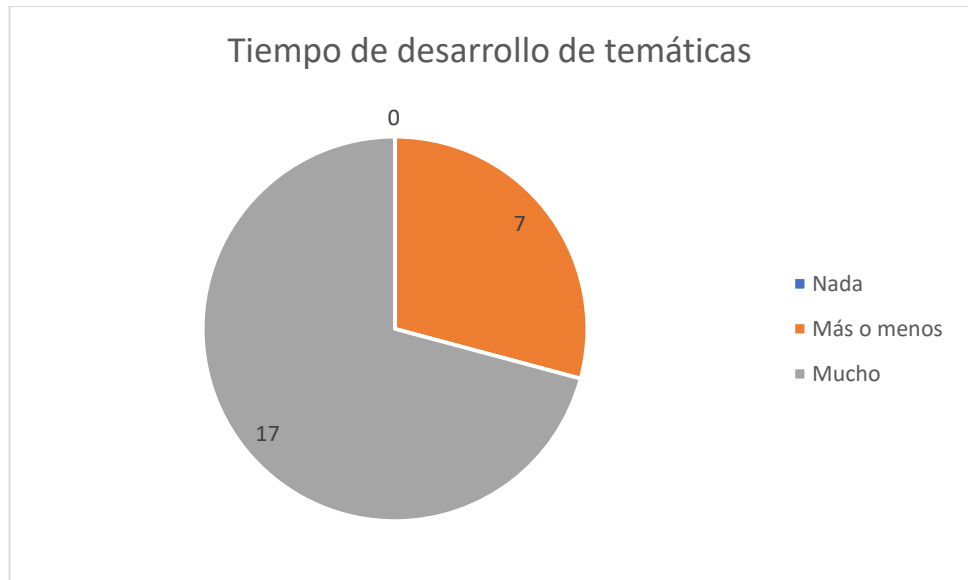


Figura 15: Tiempo de desarrollo de temáticas (3ero EGB)

4. ¿El expositor dejó claro la relación entre todos los temas tratados?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	6	25%
3	Mucho	18	75%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 16: Claridad de los temas tratados (3ero EGB)

5. ¿El expositor estuvo abierto a preguntas al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	4	17%
3	Mucho	20	83%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 17: Apertura del expositor a preguntas de los estudiantes (3ero EGB)

6. ¿El expositor mantuvo la atención al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	3	13%
3	Mucho	21	88%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 18: Expositor mantuvo la atención de los estudiantes (3ero EGB)

7. ¿La conferencia empezó y terminó puntualmente?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	3	13%
2	Más o menos	11	46%
3	Mucho	10	42%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa

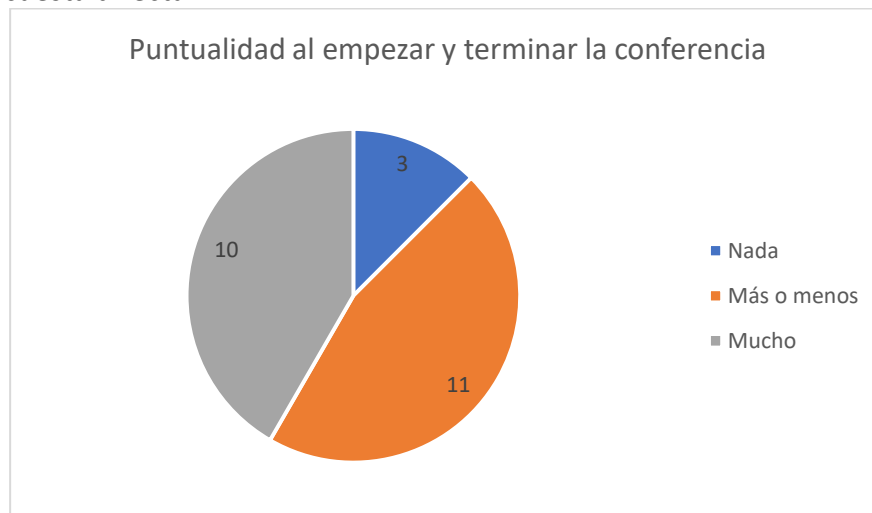


Figura 19: Puntualidad al empezar y terminar la conferencia (3ero EGB)

8. ¿Consideras que has aprendido en este tiempo de conferencia?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	8	33%
3	Mucho	16	67%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 20: Valoración de conocimientos adquiridos a lo largo de la conferencia (3ero EGB)

9. ¿El expositor contestó apropiadamente las preguntas que se le formularon?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	4	17%
3	Mucho	20	83%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa

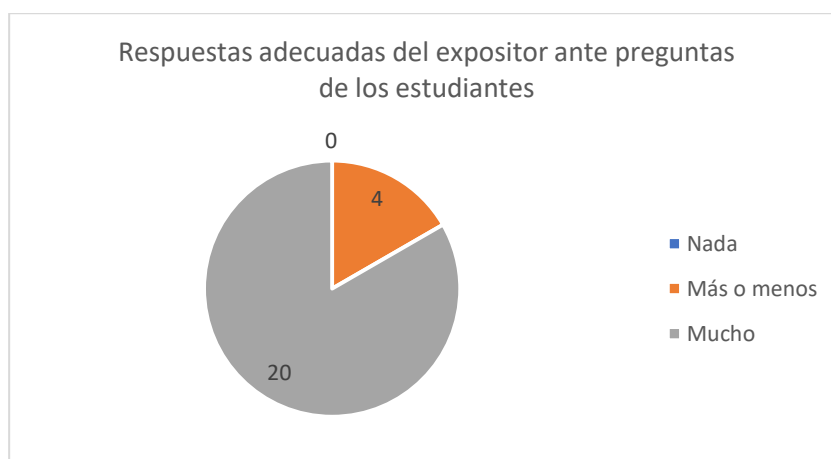


Figura 21: Respuestas adecuadas del expositor ante preguntas de los estudiantes (3ero EGB)

10. ¿Te gustó que existan videos con contenido científico, explicando los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	15	63%
3	Mucho	9	38%

	Total	24	100%
--	--------------	-----------	-------------

Fuente: Encuesta directa

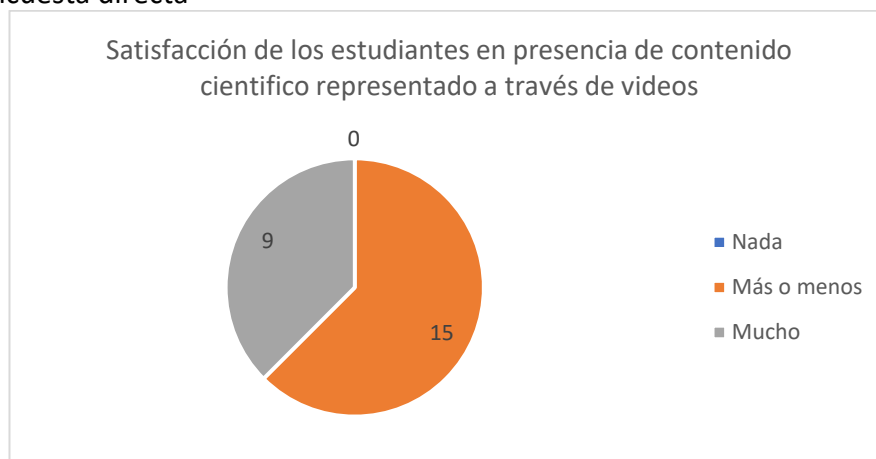


Figura 22: Satisfacción de los estudiantes en presencia de contenido científico representado a través de videos (3ero EGB)

11. Antes de la charla, ¿Sabías los efectos positivos de la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	8	33%
3	Mucho	16	67%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa

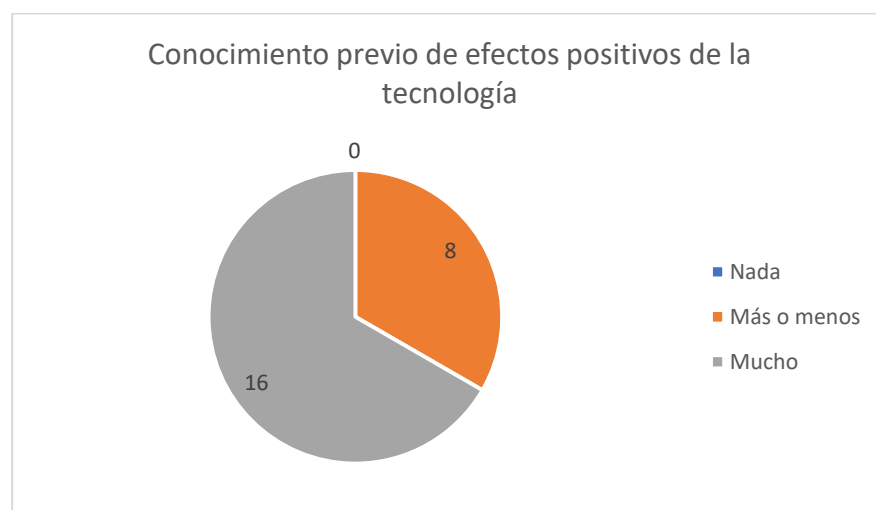


Figura 23: Conocimiento previo de efectos positivos de la tecnología (3ero EGB)

12. ¿Estabas consciente de los efectos negativos de ciertos hábitos o actitudes con la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
--	---------------------------	------------	---

1	Nada	1	4%
2	Más o menos	10	42%
3	Mucho	13	54%
Total		24	100%

Fuente: Encuesta directa

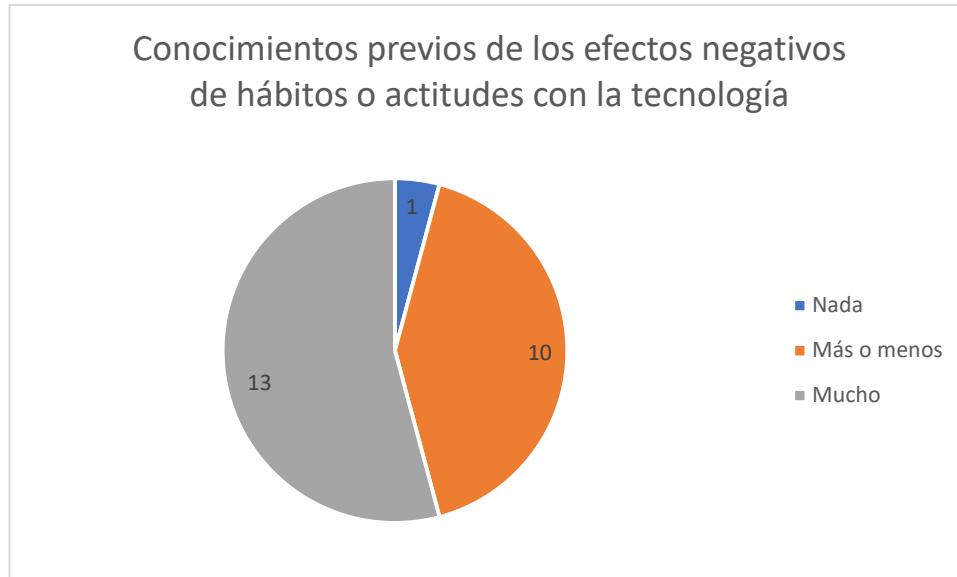


Figura 24: Conocimientos previos de los efectos negativos de hábitos o actitudes con la tecnología (3ero EGB)

Por favor escribe un comentario o testimonio personal en relación con esta conferencia.

Me gustaría que den una conferencia sobre comida

Me gustó mucho la charla., muy apropiado y se nota que es experto en el tema

Para un proximo tema me gustaría que hablen de la deep web, el control del porno y webs oscuras

Estuvo muy bien

Espero que se repita otra vez

Colegio: #1 (grupo 3)

Curso: 1ero Educación Superior

Estudiantes: 24

1. ¿Te gustó cómo dio la conferencia el expositor?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	5	21%
3	Mucho	19	79%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 25: Satisfacción de los estudiantes ante la metodología del expositor (1er curso)

2. ¿Qué te pareció el material que usamos para tratar los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	5	21%
3	Mucho	19	79%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 26: Material para tratar las temáticas (1er curso)

3. ¿El tiempo en el que el expositor desarrolló cada tema fue suficiente para transmitirlo al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	8	33%
3	Mucho	16	67%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa

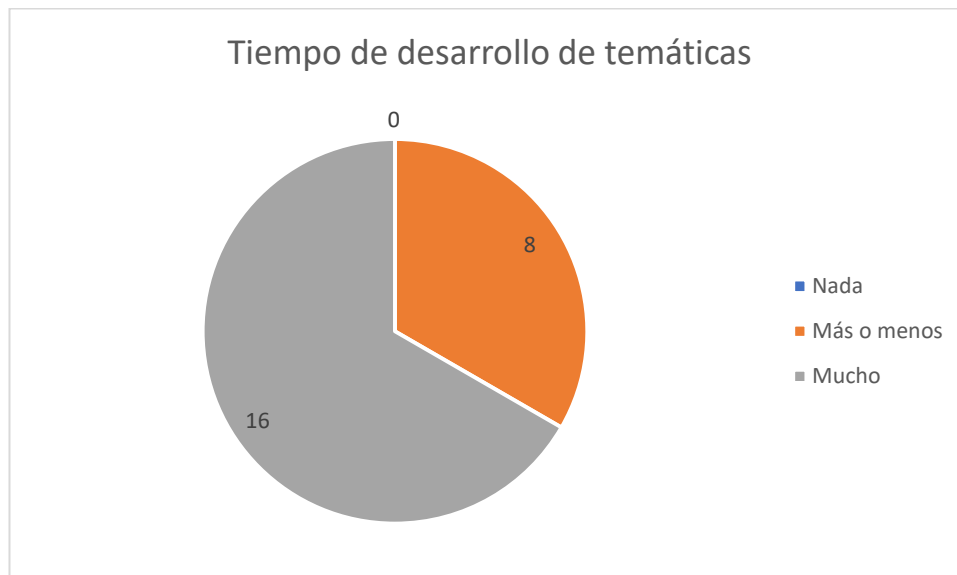


Figura 27: Tiempo de desarrollo de temáticas (1er curso)

4. ¿El expositor dejó claro la relación entre todos los temas tratados?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	4%
2	Más o menos	1	4%
3	Mucho	22	92%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 28: Claridad de los temas tratados (1er curso)

5. ¿El expositor estuvo abierto a preguntas al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	7	29%
3	Mucho	17	71%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 29: Apertura del expositor a preguntas de los estudiantes (1er curso)

6. ¿El expositor mantuvo la atención al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	6	25%
3	Mucho	18	75%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa

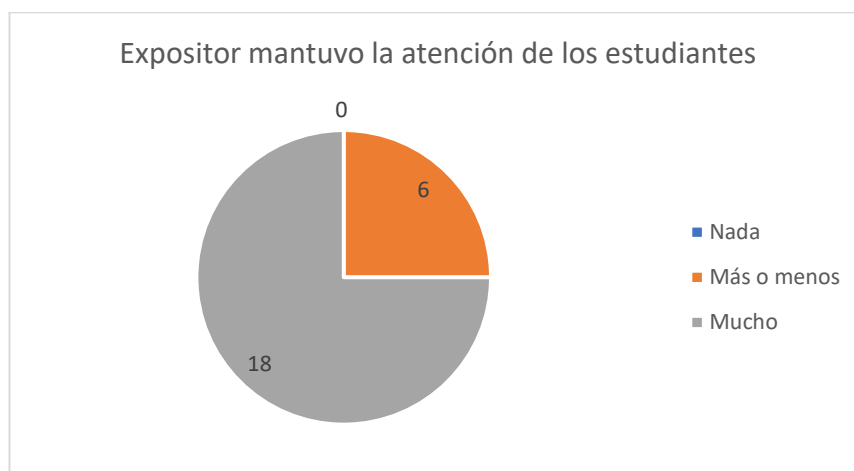


Figura 30: Expositor mantuvo la atención de los estudiantes (1er curso)

7. ¿La conferencia empezó y terminó puntualmente?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	4%
2	Más o menos	11	46%
3	Mucho	12	50%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa

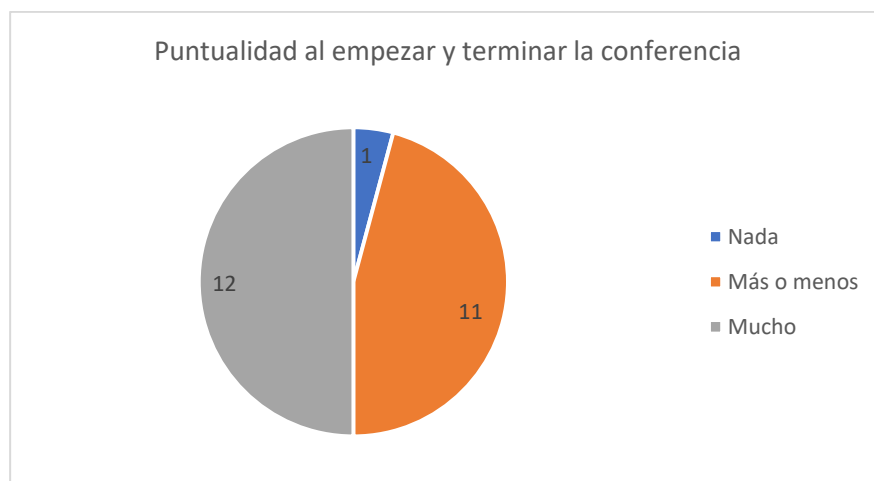


Figura 31: Puntualidad al empezar y terminar la conferencia (1er curso)

8. ¿Consideras que has aprendido en este tiempo de conferencia?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	4%
2	Más o menos	9	38%
3	Mucho	14	58%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 32: Valoración de conocimientos adquiridos a lo largo de la conferencia (1er curso)

9. ¿El expositor contestó apropiadamente las preguntas que se le formularon?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	5	21%
3	Mucho	19	79%

	Total	24	100%
--	--------------	-----------	-------------

Fuente: Encuesta directa



Figura 33: Respuestas adecuadas del expositor ante preguntas de los estudiantes (1er curso)

10. ¿Te gustó que existan videos con contenido científico, explicando los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	4%
2	Más o menos	1	4%
3	Mucho	22	92%
	Total	24	100%

Fuente: Encuesta directa

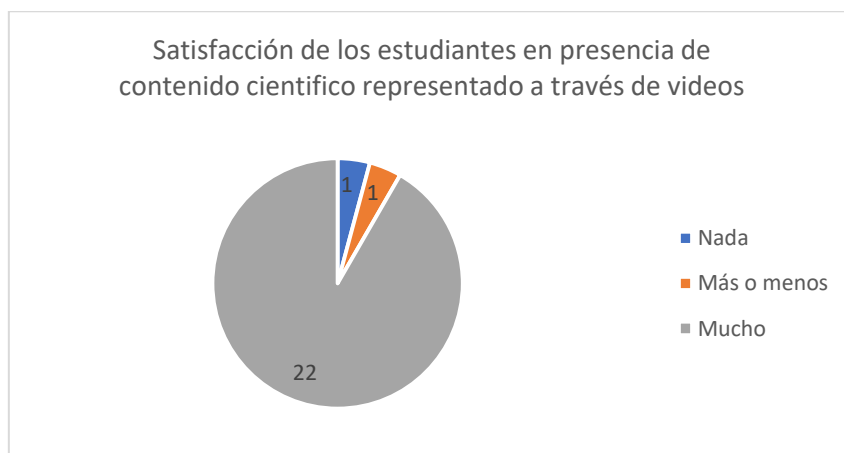


Figura 34: Satisfacción de los estudiantes en presencia de contenido científico representado a través de videos (1er curso)

11. Antes de la charla, ¿Sabías los efectos positivos de la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	2	8%
2	Más o menos	9	38%

3	Mucho	13	54%
Total		24	100%

Fuente: Encuesta directa

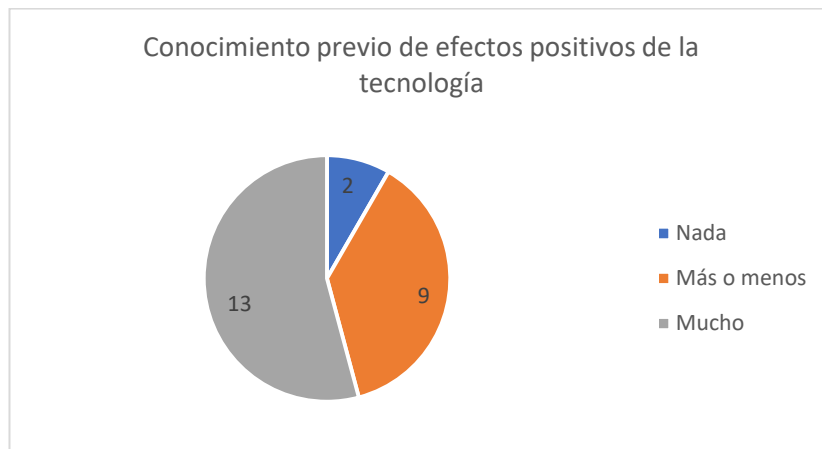


Figura 35: Conocimiento previo de efectos positivos de la tecnología (1er curso)

12. ¿Estabas consciente de los efectos negativos de ciertos hábitos o actitudes con la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	4%
2	Más o menos	7	29%
3	Mucho	16	67%
Total		24	100%

Fuente: Encuesta directa

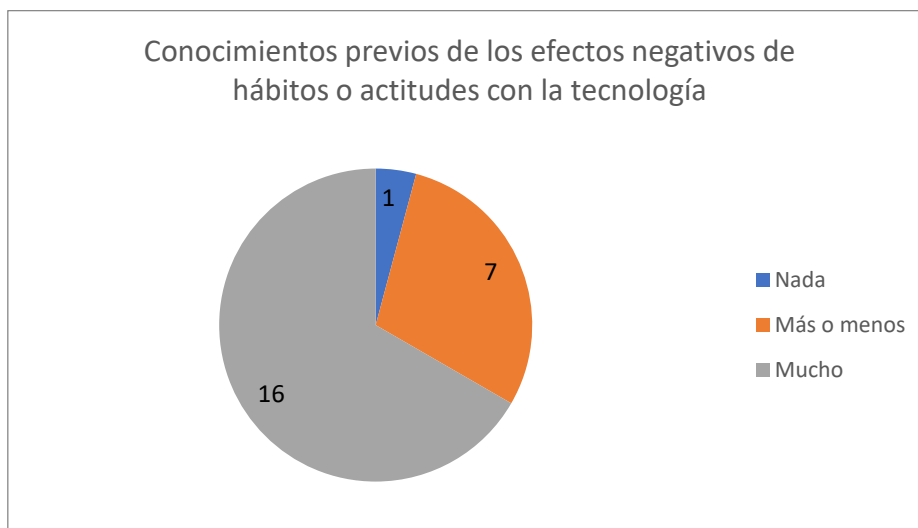


Figura 36: Conocimientos previos de los efectos negativos de hábitos o actitudes con la tecnología (1er curso)

Por favor escribe un comentario o testimonio personal en relación con esta conferencia.

Hay que saber controlarse. Por favor, díganles a los niños que jueguen juegos de su

edad. Quisiera otra charla.

Hay que pasar mas rato con la familia

A veces la tecnología no te puede ayudar en muchas cosas, porque pueden ser cosas malas

Me pareció chévere la charla, sobre todo las conclusiones

Me gustó mucho, por la realidad de los videos

La verdad, es que ahorita identifico lo malo y lo bueno de la tecnología

Me gustó mucho esta charla, yo quisiera aprender más de la tecnología

La charla estuvo muy bien desarrollada

Estuvo bien, porque ya sé que tiene de malo la tecnología

Estuvo bien la charla, pero de lo que nos explicaron, faltó contenido y vi que faltaron dos temas

Me gustaría que siguieran haciendo estas charlas para hacernos reflexionar a las otras personas. Me gustó, muy bien

Estuvo bien la charla

Me gustó porque nos explicaron los peligros de la tecnología

Me gustó porque nos explicaron que no es bueno usar tanto tiempo la tecnología

A mi me gustó que enseñen lo que uno ve en internet, a veces no es cierto y que explicaron como evitar eso

Colegio: #2

Curso: Segundo Educación Superior

Estudiantes: 22

1. ¿Te gustó cómo dio la conferencia el expositor?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	0	0%
3	Mucho	22	100%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

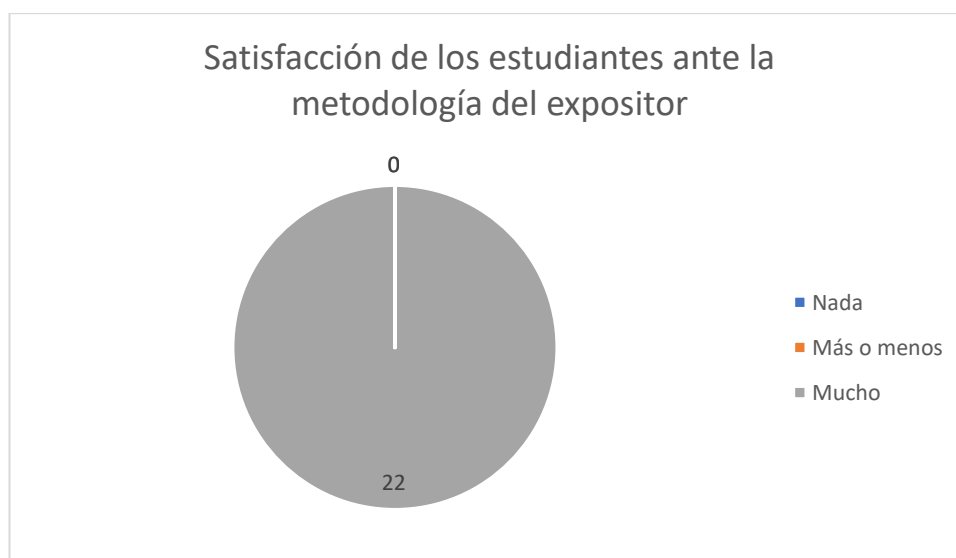


Figura 37: Satisfacción de los estudiantes ante la metodología del expositor (2do curso)

2. ¿Qué te pareció el material que usamos para tratar los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	5%
2	Más o menos	3	14%
3	Mucho	18	82%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 38: Material para tratar las temáticas (2do curso)

3. ¿El tiempo en el que el expositor desarrolló cada tema fue suficiente para transmitirlo al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	5%
3	Mucho	21	95%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 39: Tiempo de desarrollo de temáticas (2do curso)

4. ¿El expositor dejó claro la relación entre todos los temas tratados?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	5%
3	Mucho	21	95%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 40: Claridad de los temas tratados (2do curso)

5. ¿El expositor estuvo abierto a preguntas al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
--	---------------------------	------------	---

1	Nada	0	0%
2	Más o menos	0	0%
3	Mucho	22	100%
Total		22	100%

Fuente: Encuesta directa

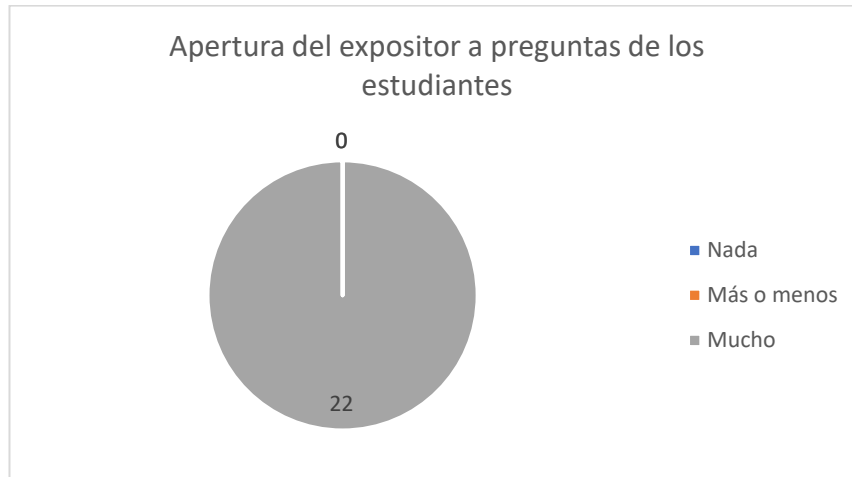


Figura 41: Apertura del expositor a preguntas de los estudiantes (2do curso)

6. ¿El expositor mantuvo la atención al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	2	9%
3	Mucho	20	91%
Total		22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 42: Expositor mantuvo la atención de los estudiantes (2do curso)

7. ¿La conferencia empezó y terminó puntualmente?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	5%
3	Mucho	21	95%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

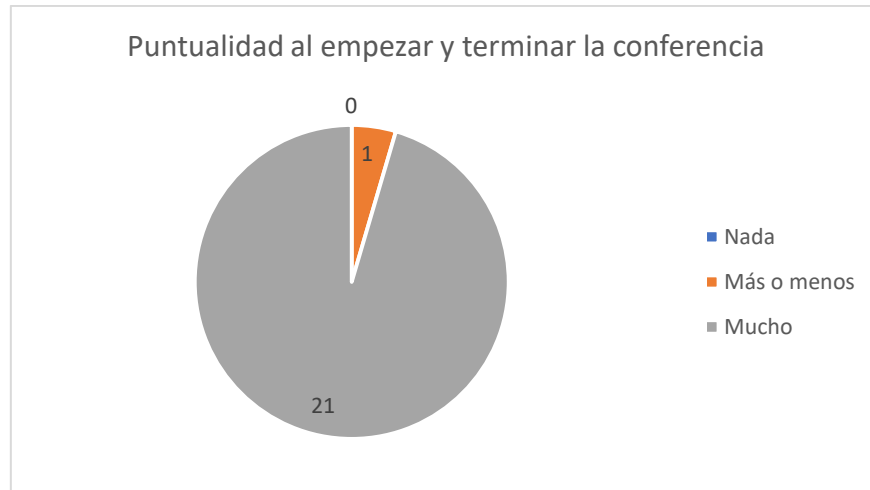


Figura 43: Puntualidad al empezar y terminar la conferencia (2do curso)

8. ¿Consideras que has aprendido en este tiempo de conferencia?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	2	9%
3	Mucho	20	91%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 44: Valoración de conocimientos adquiridos a lo largo de la conferencia (2do curso)

9. ¿El expositor contestó apropiadamente las preguntas

que se le formularon?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	5%
3	Mucho	21	95%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 45: Respuestas adecuadas del expositor ante preguntas de los estudiantes (2do curso)

10. ¿Te gustó que existan videos con contenido científico, explicando los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	6	27%
3	Mucho	16	73%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

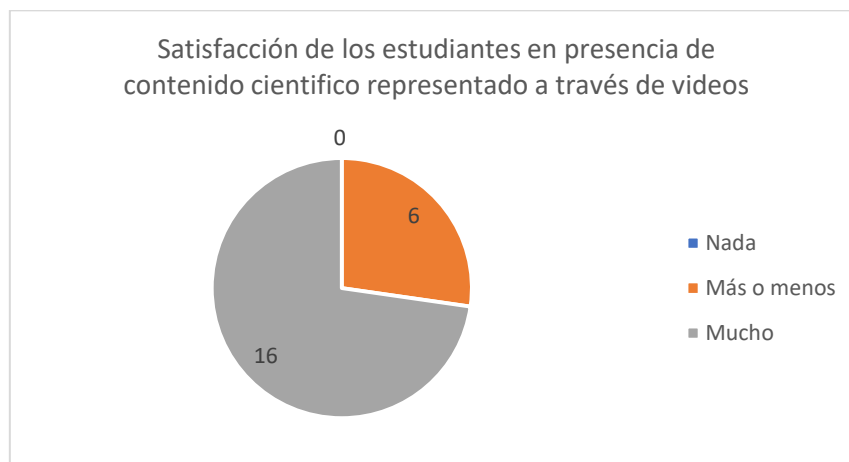


Figura 46: Satisfacción de los estudiantes en presencia de contenido científico representado a través de videos (2do curso)

11. Antes de la charla, ¿Sabías los efectos positivos de la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	11	50%
3	Mucho	11	50%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

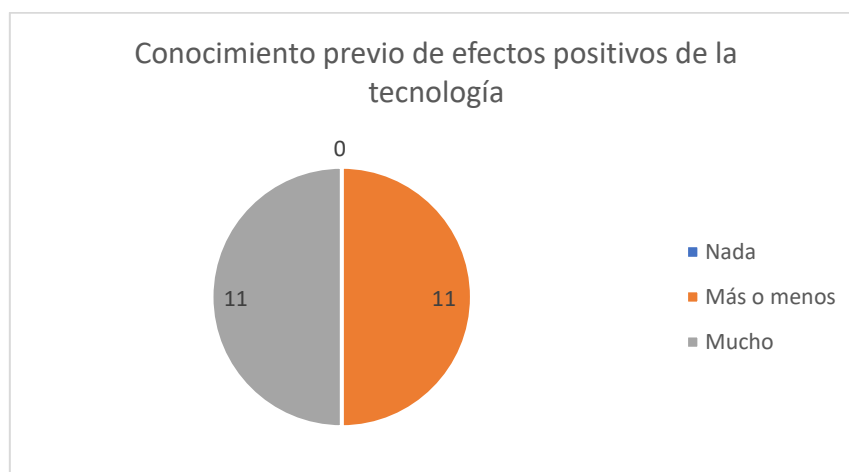


Figura 47: Conocimiento previo de efectos positivos de la tecnología (2do curso)

12. ¿Estabas consciente de los efectos negativos de ciertos hábitos o actitudes con la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	3	14%
2	Más o menos	11	50%
3	Mucho	8	36%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

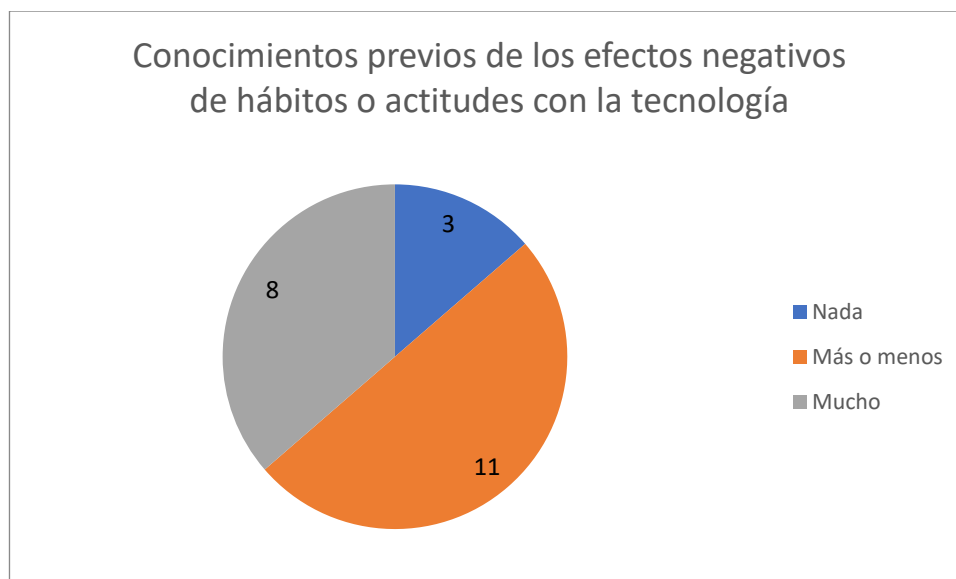


Figura 48: Conocimientos previos de los efectos negativos de hábitos o actitudes con la tecnología (2do curso)

Por favor escribe un comentario o testimonio personal en relación con esta conferencia.

Nos hizo tener una idea más clara de la tecnología

Todo muy bien

Me gustaría tener más charlas sobre el tema

Sería bueno hacer una charla sobre el trato humano

Me gustó mucho. Les agradezco por mostrarme los peligros

Gracias

Me gustó la charla, me gustaría enterarme de más cosas sobre la tecnología

Me gustó que nos ayuden a prevenir el peligro de la tecnología

Me gustó aprender de estos temas, me hizo entrar en razón

Colegio: #3

Curso: Tercero Educación Superior

Estudiantes: 21

1. ¿Te gustó cómo dio la conferencia el expositor?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	2	10%

3	Mucho	19	90%
Total		21	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 49: Satisfacción de los estudiantes ante la metodología del expositor (3er curso)

2. ¿Qué te pareció el material que usamos para tratar los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	2	10%
3	Mucho	19	90%
Total		21	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 50: Material para tratar las temáticas (3er curso)

3. ¿El tiempo en el que el expositor desarrolló cada tema fue suficiente para transmitirlo al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	5%
2	Más o menos	5	24%
3	Mucho	15	71%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa

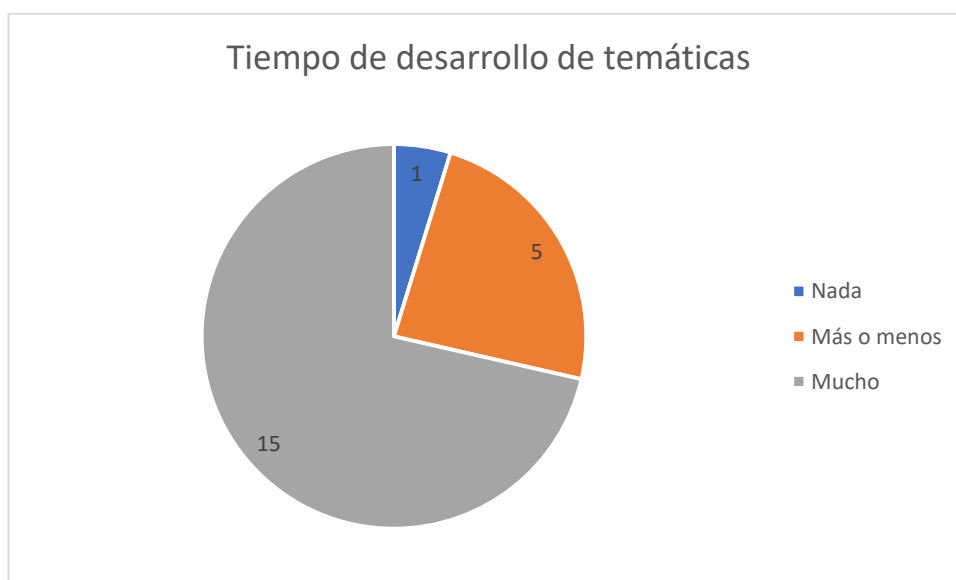


Figura 51: Tiempo de desarrollo de temáticas (3er curso)

4. ¿El expositor dejó claro la relación entre todos los

temas tratados?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	7	33%
3	Mucho	14	67%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 52: Claridad de los temas tratados (3er curso)

5. ¿El expositor estuvo abierto a preguntas al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	3	14%
3	Mucho	18	86%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa

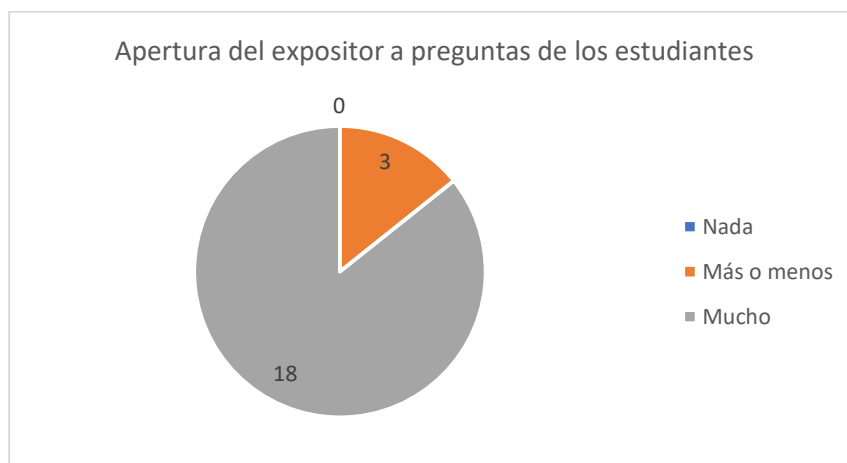


Figura 53: Apertura del expositor a preguntas de los estudiantes (3er curso)

6. ¿El expositor mantuvo la atención al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	5%
2	Más o menos	4	19%
3	Mucho	16	76%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 54: Expositor mantuvo la atención de los estudiantes (3er curso)

7. ¿La conferencia empezó y terminó puntualmente?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	2	10%
2	Más o menos	9	43%
3	Mucho	10	48%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa

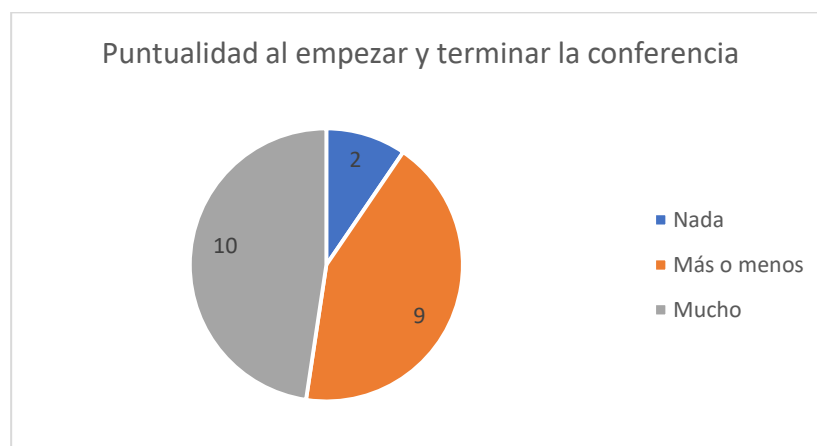


Figura 55: Puntualidad al empezar y terminar la conferencia (3er curso)

8. ¿Consideras que has aprendido en este tiempo de conferencia?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	2	10%
3	Mucho	19	90%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 56: Valoración de conocimientos adquiridos a lo largo de la conferencia (3er curso)

9. ¿El expositor contestó apropiadamente las preguntas que se le formularon?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	5	24%
3	Mucho	16	76%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 57: Respuestas adecuadas del expositor ante preguntas de los estudiantes (3er curso)

10. ¿Te gustó que existan videos con contenido científico, explicando los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	4	19%
3	Mucho	17	81%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa

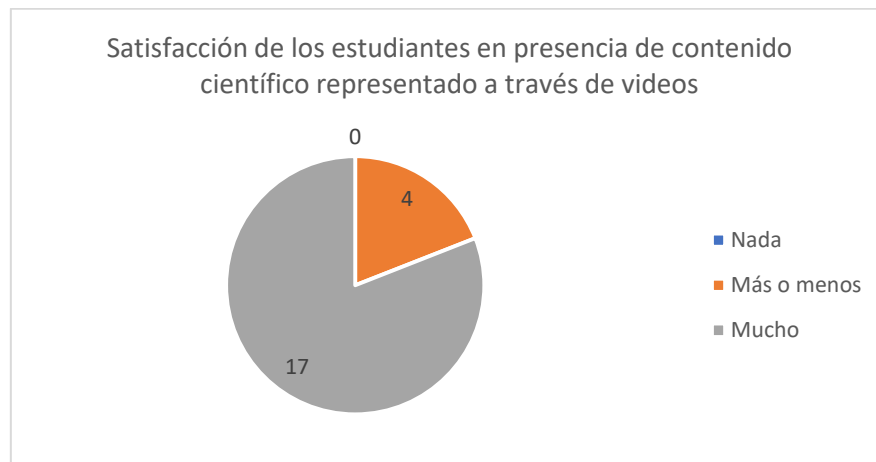


Figura 58: Satisfacción de los estudiantes en presencia de contenido científico representado a través de videos (3er curso)

11. Antes de la charla, ¿Sabías los efectos positivos de la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	2	10%
2	Más o menos	11	52%
3	Mucho	8	38%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa

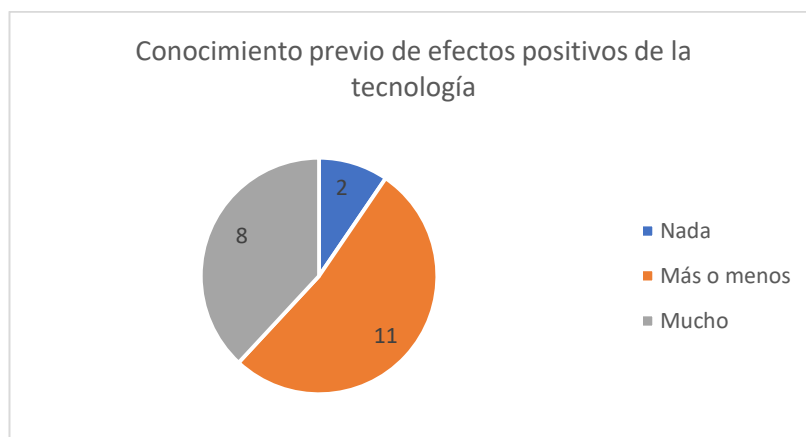


Figura 59: Conocimiento previo de efectos positivos de la tecnología (3er curso)

12. ¿Estabas consciente de los efectos negativos de ciertos hábitos o actitudes con la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	7	33%
3	Mucho	14	67%
	Total	21	100%

Fuente: Encuesta directa

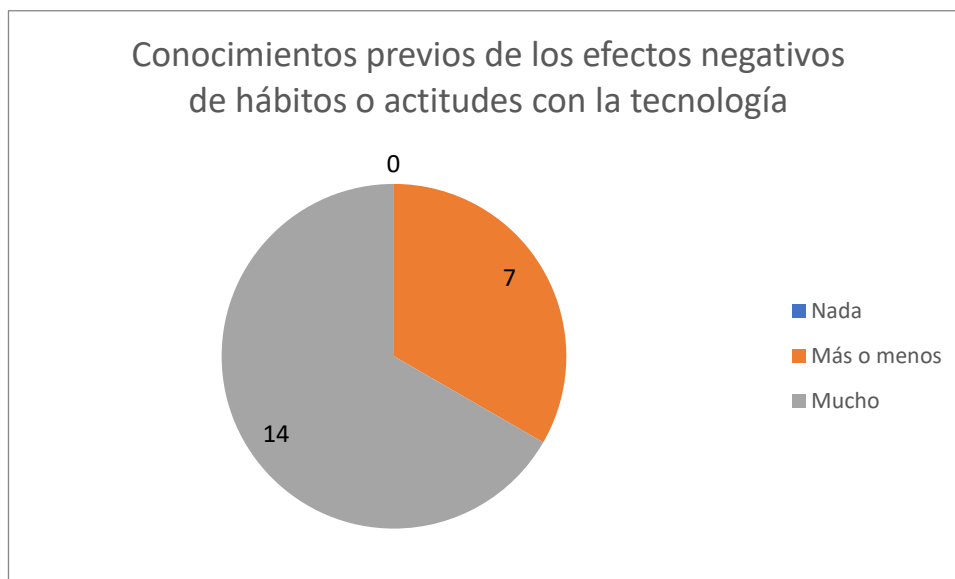


Figura 60: Conocimientos previos de los efectos negativos de hábitos o actitudes con la tecnología (3er curso)

Por favor escribe un comentario o testimonio personal en relación con esta conferencia.

Se entendió bien y claro lo que hablaron

Después de la charla, quedaron muy claros todos los temas

Deberían de hacerlo más a menudo

Me gustó la conferencia, gracias

Me sirvió mucho conocer lo bueno y lo malo que tiene la tecnología

Me pareció muy chévere, pero les faltó más dirección, lo demás muy bien

Me gustó la charla

Me pareció súper chévere la exposición

Me gustó mucho, háganlo de nuevo. Muchas gracias

Aprendí mucho sobre la tecnología

Estuvo genial

Me pareció muy buena, te hacen reflexionar

Estuvo bien

Pienso que es importante que nos cuidemos de la tecnología, eso es lo que aprendí

Fue muy chévere

Me gustó mucho

Colegio: #4

Curso: 3ero BGU

Estudiantes: 22

1. ¿Te gustó cómo dio la conferencia el expositor?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	1	5%
3	Mucho	21	95%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 61: Satisfacción de los estudiantes ante la metodología del expositor (3ero BGU)

2. ¿Qué te pareció el material que usamos para tratar los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	4	18%
3	Mucho	18	82%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 62: Material para tratar las temáticas (3ero BGU)

3. ¿El tiempo en el que el expositor desarrolló cada tema fue suficiente para transmitirlo al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	5%
2	Más o menos	8	36%
3	Mucho	13	59%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

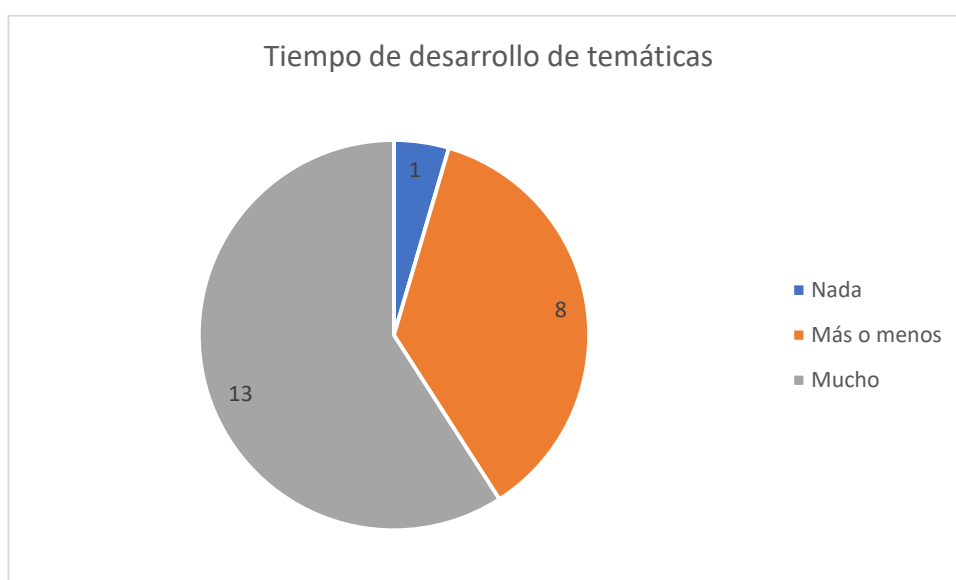


Figura 63: Tiempo de desarrollo de temáticas (3ero BGU)

4. ¿El expositor dejó claro la relación entre todos los

temas tratados?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	4	18%
3	Mucho	18	82%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 64: Claridad de los temas tratados (3ero BGU)

5. ¿El expositor estuvo abierto a preguntas al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	5%
2	Más o menos	7	32%
3	Mucho	14	64%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 65: Apertura del expositor a preguntas de los estudiantes (3ero BGU)

6. ¿El expositor mantuvo la atención al público?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	9	41%
3	Mucho	13	59%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 66: Expositor mantuvo la atención de los estudiantes (3ero BGU)

7. ¿La conferencia empezó y terminó puntualmente?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	7	32%
3	Mucho	15	68%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

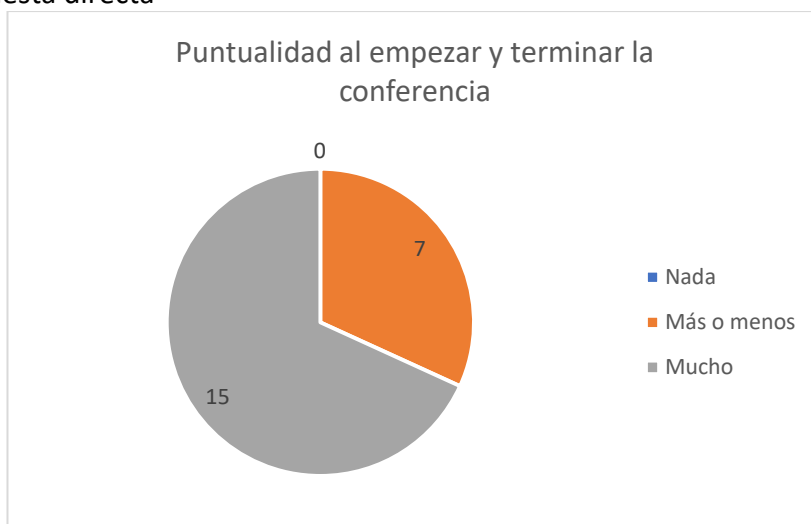


Figura 67: Puntualidad al empezar y terminar la conferencia (3ero BGU)

8. ¿Consideras que has aprendido en este tiempo de conferencia?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	5%
2	Más o menos	4	18%
3	Mucho	17	77%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 68: Valoración de conocimientos adquiridos a lo largo de la conferencia (3ero BGU)

9. ¿El expositor contestó apropiadamente las preguntas que se le formularon?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	11	50%
3	Mucho	11	50%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa



Figura 69: Respuestas adecuadas del expositor ante preguntas de los estudiantes (3ero BGU)

10. ¿Te gustó que existan videos con contenido científico, explicando los temas?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	0	0%
2	Más o menos	4	18%
3	Mucho	18	82%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

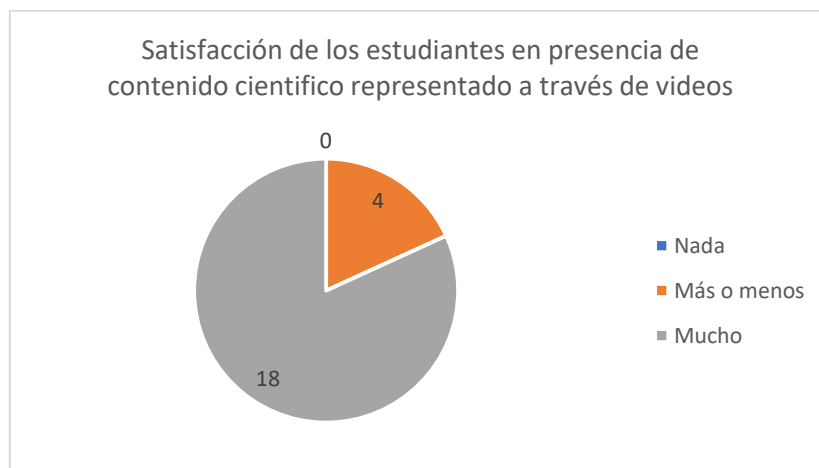


Figura 70: Satisfacción de los estudiantes en presencia de contenido científico representado a través de videos (3ero BGU)

11. Antes de la charla, ¿Sabías los efectos positivos de la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	2	9%
2	Más o menos	10	45%
3	Mucho	10	45%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

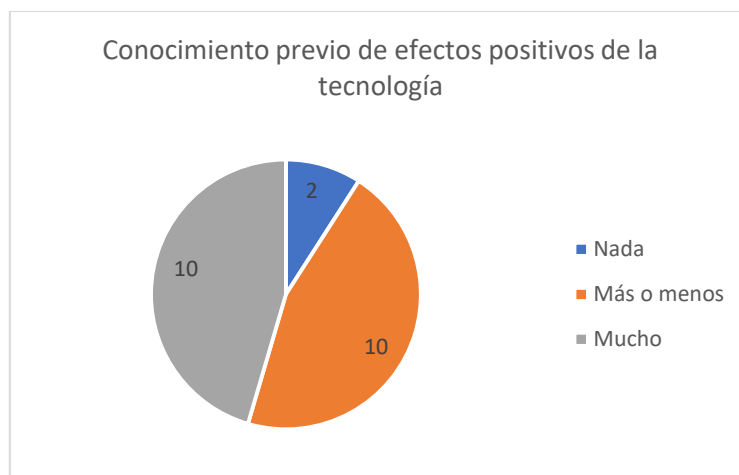


Figura 71: Conocimiento previo de efectos positivos de la tecnología (3ero BGU)

12. ¿Estabas consciente de los efectos negativos de ciertos hábitos o actitudes con la tecnología?

	Valoración de la Pregunta	Frecuencia	%
1	Nada	1	5%
2	Más o menos	4	18%
3	Mucho	17	77%
	Total	22	100%

Fuente: Encuesta directa

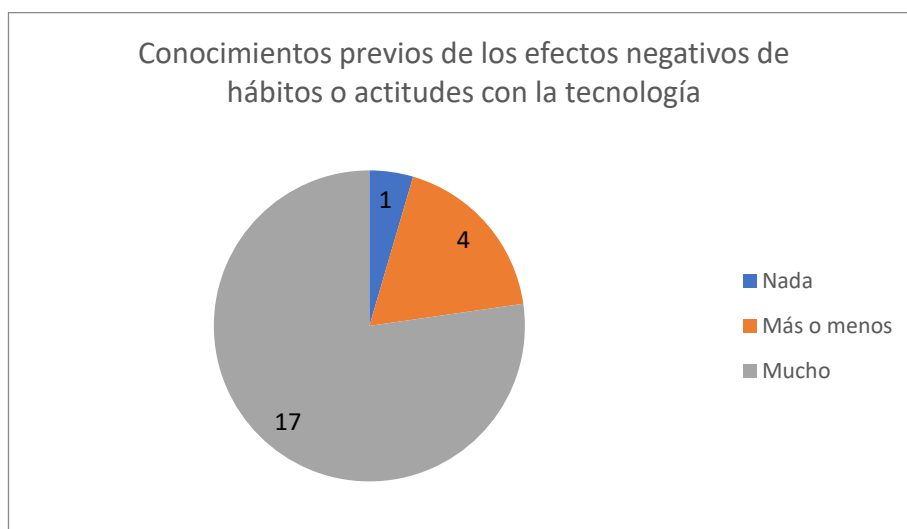


Figura 72: Conocimientos previos de los efectos negativos de hábitos o actitudes con la tecnología (3ero BGU)

Por favor escribe un comentario o testimonio personal en relación con esta conferencia.

Me cayeron muy bien

Muchas gracias

Más explicación sobre la tecnología

Problemas familiares

Me gustaría que hablen del contenido de las series

Me gustaría que expongan el tema de los videojuegos

Me gustaría hablar sobre el contenido sexual

Pongan más ejemplos

Me gustaría hablar sobre los hobbies

Que hablen sobre los problemas de la vida

Fotos









Referencias

Anderson, J. (2018). *“Even Teens are Worried They Spend Too Much Time on Their Phones”*. Recuperado de: <https://qz.com/1367506/pew-research-teens-worried-they-spend-too-much-time-on-phones/>

Buckingham, D. (2008). *“Introducing Identity.”* Youth, Identity, and Digital Media. Edited by David Buckingham. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Series on Digital Media and Learning. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008. 1–24. doi: 10.1162/dmal.9780262524834.001

Cano, L. (2014). *“La Privacidad en el Escenario Digital”*. Análisis de la política de la Unión Europea para la Protección de Datos de la Ciudadanía. Universidad Autónoma de Barcelona, España.

Clement, J & Miles, M. (2018). *“Screen Schooled”*. Two Veteran Teachers Expose How Technology Overuse Is Making Our Kids Dumber. Black Inc., Carlton, Australia.

Davies, C., Eynon, R. (2013). *“Teenagers and Technology”*. Adolescence and Society Series. Routledge, Taylor & Francis Group. New York, USA.

Dobrijevic, G., Stanisic, S., Djordjevic, J., Sarac, M. (2015). *“Social Media and Education: Pros and Cons”*. Conference: The 20th Annual ECBE Conference, At Belgrade, Serbia.

García, F., Portillo, J., Romo, J., Benito, M. (2007). *“Nativos Digitales y Modelos de Aprendizaje”*. Universidad de País Vasco. Bilbao, España.

Granic, I., Lobel, A and Rutger, E. (2014). *“The Benefits of Playing Video Games”*. Developmental Psychopathology Department, Behavioural Science Institute, Radboud University Nijmegen, Nijmegen, The Netherlands.

Hurtado, O. (2017). *“Ecuador Entre Dos Siglos”*. Penguin Random House Grupo Editorial Colombia.

Kellaway, L. (2013). *“Cómo el Computador Cambió la Oficina Para Siempre”*. Recuperado de: https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/09/130926_serie_oficina_computadoras_finde_cch

Lin, J. (2008). *“Research Shows That Internet Is Rewiring Our Brains”*. UCLA Newsroom. Recuperado de: http://newsroom.ucla.edu/stories/081015_gary-small-ibrain

Martínez Hernández, L., Ceceñas, P., Martínez Leyva, D. (2014) *“¿Qué Son las TIC’S?”*. Red Durango de Investigadores Educativos, A.C. México.

Mejía Soto, G. (2014). *“Sexting: Una Modalidad Cada Vez Más Extendida de Violencia Sexual Entre Jóvenes”*. Perinatología y Reproducción Humana. Vol.28. no.4. México.

Mercado, C., Pedraza, F., Martínez, K. (2016). “*Sexting: su Definición, Factores de Riesgo y Consecuencias*”. Revista sobre la infancia y la adolescencia. Universidad Autónoma de Aguascalientes, México.

Mite, L. (2017). “*Ecuador Accede a Internet desde hace 25 Años*”. Recuperado de: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/94/30/ecuador-accede-a-internet-desde-hace-25-anos>

Prensky, M. (2001). “*Digital Natives, Digital Immigrants*”. On the Horizon. MCB University Press, Bol. 9 No. 5.

Quirola, D. (2011). “*Plan Nacional de Ciencia, Tecnología, Innovación y Saberes para el Buen Vivir*”. Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia Tecnología e Innovación. Quito, Ecuador.

Salazar Jaramillo, R. (2013). “*Ciencia y Tecnología en el Ecuador: Una breve introducción de su institucionalización*”. Guayaquil, Ecuador.

SENACYT. (1996). “*I Plan Nacional de Investigación Científica y Desarrollo Tecnológico*”. Resumen Ejecutivo. Quito, Ecuador.

Sparrow, B., Liu, J., & Wegner, D. M. (2011). “*Google effects on memory: Cognitive consequences of having information at our fingertips.*” *Science*, 333, 776-778.

WiredSafety. (2016). “*Keeping Yourself and Your Family Safe Online*”. Recuperado de: <https://www.wiredsafety.com/protecting-yourself--your-family-online>

Zur, O. (2011). “*On Digital Immigrants and Digital Natives: How the Digital Divide Affects Families, Educational Institutions, and the Workplace*”. Zur Institute – Online Publication.

