

MÁSTER DE INTERVENCIÓN PSICOPEDAGÓGICA
EN CONTEXTOS DE EDUCACIÓN FORMAL Y NO FORMAL

**Consumo de tecnología y menores en riesgo de
exclusión social: el caso del Programa de formación
Prelaboral de la Fundación Don Bosco**

TRABAJO FIN DE MÁSTER

Nombre del estudiante: Sergio Expósito Rodríguez

Tutora: María Belén San Nicolás Santos

Curso 2022/2023

Agradecimientos

Terminar este proyecto ha supuesto un esfuerzo considerable para mí, debido a que ha sido un reto realizar este proyecto. El máster no solo me ha hecho desarrollarme como persona, aumentando mis conocimientos relacionados con la educación y mejorando mis habilidades sociales, sino que me ha permitido conocer a un grupo de compañeros ejemplares.

Gracias a mis familiares, por darme la oportunidad de realizar este máster y confiar en que lo iba a terminar. Gracias a mis amigos/as, por sacarme una sonrisa en los momentos difíciles, apoyándome cuando no tenía fuerzas para continuar. Gracias al profesorado, por mostrarme las herramientas necesarias para seguir creciendo como persona y desenvolverme como profesional.

Gracias a la Fundación Don Bosco, por permitirme emplear diversos instrumentos para recolectar la información de la investigación y por tratarme como uno más, mostrando respeto por mi trabajo y una gran profesionalidad.

Finalmente, agradecer de manera excepcional a mi tutora del Trabajo de Fin de Máster, María Belén San Nicolás Santos, por asesorarme y ayudarme en todo momento, permitiéndome avanzar y continuar, logrando que disfrutara y aprendiera en la elaboración de este trabajo.

Al terminar este trabajo, considero que mi visión sobre algunos aspectos de la vida han cambiado considerablemente, llegando a la siguiente conclusión: “Siempre estoy haciendo lo que no puedo hacer para poder aprender cómo hacerlo”. **¡A continuar explorando nuevos caminos!**

Resumen

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un elemento fundamental para desenvolverse en la sociedad, sin embargo, es necesario que se cuestione el uso que se le está dando y si se dispone de las habilidades necesarias para gestionarlas. Por este motivo, en el presente trabajo de investigación se analiza el uso que hacen de las TIC los menores en riesgo de exclusión social que pertenecen a la Fundación Don Bosco. En esta Fundación se desarrolla un programa de formación sobre las competencias clave que se deben adquirir en la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), con dos grupos de estudiantes, un grupo de alumnado extranjero y otro grupo de alumnado nacional. El objetivo principal de este estudio es conocer el grado de uso de las tecnologías por parte de los estudiantes. Para poder responder a este objetivo, se hace uso de una metodología mixta, recabando y analizando los datos cuantitativos y cualitativos. En este caso, se comprobará si la tecnología ayuda a los jóvenes a evadirse de los problemas que le genera su contexto personal, si el estudiantado presenta un uso desmedido de las TIC debido a varios factores que pueden desencadenar en una posible adicción a la tecnología y si el alumnado posee las estrategias de autorregulación necesarias para realizar un uso adecuado de las tecnologías.

Palabras clave: TIC, adicción, exclusión social, autocontrol.

Abstract

Information and Communication Technologies (ICTs) are a fundamental element for developing in society, however, it is necessary to question the use that is being made of them and whether the necessary skills are available to manage them. For this reason, this research work analyses the use made of ICTs by children at risk of social exclusion who belong to the Don Bosco Foundation. This Foundation runs a training programme on the key competences to be acquired in Compulsory Secondary Education (ESO), with two groups of students, one group of migrant pupils and another group of national pupils. The main objective of this study is to find out the degree of use of technologies by students. In order to meet this objective, a mixed methodology is used, collecting and analysing quantitative and qualitative data. In this case, we will check whether technology helps young people to escape from the problems generated by their personal context, whether students have an excessive use of ICT due to various factors that can lead to a possible addiction to technology and whether students have the necessary self-regulation strategies to make an appropriate use of technologies.

Keywords: TIC, addiction, social exclusion, self-monitoring.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

1. INTRODUCCIÓN	5
2. MARCO TEÓRICO	6
2.1. Consumo de las TIC	6
2.2. Motivación y uso de la tecnología	9
2.3. Autorregulación de las tecnologías en adolescentes	11
2.4. Factores de protección y vulnerabilidad en menores en riesgo de exclusión social	13
3. DISEÑO METODOLÓGICO	16
3.1. Problema de investigación	16
3.2. Objetivos de la investigación	17
3.3. Método	18
3.3.1. Contexto de la investigación y uso de las TIC en la institución	19
3.3.2. Participantes/muestra	23
3.3.3. Instrumentos de recogida de información	24
3.3.4. Procedimiento	27
3.3.5. Análisis e interpretación de la información	29
3.3.6. Cuestiones éticas y de rigor metodológico	30
4. RESULTADOS	30
5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES	59
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	63
ANEXOS	73

ÍNDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Índice de tablas

Tabla 1. Temporalización de las entrevistas	29
Tabla 2. El grupo y la dedicación a internet	32
Tabla 3. El grupo y el tiempo diario dedicado a los videojuegos	40
Tabla 4. El grupo y si se sienten mal al usar el móvil	47
Tabla 5. El grupo y si dedican más tiempo del necesario a la televisión	56

Índice de figuras

Figura 1. Organigrama de la Fundación Don Bosco	22
Figura 2. Internet y la dedicación	32
Figura 3. Internet y si se sienten relajados	34
Figura 4. Red de códigos de la dimensión 1	35
Figura 5. Frecuencia con la que usan los videojuegos	38
Figura 6. Videojuegos, tiempo de juego diario	40
Figura 7. Red de códigos de la dimensión 2	42
Figura 8. Problemas con el móvil	45
Figura 9. Móvil y la dedicación	46
Figura 10. El móvil y si se sienten mal	47
Figura 11. Red de códigos de la dimensión 3	51
Figura 12. Televisión, tiempo que se ve semanalmente	54
Figura 13. La televisión y su dedicación	56
Figura 14. Red de códigos de la dimensión 4	57

1. INTRODUCCIÓN

Las TIC durante los últimos años se han convertido en herramientas en auge, sobre todo por la influencia de la reciente pandemia de la Covid-19, contexto que ha obligado en muchos casos a adaptarse a las nuevas tecnologías, tanto a nivel social, como a nivel laboral. Esto ha influido en todos los sectores, pero ha cambiado especialmente la forma de vida que desarrollan los jóvenes, cuestionando si realmente les está aportando aspectos beneficiosos o perjudiciales. Es por ello, que el presente proyecto de investigación, aborda esta realidad en el contexto de la Fundación Don Bosco, centrándose en los menores en riesgo de exclusión social.

El Trabajo de Fin de Máster que lleva por título “Consumo de tecnología y menores en riesgo de exclusión social”, trata de un proyecto de investigación enfocado en los jóvenes que se encuentran en la Fundación Don Bosco, con la finalidad de comprobar el uso que hacen de las TIC.

A la hora de elaborar este trabajo, se ha realizado inicialmente una revisión teórica subdividida en los siguientes apartados: consumo de las TIC en los adolescentes, la motivación y el uso de la tecnología, la autorregulación de las tecnologías en adolescentes y, los factores de protección y vulnerabilidad en menores en riesgo de exclusión social. A su vez, en el diseño metodológico se plantea el problema de investigación, planteando preguntas y exponiendo el motivo por el que se lleva a cabo este trabajo, además de exponer los objetivos y las dimensiones en las que se ha sustentado la investigación.

Por otro lado, en el método se plantea una descripción sobre el contexto de la investigación, detallando los objetivos y proyectos que conforman a la Fundación Don Bosco, desarrollando un análisis documental. Seguidamente, se detalla la población y muestra del estudio en los que se ha basado la investigación, para posteriormente especificar los instrumentos de recogida de información que se han implementado. En este caso, se ha usado el cuestionario para recolectar los datos cuantitativos y las entrevistas semiestructuradas para los datos cualitativos. También, se explica el proceso que se ha seguido para pasar estos instrumentos, detallando aspectos que se han tenido que modificar debido al contexto de la investigación.

Para llevar a cabo este proyecto, se han diseñado cuatro entrevistas y un cuestionario, que han aportado información esencial sobre el uso que le dan a la tecnología los menores en riesgo de exclusión social de la Fundación Don Bosco, a través de la información recabada por parte del alumnado y docentes de la institución. En este caso, se contó con una población inicial de cincuenta y cinco personas, sin embargo, se consiguió una muestra de cincuenta personas que participaron en el proyecto, informándoles previamente de la finalidad de la investigación y asegurando la confidencialidad de los datos.

A continuación, se muestran los resultados obtenidos en el proyecto, tanto del cuestionario como de las entrevistas, presentando los datos de manera objetiva para así poder ser analizados. Para finalizar, se exponen las conclusiones en base a los resultados obtenidos y el marco teórico fundamentado en diversos autores, donde se muestra una opinión crítica acerca del consumo de la tecnología, la motivación y la capacidad de autorregulación que presentan los jóvenes en riesgo de exclusión social de la Fundación Don Bosco, donde se concluye con las limitaciones y perspectivas de futuro.

2. MARCO TEÓRICO

En este apartado se detallan y conceptualizan diferentes aspectos clave que son necesarios para desarrollar los términos de la adicción, la motivación, la autorregulación y los factores de protección y vulnerabilidad en relación a los menores en riesgo de exclusión social, a través de las definiciones que realizan diferentes autores.

2.1. Consumo de las TIC

La integración de las Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han supuesto un cambio en la forma de acceder a la información, ya que ha originado nuevas y diversas formas de comunicación (Carbonell y Oberts, 2015). Los teléfonos móviles, ordenadores, la radio y la televisión, entre otras, como medios de información, conforman las TIC.

Las TIC se han incorporado en nuestra sociedad de manera exponencial, sin embargo, existen inconvenientes, sobre todo al relacionarse con los móviles. Esto se debe a que son dispositivos pequeños que pueden ejecutar bastantes funciones, tales como si se tratara de un ordenador. Esto supone una nueva conexión a los videojuegos, redes sociales y contenido online, que combinado con las ganas de comunicarse que

presentan los adolescentes, estos conforman el primer grupo social respecto a su uso (Chambers et al., 2003), en ciertos momentos de una forma tan adictiva que concluye en el deterioro de su desarrollo educativo y personal (Castellana et al., 2007).

Según Gil Ibáñez (2015), la adicción se refiere a la utilización de manera continuada y compulsiva, que provoca grandes problemas a nivel de salud, social, familiar, escolar e incluso laboral.

Por otro lado, la adicción a las TIC se puede definir como un uso compulsivo, extenso y reiterativo, generando una incapacidad para poder remediar la dependencia, además de las consecuencias generadas en la salud, la vida familiar, laboral, social y escolar (Cía, 2014 ; Sociedad Española de Toxicomanías, 2006).

La adicción a las TIC es un problema existente y grave en nuestra sociedad actual, es por ello, que varios autores han definido esta problemática.

En primer lugar, Echeburúa et al. (1994), afirma que la adicción a internet:

[...] se puede considerar una adicción específicamente psicológica con características comunes a otros tipos de adicciones: pérdida de control, aparición de síndrome de abstinencia, fuerte dependencia psicológica, interferencia en la vida cotidiana y pérdida de interés por otras actividades (Muñoz-Villegas y Ramírez-Cortés, 2016, p.47).

Según Young (1996), la adicción a internet:

[...] es un deterioro en el control de su uso que se manifiesta como un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos.

Hoy en día, se crean muchas aplicaciones con una cantidad de usos diversos, sin embargo, se tienen que tener en cuenta la cantidad inmensa de adicciones y patologías que se generan con las TIC, fundamentalmente la adicción generada por el uso exagerado de las redes sociales, seguida del uso de aplicaciones de comunicación instantánea y videojuegos. No solo son las que más alcance han tomado, sino que ya están normalizadas en nuestro día a día (Sáinz Peña, 2011).

Una cantidad inmensa de los jóvenes españoles, concretamente un 99%, accede a la red desde el dispositivo móvil, siendo este al que le dedican más horas. Esto supone

una integración total de esta herramienta, ya que casi el conjunto de los jóvenes españoles lo usan. Está tan aceptado socialmente que un padre de cada cuatro lo emplea para enseñar a sus niños/as (Rivero, 2016).

Este grupo social es el que mayor uso le da a los dispositivos móviles, por ende, es el que más porcentaje tiene de acabar en una adicción debido a ciertos factores como la necesidad de interactuar con sus iguales o la actitud irascible, además de la cantidad de horas que emplean (Marwick y Boyd, 2014).

En relación a los autores anteriores, Encinas y González (2010) comentan la característica más conflictiva y alarmante sobre las TIC respecto a los menores, es decir, el potencial adictivo y el uso inadecuado que hacen de estas. Se observa de manera específica un uso desmedido en los dispositivos móviles y sus apps, como es el caso de las redes sociales entre otras. La necesidad de saciar la búsqueda de información, el entretenimiento, el divertimento y la comunicación genera un interés por todo lo relacionado con las TIC (Contreras y Medina, 2019).

Como se ha visto anteriormente, el poder acceder a un nuevo mundo online en el que tenemos a nuestra disposición todo tipo de información y la posibilidad de contactar con cualquier persona a través de las aplicaciones móviles, genera un nuevo riesgo al poder consultar información inadecuada, en cualquier lugar y momento (Echeburúa y Requesens, 2012).

A su vez, el FoMO (temor de perderse experiencias o fobia a sentirse excluidos) es un factor importante a tener en cuenta respecto al uso del móvil, debido a que el alumnado tiende a usar más este dispositivo por miedo a sentirse desconectado o que no va a vivir ciertas experiencias, lo cual genera una conexión que es difícil de dejar (Santana Vega, 2019).

Múltiples autores han investigado sobre esta problemática que presentan las TIC, sin embargo, en el estudio realizado por Díaz-Vicario et al. (2019), se contempló el uso inadecuado de las TIC en diversos contextos como el familiar, el académico y el social. A raíz de esta investigación, se ha comprobado que las TIC pueden ocasionar una pérdida en relación al tiempo de estudio, influyendo en los resultados académicos del alumnado. No solo eso, sino que también se pueden generar problemas familiares

debido al uso desmesurado de manera rutinaria o por emplear las TIC mientras se interactúa entre los miembros de la unidad familiar.

Por otro lado, se observó en una investigación realizada por Muñoz-Miralles et al. (2014) que los discentes que pasan un tiempo amplio frente a la pantalla de los dispositivos electrónicos sin la supervisión de las familias, son los que obtienen peores resultados académicos. Es necesario mencionar el aspecto lúdico de las TIC, una característica que influye en el rendimiento escolar, pudiendo provocar el fracaso escolar.

Es importante destacar no solo el papel del alumno en la adicción de las TIC, sino la intervención del profesorado para poder remediarlo, presentando un papel colaborativo en la prevención respecto a la dependencia de las TIC en el alumnado (Degoy y Luque, 2013; Díaz-López et al., 2020).

2.2. Motivación y uso de la tecnología

La motivación es un concepto importante si hablamos de las TIC, en este caso, existe un modelo que trata la motivación de manera presencial a través del uso de las TIC, el modelo Keller, como indican Loorbach et al. (2015). Este modelo ha ampliado sus fronteras, llegando a contextos como la educación asistida por ordenador, la docencia virtual y la enseñanza a distancia. Principalmente se ha usado para ver la motivación que generan diferentes herramientas digitales, como es el caso del podcast (Bolliger et al., 2010), el uso del Mooc (Castaño et al., 2015) o de los videojuegos (Proske et al., 2014). A su vez, se ha usado para comprender los factores internos y externos que influyen en la motivación, destacando aspectos como las reflexiones individuales, objetivos propuestos o las oportunidades que existen en la sociedad y la ayuda que se proporciona de manera externa (Barroso-Osuna et al., 2018)

Como destacan Peirats Chacón et al. (2015) las TIC son sólo una herramienta para ayudar a los estudiantes a aprender y utilizar métodos innovadores, pero esto no es suficiente, es necesario mostrar perseverancia y dedicación por parte del alumno. Cabe recalcar que la gran cantidad de aplicaciones disponibles hoy en día aumentan las posibilidades de aprendizaje, ya que tanto docentes como estudiantes tienen la posibilidad de seleccionar los recursos digitales que necesitan de la gran cantidad

disponible que existe en Internet. Según Castaño et al. (2008), crear un programa sencillo, abierto y original a raíz de la motivación se considera un indicador de éxito.

A su vez, García Sanz (2008) comenta que será el intercambio y el desarrollo de conocimientos por parte de pequeños grupos de iguales, enfocados a objetivos educativos. De esta forma, las ventajas de las redes sociales se aprovechan al máximo si se coopera a través de ellas. Las herramientas sociales respaldan las potencialidades de esto: aumenta la motivación, promueve mayores niveles de rendimiento académico (porque el aprendizaje individual y grupal son complementarios); mejorar la capacidad de memorización de la persona; fortalece el pensamiento crítico, aumenta la diversidad de los conocimientos y las experiencias integradas (Hernández Sellés, 2015).

Los beneficios del aprendizaje tecnológicamente avanzado tienden a surgir en diferentes sectores (Dans Álvarez de Sotomayor & Muñoz Carril, 2016), simplificando el aprendizaje del estudiantado, promoviendo la inclusión y centrándose en la diversidad. Promueven la alfabetización digital y el crecimiento personal. Potencian la comunicación interpersonal dentro de la comunidad educativa. Son una fuente de motivación para profesores y estudiantes en un ambiente interesante (Sunkel y Trucco, 2010). Aumentan la búsqueda, selección y acceso de información, así como el almacenamiento y procesamiento de datos en diferentes sectores. Promueven un aprendizaje significativo que puede desencadenar en el pensamiento crítico. Abren nuevas oportunidades de dirección y aprendizaje, así como de trabajo offline, colaborativo y cooperativo. Promueven una visión interdisciplinar que incrementa el aprendizaje aplicado y la originalidad. De este modo, la tecnología educativa presenta algunas ventajas, que se pueden trasladar al ámbito de las redes sociales, aunque es necesario contextualizarlas en este sector. Precisamente, las aplicaciones móviles se han transformado en un recurso que puede utilizarse para cambiar los puntos de vista que tienen los adolescentes, orientando su interés, motivación y satisfacción hacia la actividad física independiente, intencional y de larga duración (González et al., 2016).

A lo largo del tiempo, se ha creído que la motivación está ligada a elementos extrínsecos e intrínsecos, colocando en primer lugar a las TIC (elemento extrínseco). Todos estos factores, tanto positivos como negativos respecto a las TIC, coinciden en que cuando se utilizan de forma eficaz aumenta el interés por los contenidos del

currículo, por lo que el factor relevante es la motivación que muestran tanto docentes como discentes al emplear las TIC (Marín-Díaz et al., 2018).

2.3. Autorregulación de las tecnologías en adolescentes

Los adolescentes presentan una relación directa con las TIC, por lo que es necesario educarlos en su buen uso y en la mejora de su competencia digital. Este asunto es amplio y son varios los autores que definen y opinan acerca de esta idea.

En primer lugar, la autorregulación se define como la implicación del individuo de manera activa a favor de los objetivos sugeridos como la motivación, habilidades metacognitivas y los diversos contextos del aprendizaje (Boekaerts, 2002; Martínez-Fernández & Rabanaque, 2008; Pintrich, 2004; Vermunt y Vermetten, 2004; Zimmerman, 1989, 2002). De este modo, un alumno/a autorregulado estará definido por estos elementos, que están ligados a un elevado grado de éxito en el aprendizaje y se consideran características fundamentales.

Al hablar sobre autorregulación, Winne y Stockley (1998) mencionan que la mayoría de autores consideran como una de las claves del aprendizaje el control o conducta proactiva para desarrollar la autorregulación a nivel educativo. En la misma línea, Steffens, (2006) plantea que es importante la monitorización para poder ejecutar una enseñanza apoyada en las TIC.

Relacionando la autorregulación con las TIC, Becker y Dwyer (1994) consideran que el aumento de la curiosidad, el control y la dificultad incitan a desarrollar el interés y la motivación al hablar sobre el aprendizaje. En el ámbito no formal se emplean cada vez más recursos virtuales para la educación, como es el caso del “E-Learning” (Bergamin et al., 2012), en donde se requiere de una autorregulación adecuada para el aprendizaje y la autonomía necesaria para el uso correcto de las TIC, elementos necesarios para lograr los objetivos de aprendizaje.

Uno de los elementos transversales implícitamente inherentes a todas las disciplinas en el sector universitario es la autorregulación de los ejercicios y el aprendizaje (Hortigüela & Pérez-Pueyo, 2017). Esto es aún más importante hoy en día, ya que los cursos son cada vez más cortos y la variedad de formas de enseñanza utilizadas demandan una mayor autonomía del estudiante (Martín et al., 2017). A su vez, si bien podemos imaginar que es algo que los estudiantes de educación superior

deberían tener, la realidad muestra que carecen de estrategias, por lo que es crucial adoptarlo en las diversas materias (Sáez-Delgado et al., 2021). No se trata sólo de organizar el estudio o el trabajo, se trata de tomar conciencia de lo que se está aprendiendo, ser crítico con la forma y los medios de aprendizaje, además de obtener una reflexión sobre la aplicación al sector laboral.

En esta línea, se ve necesario comentar en una sociedad donde la tecnología ya está implementada que su relevancia no está solo en el contenido instrumental, sino también en el elemento emocional y en los valores que los próximos docentes tendrán que enseñar a los discentes en las escuelas a lo largo del tiempo. Consiste en conectar lo que se enseña en las clases con las competencias profesionales requeridas, obteniendo de la formación inicial una mente crítica y razonable que permita conocer qué tipo de docente se quiere ser. Así, el meta-aprendizaje se vuelve esencial, debido a que el estudiantado es consciente de su proceso de aprendizaje, lo que se traduce en un incremento de la autonomía a la hora de realizar sus tareas (Delgado et al., 2018).

Las TIC ofrecen un sinfín de oportunidades, cuando se entienden como simplificadoras de transcurso y no sólo desde un punto de vista técnico (Ausín et al., 2016). Como muestran Berridi Ramírez y Martínez Guerrero (2017), el alumnado siempre está conectado de manera online, por lo que es un concepto necesario para el desarrollo del alumno en las clases virtuales. Por ello, se recomienda emplear recursos técnicos en el proceso de la educación, a través de los cuales se generen métodos correctos y que promuevan la motivación. De este modo, la evaluación formativa y la coevaluación es fundamental, ya que permite una retroalimentación continua entre estudiantes y maestros, además de evaluarse entre ellos mismos, lo cual repercute en aumentar la conciencia de lo aprendido y mejorar la calidad de las tareas (Hortigüela et al., 2015).

Por tanto, el ocio digital ha sido definido (Viñals Blanco, 2013) y ha quedado reflejado que en este contexto no se debe descuidar la enseñanza del uso responsable, no solo en el tiempo, sino también en lo relativo a conductas personales, la información vertida en la red, la gestión emocional del feedback recibido y la capacidad crítica para discernir información y opiniones, así como opiniones informadas o infundadas, entre otras.

Así pues, ligar las TIC con procesos formativos y de evaluación compartida ofrece una cantidad amplia de posibilidades de formar la autorregulación como factor que produce un aprendizaje y un entendimiento reflexivo. Las TIC facilitan la correlación y el aprendizaje, sin embargo, la evaluación formativa incita a los estudiantes a participar en su evaluación, un factor imprescindible que los maestros tienen que implementar.

2.4. Factores de protección y vulnerabilidad en menores en riesgo de exclusión social

La exclusión social es definida por el Plan Nacional de Acción para la Inclusión Social (Gobierno De España, 2014) como un proceso en el que los individuos pierden la interacción y la integración en diversos sectores como el social, político y económico.

Folco (2013) afirma que desde una perspectiva social, la vulnerabilidad se puede definir como los factores de riesgo internos del individuo o los factores de riesgo impuestos por la sociedad. Es decir, la vulnerabilidad manifiesta la capacidad política, económica, social o física de un colectivo en el momento que se ve afectado por elementos externos que pueden ser perjudiciales.

Como comenta Ruiz Rivera (2012), debido a la naturaleza múltiple del propio concepto de vulnerabilidad, es complejo dar una definición única, sin embargo, existen ciertas características que permiten establecer una noción general. En este caso, se puede observar desde una persona a un grupo cercano, establecido como micro-vulnerabilidades, o en grupos aún mayores, denominados como macrovulnerabilidades. A su vez, la vulnerabilidad se relaciona con un peligro directo al individuo o colectivo que se reconoce como susceptible a ser vulnerable. Además, estos inconvenientes pueden estar sujetos a manifestaciones económicas, sociológicas, psicológicas o naturales. De este modo, los elementos que se pueden ver influenciados, se pueden diferenciar en tres categorías: los elementos individuales (se relaciona con el individuo), los elementos sociales (asociados a las características de la sociedad) y los elementos naturales (relacionados directamente con el medioambiente). Por ende, la vulnerabilidad influirá siempre de forma nociva, variando su intensidad en función de la relevancia que tome en el sujeto.

Mancebo y Passevant (2009), aseguran que están incrementando los casos en los que jóvenes que provienen de familias que han logrado incluirse a nivel social en entornos, se encuentran lejos de la vulnerabilidad y la marginación. Sin embargo, sí existe una disparidad, y es que este colectivo es protagonista de delitos menores que requieren penas de régimen abierto. Por otro lado, los jóvenes que provienen de entornos complicados, en su mayoría realizan delitos peores, originando penas de regímenes cerrados, generando una diferencia evidente y confirmando la exclusión social.

Otros autores como Fuentes (2014), dice que estos menores dejan sus hogares y familias debido a expectativas por cambiar y potenciar su contexto económico, problemas familiares, discrepancia con la realidad política del país de procedencia o inclusive, escapar de dictaduras y contextos idílicos generados por las familias.

Otro de los factores que pueden afectar a la exclusión social de los jóvenes es el cambio a la vida adulta. Esto, puede llevar a diversos problemas, como puede ser a la hora de encontrar un primer puesto laboral o la precariedad laboral, a lo que se le añade la falta de ayuda a nivel social. La mayoría de los casos que suelen sufrir este tipo de situaciones se aglomeran en lugares que se encuentran condenados a nivel socioeconómico. El ambiente dónde se suele mover este tipo de personas son barrios dónde hay un alto índice de delincuencia o de consumo de drogas, e incluso, entornos dónde las situaciones familiares suelen ser conflictivas, inclusive los vecinos o amistades con los que conviven (Montserrat y Melendro, 2017).

Brunet et al. (2013) confirman que los jóvenes en riesgo de exclusión social se caracterizan por vivir experiencias negativas que influyen en su rendimiento académico. En particular, Brunet y Valls (2013) afirman que:

“Sus experiencias familiares, formativas, laborales, materiales y relacionales están marcadas por la recurrente aparición de episodios negativos. Ello se traduce en experiencias personales como dificultades de adaptación a los requisitos del sistema educativo, imposibilidad de planificar una carrera laboral en positivo (vocacional, creativa, estable, etcétera), incapacidad de acceder a determinados bienes materiales y simbólicos, impedimentos para lograr una autonomía económica, etc. Esto se debe a la imposibilidad de participar en la sociedad de manera positiva y con reconocimiento por parte del entorno, lo que

repercute en la construcción de identidades sociales frágiles y fuertes sentimientos de inferioridad, lo que depende no sólo de su situación de exclusión social, sino también de sus marcos de referencias colectivas” (Brunet, Pizzi y Valls, 2013, p. 247).

Estas características ocasionan que este grupo se vuelva altamente vulnerable, por sus bajos ingresos y su situación laboral precaria, lo que hace que se les niegue el acceso a una vivienda y se les coloque en una situación de vulnerabilidad elevada. En base a esta fragilidad, se puede decir que, en general, el contexto de los jóvenes se ha deteriorado significativamente durante estos últimos años, y este colectivo ha sufrido un deterioro especialmente grave de sus condiciones de vida en España. El deterioro está relacionado con la crisis económica a nivel mundial y en diversos sectores de la realidad, son el resultado de una serie de influencias que en muchos casos, agudizan la precaria situación de grupos de jóvenes (Lasheras Ruiz y Pérez Eransus, 2014).

La ley actual que se modificó en 2015, denominada como Ley 1/1996 de Protección Jurídica del Menor, diferencia dos amplios elementos (Valero Miró, 2015) relacionados con el grado de vulnerabilidad o indefensión social que un niño puede vivenciar : el contexto de desamparo y el de riesgo social. Algunos casos de estos sectores de riesgo pueden ser la hospitalización extendida temporalmente, el paro duradero, inconvenientes a nivel social por parte de la familia y estar incorporados en grupos minoritarios en la sociedad.

Asimismo, la exclusión social debe considerarse como el fruto del proceso de ruptura con el ámbito de la integración. El Plan Nacional de Acción para la Inclusión Social (Gobierno de España, 2014) considera la exclusión social como: “el proceso por el cual las personas pierden su integración o participación plena en la sociedad y los diferentes ámbitos ya sean, políticos, sociales o económicos” (p.7). Por otro lado, analizándolo desde una perspectiva más empírica, la exclusión social puede explicarse como el resultado de un proceso dinámico en el que múltiples elementos relacionados con la vulnerabilidad social se acumulan, combinan o superponen, dando como resultado la incompetencia de individuos o grupos de gestionar mecanismos de desarrollo individual, comunitario y social. (Subirats et al., 2005).

Subirats (2005) menciona que este último elemento multidimensional, predice el factor multifactorial, es decir, la exclusión social no es el resultado de un sólo

componente. Se pueden encontrar diversos factores biológicos, culturales, económicos, psicológicos y sociales, por lo que es necesario indagar en cada contexto específico, e intentar encontrar el origen del contratiempo.

Así, como han puesto de manifiesto Agost Felip y Martín Alfonso (2012), a pesar de que los ingresos siguen siendo una de las principales medidas de exclusión grupal o familiar, existen muchas otras variables que pueden influir y perpetuar situaciones de riesgo, como: la dificultad para acceder a servicios de asistencia social básica, acceso limitado a educación o vivienda, etc. Según esta visión, el grado de dificultad social percibido por la propia familia depende del número de factores de riesgo que se acumulan en ella y de su influencia en el desarrollo moral, físico y social de la familia.

Sin embargo, la exclusión social hoy en día, no es vista como un rasgo seleccionado por la herencia familiar o elementos intrínsecos de los miembros, sino como un proceso que depende de otros factores. Varios factores de riesgo (García Serrano et al., 2000; Jiménez Ramírez, 2008) entran en la categoría de contexto (social, político o económico). Este enfoque pone a todos en una posición reversible, para que se puedan proponer intervenciones sectoriales, desde las autoridades políticas hasta las escuelas, las redes de servicios sociales y la comunidad global.

Según esta visión, la persona se mueve en un continuo desde la inclusión (participación plena en la sociedad) hasta la exclusión, entendida como desempoderamiento, en el que puede desarrollarse de una forma u otra en función de los recursos y apoyos disponibles (Subirats, 2004; 2006). De ahí la importancia de combatir estos factores de riesgo en todos los miembros de la familia lo más rápido posible y en todos los contextos viables. La escuela es, sin duda, un contexto en el que la exclusión sigue surgiendo.

3. DISEÑO METODOLÓGICO

3.1. Problema de investigación

La adicción a la tecnología es un problema cada vez más relevante en nuestra sociedad, debido a que pasamos más tiempo atendiendo el mundo virtual que el real. De este modo, Becoña (2006) opina que los adolescentes se ven envueltos en las redes sociales, puesto que les permiten crear una identidad diferente a la que tienen en la

realidad, distanciándose del trato personal. A su vez, (Marks, 1990; Potenza, 2006; Treuer et al., 2001) se distingue a la persona que hace un buen uso de la que es adicta, por lo que una persona responsable emplea la tecnología por el placer de usarla estableciendo control, sin embargo, el adicto, se refugia en la tecnología para evadirse.

Se puede ver que los adolescentes pueden tener problemas para autorregular esta conducta, en esta línea, Sánchez-Carbonell et al. (2008), consideran que los adolescentes son un grupo bastante afectado por la adicción, ya que se conectan con frecuencia a internet, buscando sensaciones nuevas y familiarizándose con la tecnología de una manera intensa.

Además, se puede contrastar con los resultados obtenidos en el estudio de la Fundación Pfizer (2009), donde se observa que el 98% de la juventud española (11-20 años) son miembros de internet. Dentro de este baremo, se observa que 7 de cada 10 concuerdan en que usan internet durante una hora y cincuenta minutos al día, sin embargo, una pequeña parte (4% o 5%) utiliza internet sin control. Por lo que, se puede comprobar que la adicción a las tecnologías en los adolescentes es un fenómeno notorio (Johansson y Götestam, 2004; Muñoz-Rivas et al., 2003).

A raíz de la problemática, se pretende con esta investigación de corte mixto, conocer si particularmente el alumnado en riesgo de exclusión social de la Fundación Don Bosco perteneciente a Prelaboral de Taco, presenta una adicción a las tecnologías y si su situación personal y particular ha influido considerablemente en la adicción. Una vez expuesto el problema de la investigación, se plantean las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se siente el alumnado al usar las TIC?
- ¿Qué actividades realizan con las TIC? ¿Con qué frecuencia las usan?
- ¿El alumnado presenta una relación dependiente con las TIC?
- ¿Existe diferencia entre el uso que le da a las TIC el grupo nacional frente al grupo migrante?

3.2. Objetivos de la investigación

Teniendo en cuenta el marco teórico descrito anteriormente, es necesario establecer una serie de objetivos que definan el enfoque de la investigación que se va a

realizar. En este caso se partirá de un objetivo general que describe la idea global del proyecto y seguidamente se mostrarán los objetivos específicos que permitirán detallar de manera más concreta los apartados a investigar. En este caso, se puede asumir que los menores en riesgo de exclusión social presentan una posible adicción a las TIC, debido a un exceso de motivación que les lleve a tomar esta conducta, por lo que es idóneo que presenten características para solventar esta situación como la autorregulación, permitiéndoles realizar un buen uso de las TIC. Es por ello que se plantea el siguiente objetivo general:

1. Comprender el uso que hacen de las TIC los menores en riesgo de exclusión social.

A raíz del objetivo general, se extraen los siguientes objetivos específicos:

- 1.1. Identificar cómo se siente el alumnado al usar las TIC.
- 1.2. Conocer la frecuencia de uso y actividades que realiza el alumnado con las TIC.
- 1.3. Comprobar si existe una relación dependiente con la tecnología.
- 1.4. Analizar si existe una diferencia entre el uso de la tecnología que realiza el grupo de nacionales frente al grupo de migrantes.

A su vez, se plantean una serie de dimensiones relacionadas con las preguntas de investigación y los objetivos planteados, en relación a estas se ha formado el cuestionario y las entrevistas semiestructuradas. Estas dimensiones son las siguientes:

1. Uso de internet.
2. Uso de videojuegos.
3. Uso del teléfono móvil.
4. Uso de la televisión.

3.3. Método

Para realizar esta investigación, se ha optado por emplear un metodología mixta, la cual utiliza la metodología cuantitativa y la cualitativa, es decir, los métodos híbridos

permiten representar un grupo de sucesiones empíricas, críticas y sistemáticas de la investigación e implican el análisis y recogida de valores cualitativos como cuantitativos, de manera integrada y con una discusión conjunta, para establecer conclusiones a través de la información recolectada y conseguir una mayor comprensión sobre el ámbito que se está investigando (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008).

A su vez, al escoger la metodología mixta se emplean valores verbales, numéricos, textuales, simbólicos, visuales y de otros grupos para entender inconvenientes en las ciencias (DeCuir-Gunby y Schutz, 2017; Creswell, 2013 y Lieber y Weisner, 2010). En esta investigación se ha elegido este tipo de metodología, puesto que la parte cualitativa complementa los resultados obtenidos en la parte cuantitativa, es decir, la muestra de la Fundación Don Bosco es pequeña, sin embargo, al profundizar en la información que se da través de las entrevistas, se obtienen unos resultados de mayor valor. Una vez explicada la metodología que se va a utilizar, se continuará exponiendo los subapartados del método.

3.3.1. Contexto de la investigación y uso de las TIC en la institución

La Fundación Don Bosco es una organización que desarrolla diferentes proyectos, tales como atención residencial, socioeducativa, de inserción sociolaboral, de apoyo a la educación formal, de lucha contra la brecha digital, de promoción comunitaria, además de iniciativas de voluntariado social. De esta manera, atienden la realidad socioeducativa de jóvenes que se encuentran en riesgo de vulnerabilidad social debido a diferentes circunstancias. Por lo tanto, realizan dicha práctica profesional basándose en una pedagogía preventiva.

Se encuentra en tres comunidades autónomas, tales como Andalucía, Extremadura y Canarias. Respecto a Canarias, se encuentra presente en ambas provincias, tanto en Santa Cruz de Tenerife como en Las Palmas de Gran Canaria. En lo que refiere a la provincia de Santa Cruz de Tenerife, la Fundación Don Bosco está presente en diferentes localidades de la isla, en donde actúa mediante diferentes programas de intervención social.

En primer lugar, cuentan con el programa de Empleo en donde desarrollan diferentes proyectos destinados a la inserción sociolaboral de jóvenes en situación de desempleo, proporcionando a los/as participantes una agencia de colocación,

orientación laboral y formación complementaria. Por otro lado, la Fundación cuenta con el programa “Residencial” en donde atiende a menores en situación de vulnerabilidad social que no disponen de una vivienda. Además, integran otro programa denominado “Buzzetti”, mediante el cual proporcionan un hogar durante un año a aquellos jóvenes de 18 años que tras pertenecer al programa “Residencial” sigan sin disponer de un domicilio, además intentan mejorar su situación personal y proporcionarle la ayuda necesaria para poder emanciparse en el menor tiempo posible. Finalmente, cuentan con el programa socioeducativo, en donde mediante diferentes proyectos atienden la realidad social de jóvenes en situación de vulnerabilidad social, así como adoptar una actitud preventiva respecto a menores con indicios de riesgo.

Tal y como se mencionó anteriormente, cada programa desarrolla diferentes proyectos que atienden a las necesidades del colectivo de jóvenes y menores en riesgo de exclusión social. Centrándonos en el programa Socioeducativo, existen los siguientes proyectos y programas de intervención:

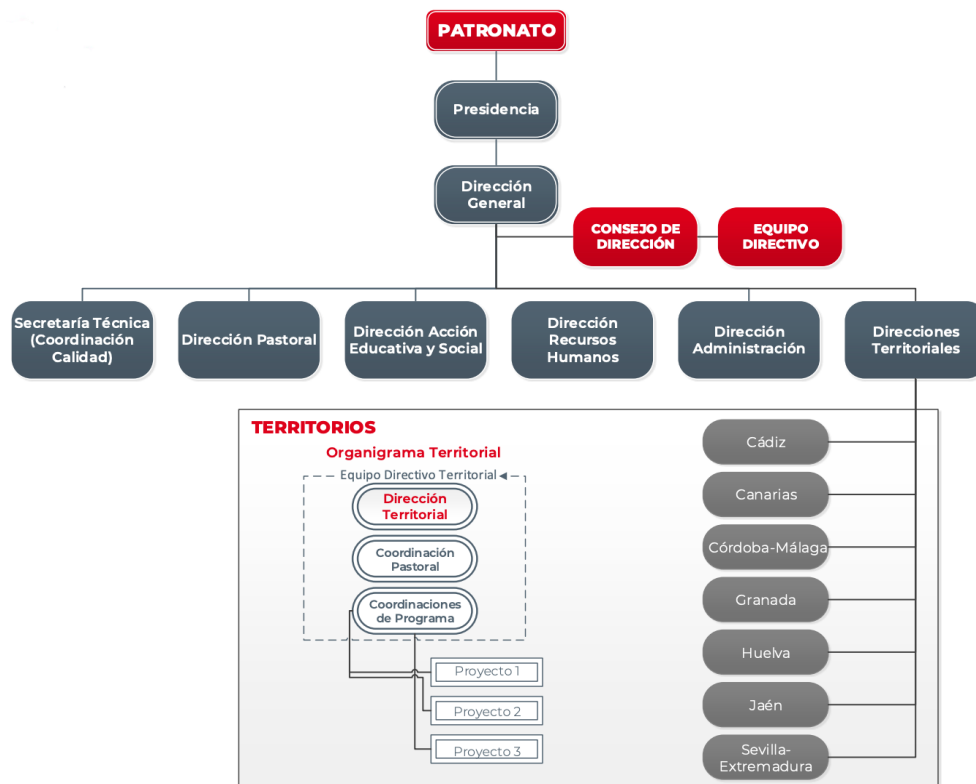
- Prelaboral: Mediante este proyecto de intervención atienden a menores entre 16 y 21 años, muchos de ellos pertenecientes al programa de Buzzetti. Respecto al perfil destinatario de este proyecto, suelen acudir jóvenes que han abandonado el sistema educativo y desean seguir formándose para lograr un empleo. Además, un 30% del grupo serán jóvenes extranjeros. En este proyecto, realizan un seguimiento a cada participante e intervienen tanto de manera individual (mediante tutorías) como de manera grupal. Además, proporcionan a los/as participantes conocimientos en competencias clave (matemáticas y lengua), competencias básicas (tales como habilidades sociales) y realizan diversos talleres prelaborales.
- Servicio de Día: En este caso, atienden a menores entre 4 y 14 años, los cuales han sido derivados del IMAS (Instituto Municipal de Atención Social de Santa Cruz de Tenerife). Respecto a los/as destinatarios, acuden menores con diferentes problemáticas familiares, además de proporcionar formación a las familias. Disponen de dos recursos, uno ubicado en el barrio de Ofra y otro ubicado en Barranco Grande. En el servicio realizan apoyo escolar, intervenciones socioeducativas (tales como educación en valores, educación emocional, psicomotricidad, habilidades sociales, etc.), así como proporcionan a

los/as la merienda y la cena. Su metodología de trabajo con los/as participantes es mediante objetivos individuales y sus respectivos seguimientos. Por otro lado, realizan formación en educación parental a los/as familiares, así como salidas y excursiones que favorezcan la relación familiar.

- GES (Graduado en Educación Secundaria): Mediante este proyecto se pretende que los/as participantes finalicen el graduado en Educación Secundaria, para ello cuentan con la colaboración de Radio ECCA.
- Promoción de la salud: En este proyecto se trabaja con los/as participantes diferentes temáticas, tales como los hábitos de vida saludables, la educación emocional o las conductas tóxicas. Este proyecto trabaja con los/as participantes de otros proyectos de la Fundación, proporcionando formación sobre los aspectos mencionados anteriormente.
- Programa de lucha contra la alta exclusión social en Canarias: La finalidad de este programa es cubrir el déficit existente ante el fenómeno de la Alta Exclusión Social desde las políticas públicas canarias, mediante la creación de una herramienta de intervención diseñada específicamente para lograr la normalización social de estas personas. Consiste en una herramienta de intervención interdisciplinar en los ámbitos psicológico, educativo y social, proporcionando el servicio profesional especializado que, en muchas ocasiones, debido a la escasez de recursos en esta materia, ha sido demandado desde los Servicios Sociales municipales de Canarias.

Respecto al equipo de trabajo, la Fundación Don Bosco se organiza en función del siguiente organigrama:

Figura 1. Organigrama de la Fundación Don Bosco.



Dentro del proyecto de Prelaboral, existen dos grupos de menores en riesgo de exclusión social. El grupo denominado como grupo 1, hace referencia a los jóvenes migrantes y el grupo 2 a jóvenes nacionales (esta será la manera de identificarlos durante todo el trabajo). En la institución han decidido realizar esta distinción puesto que existe una gran diferencia cultural, lingüística y social, con la finalidad de dar las habilidades y capacidades necesarias a cada individuo/a para que se puedan desarrollar a nivel formativo y profesional. Esto se debe a que el objetivo que tiene el grupo 1 es el de conseguir un trabajo lo más rápido posible para poder subsistir y enviar dinero a sus familias, sin embargo, el grupo 2 pretende continuar su formación en la ESO, para aspirar a un puesto de trabajo o continuar su formación académica. En las horas de clase están separados para que cada uno se enfoque en sus objetivos y adquiera las cualidades necesarias. Es por ello, que al analizar los datos de ambos grupos, se podrán observar diferencias que se comentarán en el apartado de resultados.

Por otro lado, con el objetivo de mejorar la competencia digital, se realizan diversas labores dentro de la institución para garantizar su logro. En primer lugar, a los jóvenes de la Escuela Prelaboral se les forma en las nuevas tecnologías a través de diversos talleres que permiten el aprendizaje de los siguientes contenidos: Tecnología

digital, uso del ordenador, el sistema operativo, correo electrónico, aplicaciones Google, aplicaciones informáticas (procesador de textos y presentación de diapositivas) y electricidad básica. Además de estas actividades, se realizan actividades colaborativas en diversas aplicaciones como Google Drive o Canva que permiten mejorar la competencia digital y desarrollar el trabajo en equipo. A su vez, se pretende que los discentes desarrollen su creatividad y autonomía al tener que intervenir en actividades que están integradas en un aprendizaje basado en Proyectos, es decir, se genera un evento de la Fundación Don Bosco y los/as estudiantes son los encargados de crear un documento y un excel compartido para trasladar toda la información relevante, llamar a las empresas para recoger los datos, crear un logo para el evento e informar al docente de los avances realizados. Esto permite que el alumnado tenga que gestionar sus acciones con sus compañeros/as, mejora las habilidades sociales, desarrolla la competencia digital y la originalidad que desarrollan al intervenir en las labores marcadas por el docente.

Para concluir, lo que se pretende desde la Fundación Don Bosco es que a través de estas tareas, el estudiantado pueda estar adaptado a las nuevas tecnologías y tenga las habilidades necesarias para desarrollarse en el mundo online a través de la mejora de la competencia digital.

3.3.2. Participantes/muestra

En este caso, la investigación se llevó a cabo en la Fundación Don Bosco. Esta institución se encuentra presente en diferentes localidades de la isla de Tenerife, en donde actúa mediante diferentes programas de intervención social. En esta investigación se recogerá la información en una de sus sedes que se encuentra en Taco. A su vez, es una organización que desarrolla diferentes proyectos, tales como atención residencial, socioeducativa, de inserción sociolaboral, de apoyo a la educación formal, de lucha contra la brecha digital, de promoción comunitaria, además de iniciativas de voluntariado social. Por otro lado, se realiza un seguimiento a cada participante, interviniendo tanto de manera individual (mediante tutorías) como de manera grupal. Además, se proporciona a los/as participantes conocimientos en competencias clave (matemáticas y lengua), competencias básicas (tales como habilidades sociales) y se realizan diversos talleres prelaborales (talleres de cocina entre otros) para que adquieran conocimientos fundamentales para poder desempeñar una labor profesional.

En esta Fundación se llevan a cabo varios proyectos de vital importancia para jóvenes en menores en riesgo de exclusión social, sin embargo, nos centraremos en el proyecto de “Prelaboral” puesto que es el sector en el que se pasarán los instrumentos para recoger la información necesaria. Mediante este proyecto de intervención atienden a menores entre 16 y 21 años, en este caso 55 jóvenes, siendo la población de la investigación, que se encuentra en situación de vulnerabilidad social y por diversos motivos han tenido que abandonar la educación secundaria o no han podido acceder a ella. En este caso, la muestra que se ha obtenido es de 50 personas de las cincuenta y cinco que se presentaban en la población, siguiendo un proceso no aleatorio por conveniencia, al ser estudiantes de la Fundación Don Bosco, centro donde realicé las prácticas del Máster de Intervención Psicopedagógica en contextos de Educación Formal y no Formal.

Por lo tanto, se puede establecer la población y muestra que se ha escogido en esta investigación, es decir, la población es el estudiantado perteneciente a Prelaboral de la Fundación Don Bosco y la muestra es el alumnado de Prelaboral de la Fundación Don Bosco de Taco.

3.3.3. Instrumentos de recogida de información

Para recabar los datos de esta investigación, se ha determinado esencial debido al contexto que se plantea el uso de un cuestionario, una entrevista semiestructurada y un análisis documental. Con estos tres instrumentos, se pretende realizar una triangulación de técnicas que permita recoger la información necesaria, para poder dar respuesta a los objetivos planteados. En este caso, el cuestionario permite recoger datos a través de cuestiones asignadas en diferentes bloques en función de sus características. La investigación cuantitativa intenta medir el nivel de relación entre los elementos, buscando la objetividad de los resultados a través de un grupo de personas seleccionadas que permiten elaborar conclusiones sobre un fenómeno específico (Landeau, 2007; Cruz et al., 2014). En esta línea, Alvira et al. (1986) propone que el cuestionario es un instrumento que permite comparar respuestas a través de preguntas estandarizadas, consiguiendo valores cuantitativos de una gran diversidad de elementos subjetivos y objetivos de una población.

Por otro lado, Meneses y Rodríguez (2011) comentan que un recurso valioso para recabar información en un período de tiempo corto es el cuestionario. Este presenta

un tema específico sobre el que se va a profundizar, compuesto por una variedad de ítems que se pueden mostrar de un modo negativo, afirmativo, enunciativo e interrogativo con respuestas múltiples. Además, el cuestionario se presenta con un diseño concreto, un contenido y una disposición de las cuestiones sobre el asunto que se va a indagar.

Para realizar la investigación, se llevó a cabo una adaptación de un cuestionario validado, en este caso, se utilizó el “Cuestionario de Uso Problemático de Nuevas Tecnologías (UPNT)”, con variedad en el tipo de preguntas y alternativas de respuesta. Particularmente, presenta 46 ítems, de los cuales los 5 primeros están relacionados con la edad, género, grupo al que pertenecen, la frecuencia de uso y los problemas de la tecnología. Seguidamente, pasamos al bloque de Internet, Videojuegos y Televisión con 10 ítems cada uno y 11 ítems para el bloque del teléfono móvil. Estos apartados forman parte del cuestionario: “Cuestionario sobre hábitos de consumo de la tecnología” (*ver anexo 1*).

Sin embargo, como he mencionado anteriormente, también utilizo la entrevista semiestructurada. En este caso, Sampieri y cols. (2003) opinan que la metodología cualitativa se genera para proponer una serie de cuestiones que permitan rehacer la realidad de la misma forma que los sujetos la observan. A su vez, la entrevista se puede definir como un instrumento que permite indagar y profundizar sobre ciertos elementos de manera más específica, es decir, como mencionan Denzin y Lincoln (2005) es la habilidad de generar preguntas y oír respuestas, creando una conversación. Además, como herramienta usada para recabar datos, influye el contexto personal del entrevistador.

Sin embargo, Corbetta (2007) plantea que es un diálogo generado por la persona que realiza la entrevista, con una cantidad de personas seleccionadas para llevar a cabo una labor determinada, presentando una estructura moldeable y dirigida por el entrevistador.

Para realizar la investigación, se desarrollaron dos guiones de entrevistas semiestructuradas (*ver anexos 2 y 3*). Una para los estudiantes de la Fundación y otra para los educadores. Por ello, se obtuvo información sobre los aspectos más interesantes a raíz de los objetivos planteados, para posteriormente estructurar las entrevistas en diversos bloques y colocar las preguntas que permitirían obtener la información

necesaria. Estos guiones se generaron a través de la perspectiva crítica de una experta en el ámbito de aplicación de la tecnología de la realidad aumentada en educación, con el objetivo de establecer y crear preguntas clave para extraer información esencial y amplia.

El formato de la primera entrevista fue elaborada para dos menores en riesgo de exclusión social dentro de la Fundación Don Bosco, en este caso, para una persona migrante y nacional (*ver anexos 4 y 5*). Se llevó a cabo un guión de preguntas para partir de una idea con la posibilidad de que los estudiantes pudieran responder con total libertad. Por lo que se generaron preguntas generales acerca del uso de la tecnología, sobre el uso del teléfono móvil, de internet, las redes sociales, los videojuegos y la televisión. Las preguntas que se plantearon eran abiertas y estaban relacionadas con la adicción y autorregulación de las tecnologías.

El segundo formato de la entrevista, se elaboró para dos educadores de la entidad, en este caso, responsables de la enseñanza en el sector “prelaboral” (*ver anexos 6 y 7*). También se llevó a cabo un guión para poder obtener más información acerca de los aspectos que mencioné anteriormente, sin embargo, se realizaron menos preguntas y se añadieron cuestiones acerca de la metodología empleada en el aula a través de las TIC, conservando las preguntas diseñadas con el fin de conocer la opinión que tenían sobre sus discentes y la competencia digital que tenían. Precisamente, los educadores son personas que intervienen directamente con el alumnado y que poseen información valiosa sobre estos, pudiendo observar si las afirmaciones que comentaban los estudiantes eran veraces o no.

Finalmente, se llevó a cabo un análisis documental, otra técnica que según Bermeo et al. (2016), su desarrollo requiere la aplicación de estrategias especializadas para encontrar, seleccionar, organizar y analizar un conjunto de productos escritos y responder una o más preguntas sobre un tema. La información recogida a través de este instrumento está plasmada en el apartado “3.3.1 Contexto de la investigación y uso de las TIC en la institución”, en este caso, se detallan diferentes programas de la Fundación Don Bosco y cómo usan la tecnología con el alumnado a la hora de desarrollar las clases.

3.3.4. Procedimiento

En relación al cuestionario, ha sido un instrumento fundamental para la recolección de datos, particularmente, se ha elaborado en base a un cuestionario validado de Labrador et al. (2013). Este instrumento validado presenta 41 ítems, sin embargo, se ha realizado una adaptación de estos debido al contexto de la investigación, específicamente, el que presenta el alumnado de la Fundación Don Bosco.

En consecuencia, primeramente se añadió el ítem de “grupo al que pertenezco”, para poder identificar al alumnado nacional y extranjero. A su vez, se eliminó el ítem “ir al ciber” y “ciber” de todos los apartados del cuestionario, ya que este apartado se presenta desfasado en relación al contexto de la investigación, por ende, no iba a aportar información relevante. Seguidamente, se incorporó y modificó cuatro ítems en relación al lugar donde consumían la tecnología, en todos los sectores del cuestionario, estableciendo “En casa”, “En la Fundación Don Bosco”, “Fuera de casa” y “Otra”. También, se modificaron los ítems de las secciones referidas a la televisión y el teléfono móvil, incorporando uno nuevo al bloque de televisión, es decir, añadiendo la cuestión “¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a la televisión?” conformando 10 ítems. Respecto al sector del teléfono móvil, se añadió la cuestión “¿Dedicas más tiempo del que crees necesario al móvil?” conformando 11 ítems. Se añadieron estas preguntas, debido a que se consideró esencial conocer la opinión sobre si eran conscientes del uso que realizaban de estos dispositivos.

Tras haber depurado y seleccionado los elementos más importantes del cuestionario, se decidió pasar una prueba piloto a una muestra de 15 personas para conocer si las modificaciones realizadas eran adecuadas, si había que eliminar algún elemento o modificar el cuestionario para su mejor comprensión. Una vez se pasó la prueba, se comprobó que el alumnado comprendía el cuestionario, por lo que las modificaciones se podían mantener. Cabe destacar que para evitar la confusión del alumnado en algunas cuestiones, se decidió realizar el cuestionario de manera presencial, asegurando que las personas entendían la investigación y el instrumento elaborado, además de poder resolver algunas dudas de manera inmediata. Por lo que se estableció el cuestionario final, es decir, un instrumento conformado por 46 ítems, dividido en cinco sectores, es decir, el primero referido a “preguntas generales”, seguido de “uso de internet”, “uso de videojuegos”, “uso del teléfono móvil” y “uso de la

televisión”, teniendo como nombre “Cuestionario sobre hábitos de consumo de la tecnología”.

Tras esto, se realizaron varios procedimientos para poder analizar los datos obtenidos del cuestionario, específicamente, se diseñaron varias tablas cruzadas en base a las variables planteadas en el instrumento. Además, se diseñaron gráficas para poder acompañar visualmente los datos establecidos, en este caso, a través de diagramas de barras que establecen las diferencias entre ambos grupos.

Este instrumento se pudo llevar a cabo a través de la plataforma Google Forms, concretamente, se acudió al Prelaboral de Taco de manera presencial y se pidió que accedieran a través del móvil para poder cumplimentar el cuestionario. Finalmente, se decidió pasar el cuestionario en una población de 55 personas pertenecientes a la Fundación Don Bosco, siendo contestado por una muestra de 50 personas.

Otro instrumento que se usó para la recolección de datos fue la entrevista, permitiendo establecer una fecha programada para conversar de manera presencial con cada individuo que colaboró en la investigación de manera individual, en un día determinado para llevar a cabo la charla. En este caso, se estableció con los educadores de la Fundación Don Bosco, el día y hora exacta para poder pasar cada una de las entrevistas. Una vez se concretó la fecha, se estableció una tabla para fijar el horario en el que se iban a realizar las entrevistas. De este modo, cada participante estaría informado acerca de la programación que se había establecido.

Es importante recalcar que al ejecutar las entrevistas, se detalló el motivo por el cuál se realizaban, explicando a los entrevistados las preguntas que se iban a pasar y la finalidad de estas. Tras esto, se continuó planteando las cuestiones a medida que el entrevistado iba desarrollando su respuesta, es decir, se consiguió un clima cercano y adecuado para que la persona entrevistada se sintiera cómoda y pudiera responder libremente a cada pregunta. A su vez, todas las entrevistas han sido grabadas para su posterior transcripción.

Para concluir con este apartado, es necesario destacar que las entrevistas que tuvieron una mayor duración fueron las de los profesores, empleando un vocabulario más técnico y presentando respuestas más profundas.

Tabla 1. *Temporalización de las entrevistas.*

INDIVIDUOS	FECHA	DURACIÓN
Estudiante nacional	2 de mayo de 2022	20 minutos
Estudiante migrante	3 de mayo de 2022	19 minutos
Educador talleres	4 de mayo de 2022	24 minutos
Educador competencias	5 de mayo de 2022	25 minutos

Para llevar a cabo el análisis documental, se solicitaron diversos documentos relacionados con el funcionamiento y programas de la Fundación Don Bosco en donde se detalla la metodología y las actividades que llevan a cabo en las aulas, tras esto, se seleccionó la información más relevante y seguidamente se analizó para comprobar si tenía relación y era relevante para la investigación. También se buscó información en la página web de la Fundación, donde se pudo observar algunos cursos de formación y datos relevantes relacionados con el funcionamiento y objetivos de la institución. Finalmente se recabó toda la información necesaria para dar respuesta al contexto de la investigación y el uso de las TIC en la institución.

3.3.5. Análisis e interpretación de la información

En esta investigación se utiliza una metodología mixta, es decir, se emplean distintas estrategias para contestar a los objetivos de la investigación (Driessnack et al., 2007). Esto lo podemos comprobar con los instrumentos de recogida de información, pues como se expuso anteriormente, para esta investigación se emplea un instrumento de tipo cuantitativo y otro de tipo cualitativo. Igualmente, cabe destacar que el modelo de metodología mixta que se emplea para esta investigación es el modelo de convergencia paralela, pues recolectamos y analizamos datos cuantitativos por un lado, y datos cualitativos por otro, para posteriormente, una vez tengamos todos los datos (cuantitativos y cualitativos), compararlos o relacionarlos, para finalmente realizar una interpretación de la información en las conclusiones. En cuanto a la herramienta de análisis de los datos del cuestionario, se ha utilizado el programa estadístico IBM SPSS Statistics versión 25 y para los datos de la entrevista se ha empleado el programa Atlas.ti versión 22.1.5.

3.3.6. Cuestiones éticas y de rigor metodológico

Antes de pasar el cuestionario y llevar a cabo la entrevista, se explicará la finalidad del estudio a través de una breve carta, donde también se garantizará el anonimato y se describirá el uso que se le dará a los datos obtenidos, con un consentimiento informado (*ver anexo 8, 9 y 10*). Puesto que, la investigación llevada a cabo en el presente trabajo se rige por la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales. Por lo tanto, los datos personales obtenidos a través del cuestionario y de la entrevista no serán divulgados, de igual forma que la información facilitada será usada exclusivamente con fines para la investigación. Con respecto a los criterios de rigor científico, se cumple el criterio de validez interna, ya que se comprueban los participantes y la adecuación referencial, así como también la validez externa, pues se selecciona el alumnado de la Fundación Don Bosco, debido a la necesidad y preguntas de investigación que se desean responder.

4. RESULTADOS

En este apartado se muestran los resultados obtenidos de la información que ha proporcionado el cuestionario (al estudiantado de Prelaboral de la Fundación Don Bosco) y las entrevistas semiestructuradas (dos estudiantes y educadores de la institución), con la finalidad de dar respuesta a los objetivos planteados en la investigación, que están relacionados con las preguntas de investigación y las dimensiones planteadas en el cuestionario y las entrevistas. A su vez, se ha extraído información a través del análisis documental para responder a ciertos objetivos, preguntas de investigación y dimensiones (*ver anexo 11*). A continuación, se van a presentar los resultados que se obtuvieron del cuestionario "Hábitos de consumo de la tecnología" elaborado a raíz del de Labrador et al. (2013). Para que los datos presentaran coherencia y sentido, se han tenido que establecer las preguntas del instrumento en base al contexto que presentaba el alumnado de la Fundación Don Bosco que pertenece a la escuela de Prelaboral de Taco. Particularmente, las preguntas se desarrollaron acorde a los dos grupos que hay establecidos en la escuela de Prelaboral: el grupo 1 y el grupo 2. Las cuestiones que aparecen en el cuestionario, se elaboraron para que el estudiantado pudiera comprenderlas de manera sencilla y pudiera reflejar su opinión. En este caso, se irán mostrando los resultados en base a las dimensiones

establecidas, para observar y analizar la información cuantitativa y cualitativa que se obtiene en un mismo bloque.

Primeramente, se comenzará mostrando los datos relacionados con el **uso de internet**. En este caso, respecto al tiempo diario que dedican los estudiantes a internet (ver anexo 12), un 27,6% del grupo 2 emplea “más de 7 horas” frente a un 19% del grupo 1. Aunque, un 47,6% de los/las estudiantes del grupo 1 utilizan “7 horas” al día internet, mostrando una diferencia con el 24,1% del grupo 2. A su vez, un 9,5% del grupo 1 pasa “seis horas” conectado a internet, a diferencia del 24,1% del grupo 2. En la siguientes citas se puede ver el uso desmedido que realizan de internet: “*Aproximadamente unas diez al día, por lo que unas setenta horas semanales*” (Estudiante 1), “*Depende de la semana, pero generalmente al día le dedico unas 7 horas, por lo que 49 horas semanales*” (Estudiante 2). Se puede observar que existe una diferencia notoria en el uso que le dan a internet, debido a que el alumnado del grupo 2 pasa demasiado tiempo usando internet, pudiendo desencadenar una adicción al dedicar más de siete horas al día, aunque el estudiantado del grupo 1 no tenga el mismo porcentaje, también se observa un uso elevado al dedicar en su mayoría, siete horas al día.

En el apartado referido a si pasan más tiempo del que creen conectados a internet, un 41,4% de los discentes del grupo 2 “siempre” dedican más tiempo del que creen necesario frente a un 19% del alumnado del grupo 1. Sin embargo, un 76,2% del grupo 1 “con frecuencia” considera que pasa más tiempo del que cree necesario conectado a internet, frente a un 55,2% del grupo 2. Esto se ve reflejado en las siguientes citas: “*como dije antes, en ciertos momentos pienso que ya estoy perdiendo mucho tiempo, pero es tan entretenido que me cuesta desconectar*” (Estudiante 2), “*Pienso que puedo realizar un mejor uso de internet, ya que muchas veces pierdo bastante tiempo viendo tik tok o vídeos de youtube. Ese tiempo lo podría usar para seguir estudiando*” (Estudiante 1). Se puede observar que los/las discentes del grupo 2 son más conscientes de que dedican demasiado tiempo a internet, esto no quiere decir que el grupo 1 no sea consciente, es decir, de manera general el alumnado es consciente de que dedican mucho tiempo a internet.

Figura 2. Internet y la dedicación.

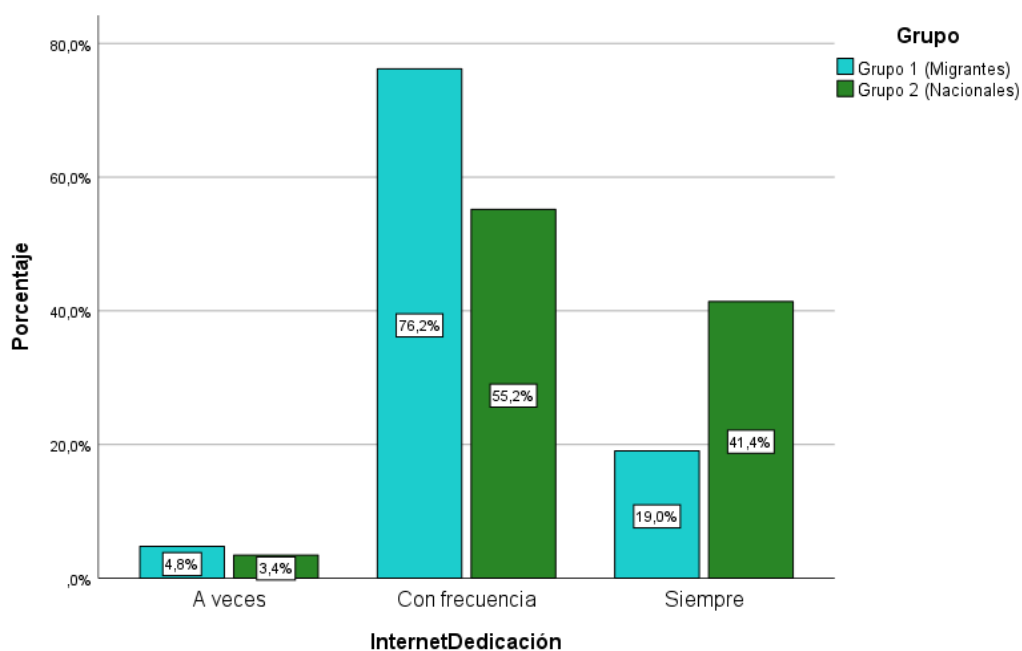


Tabla 2. El grupo y la dedicación a internet.

Tabla cruzada Grupo*InternetDedicación

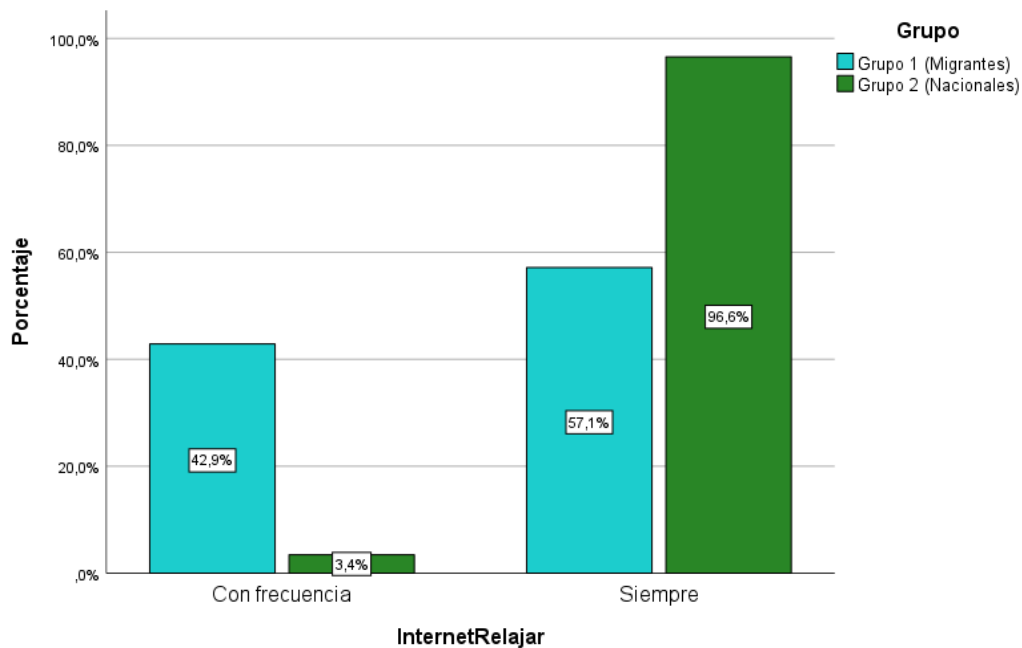
		InternetDedicación			Total	
		A veces	Con frecuencia	Siempre		
Grupo	Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	1	16	4	21
		% dentro de Grupo	4,8%	76,2%	19,0%	100,0%
		% dentro de InternetDedicación	50,0%	50,0%	25,0%	42,0%
		% del total	2,0%	32,0%	8,0%	42,0%
Grupo	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	1	16	12	29
		% dentro de Grupo	3,4%	55,2%	41,4%	100,0%
		% dentro de InternetDedicación	50,0%	50,0%	75,0%	58,0%
		% del total	2,0%	32,0%	24,0%	58,0%
Total		Recuento	2	32	16	50
		% dentro de Grupo	4,0%	64,0%	32,0%	100,0%
		% dentro de InternetDedicación	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% del total	4,0%	64,0%	32,0%	100,0%

En relación a los sentimientos que experimentan cuando no usan internet (ver anexo 13), un 27,6% del grupo 2 muestra que “siempre” se siente mal respecto al 19% del grupo 1. Aunque un 57,1% del grupo 1 afirma que “con frecuencia” se siente mal al no usar internet, un porcentaje diferente al 34,5% que muestra el grupo 2. Otra diferencia

relevante es que un 23,8% del grupo 1 indica que “a veces” se siente mal cuando no usan internet, aunque con un mayor porcentaje, concretamente un 34,5% del alumnado del grupo 2, expresa la misma opción. Respecto a si piensan en usar internet cuando no lo están usando (ver anexo 14), se observa que existen los mismos porcentajes en ambos grupos respecto a las opciones de “con frecuencia” y “siempre”, mostrando el grupo 1 un 28,6% y el grupo 2 un 34,5%. Aunque en el apartado de “a veces” un 42,9% del grupo 1 eligió esta opción, una cifra diferente al 31% del alumnado del grupo 2. Al observar los comentarios de las entrevistas, se puede ver que necesitan internet para no sentirse mal: *“Y cuando no lo puedo usar hay veces que me cabreo porque sino estoy desconectado del mundo”* (Estudiante 1), *“Es cierto que cuando no lo puedo usar me cabreo, pero intento conseguir internet de algún sitio”* (Estudiante 2). Esto puede ser un indicador de una posible adicción, debido a que lo ven como una necesidad del día a día.

Al analizar el apartado relacionado sobre si el uso de internet les relaja (ver anexo 15), se observa que un 96,6% del estudiantado perteneciente al grupo 2 escogió la opción de “siempre”, frente al 57,1% del alumnado del grupo 1. Sin embargo, en la elección de “con frecuencia” se muestra que un 42,9% del grupo 1 escogió esta opción, una diferencia en la cantidad respecto al 3,4% del grupo 2. Este puede ser un motivo por el que invierten tanto tiempo, ya que son conscientes de que no es adecuado el uso que realizan de internet, pero de alguna manera el usarlo hace que se sientan relajados, otorgándoles un beneficio que es difícil de encontrar en su contexto personal.

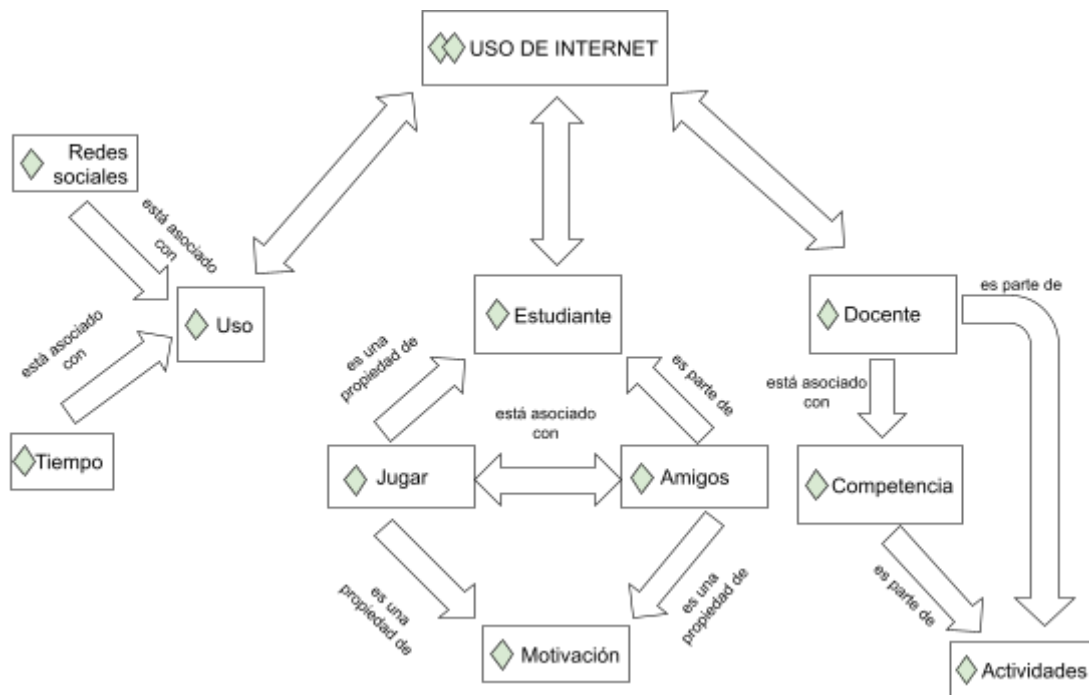
Figura 3. *Internet y si se sienten relajados.*



En relación al apartado sobre si usar internet te hace estar nervioso (ver anexo 16), vemos que un 3,4% del grupo 2 ha respondido que “siempre”, a diferencia del grupo 1 que nadie escogió esta respuesta. También, un 65,5% del grupo 2 eligió la opción de “con frecuencia”, un porcentaje diferente al que ha mostrado el grupo 1 con un 38,1%. A su vez, un 42,9% del alumnado del grupo 1 y un 31% del grupo 2 escogieron la respuesta de “a veces”. Otro dato relevante es que un 19% del grupo 1 eligió la opción de “nunca”, al contrario del grupo 2 que ningún individuo escogió esta respuesta. Al ver los valores mostrados de cada apartado, se observa que realmente no es un factor predominante en ambos grupos. A su vez, se entiende que los dos grupos presentan un uso desmedido con internet, con un porcentaje mayor el grupo 2, sin embargo, son conscientes de que dedican mucho tiempo, pero debido a factores como que les relaja y que no pueden estar sin usarlo durante mucho tiempo, se enganchan e invierten un tiempo descontrolado.

A su vez, para ampliar los datos sobre el uso de internet se va a presentar la red de códigos, en esta, se presentará información esencial sobre las entrevistas realizadas, analizando los elementos más importantes y estableciendo relaciones entre diferentes parámetros.

Figura 4. Red de códigos de la dimensión 1.



Respecto a la red de códigos “uso de internet”, vemos que se relaciona directamente con los códigos “uso”, “estudiante” y “docente”. En este caso, al analizar cada grupo se muestra que el código de “estudiante” está relacionado con otros dos códigos, es decir, con el de “jugar” se muestra como una propiedad del de “estudiante”, ya que en las entrevistas se dijo: *“Los suelo usar para entretenerme, para pasar el rato y para pasármelo bien”* (Estudiante 1), dando a entender que este es el uso que le da a internet. Además, el código “jugar” está asociado con el de “amigos”, tal y como se ve en la entrevista del alumno nacional: *“uso internet la mayoría de veces para ver videos en Youtube, directos en Twitch, jugar a videojuegos online y hablar con mis amigos por redes sociales”* (Estudiante 1), de este modo se puede entender que juegan con amigos para estar más entretenidos y que puede ser una causa del tiempo diario que le dedican a internet, llegando a estar mucho tiempo conectados como se pudo ver en los resultados del cuestionario.

A su vez, el código “amigos” es parte del de “estudiante”, debido a que en la primera entrevista se comentó: *“me permite hablar con mis amigos mientras jugamos a videojuegos y pasar buenos momentos”* (Estudiante 1), recalcando estos aspectos positivos de la tecnología. El último código por comentar en este sector, es el de “motivación” mostrando que es una propiedad de “jugar” y “amigos”, tal y como se

puede ver en la siguiente frase: *“la tecnología me motiva mucho, ya que me permite reírme en momentos difíciles de mi vida. Además, me permite hablar con mis amigos mientras jugamos a videojuegos y pasar buenos momentos”* (Estudiante 1), dando a entender que internet es una vía de escape para evitar los problemas, tal y como se ve en los datos del cuestionario cuando se habla de cómo se sienten cuando no usan internet, donde se refleja que realmente se sienten mal cuando no pueden usarlo, por lo que realmente es una herramienta fundamental para obtener un espacio de tranquilidad, alejado de los problemas cotidianos.

El siguiente bloque es el de “docente”, relacionado con dos códigos, es decir, está asociado con “competencia” y se puede comprobar con la siguiente frase: *“en este caso, en vez de dar clases magistrales para trabajar las competencias clave, utilizamos el aprendizaje basado en proyectos”* (Educador 1), mostrando la manera en la que se enseñan las competencias en la institución. A su vez, el código “actividades” es parte del de “docente” tal y como se refleja en la primera entrevista de los educadores: *“dentro del aula, suelen usar la pizarra digital y los portátiles, para trabajar actividades de las diferentes asignaturas”* (Educador 1), las actividades de la institución van en función de la forma de enseñar que tenga el educador, sin embargo, ellos le dan importancia a las TIC para aprender.

También existe una relación entre la “competencia” y las “actividades”, ya que la actividad es parte de la competencia, un ejemplo se puede ver en la siguiente frase que dijo el primer educador: *“con estas actividades, logramos que adquieran las competencias clave de una forma más activa, divertida e interdisciplinar, a través de los proyectos”* (Educador 1), de esta manera, se entiende que las actividades se elaboran en base a las competencias con el fin de motivarles y desarrollar la trayectoria profesional de los/las jóvenes.

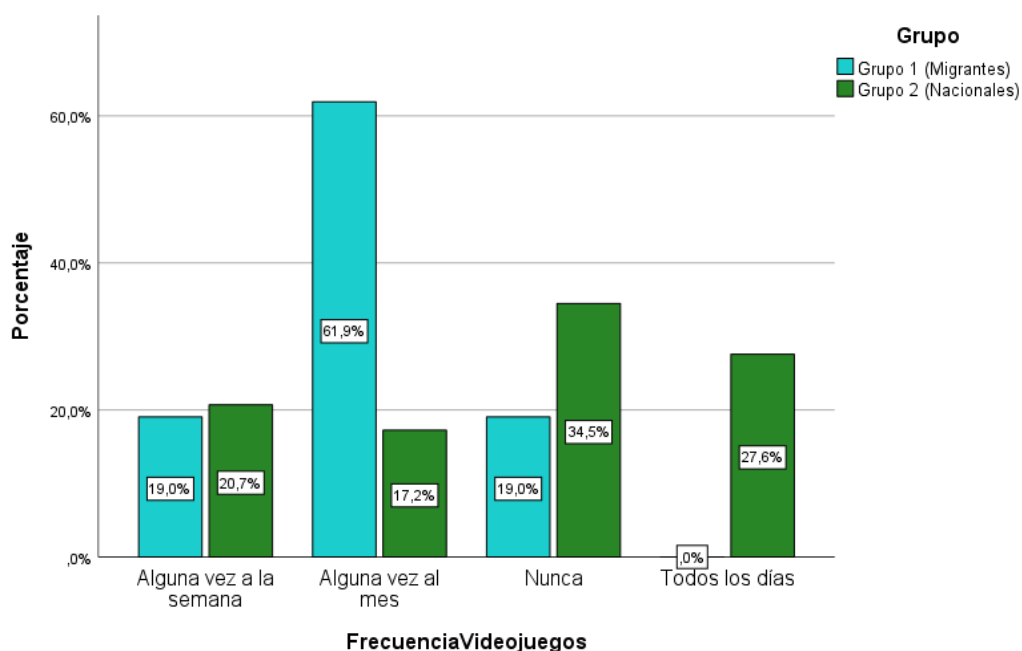
Finalmente, respecto al código “uso” se observa que está relacionado con dos códigos, el primero es el de “redes sociales”, este está asociado con el “uso”, como se puede ver en la siguiente frase: *“suelo usar Instagram, Tik Tok y Twitter. Instagram lo suelo usar para comunicarme con amigos, Tik Tok para ver vídeos, sobre todo memes, para pasármelo bien y Twitter para ver noticias relevantes”* (Estudiante 1), por lo que se puede observar que el/la estudiante hace uso de varias redes, con el fin de estar en contacto con sus amigos, informarse y distraerse, como se ha comentado anteriormente,

por lo que estas pueden ser causas por las que dedican tanto tiempo al uso de internet como ha quedado reflejado en los datos aportados por el cuestionario.

Tras haber expuesto los datos del apartado anterior relacionados con el uso de internet, se procederá a mostrar la información relacionada con la **dimensión del uso de los videojuegos**.

En primer lugar, respecto a la frecuencia con la que juegan a los videojuegos (ver anexo 17), vemos que del grupo 2 un 27,6% juega “todos los días” frente al grupo 1 que ninguno escogió esta respuesta. Sin embargo, un 61,9% del grupo 1 escogió la opción de “alguna vez al mes”, a diferencia del grupo 2 que un 17,2% eligió esta opción. Aunque es cierto que un 34,5% de los participantes del grupo 2 escogió la opción de “nunca”, desmarcándose del grupo 1 que representan el 19%. Respecto a la información de las entrevistas se puede comprobar que refleja los resultados derivados de la frecuencia con la que juegan a los videojuegos, es en este caso, los propios educadores reflejan esta realidad: *“el alumnado nacional suele jugar a toda clase de videojuegos, mostrando en algunos casos ciertas adicciones”* (Educador 2), *“emplean bastante tiempo en jugar de manera online al clash royale o juegos de fútbol, llegando a presentar una adicción por seguir mejorando en comparación con sus compañeros/as”* (Educador 1). Se muestra que el alumnado del grupo 2 le dedica mucho más tiempo que el grupo 1, sin embargo, se puede observar que existen división de respuestas en el grupo 2, en relación a la respuesta de “nunca” y “alguna vez al mes”.

Figura 5. Frecuencia con la que usan los videojuegos.



Al observar los datos, se muestra que respecto a los problemas que pueden generar los videojuegos (ver anexo 18), un 17,2% del estudiantado del grupo 2 menciona que “con frecuencia” los videojuegos les generan problemas, a diferencia del grupo 1 que ninguna persona escogió esta opción. Sin embargo, un 81% de los/las discentes del grupo 1 y un 72,4% del grupo 2 “nunca” han tenido problemas causados por los videojuegos. Al analizar las respuestas de los discentes entrevistados, se observa que el estudiante 1 es el que habla sobre el apartado de los problemas y los videojuegos, aportando la siguiente información: “*Habitualmente, puesto que me permite desconectar totalmente de los problemas que tengo a mi alrededor*” (Estudiante 1), “*En ciertos momentos, cuando estoy jugando a un videojuego en el móvil y mi familia me dice de ir a dar una vuelta o salir, prefiero quedarme jugando online*” (Estudiante 1). Se puede establecer que el grupo 2 usa más los videojuegos y por ende, les ocasionan más problemas, por lo que se entiende que existe una relación entre el tiempo y los problemas que pueden surgir al jugar a videojuegos

El tiempo semanal que le dedica el alumnado a los videojuegos (ver anexo 19) varía según el grupo, en este caso, un 27,6% del grupo 2 escogió la respuesta de “más de 10 horas”, en el caso del grupo 1 fue un 9,5% el que realizó esta elección. Además, en la opción de “entre 7-9 horas” se observa que un 31% del grupo 2 escogió esta respuesta, sin embargo, el porcentaje del grupo 1 fue igual que en la anterior opción, 9,5%. En la

otra variable, “entre 4-6 horas”, se muestran resultados diversos, pues el grupo 1 representa el 61,9%, frente al grupo 2 que representa el 6,9% dentro de esta opción. El último dato relevante en este apartado es que en la elección de “entre 1-3 horas” del alumnado del grupo 2, ha respondido un 34,5%, un dato diferente al 19% que eligió el estudiantado del grupo 1.

En relación a la sección del tiempo diario que le dedican a los videojuegos, se muestra una mayor diversidad de respuestas por parte del alumnado que pertenece al grupo 2, en este caso, con un 10,3% salen representadas las respuestas de “7 horas” y “5 horas”. Con un porcentaje menor, del 6,9% el estudiantado eligió la respuesta de “6 horas”, sin embargo, ninguno de los individuos del grupo 1 marcó alguna de las opciones mencionadas con anterioridad, decidiendo responder casi en la totalidad con un 90,5% en la elección de “1 hora” frente al 65,5% que seleccionó el estudiantado del grupo 2. El alumnado del grupo 1 no suele invertir mucho tiempo en los videojuegos, sin embargo, el alumnado del grupo 2 está fragmentado por dos bandos, unos que nunca juegan y otros que juegan siempre, esto se puede ver reflejado en las respuestas de los estudiantes de las entrevistas: *“Me suelen gustar bastante los juegos de deportes y de disparo, incluyendo el Grand Theft Auto V, debido a que son los que más tiempo suelo dedicar”* (Estudiante 1), *“Suelo ver videos de Youtube, jugar a videojuegos o escuchar música para distraerme”* (Estudiante 2). Por lo que se puede comprobar que existe una mayor inversión del tiempo en los videojuegos por parte del alumnado del grupo 2, generando una posible adicción para algunos/as estudiantes.

Figura 6. Videojuegos, tiempo de juego diario.

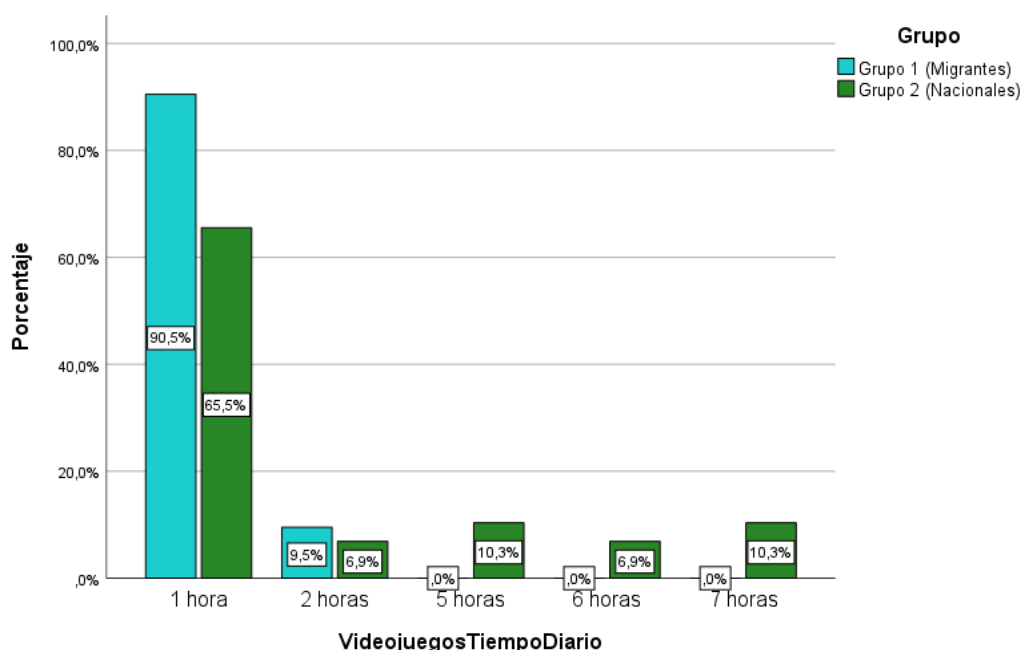


Tabla 3. El grupo y el tiempo diario dedicado a los videojuegos.

Tabla cruzada Grupo*VideojuegosTiempoDiario

Grupo	Grupo 1 (Migrantes)		VideojuegosTiempoDiario					Total
			1 hora	2 horas	5 horas	6 horas	7 horas	
Grupo 1 (Migrantes)	Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	19	2	0	0	0	21
		% dentro de Grupo	90,5%	9,5%	0,0%	0,0%	0,0%	100,0%
		% dentro de VideojuegosTiempoDiario	50,0%	50,0%	0,0%	0,0%	0,0%	42,0%
		% del total	38,0%	4,0%	0,0%	0,0%	0,0%	42,0%
	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	19	2	3	2	3	29
		% dentro de Grupo	65,5%	6,9%	10,3%	6,9%	10,3%	100,0%
		% dentro de VideojuegosTiempoDiario	50,0%	50,0%	100,0%	100,0%	100,0%	58,0%
		% del total	38,0%	4,0%	6,0%	4,0%	6,0%	58,0%
Total	Recuento	38	4	3	2	3	50	
	% dentro de Grupo	76,0%	8,0%	6,0%	4,0%	6,0%	100,0%	
	% dentro de VideojuegosTiempoDiario	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	76,0%	8,0%	6,0%	4,0%	6,0%	100,0%	

Respecto al apartado de si se sienten mal cuando no están jugando a un videojuego (ver anexo 20), un 61,9% del alumnado del grupo 1 respondió que “nunca” frente al 37,9% del grupo 2. Sin embargo, un 41,4% del grupo 2 escogió la respuesta “con frecuencia”, variando el porcentaje con el grupo 1 con un 19%. Se puede observar que existe una división en el alumnado del grupo 2, puesto que algunos/as se encuentran mal y otros no, sin embargo, la mayoría de los discentes del grupo 1 no se sienten mal.

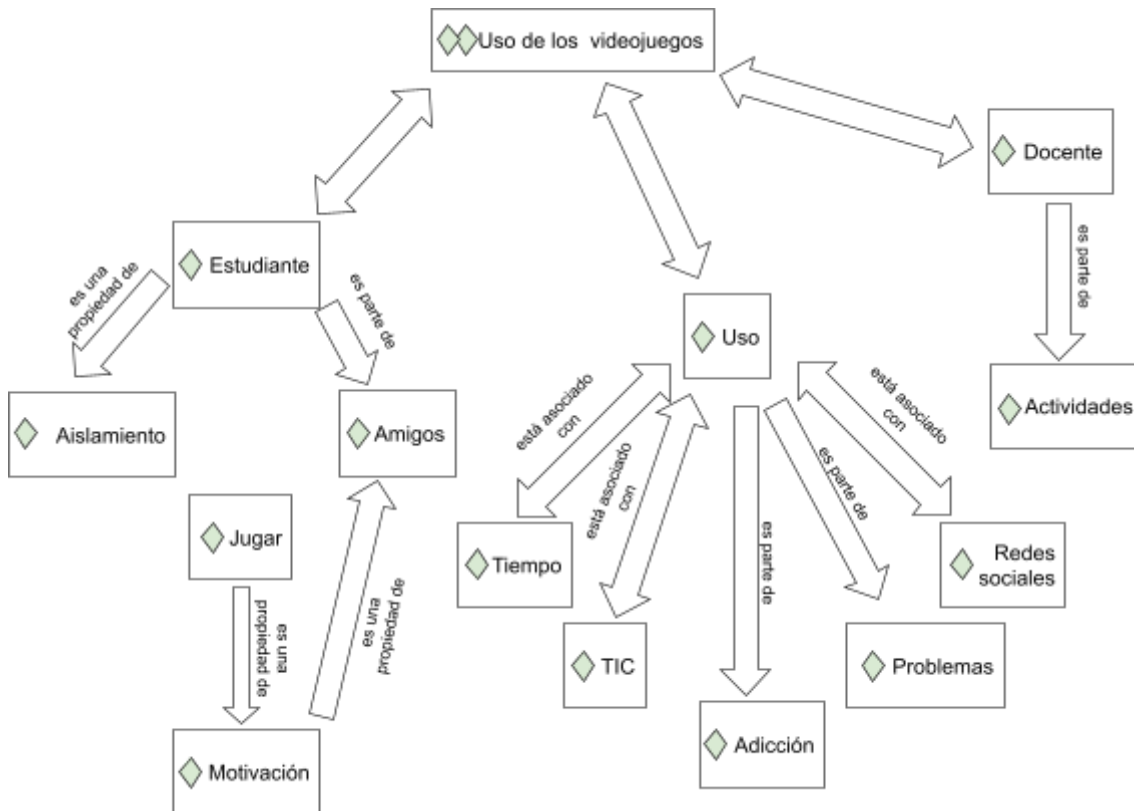
Por otro lado, el apartado relacionado sobre si piensan en jugar a los videojuegos cuando no están jugando (ver anexo 21), un 13,8% del grupo 2 contestó que “siempre” a diferencia del grupo 1 que nadie marcó esta respuesta. Otro dato relevante es que en la opción de “nunca”, del grupo 1 respondió un 42,9% y del grupo 2 respondió un 34,5%. Además, un 38,1% del alumnado del grupo 1 eligió la respuesta de “con frecuencia”, los discentes del grupo 2 también respondieron pero un 27,6%. Esto denota que dentro del grupo 2, existen algunos estudiantes que pueden presentar una adicción al videojuego, pero otros que apenas juegan, teniendo dos casos contrarios.

Otro apartado relevante a la hora de analizar los datos es el de si el jugar a videojuegos relaja al alumnado (ver anexo 22), en este caso, se puede observar que un 81% del grupo 1 respondió que “a veces”, pero un 55,2% del estudiantado del grupo 2 respondió a esta cuestión. A su vez, un 34,5% del grupo 2 eligió la opción de “nunca”, sin embargo, un 19% del grupo 1 seleccionó esta respuesta. También se puede observar que los discentes del grupo 2 respondieron a las respuestas de “con frecuencia” con un 6,9% y “siempre” con un 3,4%, al contrario que el alumnado del grupo 1 que ninguno escogió alguna de estas opciones. Por lo que se puede comprobar que al igual que en el apartado de internet la mayoría se sentía relajado, aunque un pequeño porcentaje del grupo 2 es el que tiene factores para presentar una posible adicción a los videojuegos, a diferencia de la gran mayoría del estudiantado de ambos grupos que juega de manera moderada.

Con respecto a si el jugar a videojuegos te pone nervioso (ver anexo 23), un 57,1% del grupo 1 respondió que “a veces”, desmarcándose del 24,1% del grupo 2. Asimismo, un 48,3% del grupo 2 eligió la opción de “nunca” como el grupo 1, aunque con un 23,8%. A su vez, el grupo 2 obtuvo un mayor porcentaje al escoger la respuesta de “con frecuencia”, específicamente un 27,6% respecto al 19% del grupo 1. La información otorgada por los estudiantes en las entrevistas, confirma que realmente el uso de los videojuegos les genera buenos momentos, como se ve en los siguientes casos: *“Me permite hablar con mis amigos mientras jugamos a videojuegos y pasar buenos momentos”* (Estudiante 1), *“También algún videojuego de móvil como el clash royale, para pasármelo bien”* (Estudiante 2). Estos datos permiten comprobar que la gran mayoría como remarqué antes, no suele jugar a videojuegos, y si lo hacen es para pasarlo bien, salvo un porcentaje, principalmente del grupo 2 que realiza un uso desmedido del videojuego.

A su vez, para ampliar los datos sobre el uso de los videojuegos se va a presentar la red de códigos, en esta, se presentará información esencial sobre las entrevistas realizadas, analizando los elementos más importantes y estableciendo relaciones entre diferentes parámetros.

Figura 7. Red de códigos de la dimensión 2.



En relación a la red de códigos “uso de los videojuegos” vemos que se relaciona directamente con los códigos “uso”, “estudiante” y “docente”. Con respecto al bloque relacionado con el código “estudiante”, se observa que este está relacionado con dos códigos, en este caso, el primero es “aislamiento” que es una propiedad de “estudiante”, se puede ver en una de las frases que dice el estudiante migrante: *“jugar a videojuegos o escuchar música para distraerme”* (Estudiante 2), haciendo referencia que para evadirse del contexto que le rodea decide aislarse de todas las personas. El código de “motivación” está relacionado con los amigos, ya que es una propiedad de este, esto se puede comprobar con la siguiente frase: *“me permite hablar con mis amigos mientras jugamos a videojuegos y pasar buenos momentos”* (Estudiante 1), con esto se puede ver que realmente el jugar con amigos genera una motivación en el alumnado, ya sea

porque pasan buenos momentos o porque se genera una rivalidad sana. Para concluir con este grupo, se puede ver que el código “jugar” está relacionado con “motivación”, esto se puede ver en la siguiente oración: *“me motiva el seguir aprendiendo cosas nuevas sobre temas que no tenía ninguna idea. Además de mejorar en ciertos videojuegos para ganar a mis amigos”* (Estudiante 2), se muestra que el jugar a videojuegos genera una motivación, en este caso, para lograr ser cada vez mejor y vencer a otras personas, sobre todo a los amigos. Esto se puede ver en los datos establecidos por el cuestionario, en cuanto a la frecuencia con la que juegan a los videojuegos, por lo que se puede establecer que si tienen un entorno de amigos que juegan, les motivará a jugar más a los videojuegos.

En cuanto al bloque de “uso” vemos que está relacionado con 5 códigos, siendo el que más relaciones establece. Asimismo, respecto al código “tiempo” se observa que está asociado con el “uso”, como se ve en la siguiente frase: *“sin embargo, los juegos que más me gustan son los de disparo, ya que son los que les dedico más tiempo y donde siento más competitividad y adrenalina, sobre todo si juego con amigos”* (Estudiante 1), lo que se puede extraer es que le dan un mayor uso a los videojuegos que les genera sensaciones de competitividad y euforia.

A su vez, el código “TIC” está asociado con “uso”, debido a que *“he podido observar que particularmente en esta clase, los chicos suelen emplear los móviles para jugar a videojuegos”* (Educador 1), esto se debe a que suelen emplear los dispositivos electrónicos con la finalidad de pasar el tiempo jugando a algo. Además, otro código relacionado es el de “problemas” con “uso”, debido a que son parte de este, es decir, dependen del uso que se le dé a los videojuegos se pueden ocasionar problemas o no, como se puede observar en la siguiente oración: *“suelen usar la tecnología para evadirse de los problemas que tienen en su vida personal, puesto que se les nota cuando se aíslan en los videojuegos”* (Educador 2). Estas aportaciones están relacionadas con los datos cuantitativos, donde se establece que ambos grupos no dedican un tiempo excesivo a los videojuegos, sin embargo, un pequeño porcentaje del grupo 2 dedica un tiempo más elevado, pudiendo representar a ese porcentaje del alumnado que está motivado por ganar a sus compañeros/as y que le genera la motivación necesaria como para aislarse de sus problemas.

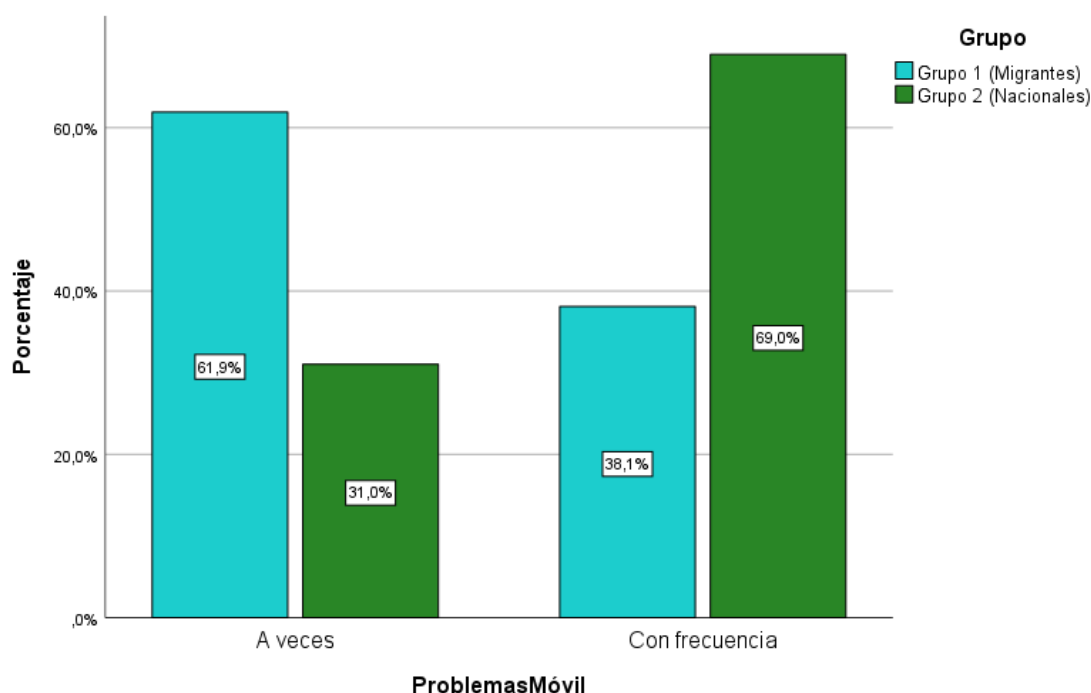
Finalmente, el último código que muestra una relación con “uso” es “redes sociales”, estando asociado a este, tal y como se puede ver en la siguiente situación comentada por el segundo educador: *“además creo que el uso de los videojuegos repercute en la imagen que tienen que dar en las redes sociales, mostrando como que son los mejores”* (Educador 2), esto muestra que es importante el nivel que se tenga dentro del videojuego para exponerlo en las redes sociales y que las demás personas puedan ver el nivel que tienes, viviendo influenciados por la imagen que tengan los demás sobre uno mismo.

Para concluir con el último bloque de esta red, el de “docente”, se puede ver que está relacionado con un código, en este caso, el de “actividades”, debido a que son parte de la labor del docente, establecer actividades que motiven y potencien el aprendizaje del alumnado, esto se puede ver en la siguiente frase: *“he realizado en algunas ocasiones actividades relacionadas con algunos videojuegos que les motivan”* (Educador 1).

Tras haber expuesto los datos del apartado anterior relacionados con el uso de los videojuegos, se procederá a mostrar la información relacionada con la **dimensión del uso del teléfono móvil**.

En primer lugar, un 69% del grupo 2 tiene problemas “con frecuencia” respecto al uso del móvil (ver anexo 24), representando una diferencia con el 38,1% del grupo 1. Por otro lado, un 61,9% de los discentes del grupo 1 tiene problemas “a veces” con el uso del móvil frente al 31% del grupo 2. Se puede observar que este dispositivo es el que más problemas genera al alumnado de ambos grupos, debido a múltiples factores, sin embargo, los datos obtenidos por las entrevistas nos pueden especificar el motivo por el que se generan estos problemas: *“usan el móvil habitualmente para entrar en las redes sociales o jugar a videojuegos, sin embargo, no lo usan de manera adecuada, puesto que invierten mucho tiempo que podrían dedicar a estudiar, hablar con otras personas o hacer deporte”* (Educador 2), *“En ciertas ocasiones han llegado a tener problemas en clase por no dejar de usar el móvil porque parece que sienten la necesidad de utilizarlo”* (Educador 1). En este caso, parece que es similar a un impulso, necesitan hacerlo porque lo ven como algo necesario.

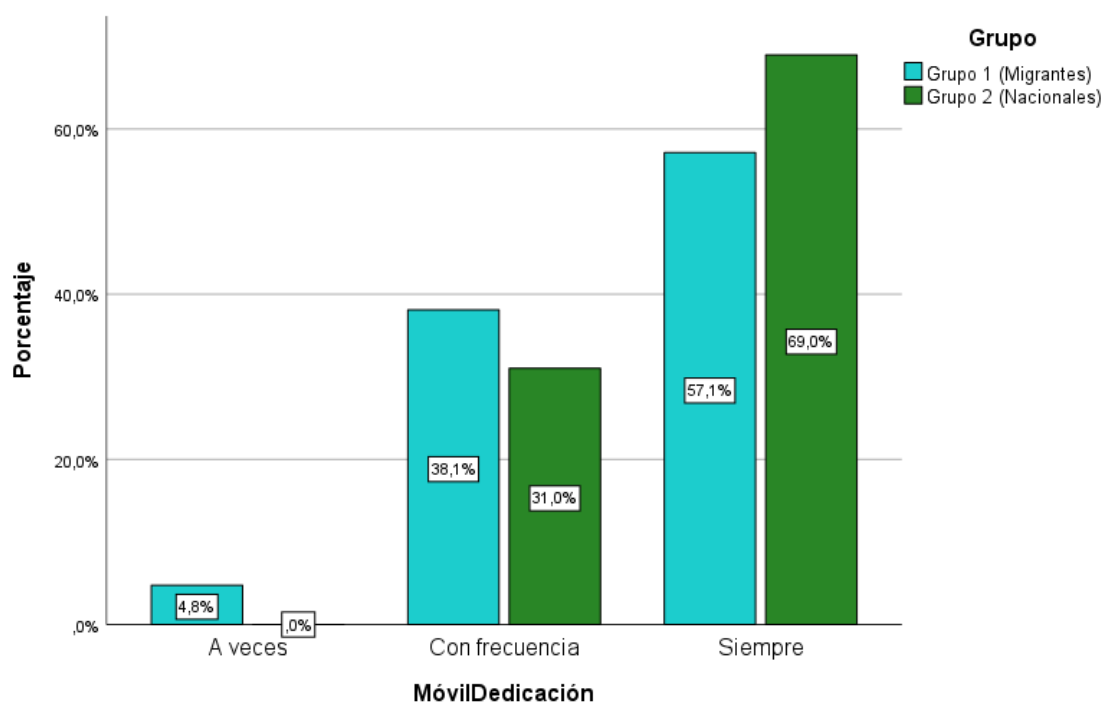
Figura 8. Problemas con el móvil.



Al observar los datos del apartado relacionado con quién paga el teléfono móvil (ver anexo 25), se muestra que de manera unánime el grupo 1 eligió la respuesta “mis padres o tutor legal” con un 100%, por lo que la variable de “yo, con mi dinero” no fue escogida por ningún individuo de este grupo. Sin embargo, el grupo 2 eligió con un 89,7% la opción de “mis padres o tutor legal” y un 10,3% seleccionó la respuesta de “yo, con mi dinero”.

En cuanto al bloque ligado a si dedican más tiempo del que creen necesario al móvil (ver anexo 26), los datos reflejan que un 69% del grupo 2 respondió “siempre”. En menor medida, con un 57,1% respondió el grupo 1 a esta variable. A su vez, un 38,1% de los discentes del grupo 1 escogieron la opción de “con frecuencia”, una cifra cercana al 31% del grupo 2. *“Muchas veces pienso que no, porque dedico mucho tiempo al móvil. Aunque en ciertos momentos para desconectar decido no tocarlo durante todo el día, sobre todo cuando estoy con mis amigos”* (Estudiante 1), *“Mi truco para intentar no estar mucho tiempo conectado es salir con mis amigos a jugar a la cancha, pero no siempre están disponibles, así que cuando pasa esto me cuesta dejar de usar la tecnología”* (Estudiante 2). En este caso, se puede establecer que ambos grupos son conscientes de que dedican mucho tiempo al teléfono móvil, pero no tienen la estrategia o herramientas necesarias para gestionar el tiempo de uso.

Figura 9. Móvil y la dedicación.



Acercas del apartado de si el alumnado se encuentra mal cuando no puede usar el móvil, un 58,6% del grupo 2 seleccionó la opción de “siempre”, tal y como lo hizo el grupo 1 solo que con un 38,1%. También se puede ver que un 57,1% del grupo 1 eligió la variable “con frecuencia”, como el grupo 2 pero con un 27,6%. Además, en la opción de “a veces” se puede observar que el grupo 2 tuvo un mayor porcentaje, un 13,8% respecto al 4,8% del grupo 1.

Figura 10. *El móvil y si se sienten mal.*

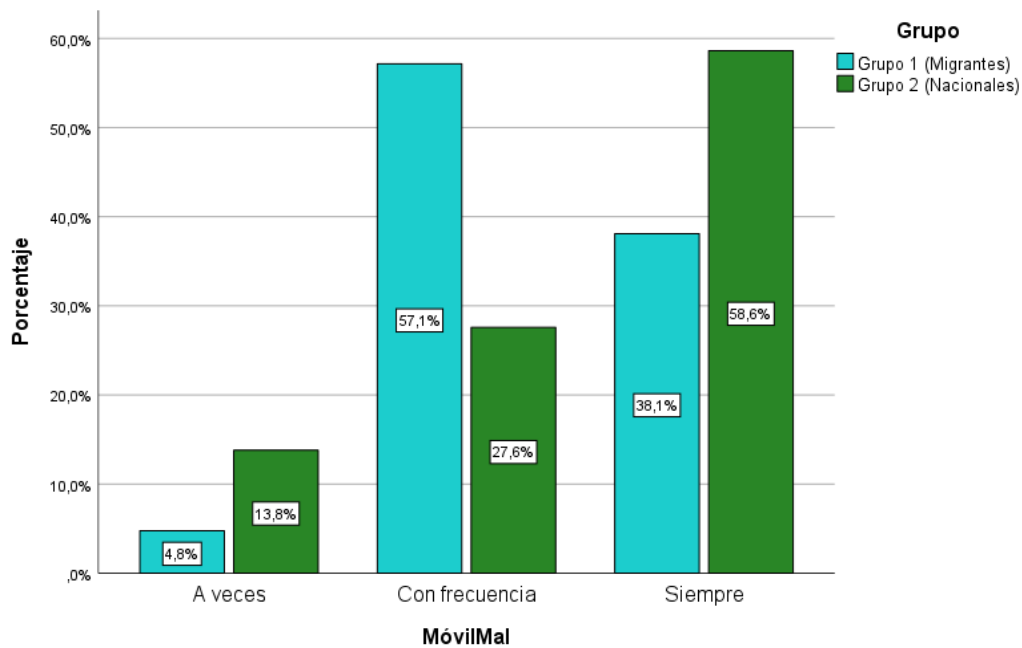


Tabla 4. *El grupo y si se sienten mal al usar el móvil.*

Tabla cruzada Grupo*MóvilMal

Grupo	MóvilMal		MóvilMal			Total
			A veces	Con frecuencia	Siempre	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	1	12	8	21	
	% dentro de Grupo	4,8%	57,1%	38,1%	100,0%	
	% dentro de MóvilMal	20,0%	60,0%	32,0%	42,0%	
	% del total	2,0%	24,0%	16,0%	42,0%	
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	4	8	17	29	
	% dentro de Grupo	13,8%	27,6%	58,6%	100,0%	
	% dentro de MóvilMal	80,0%	40,0%	68,0%	58,0%	
	% del total	8,0%	16,0%	34,0%	58,0%	
Total	Recuento	5	20	25	50	
	% dentro de Grupo	10,0%	40,0%	50,0%	100,0%	
	% dentro de MóvilMal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	10,0%	40,0%	50,0%	100,0%	

En el apartado relacionado sobre si piensan en usar el móvil cuando no lo están usando (ver anexo 27), se expone que del grupo 2 un 48,3% eligió la opción de “siempre” frente al 38,1% del grupo 1. Asimismo, un 57,1% del alumnado del grupo 1 seleccionó la variable “con frecuencia”, un porcentaje mayor que el del grupo 2, con un 44,8%. Esto refleja que ambos grupos presentan un uso excesivo del teléfono móvil, debido a que no pueden dejar de pensar en el dispositivo, incluso cuando no lo están usando. Se puede

entender que es un factor a tener en cuenta para ambos grupos, ya que como hemos visto anteriormente, está ligado con una posible adicción y en este caso, los dos grupos presentan un gran porcentaje que realiza un uso desmedido e inadecuado del teléfono móvil.

Con respecto a si el alumnado miente en las horas que dedica a usar el teléfono móvil (ver anexo 28), se muestra que un 61,9% del grupo 1 escogió la opción de “a veces”, al igual que el grupo 2 pero con un porcentaje menor, concretamente un 51,7%. Asimismo, un 44,8% del grupo 2 eligió la opción de “con frecuencia” frente al 38,1% del grupo 1. En relación al apartado relacionado con intentar dejar de usar el móvil (ver anexo 29), un 76,2% del alumnado del grupo 2 escogió la respuesta de “con frecuencia”, un porcentaje mayor que el del grupo 1 con un 51,7%. A su vez, un 24,1% del grupo 2 seleccionó la opción de “a veces”, aunque un 4,8% escogió esta respuesta. También, un 24,1% del alumnado del grupo 2 y un 19% del estudiantado del grupo 1 marcó la respuesta de “siempre”.

El estudiantado de ambos grupos puede presentar una posible adicción con este dispositivo, debido a que si llegan al punto de mentir a sus seres queridos para no reconocer su uso, es un problema grave. Esto da a entender que los/las discentes son conscientes de este problema, sin embargo, por más que lo intentan no pueden dejar de usar de manera desmedida este dispositivo, llegando al punto de que otra persona se lo tiene que comentar. Esto se puede ver en las respuestas que ofrecen los educadores: *“Algunos sí son capaces de autorregular el uso que le dedican a la tecnología, sobre todo los mayores, sin embargo, es una capacidad que no tienen desarrollada, ya que por lo que he podido entender suelen estar casi todo el día conectados, sin darse cuenta de las horas que llevan usando los dispositivos”* (Educador 1), *“Considero que la habilidad que tienen para gestionar el tiempo que le dedican a la tecnología es escasa o nula, ya que muchas veces empiezan a usar el móvil y no paran hasta que otra persona se lo indica o ya han pasado horas y se dan cuenta de que tienen que hacer otras labores”* (Educador 2).

Con respecto al bloque relacionado con si el alumnado se relaja al usar el móvil (ver anexo 30), un 93,1% del grupo 2 y un 76,2% del grupo 1 escogió la opción de “siempre”, sin embargo, un 23,8% del grupo 1 seleccionó la respuesta de “con frecuencia”, un porcentaje mayor al 6,9% del grupo 2. A su vez, al observar los

resultados relacionados con el apartado de si el estudiantado se pone nervioso cuando no usa el móvil (ver anexo 31), un 44,8% del grupo 2 se desmarcó del 19% del grupo 1 al elegir la respuesta “con frecuencia”. Asimismo, un 61,9% del alumnado del grupo 1 marcó la opción de “a veces”, aunque con un porcentaje menor, un 37,9% eligió la misma variable. *“Muchas veces, pienso que sus padres no les muestran afecto personal y la tecnología les presta más atención o les da mayor felicidad, por eso se aíslan cada día en estos dispositivos”* (Educador 1), *“Suelen usar la tecnología para evadirse de los problemas que tienen en su vida personal, puesto que se les nota cuando se aíslan en los videojuegos o las redes sociales para evitar hablar con las personas que tienen a su alrededor”* (Educador 2). Como había comentado en otros bloques, este apartado tiene una gran influencia en el uso desmedido de los dispositivos móviles, puesto que viven en contextos complicados donde es difícil encontrar momentos de tranquilidad y se puede ver que para los/las estudiantes esta herramienta les genera esa sensación de relajación y de evadir los problemas que tienen.

Respecto a la relación que existe entre el grupo, la edad y quién es la persona que paga el móvil (ver anexo 32), se puede observar que el rango de edad existente es entre los 16, 17 y 18 años, además, la mayoría de las respuestas están centradas en la opción “mis padres o tutor legal”. Concretamente, en la edad de 16, 17 y 18 años del grupo 1, un 100% contestó “mis padres o tutor legal”, a diferencia del grupo 2, donde un 100% del alumnado de 16 años y un 85,7% del alumnado de 17 años fue el que contestó igual, sin embargo, un 14,3% del alumnado de diecisiete años eligió “yo, con mi dinero”. Del mismo modo, los/las discentes de 18 años del grupo 2, específicamente un 66,7% contestó que “mis padres o tutor legal”, pero un 33,3% marcó la variable de “yo, con mi dinero”.

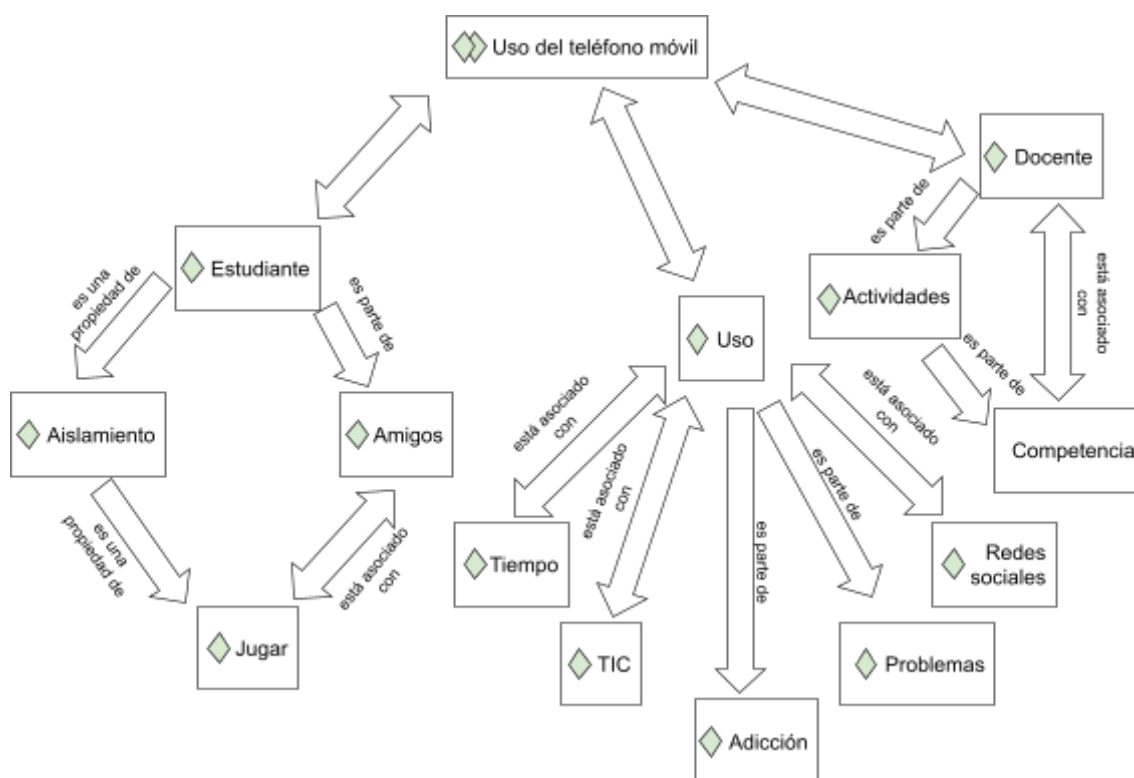
Este es un factor que no está relacionado directamente con la adicción, pero que es importante analizar. Se puede observar que el 100% del alumnado del grupo 1 marcó la opción de “mis padres o tutor legal”, independientemente de la edad, al contrario que el estudiantado del grupo 2, donde un 14,3% de 17 años y un 33,3% de 18 años eligió la variable “yo, con mi dinero”. Se pueden extraer muchos factores de por qué el alumnado del grupo 2 es el que puede permitirse comprarse un móvil, pero una de las principales razones es porque algunos miembros de la Fundación Don Bosco se encontraban trabajando en trabajos temporales, pudiendo ahorrar para comprar este dispositivo por su cuenta. Sin embargo, también se relaciona a que en algunos casos al

ser los tutores los que les compran estos dispositivos, reflejan las actitudes de estos, como se puede ver en las siguientes respuestas de los educadores: *“En este caso, hay padres y madres que están todo el día con el móvil o viendo la tele, por lo que sus hijos/as copian estas actitudes. Por ello, es importante que los padres estén informados de esta problemática para que desde pequeños se les pueda educar en el buen uso y no se creen adicciones”* (Educador 1), *“En este caso, muchas de ellas, no tienen la formación necesaria para educar a sus hijos/as y en algunos casos presentan adicciones a herramientas como la televisión o el teléfono móvil”* (Educador 2).

Al analizar estos valores, se puede entender que en este caso específico, el alumnado del grupo 2 presenta un mayor uso que el estudiantado del grupo 1, sin embargo, no existe una diferencia amplia, debido a los factores que hemos visto, se puede afirmar que los/las alumnos/as de ambos grupos tienen un uso elevado y frecuente con este dispositivo.

A su vez, para ampliar los datos sobre el uso del teléfono móvil se va a presentar la red de códigos, en esta, se presentará información esencial sobre las entrevistas realizadas, analizando los elementos más importantes y estableciendo relaciones entre diferentes parámetros.

Figura 11. Red de códigos de la dimensión 3.



En relación a la red de códigos denominada “uso del teléfono móvil”, se puede observar que como las anteriores está directamente ligada con los códigos “estudiante”, “uso” y “docente”. El código “amigos” es parte de “estudiante”, debido a que el teléfono móvil es un dispositivo que permite conocer nuevas personas, sin embargo, si el círculo de amigos con el que está un/a estudiante es adicto, influirá en su forma de usar el móvil, tal y como menciona el segundo educador: *“el entorno también es un elemento esencial en el buen uso de las tecnologías, porque si el círculo de amigos con el que está siempre, son adictos, influirá negativamente en el uso que hacen de la tecnología”* (Educador 2).

Otro código relevante es el de “jugar” que está relacionado con “aislamiento” siendo una propiedad de este, esto se debe a que al estar aislados, se centran completamente en jugar, ya sea al móvil u otras herramientas, como se puede observar en la siguiente oración: *“considero que al aislarse le dedican mucho más tiempo a jugar a través del móvil u otros dispositivos, con el fin de mejorar, pudiendo traer consecuencias negativas”* (Educador 2). Otra relación que se establece es la de “jugar” con “amigos, puesto que están asociados, esto se debe a que como he comentado en anteriores ocasiones, el alumnado establece relaciones y conoce amigos al jugar online,

esto se refuerza con la siguiente frase: *“el móvil lo suelo usar para hablar con mis amigos, divertirme y jugar algunos videojuegos”* (Estudiante 2). Estas frases aportadas por el educador y el estudiante reflejan los datos establecidos en el cuestionario relacionados con los problemas que les genera el uso de este dispositivo y sobre si mienten a sus familiares, es decir, como ocurre de manera similar con el uso de internet, esta herramienta les permite estar conectados con su entorno cercano, aislarse de sus problemas y sentirse relajados, por lo que dedican un uso elevado, influenciado por el entorno de iguales y que les acaba generando problemas por prestar más atención al móvil que a estudiar o conversar con sus familiares.

Otro bloque relevante es el de “uso” que está relacionado con cinco códigos, el primero es el “tiempo” que está asociado a esta variable, esto se debe a que realizar un buen uso del teléfono móvil depende del tiempo que se le dedique, esto se puede ver en este texto: *“mi truco para intentar no estar mucho tiempo conectado es salir con mis amigos a jugar a la cancha, pero no siempre están disponibles, así que cuando pasa esto me cuesta dejar de usar la tecnología”* (Estudiante 2).

Otro elemento importante es el de “TIC” que está asociado con “uso”, debido a que el alumnado en ciertas circunstancias no es capaz de hacer un buen uso de la tecnología debido a ciertos factores como se puede ver en el siguiente texto: *“en muchas ocasiones, no saben cómo utilizar la tecnología adecuadamente porque no han recibido la formación necesaria y son víctimas de la adicción al teléfono u otros dispositivos”* (Educador 1). La “adicción” es parte del “uso”, debido a que como se ha podido ver en otros bloques es algo que surge en función del contexto personal y de la formación que se tenga, como comenta el primer educador: *“las familias y el contexto en el que viven, creo que juegan un papel fundamental en el uso responsable de la tecnología, ya que muchas veces los hijos/as reflejan actitudes negativas que los tutores llevan a cabo”* (Educador 1).

El código “problemas” es parte del “uso”, esto se debe a que los problemas surgen en función del uso que le des a la tecnología, sin embargo, también entran en juego otros factores como el contexto personal, como se comenta en este texto: *“la tecnología la utilizan para evadirse de los problemas personales que tienen, se les nota cuando conversas con ellos/as y sueltan frases que transmiten tristeza”* (Educador 1). Esta información se relaciona directamente con el apartado del cuestionario relacionado

con lo que sienten al no usar el teléfono móvil y si piensan en usarlo cuando no lo tienen, debido a que al no contar con ninguna formación sobre el uso adecuado de este dispositivo, reflejar actitudes de familiares y evadirse de los problemas que tienen a través de este, ven el móvil como una herramienta esencial en su día a día que no pueden estar sin él, pudiendo desencadenar en una posible adicción que les genere más problemas en su vida, en vez de usarlo para poder emanciparse.

Para finalizar con esta red, se muestra el último grupo relacionado con el código “docente”, que está ligado a dos códigos, el primero es el de “actividades” que es parte de esta variable, puesto que como se ha mencionado anteriormente, el docente es el que diseña y lleva a cabo las actividades que permiten al alumnado mejorar su competencia digital, tal y como se comenta por parte del segundo educador: *“dentro del aula suelen realizar actividades a través de la pizarra digital, los portátiles y el móvil. En este caso, actividades que trabajan matemáticas, lengua y otras asignaturas de manera separada, aunque lo habitual es que se realicen actividades interdisciplinares”* (Educador 2). A su vez, se trabaja con el código “competencia” que está asociado con el del “docente”, esto se debe a que es más sencillo que el alumnado adquiera las competencias si el educador elabora actividades motivadoras y que sean útiles para desarrollar las competencias, tal y como se puede ver en el siguiente párrafo: *“con estas actividades, logramos que adquieran las competencias clave de una forma más activa, divertida e interdisciplinar, a través de los proyectos”* (Educador 1).

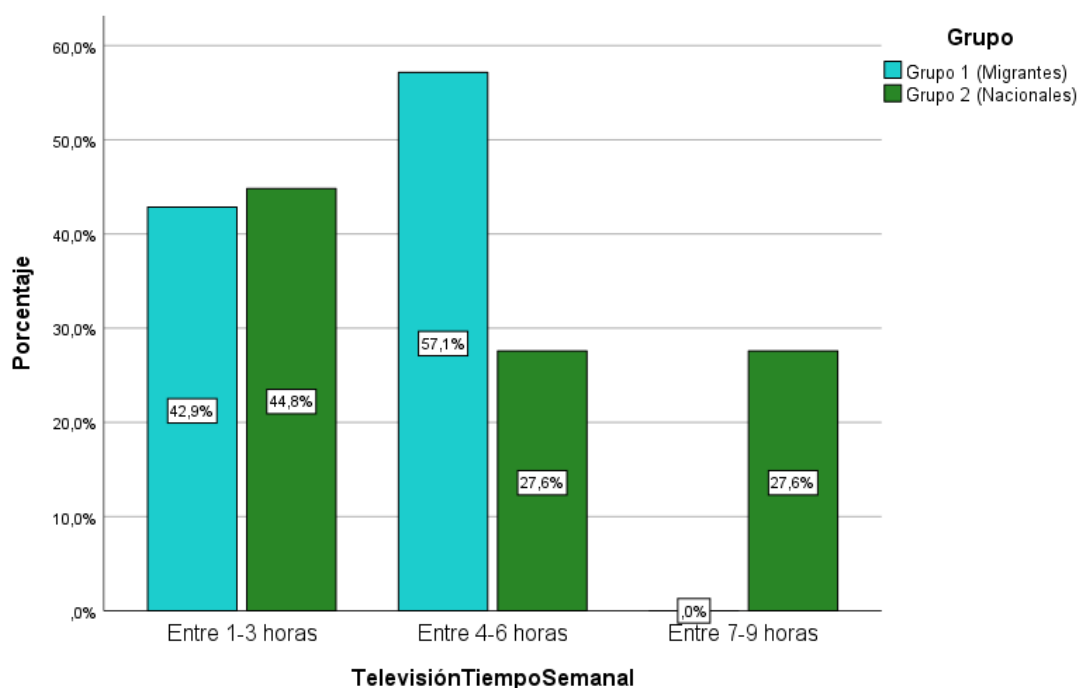
Finalmente, también existe una relación entre el código “actividades”, puesto que es parte de “competencias”, es decir, la adquisición de las competencias no solo depende de los educadores sino del esfuerzo que le ponga cada individuo, sin embargo, siempre que exista un factor motivacional, va a resultar más sencillo que desarrollen las competencias a través de las actividades, como se puede ver en el párrafo del segundo educador: *“hemos optado por trabajar las diferentes competencias a través del aprendizaje basado en proyectos, de este modo las trabajan de manera interdisciplinar, de una manera más motivadora, con actividades interesantes y ellos/as son los protagonistas de su propio aprendizaje”* (Educador 2).

Tras haber expuesto los datos del apartado anterior relacionados con el uso teléfono móvil, se procederá a mostrar la información relacionada con la **dimensión del uso de la televisión.**

En relación a la frecuencia con la que usan la televisión (ver anexo 33), un 57,1% del grupo 1 utilizan la televisión “alguna vez al mes”, respecto al 48,3% del grupo 2. Otro dato relevante a destacar es que un 42,9 del grupo 1 y un 44,8% del grupo 2 “nunca” usan la televisión, mientras que un 6,9% del grupo 2 usa la televisión “alguna vez a la semana”. Con estos datos, se puede evidenciar que el alumnado de ambos grupos dedica poco tiempo a ver la televisión, aunque un cierto porcentaje del grupo 2 le dedica más tiempo que el resto de estudiantes.

En cuanto al apartado relacionado con el tiempo que le dedican los/las discentes a la televisión semanalmente (ver anexo 34), un 27,6% del grupo 2 escogió la respuesta de “entre 7-9 horas”, a diferencia del grupo 1 que nadie eligió esta variable. Además, un 57,1% del grupo 1 seleccionó la respuesta de “entre 4-6 horas”, con un porcentaje mayor al 27,6% del grupo 2. Por lo que se puede entender que los/las estudiantes de ambos grupos realizan un uso moderado de la televisión, aunque un porcentaje del grupo 2 muestra un uso más excesivo respecto al uso de este dispositivo.

Figura 12. *Televisión, tiempo que se ve semanalmente.*



Por otro lado, respecto al apartado de si el estudiantado dedica más tiempo del que cree necesario a la televisión, de manera unánime, un 100% del grupo 1 escogió la opción de “nunca”, sin embargo, un 44,8% del alumnado del grupo 2 seleccionó la misma

respuesta. Las respuestas del grupo 2 fueron más variadas, al seleccionar un 48,3% la opción de “a veces” y un 6,9% la de “con frecuencia”. De este modo, se puede verificar que el alumnado del grupo 1 es consciente de que no ven la televisión y por ende no son adictos, sin embargo, un porcentaje considerable del alumnado del grupo 2 piensa que dedica más tiempo del necesario a este dispositivo.

En el apartado vinculado a si el alumnado se siente mal cuando no está viendo la televisión (ver anexo 35), un 81% del grupo 1 y un 69% del grupo 2 respondió que “nunca”, a diferencia de la variable “a veces”, donde un 31% del grupo 2 seleccionó esta categoría, al igual que el 19% del grupo 1. De manera general, los/las discentes de ambos grupos no se encuentran mal al no ver la televisión, aunque en mayor medida el alumnado del grupo 2 se suele sentir mal en algunas ocasiones, sin embargo, observando los datos no creo que el estudiantado presente una adicción a este dispositivo.

En relación al apartado de si el estudiantado ha intentado desconectarse de la televisión y no ha podido (ver anexo 36), de manera conjunta, un 100% del grupo 1 marcó la respuesta de “nunca”, aunque en menor medida, un 51,7% del grupo 2 escogió la misma opción. Además, un 48,3% del grupo 2 eligió la respuesta de “a veces”, al contrario del grupo 1 que ninguno marcó esta opción. Por lo que se puede decir que el alumnado del grupo 1 no presenta una adicción a la televisión y realiza un buen uso, y el estudiantado del grupo 2 es igual, salvo que dedican un poco más de tiempo, pero no llega a ser algo perjudicial.

Figura 13. *La televisión y su dedicación.*

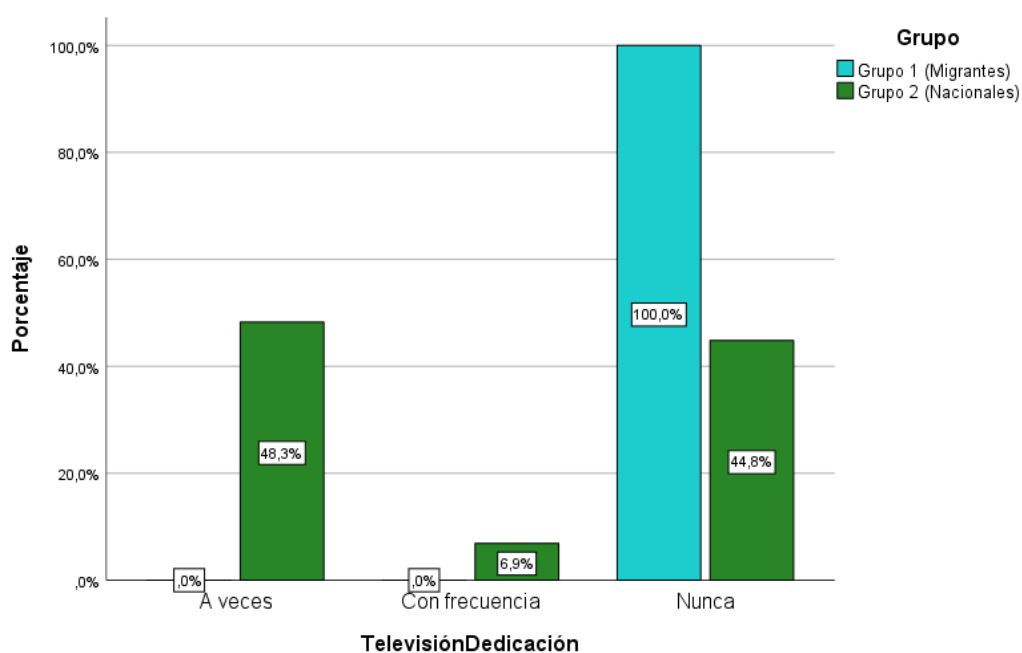


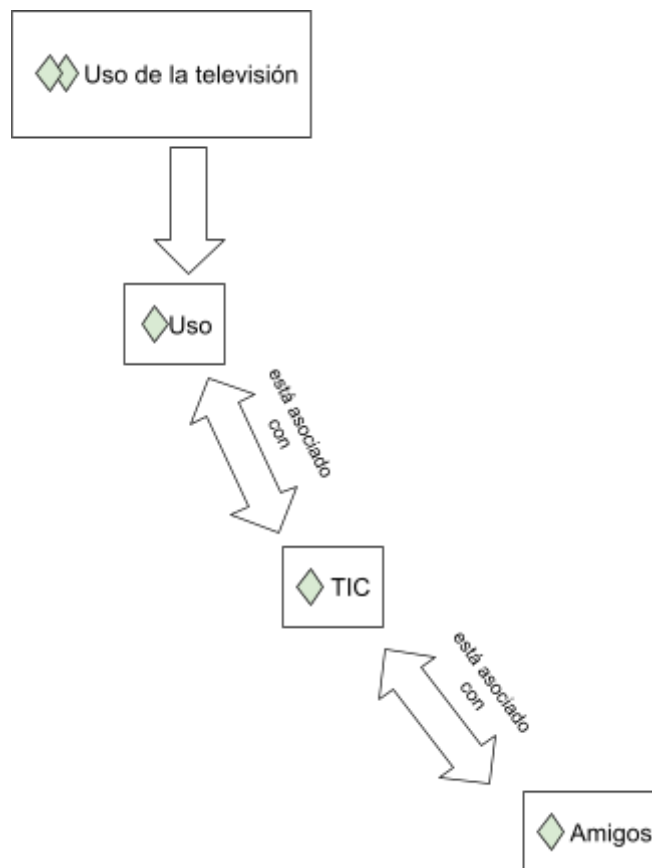
Tabla 5. *El grupo y si dedican más tiempo del necesario a la televisión.*

Tabla cruzada Grupo*TelevisiónDedicación

Grupo	Grupo 1 (Migrantes)		TelevisiónDedicación			Total
			A veces	Con frecuencia	Nunca	
Grupo 1 (Migrantes)		Recuento	0	0	21	21
		% dentro de Grupo	0,0%	0,0%	100,0%	100,0%
		% dentro de TelevisiónDedicación	0,0%	0,0%	61,8%	42,0%
		% del total	0,0%	0,0%	42,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)		Recuento	14	2	13	29
		% dentro de Grupo	48,3%	6,9%	44,8%	100,0%
		% dentro de TelevisiónDedicación	100,0%	100,0%	38,2%	58,0%
		% del total	28,0%	4,0%	26,0%	58,0%
Total		Recuento	14	2	34	50
		% dentro de Grupo	28,0%	4,0%	68,0%	100,0%
		% dentro de TelevisiónDedicación	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% del total	28,0%	4,0%	68,0%	100,0%

A su vez, para ampliar los datos sobre el uso de la televisión se va a presentar la red de códigos, en esta, se presentará información esencial sobre las entrevistas realizadas, analizando los elementos más importantes y estableciendo relaciones entre diferentes parámetros.

Figura 14: Red de códigos de la dimensión 4.



En cuanto a la última red de códigos, la de “uso de la televisión”, se puede ver que está relacionada directamente con un código, en este caso, el de “uso” formando un grupo a raíz de este. Se puede ver que el código “TIC” está asociado con el de “uso”, puesto que es importante tener una autorregulación a la hora de manejar las TIC para evitar futuras adicciones, tal y como muestra el segundo educador: *“no tienen la formación necesaria para educar a sus hijos/as y en algunos casos presentan adicciones a herramientas como la televisión o el teléfono móvil”* (Educador 2).

Concluimos con la red de códigos, al observar que el código “amigos” está asociado con el de “TIC”, esto permite establecer que como con otros dispositivos las TIC pueden ayudar a conseguir amigos, sin embargo, también tienen el poder de generar una adicción si el alumnado se junta con malas influencias, como se puede ver en este texto: *“este efecto se multiplica si su entorno de amigos también presenta una adicción a las tecnologías”* (Educador 2). Como se reflejó en los datos del cuestionario, el alumnado no presenta un uso desmedido con este dispositivo de manera general, tal vez porque invierten el resto del tiempo en las otras dimensiones planteadas, sin

embargo, un pequeño porcentaje del grupo 2 sí usa en mayor medida este dispositivo. Por ello, como comenta el educador, si su entorno cercano no sabe cómo autorregular el uso que le dedican a las TIC, sus hijos/as copiarán las actitudes que ven desde sus hogares, siendo una posible causa del uso desmedido que realizan algunos/as estudiantes.

A su vez, considero que es necesario mostrar y analizar los códigos de manera individual, mostrando en qué documentos de las entrevistas aparecen más y establecer relaciones. Se analizarán las co-ocurrencias entre códigos en función de las dimensiones planteadas en la investigación (ver anexo 37). Por lo que en este caso, se comentarán los datos más relevantes de esta tabla. En este caso se seleccionarán aquellas variables que tengan 4 o más citas. En primer lugar, respecto al bloque de internet, se puede observar que el código que más se relaciona es el de “docente” con 6 citas, seguido de “estudiante” y “uso” con 4 citas. En el caso del bloque del teléfono móvil, se muestra que el código más relevante es el de “uso”, con 16 citas, seguido de “TIC” con 12 citas, “estudiante” con 10 citas, “jugar” con 9 citas, “redes sociales” y “amigos” con 8 citas, “tiempo” con 7 citas y “problemas” y actividades” con 4 citas. En el bloque de televisión solo aparecen 3 códigos con 1 cita que son “amigos”, “TIC” y “uso”, las comento excepcionalmente debido a que son los únicos en este grupo. Finalmente, en el bloque de videojuegos, el código que más aparece es el de “jugar” con 13 citas, seguido de “amigos”, “redes sociales” y “uso” con 9 citas, “estudiante” con 7 citas, “tiempo” con 6 citas, “TIC” con 5 citas y con 4 citas “docente”.

Para terminar con el apartado de los resultados, en la tabla código-documento (ver anexo 38), se puede observar que en la entrevista del estudiante nacional (número 1) el código que más aparece es el de “docente”, con 23 citas en este documento, seguido del código de “estudiante”, con 21 citas, después el de “uso” con 14 citas, “TIC” con 11 citas, “amigos” con 10 citas y como último código relevante, el de “teléfono móvil” con 7 citas. En la entrevista del estudiante migrante (número 2), se observa que sigue un patrón similar al de la primera, con algunas variaciones, es decir, salen las mismas citas en “docente” y “estudiante”, después va “uso” con 16 citas, “amigos” con 14 citas, “TIC” con 9 citas, finalmente “videojuegos” y “jugar” con 7 citas cada uno.

En las entrevistas de los docentes, existe una diferencia más grande entre el número de códigos que se citan, es decir, en la del educador talleres (número 1) se cita 13 veces el

código “TIC”, seguido de “uso” con 10 citas y el código “teléfono móvil” con 8 citas. Finalmente, en el documento del educador competencias (número 2), se cita 16 veces el código “TIC”, seguido de “uso” con 13 citas, después va “teléfono móvil” con 10 citas y “videojuegos” con 8 citas. Es relevante comentar que he escogido los códigos que tenían más citas en cada documento, llegando a escoger los códigos que tenían 7 citas o más.

Una vez expuestos estos datos, podemos ver algunas semejanzas y diferencias, es decir, entre la entrevista del estudiante número 1 frente a la del número 2, se muestra que se le da la misma importancia al código de “docente” y “estudiante”, existen más citas en relación a los códigos “uso”, “amigos”, “videojuegos” y “jugar” en la segunda entrevista, sin embargo, se alude más a los códigos “TIC” y “teléfono móvil” en la primera. Respecto a las entrevistas de los docentes, entre la del primer educador y el segundo, se puede ver que en la primera entrevista no se cita en mayor medida a los códigos que presentan relevancia, frente a la segunda, en donde se mencionan con superioridad los códigos “TIC”, “uso”, “teléfono móvil” y “videojuegos”. Al comparar de manera general la de los estudiantes con la de los docentes, se observa que los códigos más utilizados por las entrevistas del alumnado son “docente” y “estudiante” frente a la de los educadores que son “TIC” y “uso”. Se puede extraer que realmente el estudiantado habla más sobre sus profesores y amigos, a diferencia de los docentes que les preocupa en mayor medida las TIC y su uso.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Una vez se han analizado los resultados proporcionados por ambos instrumentos, se pueden generar relaciones entre los datos más relevantes. Primeramente, se puede establecer que el alumnado de la Fundación Don Bosco perteneciente a la escuela Prelaboral de Taco, no llega a tener una relación que sea adictiva, sin embargo, se puede ver un uso alto en el contenido digital, particularmente a internet y el teléfono móvil, en ambos grupos. Además, un porcentaje del grupo 2 presenta un uso elevado en los videojuegos. Asimismo, respecto a la televisión, es el bloque donde ambos grupos realizan un uso adecuado de este dispositivo. Este uso frecuente y elevado, se puede dar por varios motivos, el primero es que debido al contexto personal el alumnado se refugia en estos dispositivos porque les permite evadirse de sus problemas cotidianos, es decir, el ambiente dónde se suele mover este

tipo de personas son barrios dónde hay un alto índice de delincuencia o de consumo de drogas, e incluso, entornos dónde las situaciones familiares suelen ser conflictivas, inclusive los vecinos o amistades con los que conviven (Montserrat y Melendro, 2017).

A su vez, al usar estos dispositivos se sienten relajados por lo que les gusta estar conectados durante largos períodos de tiempo, además de que si se desconectan durante un tiempo considerable, se sienten nerviosos, por lo que ven en el uso de estas herramientas un beneficio inmediato. También, pueden comunicarse con amigos, informarse y reírse, aspectos que en el contexto personal que viven es un asunto complejo que se puedan dar sin situaciones de estrés o rabia. Tal y como comentan Chambers et al. (2003) esto supone una nueva conexión a los videojuegos, redes sociales y contenido online, que combinado con las ganas de comunicarse que presentan los adolescentes, estos conforman el primer grupo social respecto a su uso, en ciertos momentos de una forma tan adictiva que concluye en el deterioro de su desarrollo educativo y personal (Castellana et al., 2007).

Influye que los amigos que tienen también dedican mucho tiempo a las tecnologías, si te mueves en un círculo en el que todos pasan bastante tiempo enfocados en estos dispositivos, a no ser que tengas una mentalidad crítica y fuerza de voluntad, es complicado no caer en el mismo problema, específicamente en el alumnado que usa estos dispositivos para aislarse o evadirse de su entorno, pudiendo provocar una posible adicción a la tecnología. De esta manera, según Gil Ibáñez (2015) la adicción a las TIC se puede definir como un uso compulsivo, extenso y reiterativo, generando una incapacidad para poder remediar la dependencia, además de las consecuencias generadas en la salud, la vida familiar, laboral, social y escolar. A todo ello, se le suma la falta de formación y educación por parte de las familias o tutores legales, los cuales no les prestan la suficiente importancia a esta problemática, por lo que sería necesario por parte de los educadores de la Fundación Don Bosco trabajar esta capacidad de autorregular el uso que le dan a la tecnología. En este aspecto Viñals Blanco (2013) considera que ha quedado reflejado que en este contexto no se debe descuidar la enseñanza del uso responsable, no solo en el tiempo, sino también en lo relativo a conductas personales, la información vertida en la red, la gestión emocional del feedback recibido y la capacidad crítica para discernir información y opiniones, así como opiniones informadas o infundadas, entre otras. Por lo que hemos visto en los resultados, la mayoría del alumnado es consciente del problema que tiene, sin embargo,

no ha desarrollado los mecanismos de autorregulación necesarios para poder gestionar el tiempo que le dedica a la tecnología, aunque es necesario destacar que el alumnado del grupo 1 hace un uso de las tecnologías más regulado y entiende en mayor medida el uso inadecuado de las TIC.

Respecto a esto, Bergamin et al. (2012) señalan que en el ámbito no formal se emplean cada vez más recursos virtuales para la educación, como es el caso del “E-Learning”, en donde se requiere de una autorregulación adecuada para el aprendizaje y la autonomía necesaria para el uso correcto de las TIC, elementos necesarios para lograr los objetivos de aprendizaje. Otro factor que influye considerablemente es la motivación que les genera usar la tecnología, ya sea para jugar a un juego de manera individual o para jugar con amigos, si no tienes buenas cualidades o destrezas en el dispositivo que se esté usando, probablemente sufrirán ciberbullying por parte de supuestos amigos que están replicando los comportamientos inapropiados que les toca ver y oír en sus hogares. En relación a esto, Sunkel y Trucco (2010) opinan que las TIC son una fuente de motivación para profesores y estudiantes en un ambiente interesante, aunque hay que saber controlar la motivación.

Desde una visión prospectiva teniendo en cuenta los resultados de la investigación, considero que el alumnado de la Fundación Don Bosco que pertenece a la escuela Prelaboral de Taco debería integrar la capacidad para autorregular el tiempo que le dedica a las TIC, para ello, los educadores deberían adaptar su aprendizaje basado en proyectos, incorporando actividades que favorezcan el desarrollo de esta habilidad. Además, considero que el alumnado del grupo 2 presenta una mayor adicción a los videojuegos y el teléfono móvil que el grupo 1, por lo que se deberían tomar medidas para concienciar al alumnado de la problemática y proponer opciones para mejorar esta situación. Considero que son un estudiantado predispuesto a ayudar en la medida de lo posible, por lo que si se les argumenta razonadamente y se trabaja con ellos/as de manera escalonada se irá progresando en el desarrollo de la autorregulación. En resumen, se puede aprovechar la información de este trabajo para realizar un programa orientado a la autorregulación de las tecnologías. A su vez, considero que para ampliar y actualizar el cuestionario se podrían añadir más dimensiones, contemplando el ámbito de las redes sociales, aplicaciones que los jóvenes usan en su día a día y que podrían añadir datos interesantes en la investigación.

Respecto a las limitaciones, a la hora de realizar esta investigación, considero que para ampliar los datos del cuestionario se podría haber contado con una población más amplia de adolescentes en riesgo de exclusión social, ya que la muestra que se obtuvo finalmente es buena, pero hubiera sido adecuado ampliarla. Esto se debe a que tuve la facilidad de pasar el instrumento en la Fundación Don Bosco, institución donde realicé las prácticas y pude llevar a cabo este procedimiento con una mayor facilidad, sin embargo, la población a la que podía acceder no era excesivamente grande.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agost Felip, M. R., & Martín Alfonso, L. (2012). Acercamiento al papel de los procesos de exclusión social y su relación con la salud. *Revista Cubana de Salud Pública*, 38, 126-140. <https://doi.org/10.1590/s0864-34662012000100012>
- Alvira, F., García Ferrando, M., & Ibáñez, J. (1986). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación Social*. Madrid: Alianza.
- Ausín, V., Abella, V., Delgado, V., & Hortigüela, D. (2016). Aprendizaje basado en proyectos a través de las TIC: Una experiencia de innovación docente desde las aulas universitarias. *Formación universitaria* , 9 (3), 31-38. <https://doi.org/10.4067/s0718-50062016000300005>
- Barroso-Osuna, J., Cabero-Almenara, J., & Gutiérrez-Castillo, J. J. (2018). La producción de objetos de aprendizaje en realidad aumentada por estudiantes universitarios. Grado de aceptación de esta tecnología y motivación para su uso. *Revista mexicana de investigación educativa*, 23(79), 1261-1283.
- Becker, D. A. and Dwyer, M. N. (1994), Using hypermedia to provide learner control, *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia*, 3(2), 155–172.
- Becoña, E. (2006). *Adicción a nuevas tecnologías*. Vigo: Nova Galicia Edicions.
- Bergamin, P.B., Ziska, S., Werlen, E., y Siegenthaler, E. (2012). La relación entre el aprendizaje flexible y autorregulado en universidades abiertas ya distancia. *Revista internacional de investigación en aprendizaje abierto y distribuido* , 13 (2), 101-123.
- Bermeo, F., Hernández J. S., y Tobón S. (2016). Análisis documental de V heurística mediante la cartografía conceptual. *Ra Ximhai*, 12(6). <https://doi.org/10.35197/rx.12.01.e3.2016.05.fb>
- Berridi Ramírez, R., & Martínez Guerrero, J. I. (2017). Estrategias de autorregulación en contextos virtuales de aprendizaje. *Perfiles educativos*, 39(156), 89-102. <https://doi.org/10.22201/iissue.24486167e.2017.156.58285>
- Boekaerts, M. (2002). Bringing about change in the classroom: strenghts and weaknesses of the self-regulated learning approach- EARLI Presidential

- Address, 2001, *Learning and Instruction*, 12, 589-604.
[https://doi.org/10.1016/s0959-4752\(02\)00010-5](https://doi.org/10.1016/s0959-4752(02)00010-5)
- Bolliger, DU, Supanakorn, S. y Boggs, C. (2010). Impacto del podcasting en la motivación de los estudiantes en el entorno de aprendizaje en línea. *Informática y Educación*, 55 (2), 714-722.
- Brunet, I., Pizzi, A. y Valls, F. (2013). Condiciones de vida y construcción de identidades juveniles. El caso de los jóvenes pobres y excluidos en España. *Revista Mexicana de Sociología*, 75(4), 662.
- Carbonell, X., & Oberts, U. (2015). Las redes sociales en línea no son adictivas. *Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 33(2), 13-19.
<https://doi.org/10.51698/aloma.2015.33.2.13-19>
- Castaño-Garrido, C., Maiz-Olazabalaga, I., & Garay-Ruiz, U. (2015). Diseño, Motivación y Desempeño en un Curso MOOC Cooperativo. *Comunicar*, 22(44), 19–26. <https://doi.org/10.3916/c44-2015-02>
- Castaño, C., Palacio, G., Maiz, I., & Villarroel, J. D. (2008). *Prácticas educativas en entornos Web 2.0*. Madrid: Síntesis. <https://doi.org/10.15581/004.17.24025>
- Castellana Rosell, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner Jordana, C., & Beranuy Fargues, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Pap. psicol*, 196-204.
- Chambers, R. A., Taylor, J. R., & Potenza, M. N. (2003). Developmental neurocircuitry of motivation in adolescence: a critical period of addiction vulnerability. *American journal of psychiatry*, 160(6), 1041-1052.
<https://doi.org/10.1176/appi.ajp.160.6.1041>
- Cía, A. H. (2014). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatria*, 76(4), 210.
<https://doi.org/10.20453/rnp.v76i4.1169>

- Contreras, A. B., & Medina, G. (2019). Gestión de riesgo en seguridad digital en el sector privado y mixto-contexto general. *La seguridad en el ciberespacio: un desafío para Colombia*, 169-199. <https://doi.org/10.25062/9789585216549.05>
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill.
- Creswell, J. W. (2013). Pasos para realizar un estudio académico de métodos mixtos.
- Cruz, C., Olivares, S., & González, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. México, D.F.: Grupo Editorial Patria.
- Dans Álvarez de Sotomayor, M. I., & Muñoz Carril, P. C. (2016). Las redes sociales como motivación para el aprendizaje: opinión de los adolescentes. *Innoeduca: international journal of technology and educational innovation*. <https://doi.org/10.20548/innoeduca.2016.v2i1.1041>
- DeCuir-Gunby, J.T, y Schutz, P.A. (2017). Diseños de métodos mixtos: Marcos para organizar sus métodos de investigación. *Desarrollo de una propuesta de métodos mixtos: una guía práctica para investigadores principiantes* , 83-106.
- Degoy, E., & Luque, L. E. (2013). El rol docente ante las adicciones tecnológicas:¿factor de protección o de riesgo?. *Revista iberoamericana de educación*. <https://doi.org/10.35362/rie614931>
- Delgado, V., Hortigüela, D., Ausín, V., & Abella, V. (2018). El blog como instrumento de mejora para la autorregulación del aprendizaje del estudiante universitario. *Estudios pedagógicos (Valdivia)* , 44 (2), 171-184. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052018000200171>
- Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2005). *The Sage Handbook of Qualitative Research*. London, Inglaterra: Sage.
- Díaz-López, A., Maquilón-Sánchez, J. J., & Mirete-Ruiz, A. B. (2020). Uso desadaptativo de las TIC en la adolescencia: Perfiles, supervisión y estrés tecnológico. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, 28(64), 29–38. <https://doi.org/10.3916/c64-2020-03>

- Díaz-Vicario, A., Mercader Juan, C., & Gairín Sallán, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista electrónica de investigación educativa*, 21. <https://doi.org/10.24320/redie.2019.21.e07.1882>
- Driessnack, M., Sousa, V. y Costa, I. (2007). Revisión de los diseños de investigación relevantes para la enfermería: parte 3: métodos mixtos y múltiples. *Revista Latinoamericana de Enfermagem*, 15(5), 179-182.
- Echeburúa, E., Báez, C., Fernández-Montalvo, J., & Páez, D. (1994). Cuestionario de juego patológico de South Oaks (SOGS): Validación española. *Análisis y Modificación de Conducta*, 20 (74), 769-791.
- Echeburúa, E. y Requesens, A. (2012). Adicción a las redes sociales y a las nuevas tecnologías en jóvenes y adolescentes. *Guía para educadores*. Madrid: Pirámide.
- Encinas, F. J. L., & González, S. M. V. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22(2), 180-188.
- Folco, M. (2013). Estrategias docentes en la inclusión de niños y niñas en situación de vulnerabilidad. *Revista internacional de educación para la justicia social*, 2(2), 255-270.
- Fuentes, R. (2014). Menores extranjeros no acompañados (MENA). *Azarbe. Revista Internacional de Trabajo Social y Bienestar*, 3, 105-111.
- Fundación Pfizer. (2009). *La juventud y las redes sociales en Internet. Informe de resultados de la encuesta*.
- García Sanz, M. P. A. (2008). *Guías docentes de asignaturas de grado en el EEES*. Editum. Ediciones de la Universidad de Murcia.
- García Serrano, C., Malo, M. A., Rodríguez Cabrero, G. (2000). *Un intento de medición de la vulnerabilidad ante la exclusión social*. Madrid: Unidad de Políticas Comparadas (CSIC).
- Gil Ibáñez, A. (2015). *Tecnoadicción: una revisión teórica desde la Psicología*. Universitat Jaume I.

- Gobierno de España. (2014). *Plan Nacional de Acción para la Inclusión Social del Reino de España 2013-2016*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
- González, J. J. P., Sánchez-Oliva, D., Sánchez-Miguel, P. A., González-Ponce, I., & García-Calvo, T. (2016). Proyecto MÓVIL-ÍZATE: Fomento de la actividad física en escolares mediante las Apps móviles. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (30), 3-8. <https://doi.org/10.47197/retos.v0i30.34258>
- Hernández Sampieri, R., & Mendoza, P. (2008). Ampliación y fundamentación de los métodos mixtos. *Fundamentos de metodología de la investigación*, 376.
- Hernández Sellés, N. (2015). *El trabajo colaborativo en entornos virtuales en educación superior*. Universidade da Coruña.
- Hortigüela, D., Pérez Pueyo, Á., & López Pastor, V. M. (2015). Implicación y regulación del trabajo del alumnado en los sistemas de evaluación formativa en educación superior. *RELIEVE-Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, 21(1), 1-15. <https://doi.org/10.7203/relieve.21.1.5171>
- Hortigüela, D., & Pérez-Pueyo, Á. (2017). Influencia de la regulación del trabajo del alumnado universitario en la implicación hacia las tareas. *Psychology, Society & Education*, 8(1), 39-51. <https://doi.org/10.25115/psye.v8i1.458>
- Jiménez Ramírez, M. (2008). Aproximación teórica de la exclusión social: complejidad e imprecisión del término. Consecuencias para el ámbito educativo. *Revista Estudios Pedagógicos*, 34(1), 173-186. <https://doi.org/10.4067/s0718-07052008000100010>
- Johansson, A. y Götestam, K.G. (2004). Internet addiction: characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45, 223-229. <https://doi.org/10.1111/j.1467-9450.2004.00398.x>
- Labrador, F. J., Villadangos, S. M., Crespo, M., y Becoña, E. (2013). Desarrollo y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT).

- Landeau, R. (2007). *Elaboración de trabajos de investigación*. Caracas: Editorial Alfa.
- Lasheras Ruiz, R., & Pérez Eransus, B. (2014). Jóvenes, vulnerabilidades y exclusión social: impacto de la crisis y debilidades del sistema de protección social. *Zerbitzuan: Gizarte Zerbitzuetarako Aldizkaria/Revista de Servicios Sociales*, (57), 137-157.
- Ley Orgánica 1/1996, de 15 de enero, de Protección Jurídica del Menor, de modificación parcial del Código Civil y de la Ley de Enjuiciamiento Civil. (BOE núm. 15).
- Lieber, E., & Weisner, T. S. (2010). Meeting the practical challenges of mixed methods research. *SAGE Handbook of Mixed Methods in Social and Behavioral Research*, 2, 559–580. <https://doi.org/10.4135/9781506335193.n22>
- Loorbach, N., Peters, O., Karreman, J. y Steehouder, M. (2015). Validación de la Encuesta de Motivación de Materiales Instruccionales (IMMS) en un entorno instruccional autodirigido dirigido al trabajo con tecnología. *Revista británica de tecnología educativa*, 46 (1), 204-218.
- Mancebo, I. G., & Passevant, E. O. (2009). Menores infractores/menores víctimas: hacia la ruptura del círculo victimal. *Eguzkilore: Cuaderno del Instituto Vasco de Criminología*, (23), 287-300.
- Marín-Díaz, V., Cabero-Almenara, J., & Gallego-Pérez, O. M. (2018). Motivación y realidad aumentada: Alumnos como consumidores y productores de objetos de aprendizaje. Motivation and augmented reality: Students as consumers and producers of learning objects. *Aula Abierta*, 47(3), 337. <https://doi.org/10.17811/rifie.47.3.2018.337-346>
- Marks, I. (1990). Behavioural (non-chemical) addictions. *British Journal of Addiction*, 85, 1389-1394. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.1990.tb01618.x>

- Martínez-Fernández, J. R., & Rabanaque, S. (2008). Autorregulación y trabajo autónomo del estudiante en una actividad de aprendizaje basada en las TIC. *Anuario de psicología*, 39(3), 311-331.
- Martín, P., Potočnik, K., y Frás, A. B. (2017). Determinantes de la innovación de los estudiantes en la educación superior. *Estudios de Educación Superior*, 42(7), 1229-1243.
- Marwick, A. E., & Boyd, D. (2014). Privacidad en red: cómo los adolescentes negocian el contexto en las redes sociales. *Nuevos medios y sociedad*, 16(7), 1051-1067.
- Meneses, J., & Rodríguez-Gómez, D. (2011). *El cuestionario y la entrevista*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Montserrat, C., & Melendro, M. (2017). ¿ Qué habilidades y competencias se valoran de los profesionales que trabajan con adolescencia en riesgo de exclusión social? Análisis desde la acción socioeducativa. *Educación xx1*, 20(2), 113-135. <https://doi.org/10.5944/educxx1.19034>
- Muñoz-Miralles, R., Ortega-González, R., Batalla-Martínez, C., López-Morón, M. R., Manresa, J. M., & Torán-Monserrat, P. (2014). Acceso y uso de nuevas tecnologías entre los jóvenes de educación secundaria, implicaciones en salud. Estudio JOITIC. *Atención Primaria*, 46(2), 77-88. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2013.06.001>
- Muñoz-Rivas, M. J., Navarro, M. E., y Ortega, N. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones*, 15, 137-144. <https://doi.org/10.20882/adicciones.437>
- Muñoz-Villegas, N. E., & Ramírez-Cortés, S. (2016). Adicción a las redes sociales y personalidad, en adolescentes. *PsicoEducativa: Reflexiones Y Propuestas*, 2(4), 47.
- Proske, A., Roscoe, R. D., y McNamara, D. S. (2014). Práctica basada en juegos versus práctica tradicional en el entrenamiento de estrategias de escritura basadas en computadora: efectos sobre la motivación y el logro. *Investigación y desarrollo de tecnología educativa*, 62 (5), 481-505.

- Peirats Chacón, J., Muñoz Moreno, J. L., & San Martín Alonso, Á. (2015). Los imponderables de la Tecnología Educativa en la formación del profesorado. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 14(3), 11-22.
- Pintrich, P. R. (2004). A conceptual framework for assessing motivation and self-regulated learning in collage students. *Educational Psychology Review*, 16(4), 385-407. <https://doi.org/10.1007/s10648-004-0006-x>
- Potenza, M. (2006). Should addictive disorders include non-substance related conditions? *Addiction*, 101(1), 142-151. <https://doi.org/10.1111/j.1360-0443.2006.01591.x>
- Rivero, F. (2016). Informe ditrendia 2016: Mobile en España y en el Mundo. *Online*.
- Ruiz Rivera, N. (2012). La definición y medición de la vulnerabilidad social. Un enfoque normativo. *Investigaciones geográficas*, (77), 63-74. <https://doi.org/10.14350/ig.31016>
- Sáez-Delgado, F., Mella-Norambuena, J., López-Angulo, Y., & León-Ron, V. (2021). Escalas para medir las fases de autorregulación del aprendizaje en estudiantes de secundaria. *Información tecnológica*, 32(2), 41-50. <https://doi.org/10.4067/s0718-07642021000200041>
- Sáinz Peña, R. M. (Coord.) (2012). Informe Fundación Telefónica. *Universidad 2020: Papel de las TIC en el nuevo entorno socioeconómico*. Ariel. Barcelona.
- Sampieri, H., Hernández, R., Fernández Collado, C., Baptista Lucio, M. P., Méndez Valencia, S., & Mendoza Torres, C. P. (2003). *Metodología de investigación*. México: McGraw Hill.
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A., & Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno? *Adicciones*, 20(2), 149. <https://doi.org/10.20882/adicciones.279>
- Santana Vega, L. E., Gómez Muñoz, A. M., y Feliciano García, L. (2019). Uso problemático del móvil, fobia a sentirse excluido y comunicación familiar de los adolescentes. *Comunicar*, 27(59), 39-47. <https://doi.org/10.3916/c59-2019-04>

- Sociedad Española de Toxicomanías. (2006). *Tratado SET de trastornos adictivos*. Madrid, España: Editorial Médica Panamericana.
- Steffens, K. (2006) Aprendizaje autorregulado en entornos de aprendizaje mejorados con tecnología: lecciones de una revisión por pares europea. *Revista Europea de Educación, 41*, 397-414.
- Subirats, J. (2004). *Pobreza y exclusión social. Un análisis de la realidad española y europea*. Colección Estudios sociales nº 16. Barcelona: Fundación La Caixa.
- Subirats, J. (2005). *Análisis de los factores de exclusión social*. Fundación BBVA.
- Subirats, J. (2006). *Fragilidades vecinas (Vol. 238)*. Editorial Icaria.
- Subirats, J., Giménez, M., & Obradors, A. (2005). Exclusión social y políticas de inclusión. Algunos elementos sobre la realidad europea y española. *Revista do Serviço Público, 56*(1), 23-35.
- Sunkel, G., & Trucco, D. (2010). *Nuevas tecnologías de la información y la comunicación para la educación en América Latina: riesgos y oportunidades*. Cepal.
- Treuer, F., Fabian, Z. y Furedi, J. (2001). Internet addiction associated with features of impulse control-disorder: is it a real psychiatric disorder? *Journal of Affective Disorders, 66*, 283. [https://doi.org/10.1016/s0165-0327\(00\)00261-5](https://doi.org/10.1016/s0165-0327(00)00261-5)
- Valero Miró, Z. (2015). *La protección jurídica del menor en situación de desamparo*. Universitat Abat Oliba CEU.
- Vermunt, J. D, & Vermetten, Y. J. (2004). Patterns in student learning: relationships between learning strategies, conceptions of learning, and learning orientations. *Educational Psychology Review, 16* (4), 359-384. <https://doi.org/10.1007/s10648-004-0005-y>
- Viñals Blanco, A. (2013). Las redes sociales virtuales como espacios de ocio digital. *Las redes sociales virtuales como espacios de ocio digital*, 150-176.
- Winne, P. H., y Stockley, D. B. (1998). Las tecnologías informáticas como espacios para el desarrollo del aprendizaje autorregulado.

Young, K. S. (1996). Psicología del uso de la computadora: XL. Uso adictivo de Internet: un caso que rompe el estereotipo. *Informes psicológicos* , 79 (3), 899-902.

Zimmerman, B. J. (1989). A social cognitive view of self-regulated academic learning. *Journal of Educational Psychology*, 81 (3), 329-339. <https://doi.org/10.1037/0022-0663.81.3.329>

Zimmerman, B. J. (2002). Becoming a self-regulated learner: An overview. *Theory into Practice*, 41 (2), 64-72. https://doi.org/10.1207/s15430421tip4102_2

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario sobre hábitos de consumo de la tecnología

PAUTAS PARA RELLENAR EL CUESTIONARIO

1. Leer atentamente y contestar cada pregunta colocando una cruz en la opción que más te identifique.
2. Este cuestionario es anónimo. Respecto a los datos personales hay que poner la edad, el género y el grupo de clase al que se pertenece únicamente.
3. Todas las preguntas tienen que ser contestadas para obtener datos relevantes.
4. En las cuestiones relacionadas con el tiempo, se tiene que responder la opción más habitual, evitando situaciones inusuales.
5. El tiempo que se le dedica al móvil, hace referencia en todos sus ámbitos, es decir, para escribir, llamar, jugar a videojuegos, acceder a Internet y otras funcionalidades, para incluir el tiempo total.
6. En los apartados relacionados con el tiempo de uso que se le da a un dispositivo, al igual que el móvil, hay que incluir el tiempo desde que el dispositivo está encendido, aunque se use de manera secundaria (si estamos oyendo un podcast en el móvil de fondo, esto contaría). Si no se está usando de ninguna manera no se incluye este tiempo.
7. Respecto a la persona que paga el teléfono móvil, hay que señalar a aquella persona que lo hace de manera habitual, evitando excepciones o situaciones inusuales.

Edad: 16..... 17..... 18..... 19..... 20..... 21.....

Género: Masculino..... Femenino.....

Grupo al que pertenezco: Grupo 1 (migrantes)..... Grupo 2 (nacionales).....

Indica la frecuencia con la que realizas las siguientes actividades:

	Nunca	Alguna vez al	Alguna vez a	Todos los días
--	-------	---------------	--------------	----------------

		mes	la semana	
Uso de internet				
Jugar a videojuegos				
Uso del teléfono móvil				
Uso de la televisión				

Indica si alguna de de las siguientes actividades te causa problemas porque le dedicas exceso de tiempo (problemas familiares, económicos o personales):

	Nunca	Alguna vez al mes	Alguna vez a la semana	Todos los días
Uso de internet				
Jugar a videojuegos				
Uso del teléfono móvil				
Uso de la televisión				

2. USO DE INTERNET

2.1. ¿Dónde usas internet habitualmente? En casa..... En la Fundación Don Bosco..... Fuera de casa.....

2.2. ¿Cuántas horas dedicas a internet semanalmente? Entre 1-3..... Entre 4-6..... Entre 7-9..... Más de 10 horas.....

2.3. ¿Cuántas horas dedicas a internet diariamente? 1..... 2..... 3..... 4..... 5..... 6..... 7..... Más de 7.....

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
2.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a Internet?				
2.5. ¿Te encuentras mal cuando no puedes usar Internet?				
2.6. ¿Piensas en conectarte a Internet cuando no estás conectado?				

2.7. ¿Mientes a tu familia o amigos en las horas que dedicas a usar Internet?				
2.8. ¿Alguna vez has intentado desconectarte de Internet y no has podido?				
2.9. ¿Te relaja navegar por Internet?				
2.10. ¿Te pones nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que usaste Internet?				

3. USO DE VIDEOJUEGOS

3.1. ¿Dónde juegas a juegos habitualmente? En casa..... En la Fundación Don Bosco..... Fuera de casa.....

3.2. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos semanalmente? Entre 1-3..... Entre 4-6..... Entre 7-9..... Más de 10 horas.....

3.3. ¿Cuántas horas dedicas a los videojuegos diariamente? 1..... 2..... 3..... 4..... 5..... 6..... 7..... Más de 7.....

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
3.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a los videojuegos?				
3.5. ¿Te encuentras mal cuando no puedes jugar a un videojuego?				
3.6. ¿Piensas en jugar a videojuegos cuando no estás jugando?				
3.7. ¿Mientes a tu familia o amigos en las horas que dedicas a jugar a los videojuegos?				
3.8. ¿Alguna vez has intentado dejar de jugar y no has podido?				
3.9. ¿Te relaja jugar a videojuegos?				
3.10. ¿Te pones nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que jugaste a un videojuego?				

4. USO DEL TELÉFONO MÓVIL

4.1. ¿Dónde usas el móvil habitualmente? En casa..... En la Fundación Don Bosco.....
Fuera de casa.....

4.2. ¿Quién paga el teléfono móvil? Yo, con mi dinero..... Mis padres o tutor legal.....
Otra.....

4.3. ¿Cuántas horas dedicas al uso del móvil semanalmente? Entre 1-3..... Entre
4-6..... Entre 7-9..... Más de 10 horas.....

4.4. ¿Cuántas horas dedicas al uso del móvil diariamente? 1..... 2..... 3..... 4..... 5.....
6..... 7..... Más de 7.....

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
4.5. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario al móvil?				
4.6. ¿Te encuentras mal cuando no puedes usar el móvil?				
4.7. ¿Piensas en usar el móvil cuando no lo estás usando?				
4.8. ¿Mientes a tu familia o amigos en las horas que dedicas al uso del móvil?				
4.9. ¿Alguna vez has intentado dejar de usar el móvil y no has podido?				
4.10. ¿Te relaja usar el móvil?				
4.11. ¿Te pones nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que usaste el móvil?				

5. USO DE LA TELEVISIÓN

5.1. ¿Dónde ves la televisión habitualmente? En casa..... En la Fundación Don
Bosco..... Fuera de casa.....

5.2. ¿Cuántas horas dedicas a ver la televisión semanalmente? Entre 1-3..... Entre
4-6..... Entre 7-9..... Más de 10 horas.....

5.3. ¿Cuántas horas dedicas a ver la televisión diariamente? 1..... 2..... 3..... 4.....
5..... 6..... 7..... Más de 7.....

	Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
5.4. ¿Dedicas más tiempo del que crees necesario a la televisión?				
5.5. ¿Te encuentras mal cuando no puedes ver la televisión?				
5.6. ¿Piensas en ver la televisión cuando no la estás viendo?				
5.7. ¿Mientes a tu familia o amigos en las horas que dedicas a ver la televisión?				
5.8. ¿Alguna vez has intentado dejar de ver la televisión y no has podido?				
5.9. ¿Te relaja ver la televisión?				
5.10. ¿Te pones nervioso si pasa mucho tiempo desde la última vez que viste la televisión?				

Anexo 2. Preguntas para los estudiantes.

Preguntas generales

- ¿Qué dispositivos electrónicos utilizas? ¿Para qué los utilizas? ¿Qué aplicaciones, herramientas, software sueles usar? ¿Cómo te sientes cuando utilizas tecnología?
- ¿Cuántas horas semanales dedicas al uso de pantallas? ¿Consideras adecuado el número de horas le dedicas? ¿Cómo gestionas tu tiempo de dedicación a la tecnología?
- ¿Por qué consideras importante el uso de la tecnología? ¿Qué crees que te aporta el uso de tecnología? ¿Qué te motiva a usar la tecnología?
- ¿Utilizas la tecnología para evadirte? ¿Qué actividades realizas en esas situaciones?
- ¿En qué aspectos crees que te perjudica el uso de tecnología? ¿En qué interfiere la tecnología en tu día a día, por ejemplo (dejas de salir con amigos para quedarte en casa consultando redes sociales)?

Uso de teléfono móvil

- ¿Cómo te sientes cuando se te olvida el móvil en casa? ¿Qué haces en esta situación?

Uso de Internet y redes sociales

- ¿Para qué utilizas internet? ¿Qué actividades realizas? ¿Cómo mejorarías el uso que haces de Internet?
- ¿Qué redes sociales sueles utilizar y para qué? ¿Cómo definirías tu imagen en redes sociales /tu identidad digital? ¿En qué medida se corresponde con tu imagen real?
- ¿Cómo valoras tus relaciones en línea (a través de aplicaciones, videojuegos) en comparación con las relaciones cara a cara?

Uso de videojuegos

- ¿A qué videojuego sueles jugar? ¿En qué videoconsola? ¿Cuáles son las características de estos videojuegos?

Contenido audiovisual

- ¿Qué contenidos audiovisuales sueles ver? ¿En qué dispositivo? ¿Cuáles son las características de este contenido? ¿Con quién sueles verlo? ¿Qué crees que te aporta?

Anexo 3. Preguntas para los educadores.

Preguntas generales

- ¿Qué tecnología/recursos digitales utilizas con tus estudiantes? ¿Cómo utilizas la tecnología con tus estudiantes? ¿Qué actividades con tecnología realizas con tus estudiantes? ¿Cómo trabajas el desarrollo de la competencia digital de tus estudiantes?
- ¿Qué aspectos positivos consideras que tiene la tecnología para tus estudiantes? ¿Qué aspectos negativos consideras que tiene la tecnología para tus estudiantes?
- ¿Cómo valoras el nivel de competencia digital de tus estudiantes? ¿Qué carencias identifica en relación al uso de la tecnología que realizan los estudiantes? ¿Cómo se aborda en la Fundación la formación en competencia digital de los estudiantes?
- ¿Qué actividades con tecnología suelen realizar los estudiantes dentro y fuera del aula (para actividades académicas y de ocio)?
- ¿Qué diferencias existen entre el uso que hacen chicos y chicas, alumnado extranjero o nacional, los más jóvenes frente a los más mayores?
- ¿Qué papel juega el entorno y las familias en un uso responsable de la tecnología?
- ¿Cómo valoras el tiempo de dedicación de tu alumnado a la tecnología? ¿Consideras la tecnología como un recurso de evasión para tus estudiantes? ¿Cómo valoras las habilidades de autorregulación de tus estudiantes ante el consumo de tecnología?

Uso de teléfono móvil /Uso de Internet y redes sociales/ Uso de videojuegos

- En base a tu observación, ¿cómo valoras el uso del teléfono móvil que hacen tus estudiantes? ¿Y de redes sociales? ¿Y de los videojuegos?

Contenido audiovisual

- ¿Qué tipo de contenido audiovisual consumen tus estudiantes?

Anexo 4. Transcripción entrevista estudiante 1.

Docente: En primer lugar, vamos a comenzar con las preguntas generales, ¿qué dispositivos electrónicos utilizas?

Alumno: Utilizo varios dispositivos electrónicos, entre ellos, el ordenador y muy de vez en cuando el móvil. También juego a la play.

Docente: ¿Para qué los utilizas?

Alumno: Los suelo usar para entretenerme, para pasar el rato y para pasármelo bien.

Docente: ¿Qué aplicaciones, herramientas, software sueles usar?

Alumno: Utilizo varias aplicaciones como Whatsapp, Instagram, YouTube, Spotify y alguna más, como Twitter.

Docente: ¿Cómo te sientes cuando utilizas tecnología?

Alumno: Me siento motivado, sobre todo cuando escucho música en Spotify, ya que me hace estar alegre y bien conmigo mismo.

Docente: ¿Cuántas horas semanales dedicas al uso de tecnología?

Alumno: Aproximadamente unas diez al día, por lo que unas setenta horas semanales.

Docente: ¿Consideras adecuado el número de horas que le dedicas?

Alumno: Muchas veces pienso que no, porque dedico mucho tiempo al móvil. Aunque en ciertos momentos para desconectar decido no tocarlo durante todo el día, sobre todo cuando estoy con mis amigos.

Docente: ¿Cómo gestionas tu tiempo de dedicación a la tecnología?

Alumno: No suelo pensar mucho en eso, simplemente empiezo a usar una aplicación como Instagram, hasta que veo que llevo demasiado tiempo y pienso en que tengo que dejar de usarla.

Docente: ¿Porque consideras importante el uso de la tecnología?

Alumno: En esta sociedad pienso que la tecnología es muy importante, ya que te exigen saber usarla para el trabajo y para buscar tu propio entretenimiento. Considero que es una herramienta muy importante.

Docente: ¿Qué crees que te aporta el uso de tecnología?

Alumno: La tecnología aporta muchos conocimientos, sobre todo para poder acabar trabajando y también a la hora de hacer actividades en el aula, como redactar un correo para el maestro.

Docente: ¿Qué te motiva a usar la tecnología?

Alumno: La tecnología me motiva mucho, ya que me permite reírme en momentos difíciles de mi vida. Además, me permite hablar con mis amigos mientras jugamos a videojuegos y pasar buenos momentos.

Docente: ¿Utilizas la tecnología para evadirte?

Alumno: Habitualmente, puesto que me permite desconectar totalmente de los problemas que tengo a mi alrededor.

Docente: ¿Qué actividades realizas en esas situaciones?

Alumno: Cuando me pasa esto, suelo escuchar música alegre para animarme y jugar a algún videojuego de móvil.

Docente: ¿En qué aspectos crees que te perjudica el uso de tecnología? ¿En qué interfiere la tecnología en tu día a día, por ejemplo (dejas de salir con amigos para quedarte en casa consultando redes sociales)?

Alumno: En ciertos momentos, cuando estoy jugando a un videojuego en el móvil y mi familia me dice de ir a dar una vuelta o salir, prefiero quedarme jugando online. Con mis amigos no pasa, con ellos sí salgo a la cancha a jugar al fútbol, pero lo hago con mi familia porque me lo paso mejor en los videojuegos.

Docente: ¿Cómo te sientes cuando se te olvida el móvil en casa? ¿Qué haces en esta situación?

Alumno: Cuando me olvido del móvil, lo primero que hago es intentar ir a buscarlo si estoy cerca, si no puedo pues me enfado, porque pierdo la posibilidad de hablar con mis amigos y encima no puedo escuchar música.

Docente: ¿Para qué utilizas internet? ¿Qué actividades realizas? ¿Cómo mejorarías el uso que haces de Internet?

Alumno: Uso internet para entretenerme, buscar noticias y para comunicarme con mis amigos. Pienso que puedo realizar un mejor uso de internet, ya que muchas veces pierdo bastante tiempo viendo tik tok o vídeos de youtube. Ese tiempo lo podría usar para seguir estudiando. Y cuando no lo puedo usar hay veces que me cabreo porque sino estoy desconectado del mundo.

Docente: ¿Qué redes sociales sueles utilizar y para qué?

Alumno: Suelo usar Instagram, Tik Tok y Twitter. Instagram lo suelo usar para comunicarme con amigos, Tik Tok para ver vídeos, sobre todo memes, para pasármelo bien y Twitter para ver noticias relevantes.

Docente: ¿Cómo definirías tu imagen en redes sociales/tu identidad digital? ¿En qué medida se corresponde con tu imagen real?

Alumno: Soy un chico transparente, es decir, no suelo usar filtros ni alterar mi imagen para aparentar más en las redes. Por lo que creo que mi imagen de la vida real y la digital son iguales.

Docente: ¿Cómo valoras tus relaciones en línea (a través de aplicaciones, videojuegos) en comparación con las relaciones cara a cara?

Alumno: Creo que las relaciones en línea son muy importantes, porque puedo hablar más con mis amigos y divertirme, aunque es cierto que prefiero verlos en persona, ya que me gustan mucho los deportes y prefiero entretenerme así.

Docente: ¿A qué videojuego sueles jugar? ¿En qué videoconsola? ¿Cuáles son las características de estos videojuegos?

Alumno: Suelo jugar al FIFA y al Fortnite, en la playstation 4. Aunque también me gusta mucho el Call of Duty, en general, me suelen gustar bastante los juegos de

deportes y de disparo, incluyendo el Grand Theft Auto V, debido a que son los que más tiempo suelo dedicar.

Docente: ¿Qué contenidos audiovisuales sueles ver? ¿En qué dispositivo? ¿Cuáles son las características de este contenido?

Alumno: Por lo general, suelo ver series y películas en Netflix, además de vídeos en Youtube. Habitualmente suelo verlo desde el móvil, pocas veces en el ordenador. Suelen ser géneros de terror, comedia y acción, ya que son mis preferidos y los que más logran distraerme.

Docente: ¿Con quién sueles verlo? ¿Qué crees que te aporta?

Alumno: Suelo verlo solo, aunque algunas veces con algún amigo o familiar. Me gusta ver series y películas porque me suelen hacer feliz y me permiten distraerme de los problemas que tengo a mi alrededor. También, me aportan información sobre algunos temas que me gustan como la guerra o el deporte.

Anexo 5. Transcripción entrevista estudiante 2.

Docente: En primer lugar, vamos a comenzar con las preguntas generales, ¿qué dispositivos electrónicos utilizas?

Alumno: Suelo usar el móvil casi siempre y algunas veces el portátil cuando tengo la posibilidad de cogerlo.

Docente: ¿Para qué los utilizas?

Alumno: Los suelo usar para hablar con mis amigos, divertirme y jugar algunos videojuegos.

Docente: ¿Qué aplicaciones, herramientas, software sueles usar?

Alumno: Siempre suelo usar bastante Tik Tok, para ver memes con mis amigos. También algún videojuego de móvil como el clash royale, para pasármelo bien.

Docente: ¿Cómo te sientes cuando utilizas tecnología?

Alumno: A veces me siento bien porque me ayuda a distraerme, pero en algunas ocasiones me siento mal porque pienso que podría estar usando ese tiempo para otra cosa.

Docente: ¿Cuántas horas semanales dedicas al uso de tecnología?

Alumno: Depende de la semana, pero generalmente al día le dedico unas 7 horas, por lo que 49 horas semanales.

Docente: ¿Consideras adecuado el número de horas que le dedicas?

Alumno: Como dije antes, en ciertos momentos pienso que ya estoy perdiendo mucho tiempo, pero es tan entretenido que me cuesta desconectar.

Docente: ¿Cómo gestionas tu tiempo de dedicación a la tecnología?

Alumno: Mi truco para intentar no estar mucho tiempo conectado es salir con mis amigos a jugar a la cancha, pero no siempre están disponibles, así que cuando pasa esto me cuesta dejar de usar la tecnología.

Docente: ¿Porque consideras importante el uso de la tecnología?

Alumno: Pienso que es importante para enterarte de todo lo que está sucediendo, tanto de personas que no conozco como de las más cercanas. Además me permite informarme de ciertos temas como la informática, que no podría enterarme si no tuviera el móvil.

Docente: ¿Qué crees que te aporta el uso de tecnología?

Alumno: Me aporta mucho conocimiento, además, me ayuda a no estar aburrido y solo, sino que puedo entretenerme mucho más y conversar con mis amigos. También, me ayuda a evitar los problemas que me rodean.

Docente: ¿Qué te motiva a usar la tecnología?

Alumno: Me motiva el seguir aprendiendo cosas nuevas sobre temas que no tenía ninguna idea. Además de mejorar en ciertos videojuegos para ganar a mis amigos.

Docente: ¿Utilizas la tecnología para evadirte?

Alumno: Sí, en bastantes ocasiones, me aílo para ver vídeos en mi cuarto de dos o tres horas para desconectar.

Docente: ¿Qué actividades realizas en esas situaciones?

Alumno: Suelo ver vídeos de Youtube, jugar a videojuegos o escuchar música para distraerme.

Docente: ¿En qué aspectos crees que te perjudica el uso de tecnología? ¿En qué interfiere la tecnología en tu día a día, por ejemplo (dejas de salir con amigos para quedarte en casa consultando redes sociales)?

Alumno: Creo que en la relación que tengo con mi familia, ya que muchas veces discutimos y me distraigo usando la tecnología, en vez de hablar las cosas. Además, creo que muchas veces presto más atención a la tecnología que a las personas que tengo a mi alrededor.

Docente: ¿Cómo te sientes cuando se te olvida el móvil en casa? ¿Qué haces en esta situación?

Alumno: Ir corriendo a mi casa para buscarlo, pero si no puedo llegar suelo cabrearme. Por lo que voy a casa de un amigo para ir a jugar un rato al fútbol y olvidarme del móvil.

Docente: ¿Para qué utilizas internet? ¿Qué actividades realizas? ¿Cómo mejorarías el uso que haces de Internet?

Alumno: Uso internet la mayoría de veces para ver vídeos en Youtube, directos en Twitch, jugar a videojuegos online y hablar con mis amigos por redes sociales. Es cierto que cuando no lo puedo usar me cabreo, pero intento conseguir internet de algún sitio.

Docente: ¿Qué redes sociales sueles utilizar y para qué?

Alumno: Utilizo varias redes sociales como Instagram, Tik Tok y Twitter. En este caso, las tres las uso para lo mismo, es decir, para divertirme y hablar con mis amigos.

Docente: ¿Cómo definirías tu imagen en redes sociales/tu identidad digital? ¿En qué medida se corresponde con tu imagen real?

Alumno: Considero que en redes sociales soy diferente, porque muestro una imagen contraria a la que tengo con la gente que conozco. Cuando subo una imagen a las redes sociales, intento quedar bien, me pongo filtros y repito la foto hasta que me queda perfecta, además llevo una ropa más pija, sin embargo, en persona suelo ser más descuidado, porque cuando quedo con mis amigos suelo llevar ropa de deporte y suelo ser más tímido.

Docente: ¿Cómo valoras tus relaciones en línea (a través de aplicaciones, videojuegos) en comparación con las relaciones cara a cara?

Alumno: Creo que me gusta más hablar a través de internet que en persona, ya que puedo decir las cosas como las siento y pierdo esa vergüenza. Sin embargo, tengo que intentar cambiarlo porque quiero ser igual en las redes que en persona, pero es muy difícil.

Docente: ¿A qué videojuego sueles jugar? ¿En qué videoconsola? ¿Cuáles son las características de estos videojuegos?

Alumno: Suelo jugar a los videojuegos típicos, es decir, Call of Duty, Fortnite y Fifa. Sin embargo, los juegos que más me gustan son los de disparo, ya que son los que les dedico más tiempo y donde siento más competitividad y adrenalina, sobre todo si juego con amigos.

Docente: ¿Qué contenidos audiovisuales sueles ver? ¿En qué dispositivo? ¿Cuáles son las características de este contenido?

Alumno: Suelo ver muchas películas de acción y miedo a través del móvil. Me meto en páginas piratas para poder verlo y así no tengo que estar pagando, ya que no tengo el dinero.

Docente: ¿Con quién sueles verlo? ¿Qué crees que te aporta?

Alumno: Cuando veo las películas suelo estar solo, aunque me gusta ver algunas películas de comedia con mis amigos, para distraernos y reírnos un rato. Ver películas me aporta conocimiento y felicidad.

Anexo 6. Entrevista para el educador 1.

Entrevistador: ¿Qué tecnología/recursos digitales utilizas con tus estudiantes? ¿Cómo utilizas la tecnología con tus estudiantes? ¿Qué actividades con tecnología realizas con tus estudiantes? ¿Cómo trabajas el desarrollo de la competencia digital de tus estudiantes?

Educador: Actualmente, hemos incorporado una pizarra digital y cuatro portátiles que nos permiten adaptarnos a las clases que se dan en los colegios y un mayor juego a la hora de la enseñanza. En este caso, en vez de dar clases magistrales para trabajar las competencias clave, utilizamos el aprendizaje basado en proyectos. Vamos a realizar un evento importante donde hay que enviar correos, hacer logos de equipos, pedir presupuesto y buscar información, entonces trabajan por grupos cooperativos realizando estas labores. De este modo, le enseñamos cuestiones importantes para su futuro académico y laboral, donde los estudiantes son los principales protagonistas de su educación. A su vez, la pizarra digital es un elemento que ofrece muchas posibilidades para enseñar, en este caso, son muy creativas. Podemos explicarles los animales, proyectando imágenes para que adivinen quién es quién o explicar el conflicto bélico entre Ucrania y Rusia, a través de vídeos y la participación activa del alumnado. Con estas actividades, logramos que adquieran las competencias clave de una forma más activa, divertida e interdisciplinar, a través de los proyectos.

Entrevistador: ¿Qué aspectos positivos consideras que tiene la tecnología para tus estudiantes? ¿Qué aspectos negativos consideras que tiene la tecnología para tus estudiantes?

Educador: Considero que la tecnología les ofrece la posibilidad de poder mejorar su situación personal, ya que si adquieren las habilidades necesarias pueden conseguir un puesto de trabajo online o apuntarse a cursos que les posibiliten adquirir un empleo. A su vez, les permite conocer lo que está ocurriendo en el mundo y aprender sobre diferentes ámbitos que debido a su contexto no podrían. Sin embargo, es cierto que esa gran ventaja se vuelve negativa, cuando valoran más los dispositivos móviles que a las personas que tienen alrededor. En muchas ocasiones, no saben cómo utilizar la tecnología adecuadamente porque no han recibido la formación necesaria y son víctimas de la adicción al teléfono u otros dispositivos. En ciertas ocasiones han llegado a tener

problemas en clase por no dejar de usar el móvil porque parece que sienten la necesidad de utilizarlo.

Entrevistador: ¿Cómo valoras el nivel de competencia digital de tus estudiantes? ¿Qué carencias identifica en relación al uso de la tecnología que realizan los estudiantes? ¿Cómo se aborda en la Fundación la formación en competencia digital de los estudiantes?

Educador: El nivel de competencia digital es muy bajo, llegando al punto de que no saben redactar un correo electrónico o buscar información por Internet sin la ayuda del docente. En este caso, como he mencionado anteriormente, a través del aprendizaje basado en proyectos conseguimos que los estudiantes se motiven y quieran participar en la redacción de correos electrónicos, cálculo del presupuesto y otras labores. Además, saben que el correo mejor redactado será el que enviaremos a la empresa correspondiente. Obviamente, si necesitan ayuda se les atiende con la finalidad de que consigan cada vez una mejor redacción y manejo de las aplicaciones. También empleamos recursos como Canva, una página web que nos permite diseñar logos y hacer otras funciones, de este modo van comprendiendo las características de este lugar, para que en un futuro puedan mejorar sus currículum o realizar presentaciones.

Entrevistador: ¿Qué actividades con tecnología suelen realizar los estudiantes dentro y fuera del aula (para actividades académicas y de ocio)?

Educador: Dentro del aula, suelen usar la pizarra digital y los portátiles, para trabajar actividades de las diferentes asignaturas. Sin embargo, los más astutos suelen sacar el móvil para contestar algunos mensajes o incluso jugar algún videojuego. Por este motivo, he realizado en algunas ocasiones actividades relacionadas con algunos videojuegos que les motivan. Fuera del aula, suelen ver vídeos en Youtube, escuchar música en Spotify o hablar por las redes sociales, llegando a hacer directos en Instagram. Una vez salen de clase no los he visto usar la tecnología con otro fin que no sea el de divertirse.

Entrevistador: ¿Qué diferencias existen entre el uso que hacen chicos y chicas, alumnado extranjero o nacional, los más jóvenes frente a los más mayores?

Educador: He podido observar que particularmente en esta clase, los chicos suelen emplear los móviles para jugar a videojuegos, mientras que las chicas lo usan más para

conectarse a las redes sociales y comunicarse con otras personas. A su vez, el alumnado extranjero suele pasar más tiempo jugando a videojuegos de fútbol o escuchando música francesa, sin embargo, los nacionales suelen jugar a videojuegos como el clash royale y ver vídeos de diferentes youtubers españoles o escuchar música latina. Creo que respecto a la edad, es un elemento que influye, puesto que los mayores no invierten tanto tiempo en los videojuegos sino en hablar con sus amigos, a través del WhatsApp.

Entrevistador: ¿Qué papel juega el entorno y las familias en un uso responsable de la tecnología?

Educador: Las familias y el contexto en el que viven, creo que juegan un papel fundamental en el uso responsable de la tecnología, ya que muchas veces los hijos/as reflejan actitudes negativas que los tutores llevan a cabo. En este caso, hay padres y madres que están todo el día con el móvil o viendo la tele, por lo que sus hijos/as copian estas actitudes. Por ello, es importante que los padres estén informados de esta problemática para que desde pequeños se les pueda educar en el buen uso y no se creen adicciones.

Entrevistador: ¿Cómo valoras el tiempo de dedicación de tu alumnado a la tecnología? ¿Consideras la tecnología como un recurso de evasión para tus estudiantes? ¿Cómo valoras las habilidades de autorregulación de tus estudiantes ante el consumo de tecnología?

Educador: El tiempo que le dedican creo que es excesivo, puesto que dentro del aula a veces usan los dispositivos y fuera del aula no pueden estar sin usar el móvil. Además, en el recreo no se comunican entre sí, sino que prefieren estar hablando digitalmente. La tecnología la utilizan para evadirse de los problemas personales que tienen, se les nota cuando conversas con ellos/as y sueltan frases que transmiten tristeza. Muchas veces, pienso que sus padres no les muestran afecto personal y la tecnología les presta más atención o les da mayor felicidad, por eso se aíslan cada día en estos dispositivos. Algunos sí son capaces de autorregular el uso que le dedican a la tecnología, sobre todo los mayores, sin embargo, es una capacidad que no tienen desarrollada, ya que por lo que he podido entender suelen estar casi todo el día conectados, sin darse cuenta de las horas que llevan usando los dispositivos.

Entrevistador: En base a tu observación, ¿cómo valoras el uso del teléfono móvil que hacen tus estudiantes? ¿Y de redes sociales? ¿Y de los videojuegos?

Educador: Pienso que saben cómo usar adecuadamente el móvil de manera teórica, pero en la práctica no saben gestionarlo. Esto se debe a la falta de formación acerca del uso adecuado de las tecnologías y los problemas personales que tienen en su día a día. El teléfono móvil es el dispositivo que más usan, llegando a presentar una adicción, ya que no son capaces de dejar de usarlo ni siquiera en el aula. Respecto a las redes sociales, todo el alumnado las utiliza, sin embargo, la que mayor tiempo le dedican es a Tik Tok, puesto que pueden estar horas viendo vídeos que no les aportan ninguna información, solo entretenimiento sin control. En cuanto a los videojuegos, al igual que el resto de apartados, suelen jugar en el móvil, en este caso, también emplean bastante tiempo en jugar de manera online al clash royale o juegos de fútbol, llegando a presentar una adicción por seguir mejorando en comparación con sus compañeros/as.

Entrevistador: ¿Qué tipo de contenido audiovisual consumen tus estudiantes?

Educador: Habitualmente, suelen ver vídeos de Youtube o directos de Twitch de sus creadores de contenido favoritos, en este caso, suelen ser vídeos relacionados con los videojuegos, fútbol o moda.

Anexo 7. Entrevista para el educador 2.

Entrevistador: ¿Qué tecnología/recursos digitales utilizas con tus estudiantes? ¿Cómo utilizas la tecnología con tus estudiantes? ¿Qué actividades con tecnología realizas con tus estudiantes? ¿Cómo trabajas el desarrollo de la competencia digital de tus estudiantes?

Educador: Suelo usar los móviles para llevar a cabo diferentes actividades, como Kahoot!, aunque recientemente hemos incorporado la pizarra digital. Gracias a ella, podemos hacer actividades más interesantes y buscar información de manera más sencilla. Solemos ver vídeos en Youtube para generar debate y reflexionar, además para comprobar si saben usar la tecnología, les hacemos redactar correos, buscar información y realizar actividades con el Drive o el Canva.

Entrevistador: ¿Qué aspectos positivos consideras que tiene la tecnología para tus estudiantes? ¿Qué aspectos negativos consideras que tiene la tecnología para tus estudiantes?

Educador: Considero que en una sociedad dominada por la tecnología, el que sepan usarla y comprenderla les otorga la posibilidad de desenvolverse en el ámbito académico y laboral. Además, les permite aprender mucha más información de lo que podrían obtener por sus propios medios. Sin embargo, al igual que les acerca el conocimiento, creo que también les aleja de sus familias o entorno cercano, al estar durante bastante tiempo usando la tecnología sin comunicarse, en algunos casos creando adicciones.

Entrevistador: ¿Cómo valoras el nivel de competencia digital de tus estudiantes? ¿Qué carencias identifica en relación al uso de la tecnología que realizan los estudiantes? ¿Cómo se aborda en la Fundación la formación en competencia digital de los estudiantes?

Educador: Pienso que presentan un nivel bajo de competencia digital, ya que muchos de ellos no tienen portátiles en sus hogares, sino que disponen de teléfono móvil, herramienta que usan habitualmente para entretenerse. No suelen usar mucho la tecnología para el aspecto académico, más bien para el lúdico. Desde la Fundación, hemos optado por trabajar las diferentes competencias a través del aprendizaje basado en proyectos, de este modo las trabajan de manera interdisciplinar, de una manera más

motivadora, con actividades interesantes y ellos/as son los protagonistas de su propio aprendizaje.

Entrevistador: ¿Qué actividades con tecnología suelen realizar los estudiantes dentro y fuera del aula (para actividades académicas y de ocio)?

Educador: Dentro del aula suelen realizar actividades a través de la pizarra digital, los portátiles y el móvil. En este caso, actividades que trabajan matemáticas, lengua y otras asignaturas de manera separada, aunque lo habitual es que se realicen actividades interdisciplinarias. Fuera del aula, suelen emplear el móvil, para jugar a videojuegos, ver vídeos en Youtube o escuchar música en Spotify.

Entrevistador: ¿Qué diferencias existen entre el uso que hacen chicos y chicas, alumnado extranjero o nacional, los más jóvenes frente a los más mayores?

Educador: Por lo que he podido observar existen varias diferencias. En primer lugar, considero que los chicos suelen escuchar bastante música urbana, sin embargo, las chicas suelen escuchar más reggaeton. Además, las chicas suelen usar más las redes sociales para conversar con otras personas, mientras que los chicos suelen jugar con sus amigos a los videojuegos. A su vez, el alumnado extranjero no suele invertir tiempo en videojuegos, salvo que sean de fútbol, es uno de sus temas preferidos, el alumnado nacional suele jugar a toda clase de videojuegos, mostrando en algunos casos ciertas adicciones. También, el alumnado extranjero suele utilizar mucho Instagram para divertirse y comunicarse, mientras que el nacional suele emplear más Tik Tok. Finalmente, los estudiantes más jóvenes suelen usar las redes sociales para buscar chistes o memes, mientras que el más grande las suele usar para comunicarse o buscar información específica.

Entrevistador: ¿Qué papel juega el entorno y las familias en un uso responsable de la tecnología?

Educador: Las familias conforman un elemento fundamental, puesto que son las que tienen la labor de educar a sus hijos/as y de dar ejemplo de cómo se tienen que usar las tecnologías. En este caso, muchas de ellas, no tienen la formación necesaria para educar a sus hijos/as y en algunos casos presentan adicciones a herramientas como la televisión o el teléfono móvil. Por ello, considero que sería necesario intervenir en estos casos, para poder prevenir futuras adicciones en los menores. El entorno también es un

elemento esencial en el buen uso de las tecnologías, porque si el círculo de amigos con el que está siempre, son adictos, influirá negativamente en el uso que hacen de la tecnología.

Entrevistador: ¿Cómo valoras el tiempo de dedicación de tu alumnado a la tecnología? ¿Consideras la tecnología como un recurso de evasión para tus estudiantes? ¿Cómo valoras las habilidades de autorregulación de tus estudiantes ante el consumo de tecnología?

Educador: He comprobado que dedican demasiado tiempo a la tecnología, sobre todo al móvil. Suelen usar la tecnología para evadirse de los problemas que tienen en su vida personal, puesto que se les nota cuando se aíslan en los videojuegos o las redes sociales para evitar hablar con las personas que tienen a su alrededor. A su vez, considero que al aislarse le dedican mucho más tiempo a jugar a través del móvil u otros dispositivos, con el fin de mejorar, pudiendo traer consecuencias negativas. Además creo que el uso de los videojuegos repercute en la imagen que tienen que dar en las redes sociales, mostrando como que son los mejores. Considero que la habilidad que tienen para gestionar el tiempo que le dedican a la tecnología es escasa o nula, ya que muchas veces empiezan a usar el móvil y no paran hasta que otra persona se lo indica o ya han pasado horas y se dan cuenta de que tienen que hacer otras labores.

Entrevistador: En base a tu observación, ¿cómo valoras el uso del teléfono móvil que hacen tus estudiantes? ¿Y de redes sociales? ¿Y de los videojuegos?

Educador: Usan el móvil habitualmente para entrar en las redes sociales o jugar a videojuegos, sin embargo, no lo usan de manera adecuada, puesto que invierten mucho tiempo que podrían dedicar a estudiar, hablar con otras personas o hacer deporte. En este caso, este efecto se multiplica si su entorno de amigos también presenta una adicción a las tecnologías. En pocas ocasiones he oído que quedan para jugar en la cancha o dar una vuelta, suelo escuchar que quedan para echar una partida al Fifa o al Fortnite.

Entrevistador: ¿Qué tipo de contenido audiovisual consumen tus estudiantes?

Educador: Suelen ver vídeos en Youtube a través del móvil, en este caso, relacionados con el ámbito de los videojuegos, deportes o la moda. También, ven películas de

diversos géneros en el aula, para que aumenten sus conocimientos acerca de un tema determinado, suelen ser de acción o fantasía.

Anexo 8. Carta compromiso investigadores/as.

Proyecto de Investigación “Consumo de tecnología y menores en riesgo de exclusión social”

Yo Sergio Expósito Rodríguez DNI 54114351C, en mi rol de investigador del TFM en el estudio “Consumo de tecnología y menores en riesgo de exclusión social”, entiendo que la información que se recogerá y que se volcará en una base de datos es confidencial, así como también la identidad de los/as participantes. Por lo tanto, me comprometo a cuidar los documentos que contienen los datos que debo traspasar a la base de datos, no reproduciendo ni alterando la información contenida en ellas. Una vez elaborado el TFM y los artículos de investigación que se puedan generar, me comprometo a eliminar de mi ordenador cualquier archivo que contenga información del proyecto de TFM.

Al alumnado y personal docente les está absolutamente prohibido entregar a terceras personas información parcial o total adquirida en la actualidad o en el pasado, sobre cualquier documentación o información, técnica o administrativa, verbal o escrita, de forma gráfica o por cualquier otro medio, referida a los centros y personas que han participado en el proyecto.

He leído el compromiso solicitado y estoy de acuerdo con asumirlo y respetarlo.

Firma del investigador/a

Firma de las tutoras
responsables del TFM

En _____, a _____ de _____ 2022

Cualquier pregunta o inquietud contactar con Sergio Expósito Rodríguez

Anexo 9. Carta de consentimiento informado y asentimiento.

Estimado padre/madre/tutor legal,

Tenemos el agrado de invitar a su hijo(a) a participar en el estudio de Trabajo de Fin de Máster que lleva por título “**Consumo de tecnología y menores en riesgo de exclusión social**”. Este estudio forma parte del trabajo final de investigación del Máster de Intervención Psicopedagógica en Contextos de Educación Formal y No Formal. Le hacemos llegar esta carta para entregar la información suficiente con el objeto de que pueda aceptar o denegar la participación de su hijo(a) en este estudio.

¿Cuál es el objetivo del estudio? El objetivo del presente estudio es conocer la influencia que tienen las TIC en el alumnado en riesgo de exclusión social de la Fundación Don Bosco .

¿Cuándo y dónde se realizará el estudio? El estudio se llevará a cabo en las clases de Prelaboral de la Fundación Don Bosco. Los participantes tendrán que rellenar un cuestionario para obtener datos en la investigación.

¿En qué consiste la participación? y ¿Quiénes participarán?

La participación de los estudiantes consistirá en la realización de tareas simples como rellenar un formulario o responder a una serie de cuestiones relacionadas con las TIC. En este estudio participarán estudiantes de Prelaboral de la Fundación Don Bosco pertenecientes a la provincia de Santa Cruz de Tenerife.

¿Qué beneficio se obtiene al participar?

Al participar, se está ayudando a llevar a cabo una investigación que puede aportar información relevante al tema de estudio.

¿Cuáles son los riesgos potenciales derivados de la participación?

Su hijo(a) no corre ningún riesgo al participar en este estudio. Por el contrario, participará en actividades que realizarán muchos de sus compañeros/as.

¿El estudio garantiza el anonimato de los participantes y la confidencialidad de los datos?

Se garantiza el anonimato de los participantes del estudio, así como la confidencialidad de sus datos. Además, el nombre y apellidos de su hijo(a), al igual que los del resto de los participantes, serán traducidos a códigos al introducirse en la base de datos, quedando así protegida la identidad de los mismos. Los datos obtenidos se usarán únicamente para responder al objetivo de este estudio, y sólo a este.

¿Si decidimos participar ahora, puedo abandonar el estudio posteriormente?

En cualquier momento a lo largo del desarrollo de esta investigación usted tiene la completa libertad para decidir que su hijo(a) deje de participar, no existe obligación alguna.

¿A quién puedo llamar si tengo alguna duda o consulta?

Para mayor información sobre este estudio o dudas, por favor comuníquese con Sergio Expósito Rodríguez

He leído detenidamente la información expuesta sobre la declaración del consentimiento informado, he podido resolver todas mis dudas acerca del proyecto y de las condiciones de participación de mi hijo(a) en él, y por tal motivo informo que ACEPTO participar en el este proyecto.

Si usted quiere participar y está de acuerdo con lo anteriormente leído, por favor complete la siguiente información:

Nombre completo:
DNI:
Dirección:
Número telefónico:
Firma:

Anexo 10. Asentimiento del niño/a.

En caso de consentir la participación de su hijo/a en este estudio. Se requiere que su hijo de su visto bueno a participar, asintiendo para ello por favor lea a su hijo:

“Mi madre/padre o tutor legal me han dado permiso para que participe en tareas relacionadas con la investigación “Consumo de tecnología y menores en riesgo de exclusión social” para el Máster de Intervención Psicopedagógica en Contextos de Educación Formal y No Formal. Yo voy a participar porque me divierte, pero si no quiero seguir realizando actividades puedo dejar de hacerlo en cualquier momento. Para que sepan que quiero participar pongo mi nombre más abajo”.

Nombre del niño(a):
Fecha del asentimiento:

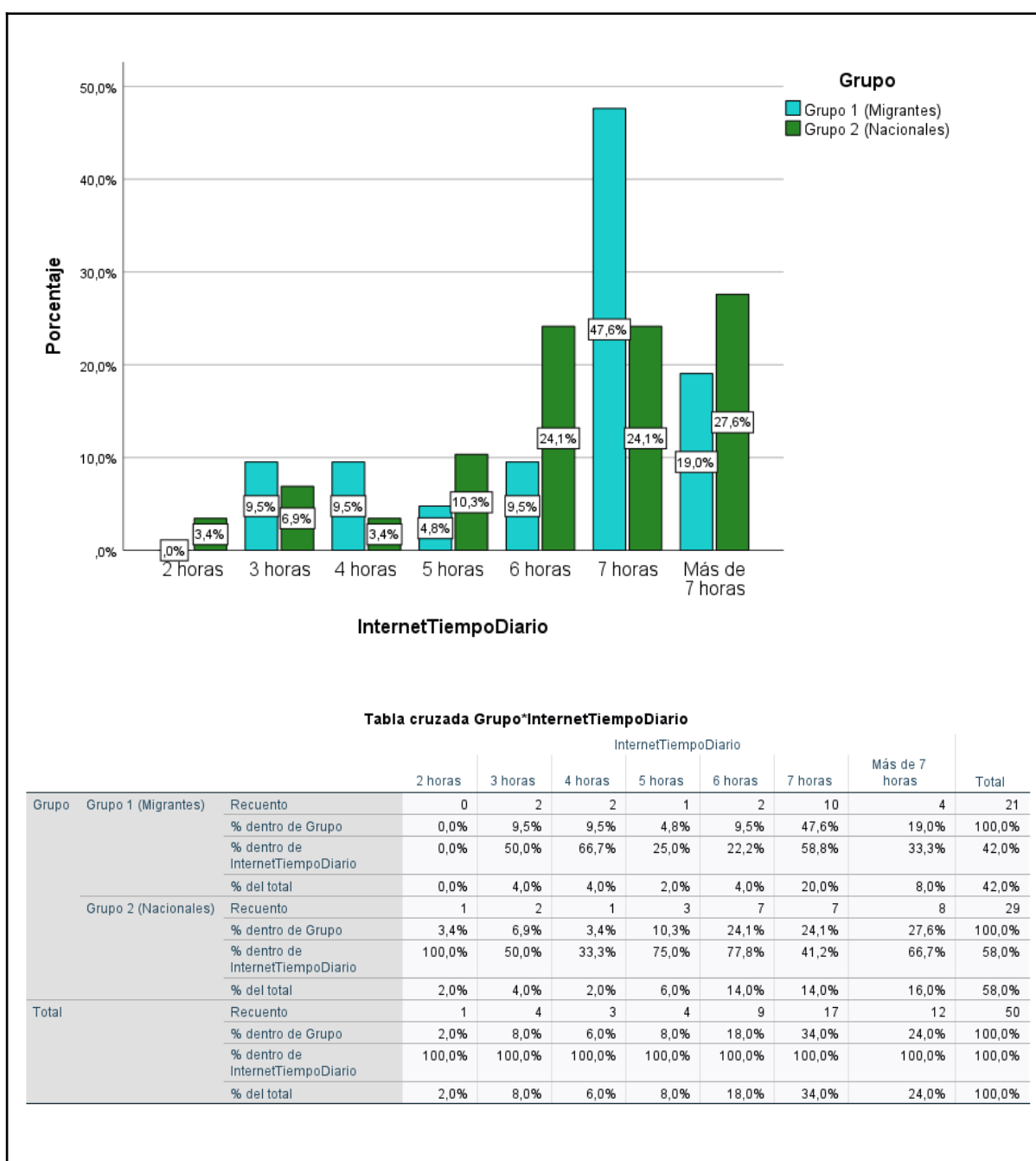
Anexo 11. Triangulación.

Objetivos	Preguntas de investigación	Dimensiones	Cuestionario	Entrevista alumnado	Entrevista docentes	Análisis documental
1.1. Identificar cómo se siente el alumnado al usar las TIC.	¿Cómo se siente el alumnado al usar las TIC?	1.Uso de internet	X	X	X	
1.1. Identificar cómo se siente el alumnado al usar las TIC.	¿Cómo se siente el alumnado al usar las TIC?	2.Uso de videojuegos	X	X	X	
1.1. Identificar cómo se siente el alumnado al usar las TIC.	¿Cómo se siente el alumnado al usar las TIC?	3.Uso del teléfono móvil	X	X	X	
1.1. Identificar cómo se siente el alumnado al usar las TIC.	¿Cómo se siente el alumnado al usar las TIC?	4.Uso de la televisión	X		X	
1.2. Conocer la frecuencia de uso y actividades que realiza el alumnado con las TIC.	¿Qué actividades realizan con las TIC? ¿Con qué frecuencia las usan?	1.Uso de internet	X	X	X	X
1.2. Conocer la frecuencia de uso y actividades que realiza el alumnado con las TIC.	¿Qué actividades realizan con las TIC? ¿Con qué frecuencia las usan?	2.Uso de videojuegos	X	X	X	X
1.2. Conocer la frecuencia de uso y actividades que realiza el alumnado con las TIC.	¿Qué actividades realizan con las TIC? ¿Con qué frecuencia las usan?	3.Uso del teléfono móvil	X	X	X	X

1.2. Conocer la frecuencia de uso y actividades que realiza el alumnado con las TIC.	¿Qué actividades realizan con las TIC? ¿Con qué frecuencia las usan?	4.Uso de la televisión	X		X	X
1.3.Comprobar si existe una relación dependiente con la tecnología.	¿El alumnado presenta una relación dependiente con las TIC?	1.Uso de internet	X	X	X	
1.3.Comprobar si existe una relación dependiente con la tecnología.	¿El alumnado presenta una relación dependiente con las TIC?	2.Uso de videojuegos	X	X	X	
1.3.Comprobar si existe una relación dependiente con la tecnología.	¿El alumnado presenta una relación dependiente con las TIC?	3.Uso del teléfono móvil	X	X	X	
1.3.Comprobar si existe una relación dependiente con la tecnología.	¿El alumnado presenta una relación dependiente con las TIC?	4.Uso de la televisión	X		X	
1.4.Analizar si existe una diferencia entre el uso de la tecnología que realiza el grupo de nacionales frente al grupo de migrantes.	¿Existe diferencia entre el uso que le da a las TIC el grupo nacional frente al grupo migrante?	1.Uso de internet	X	X	X	
1.4.Analizar si existe una diferencia entre el uso de la tecnología que realiza el	¿Existe diferencia entre el uso que le da a las TIC el grupo nacional frente al	2.Uso de videojuegos	X	X	X	

grupo de nacionales frente al grupo de migrantes.	grupo migrante?				
1.4.Analizar si existe una diferencia entre el uso de la tecnología que realiza el grupo de nacionales frente al grupo de migrantes.	¿Existe diferencia entre el uso que le da a las TIC el grupo nacional frente al grupo migrante?	3.Uso del teléfono móvil	X	X	X
1.4.Analizar si existe una diferencia entre el uso de la tecnología que realiza el grupo de nacionales frente al grupo de migrantes.	¿Existe diferencia entre el uso que le da a las TIC el grupo nacional frente al grupo migrante?	4.Uso de la televisión	X		

Anexo 12. Internet, el tiempo de uso a diario.



Anexo 13. Internet y si se sienten mal.

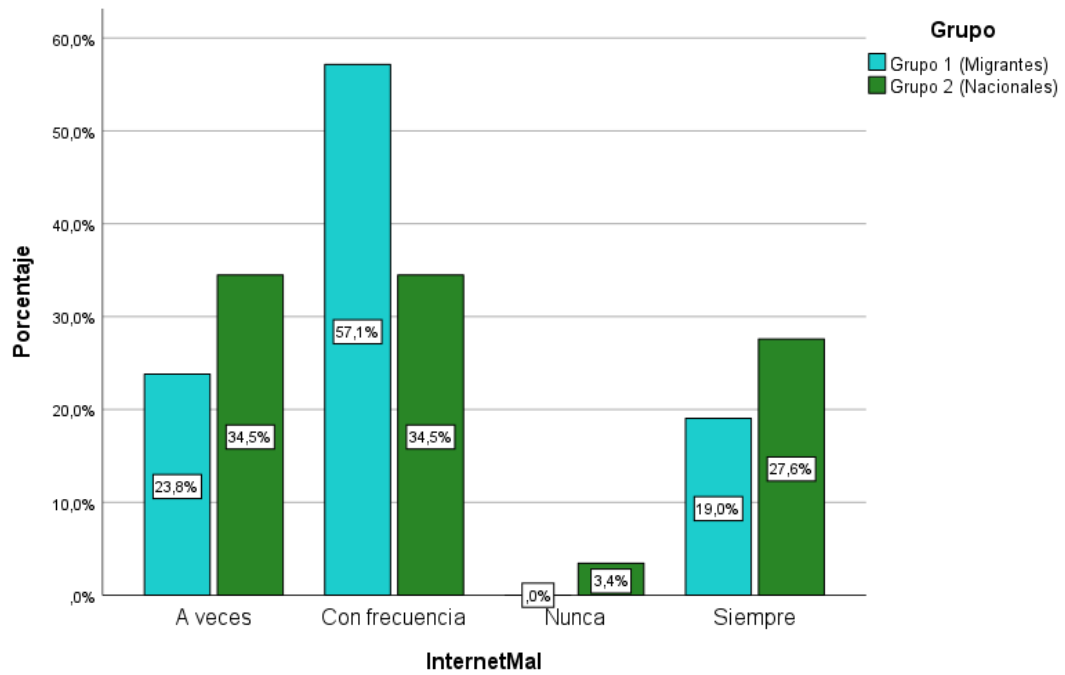


Tabla cruzada Grupo*InternetMal

Grupo	Grupo		InternetMal				Total
			A veces	Con frecuencia	Nunca	Siempre	
Grupo 1 (Migrantes)	Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	5	12	0	4	21
		% dentro de Grupo	23,8%	57,1%	0,0%	19,0%	100,0%
		% dentro de InternetMal	33,3%	54,5%	0,0%	33,3%	42,0%
		% del total	10,0%	24,0%	0,0%	8,0%	42,0%
	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	10	10	1	8	29
		% dentro de Grupo	34,5%	34,5%	3,4%	27,6%	100,0%
		% dentro de InternetMal	66,7%	45,5%	100,0%	66,7%	58,0%
		% del total	20,0%	20,0%	2,0%	16,0%	58,0%
Total	Recuento	15	22	1	12	50	
	% dentro de Grupo	30,0%	44,0%	2,0%	24,0%	100,0%	
	% dentro de InternetMal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	30,0%	44,0%	2,0%	24,0%	100,0%	

Anexo 14. Internet y si piensan en usarlo.

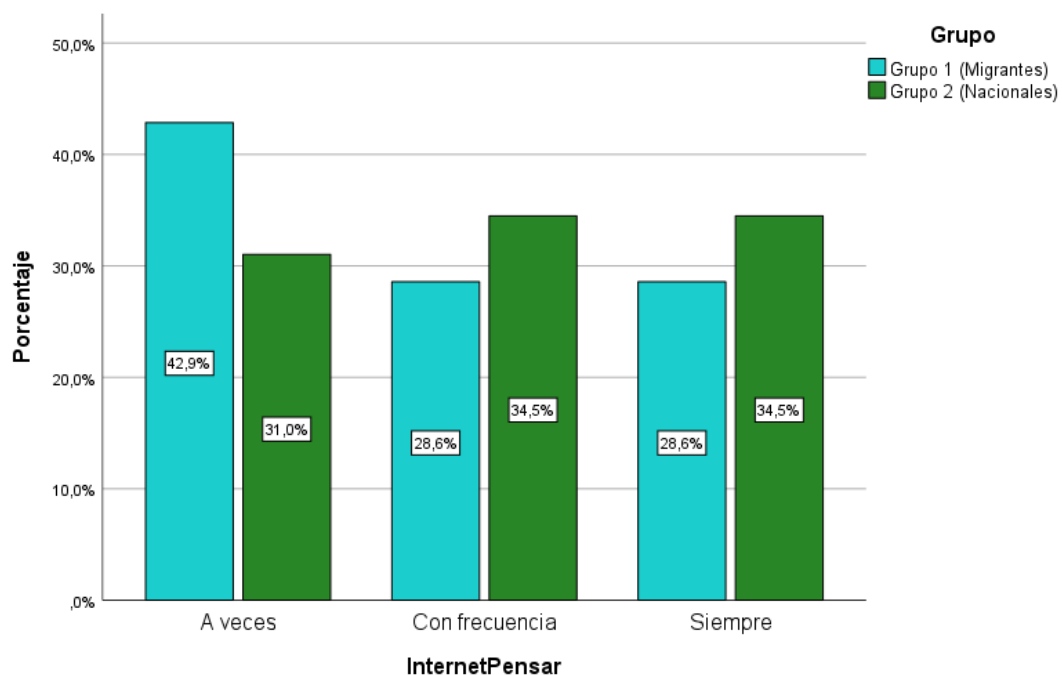


Tabla cruzada Grupo*InternetPensar

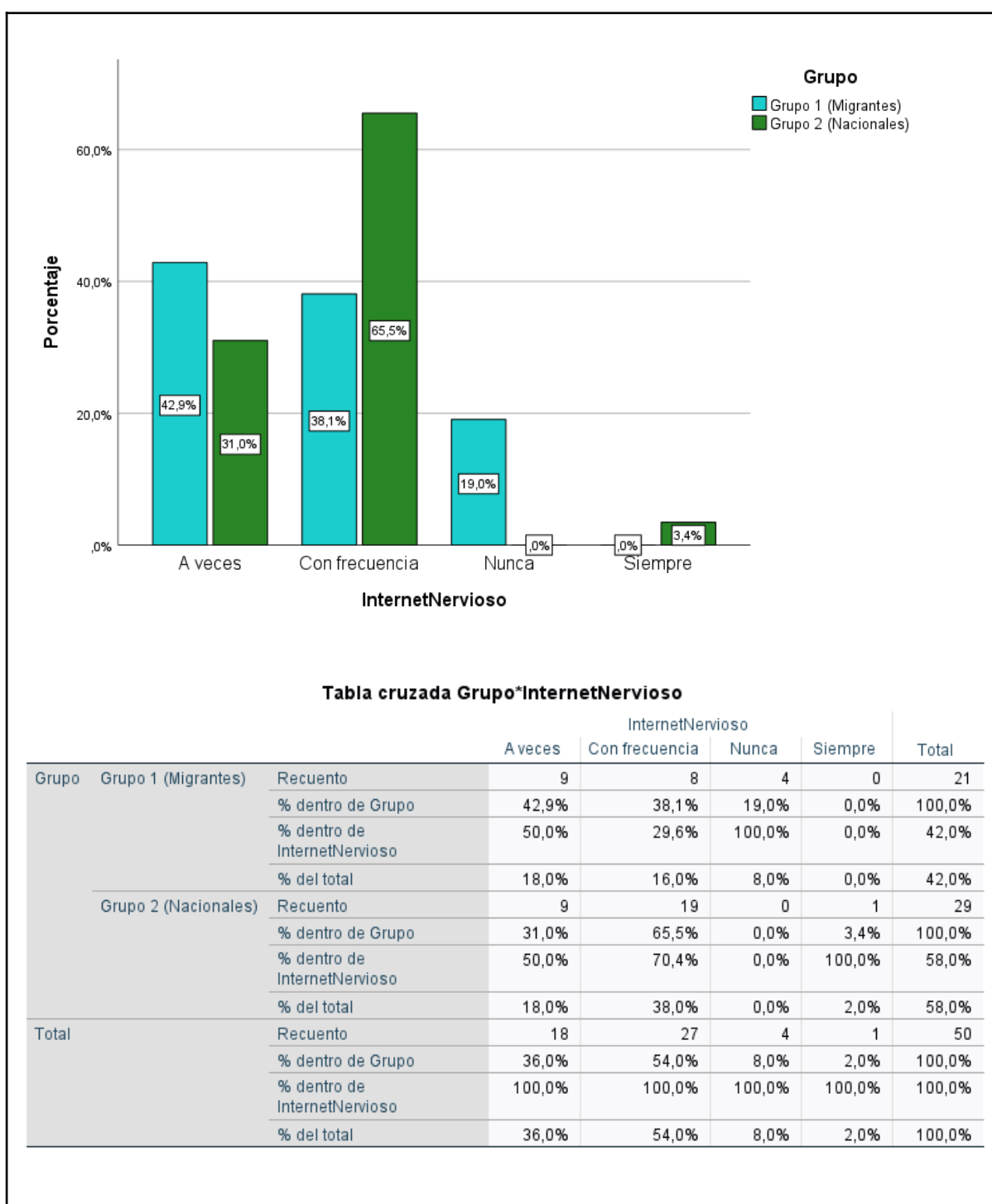
Grupo	InternetPensar		InternetPensar			Total
			A veces	Con frecuencia	Siempre	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento		9	6	6	21
	% dentro de Grupo		42,9%	28,6%	28,6%	100,0%
	% dentro de InternetPensar		50,0%	37,5%	37,5%	42,0%
	% del total		18,0%	12,0%	12,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento		9	10	10	29
	% dentro de Grupo		31,0%	34,5%	34,5%	100,0%
	% dentro de InternetPensar		50,0%	62,5%	62,5%	58,0%
	% del total		18,0%	20,0%	20,0%	58,0%
Total	Recuento		18	16	16	50
	% dentro de Grupo		36,0%	32,0%	32,0%	100,0%
	% dentro de InternetPensar		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total		36,0%	32,0%	32,0%	100,0%

Anexo 15. Internet y si se sienten relajados.

Tabla cruzada Grupo*InternetRelajar

Grupo	Grupo 1 (Migrantes)		InternetRelajar		Total
			Con frecuencia	Siempre	
		Recuento	9	12	21
		% dentro de Grupo	42,9%	57,1%	100,0%
		% dentro de InternetRelajar	90,0%	30,0%	42,0%
		% del total	18,0%	24,0%	42,0%
	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	1	28	29
		% dentro de Grupo	3,4%	96,6%	100,0%
		% dentro de InternetRelajar	10,0%	70,0%	58,0%
		% del total	2,0%	56,0%	58,0%
Total		Recuento	10	40	50
		% dentro de Grupo	20,0%	80,0%	100,0%
		% dentro de InternetRelajar	100,0%	100,0%	100,0%
		% del total	20,0%	80,0%	100,0%

Anexo 16. Internet y si se ponen nerviosos.



Anexo 17. Frecuencia de los videojuegos.

Tabla cruzada Grupo*FrecuenciaVideojuegos

Grupo	FrecuenciaVideojuegos	FrecuenciaVideojuegos				Total
		Alguna vez a la semana	Alguna vez al mes	Nunca	Todos los días	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	4	13	4	0	21
	% dentro de Grupo	19,0%	61,9%	19,0%	0,0%	100,0%
	% dentro de FrecuenciaVideojuegos	40,0%	72,2%	28,6%	0,0%	42,0%
	% del total	8,0%	26,0%	8,0%	0,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	6	5	10	8	29
	% dentro de Grupo	20,7%	17,2%	34,5%	27,6%	100,0%
	% dentro de FrecuenciaVideojuegos	60,0%	27,8%	71,4%	100,0%	58,0%
	% del total	12,0%	10,0%	20,0%	16,0%	58,0%
Total	Recuento	10	18	14	8	50
	% dentro de Grupo	20,0%	36,0%	28,0%	16,0%	100,0%
	% dentro de FrecuenciaVideojuegos	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total	20,0%	36,0%	28,0%	16,0%	100,0%

Anexo 18. Problemas con los videojuegos.

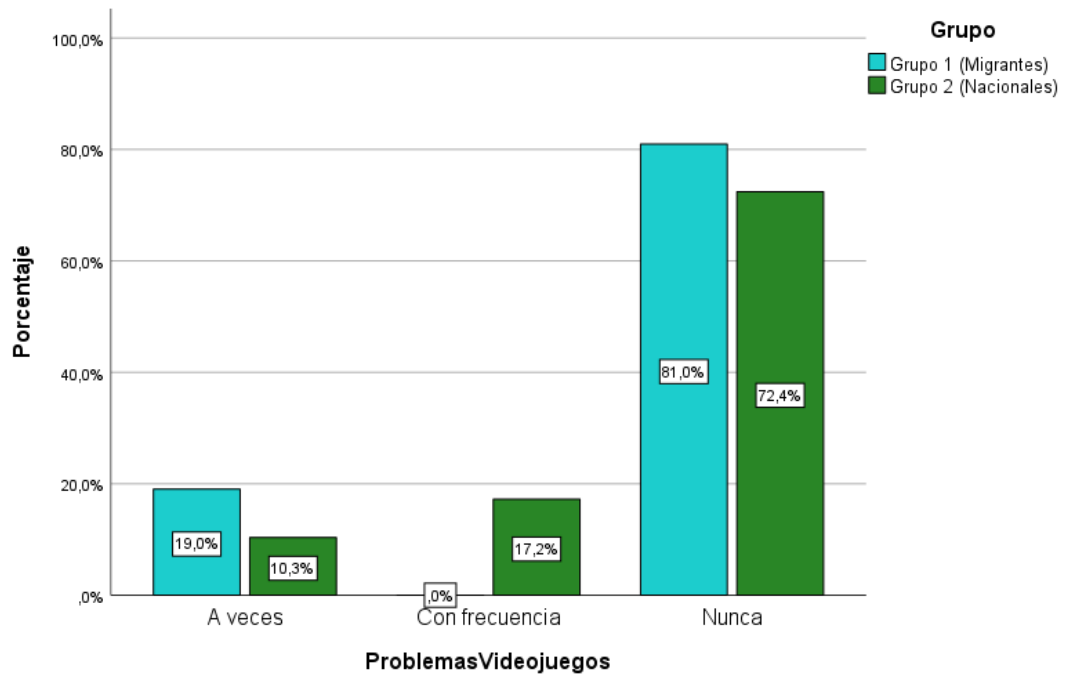


Tabla cruzada Grupo*ProblemasVideojuegos

		ProblemasVideojuegos			Total	
		A veces	Con frecuencia	Nunca		
Grupo	Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	4	0	17	21
		% dentro de Grupo	19,0%	0,0%	81,0%	100,0%
		% dentro de ProblemasVideojuegos	57,1%	0,0%	44,7%	42,0%
		% del total	8,0%	0,0%	34,0%	42,0%
Grupo	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	3	5	21	29
		% dentro de Grupo	10,3%	17,2%	72,4%	100,0%
		% dentro de ProblemasVideojuegos	42,9%	100,0%	55,3%	58,0%
		% del total	6,0%	10,0%	42,0%	58,0%
Total		Recuento	7	5	38	50
		% dentro de Grupo	14,0%	10,0%	76,0%	100,0%
		% dentro de ProblemasVideojuegos	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% del total	14,0%	10,0%	76,0%	100,0%

Anexo 19. Videojuegos, tiempo de juego a la semana.

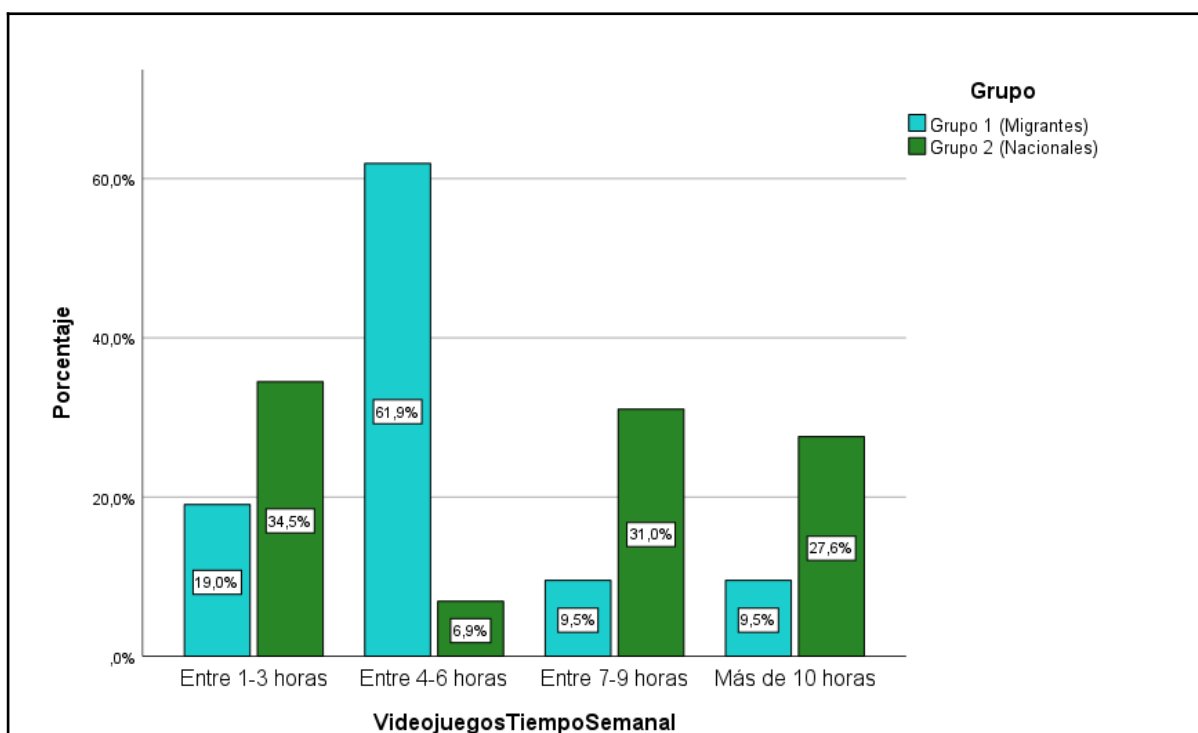


Tabla cruzada Grupo*VideojuegosTiempoSemanal

Grupo	VideojuegosTiempoSemanal	VideojuegosTiempoSemanal				Total
		Entre 1-3 horas	Entre 4-6 horas	Entre 7-9 horas	Más de 10 horas	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	4	13	2	2	21
	% dentro de Grupo	19,0%	61,9%	9,5%	9,5%	100,0%
	% dentro de VideojuegosTiempoSemanal	28,6%	86,7%	18,2%	20,0%	42,0%
	% del total	8,0%	26,0%	4,0%	4,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	10	2	9	8	29
	% dentro de Grupo	34,5%	6,9%	31,0%	27,6%	100,0%
	% dentro de VideojuegosTiempoSemanal	71,4%	13,3%	81,8%	80,0%	58,0%
	% del total	20,0%	4,0%	18,0%	16,0%	58,0%
Total	Recuento	14	15	11	10	50
	% dentro de Grupo	28,0%	30,0%	22,0%	20,0%	100,0%
	% dentro de VideojuegosTiempoSemanal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total	28,0%	30,0%	22,0%	20,0%	100,0%

Anexo 20. Videojuegos y si se sienten mal.

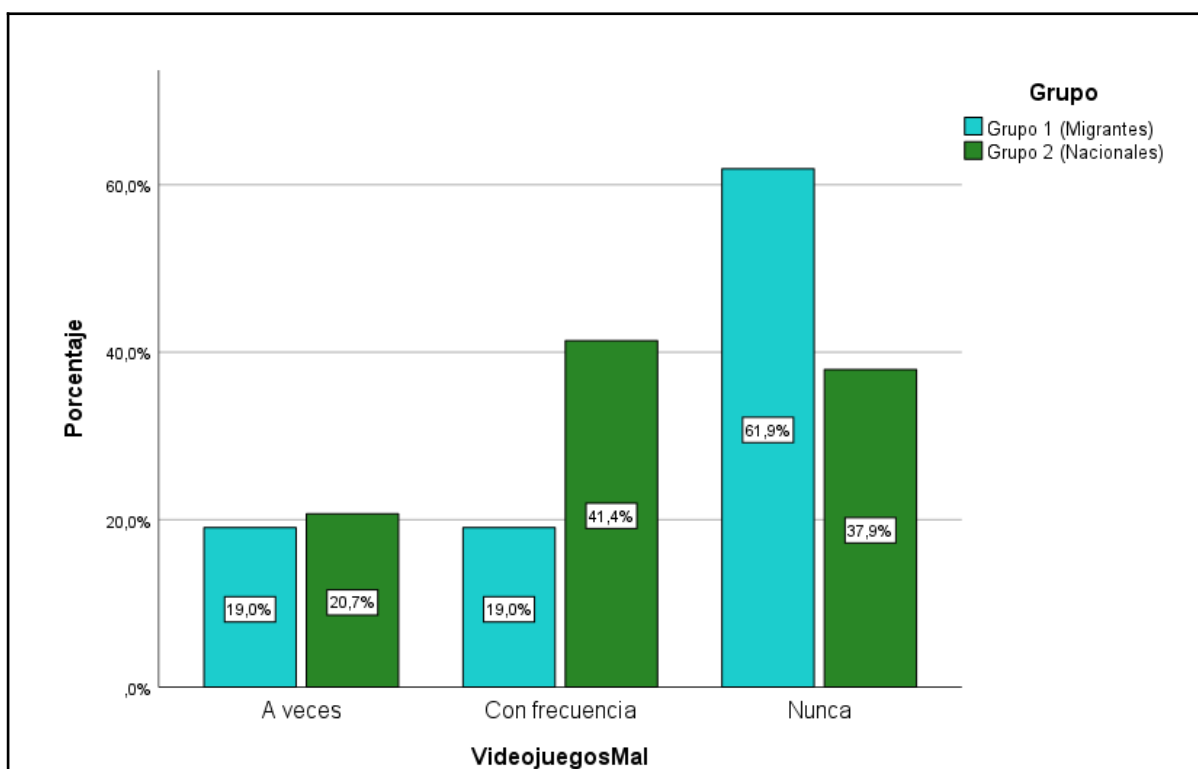


Tabla cruzada Grupo*VideojuegosMal

Grupo	Grupo 1 (Migrantes)		VideojuegosMal			Total
			A veces	Con frecuencia	Nunca	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento		4	4	13	21
	% dentro de Grupo		19,0%	19,0%	61,9%	100,0%
	% dentro de VideojuegosMal		40,0%	25,0%	54,2%	42,0%
	% del total		8,0%	8,0%	26,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento		6	12	11	29
	% dentro de Grupo		20,7%	41,4%	37,9%	100,0%
	% dentro de VideojuegosMal		60,0%	75,0%	45,8%	58,0%
	% del total		12,0%	24,0%	22,0%	58,0%
Total	Recuento		10	16	24	50
	% dentro de Grupo		20,0%	32,0%	48,0%	100,0%
	% dentro de VideojuegosMal		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total		20,0%	32,0%	48,0%	100,0%

Anexo 21. Videojuegos y si piensan en jugar.

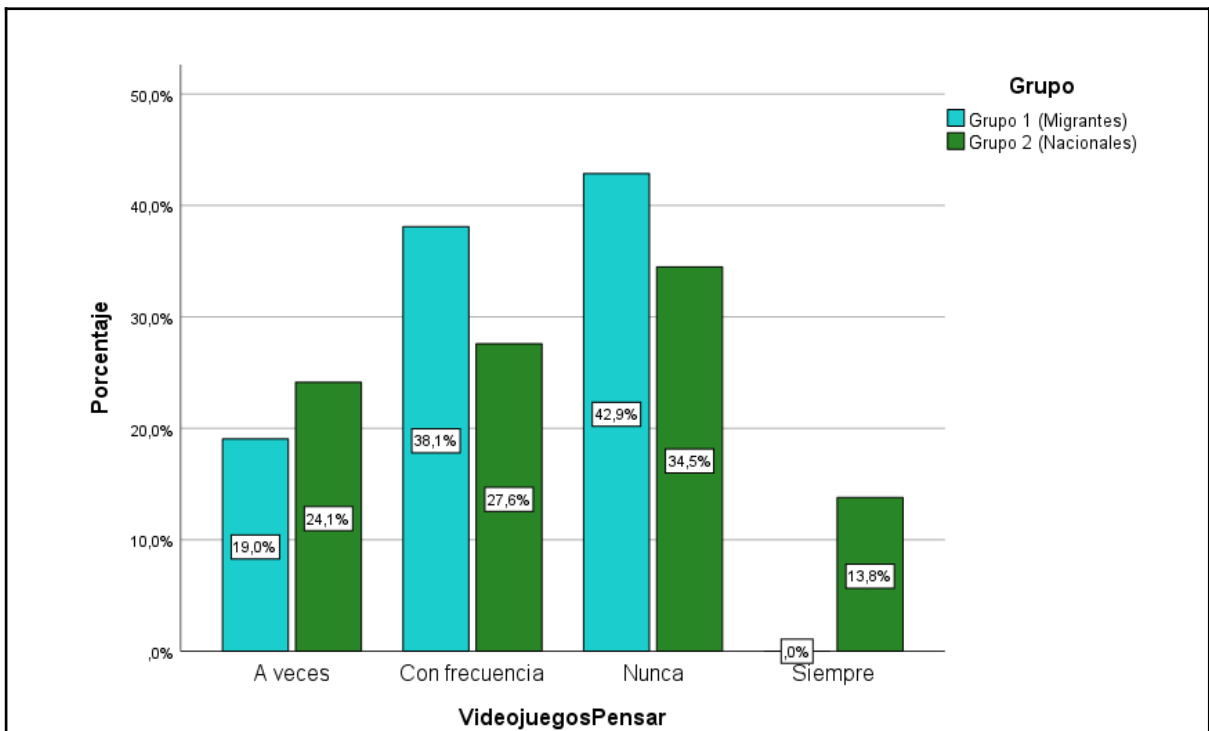


Tabla cruzada Grupo*VideojuegosPensar

Grupo	VideojuegosPensar	VideojuegosPensar				Total	
		A veces	Con frecuencia	Nunca	Siempre		
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	4	8	9	0	21	
	% dentro de Grupo	19,0%	38,1%	42,9%	0,0%	100,0%	
	% dentro de VideojuegosPensar	36,4%	50,0%	47,4%	0,0%	42,0%	
	% del total	8,0%	16,0%	18,0%	0,0%	42,0%	
	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	7	8	10	4	29
		% dentro de Grupo	24,1%	27,6%	34,5%	13,8%	100,0%
		% dentro de VideojuegosPensar	63,6%	50,0%	52,6%	100,0%	58,0%
		% del total	14,0%	16,0%	20,0%	8,0%	58,0%
Total	Recuento	11	16	19	4	50	
	% dentro de Grupo	22,0%	32,0%	38,0%	8,0%	100,0%	
	% dentro de VideojuegosPensar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	22,0%	32,0%	38,0%	8,0%	100,0%	

Anexo 22. Videojuegos y si se sienten relajados.

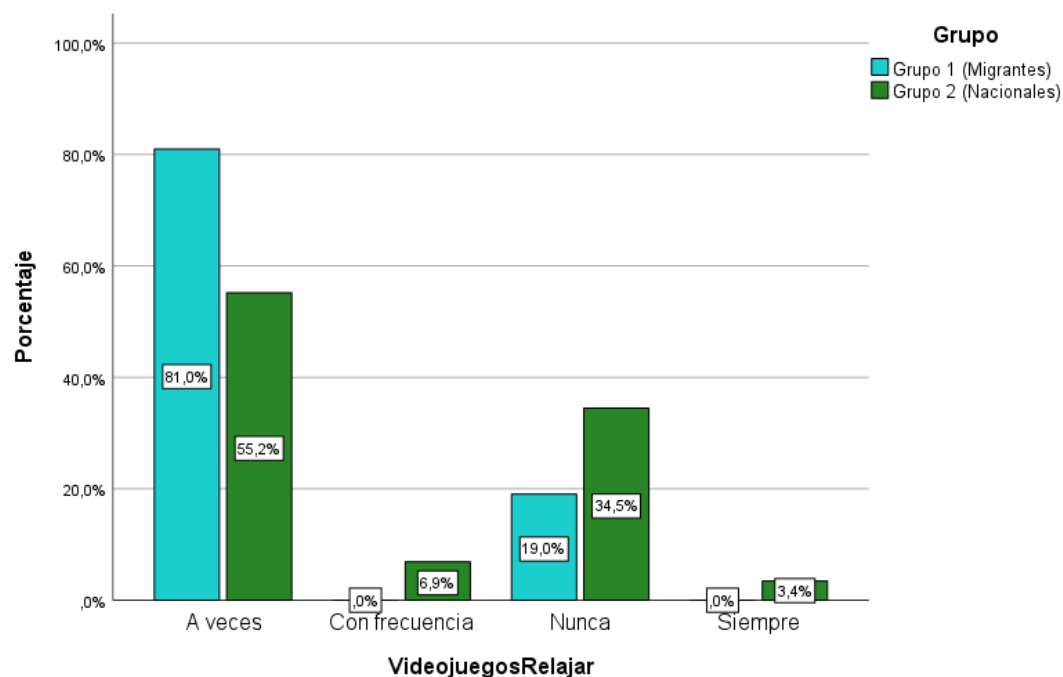


Tabla cruzada Grupo*VideojuegosRelajar

Grupo	VideojuegosRelajar	VideojuegosRelajar				Total	
		A veces	Con frecuencia	Nunca	Siempre		
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	17	0	4	0	21	
	% dentro de Grupo	81,0%	0,0%	19,0%	0,0%	100,0%	
	% dentro de VideojuegosRelajar	51,5%	0,0%	28,6%	0,0%	42,0%	
	% del total	34,0%	0,0%	8,0%	0,0%	42,0%	
	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	16	2	10	1	29
		% dentro de Grupo	55,2%	6,9%	34,5%	3,4%	100,0%
		% dentro de VideojuegosRelajar	48,5%	100,0%	71,4%	100,0%	58,0%
		% del total	32,0%	4,0%	20,0%	2,0%	58,0%
Total	Recuento	33	2	14	1	50	
	% dentro de Grupo	66,0%	4,0%	28,0%	2,0%	100,0%	
	% dentro de VideojuegosRelajar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	66,0%	4,0%	28,0%	2,0%	100,0%	

Anexo 23. Videojuegos y si se sienten nerviosos.

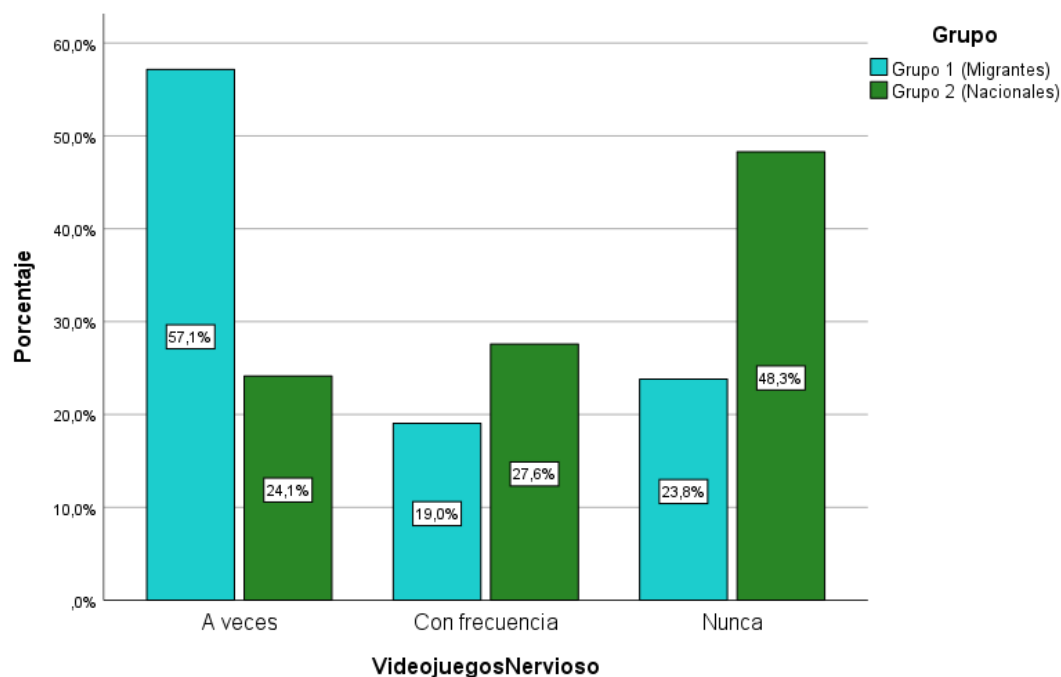


Tabla cruzada Grupo*VideojuegosNervioso

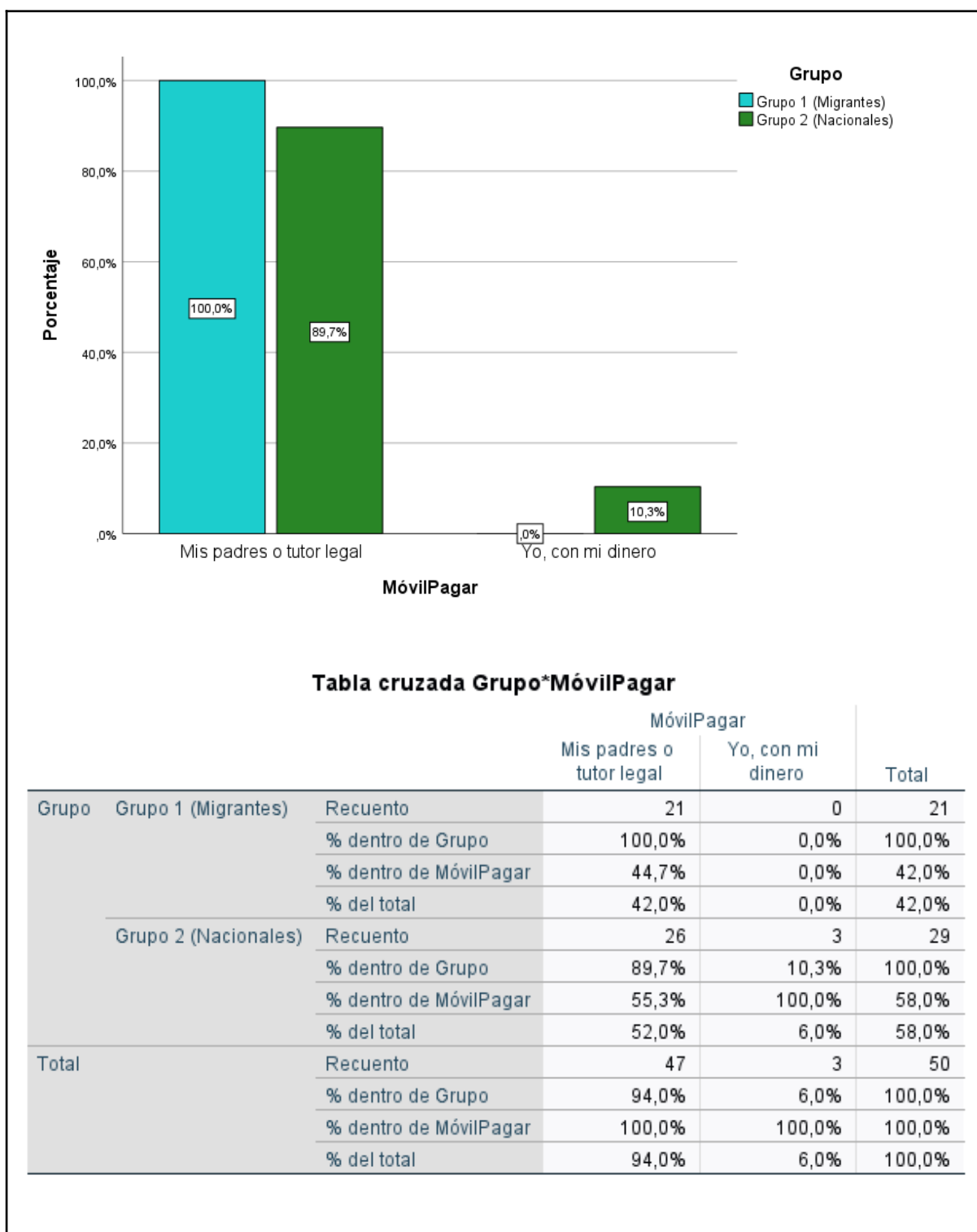
Grupo	VideojuegosNervioso	VideojuegosNervioso			Total
		A veces	Con frecuencia	Nunca	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	12	4	5	21
	% dentro de Grupo	57,1%	19,0%	23,8%	100,0%
	% dentro de VideojuegosNervioso	63,2%	33,3%	26,3%	42,0%
	% del total	24,0%	8,0%	10,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	7	8	14	29
	% dentro de Grupo	24,1%	27,6%	48,3%	100,0%
	% dentro de VideojuegosNervioso	36,8%	66,7%	73,7%	58,0%
	% del total	14,0%	16,0%	28,0%	58,0%
Total	Recuento	19	12	19	50
	% dentro de Grupo	38,0%	24,0%	38,0%	100,0%
	% dentro de VideojuegosNervioso	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total	38,0%	24,0%	38,0%	100,0%

Anexo 24. Problemas con el móvil.

Tabla cruzada Grupo*ProblemasMóvil

Grupo	Grupo 1 (Migrantes)		ProblemasMóvil		Total
			A veces	Con frecuencia	
	Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	13	8	21
		% dentro de Grupo	61,9%	38,1%	100,0%
		% dentro de ProblemasMóvil	59,1%	28,6%	42,0%
		% del total	26,0%	16,0%	42,0%
	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	9	20	29
		% dentro de Grupo	31,0%	69,0%	100,0%
		% dentro de ProblemasMóvil	40,9%	71,4%	58,0%
		% del total	18,0%	40,0%	58,0%
	Total	Recuento	22	28	50
		% dentro de Grupo	44,0%	56,0%	100,0%
		% dentro de ProblemasMóvil	100,0%	100,0%	100,0%
		% del total	44,0%	56,0%	100,0%

Anexo 25. Móvil y quién lo paga.

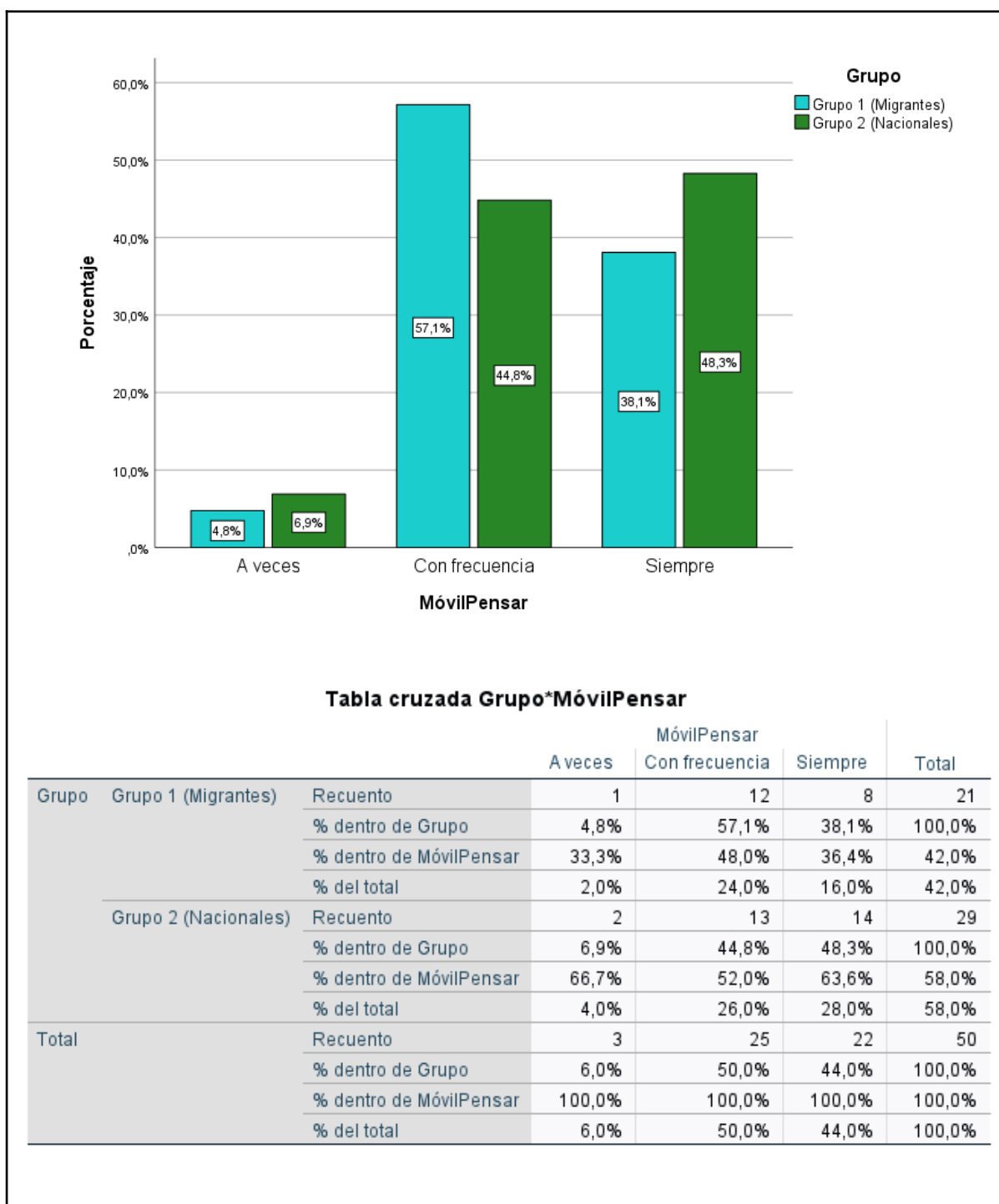


Anexo 26. Móvil y cuánto le dedicas.

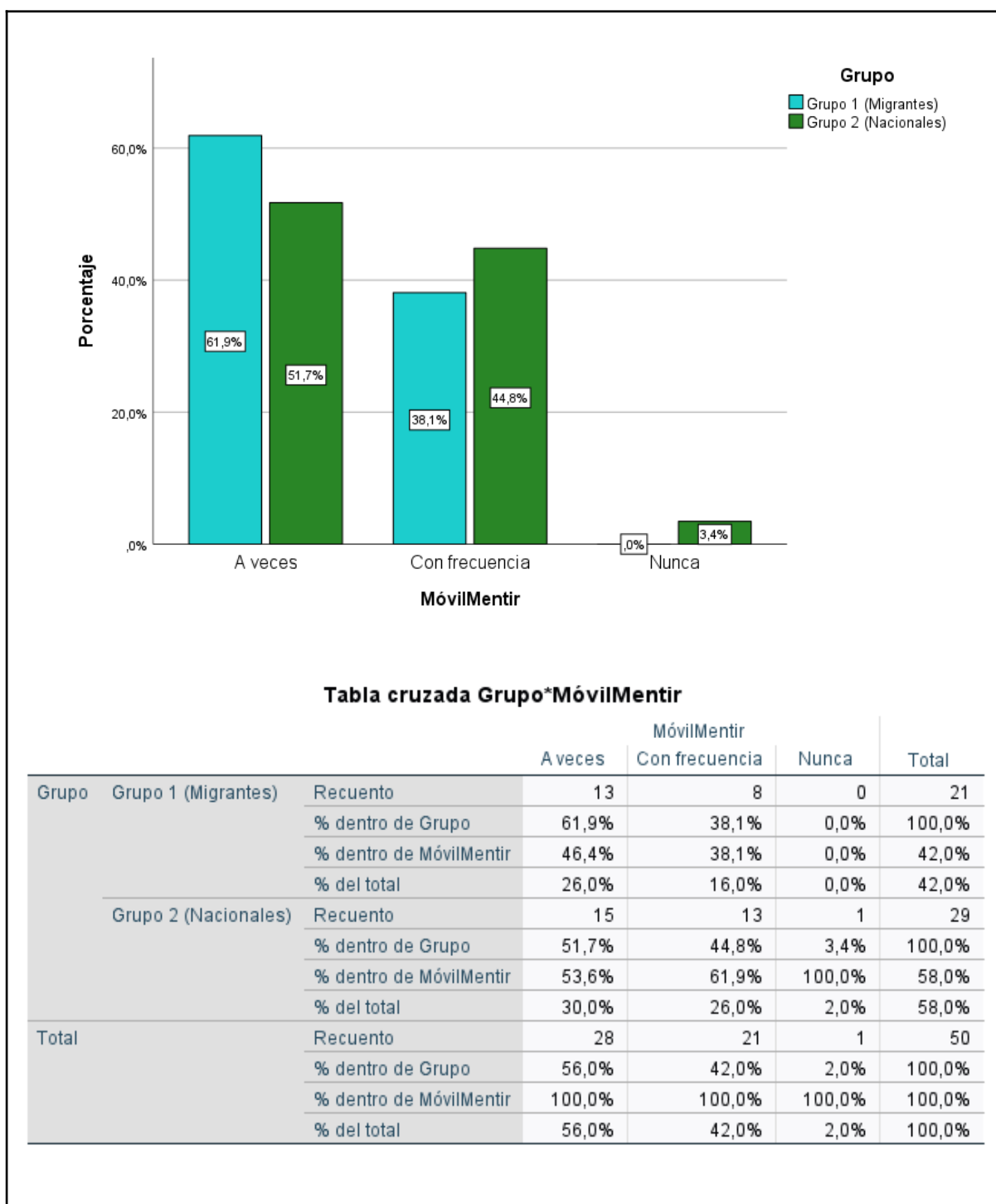
Tabla cruzada Grupo*MóvilDedicación

Grupo	Grupo 1 (Migrantes)		MóvilDedicación			Total
			A veces	Con frecuencia	Siempre	
	Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	1	8	12	21
		% dentro de Grupo	4,8%	38,1%	57,1%	100,0%
		% dentro de MóvilDedicación	100,0%	47,1%	37,5%	42,0%
		% del total	2,0%	16,0%	24,0%	42,0%
	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	0	9	20	29
		% dentro de Grupo	0,0%	31,0%	69,0%	100,0%
		% dentro de MóvilDedicación	0,0%	52,9%	62,5%	58,0%
		% del total	0,0%	18,0%	40,0%	58,0%
Total		Recuento	1	17	32	50
		% dentro de Grupo	2,0%	34,0%	64,0%	100,0%
		% dentro de MóvilDedicación	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
		% del total	2,0%	34,0%	64,0%	100,0%

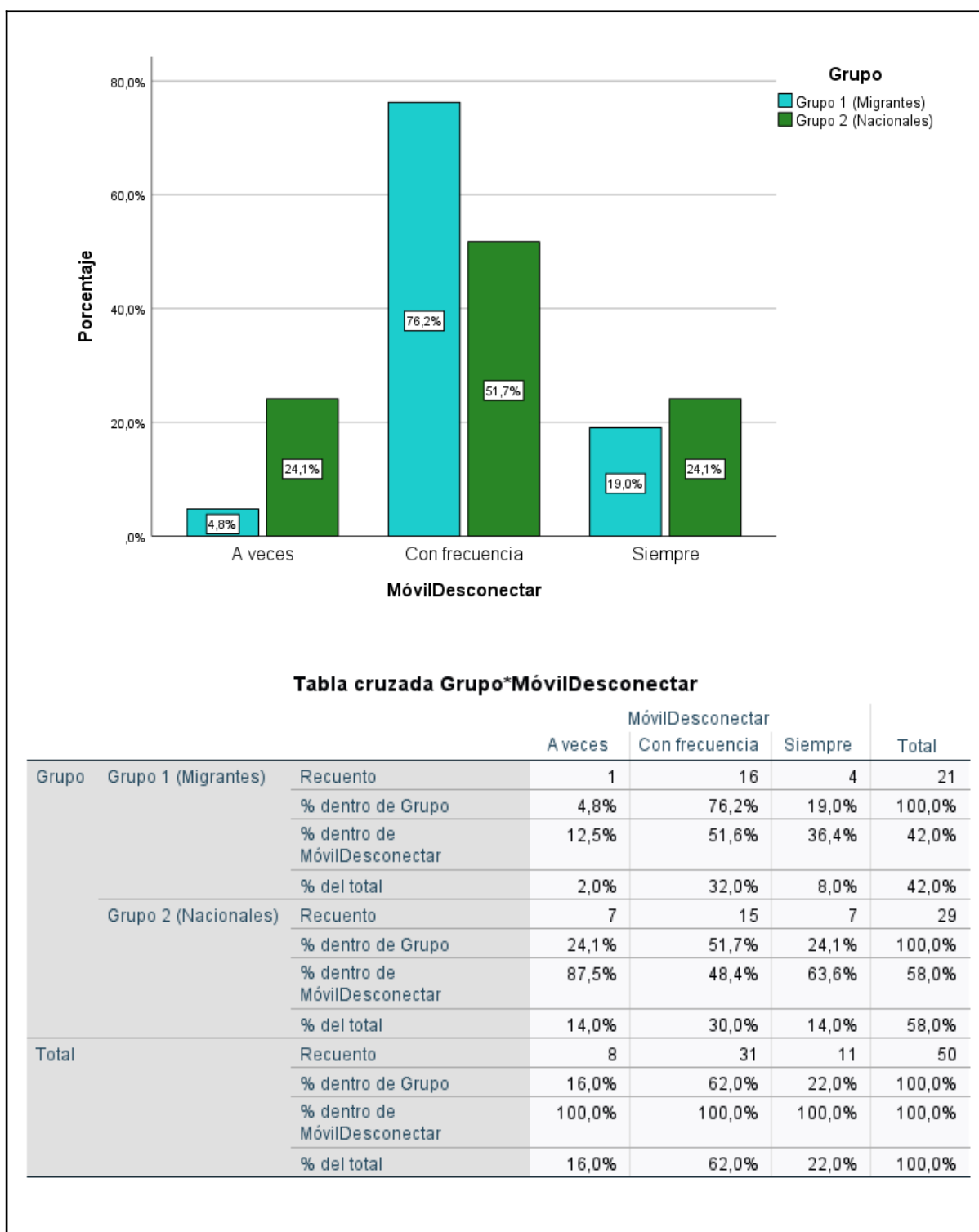
Anexo 27. Móvil y si piensas en usarlo.



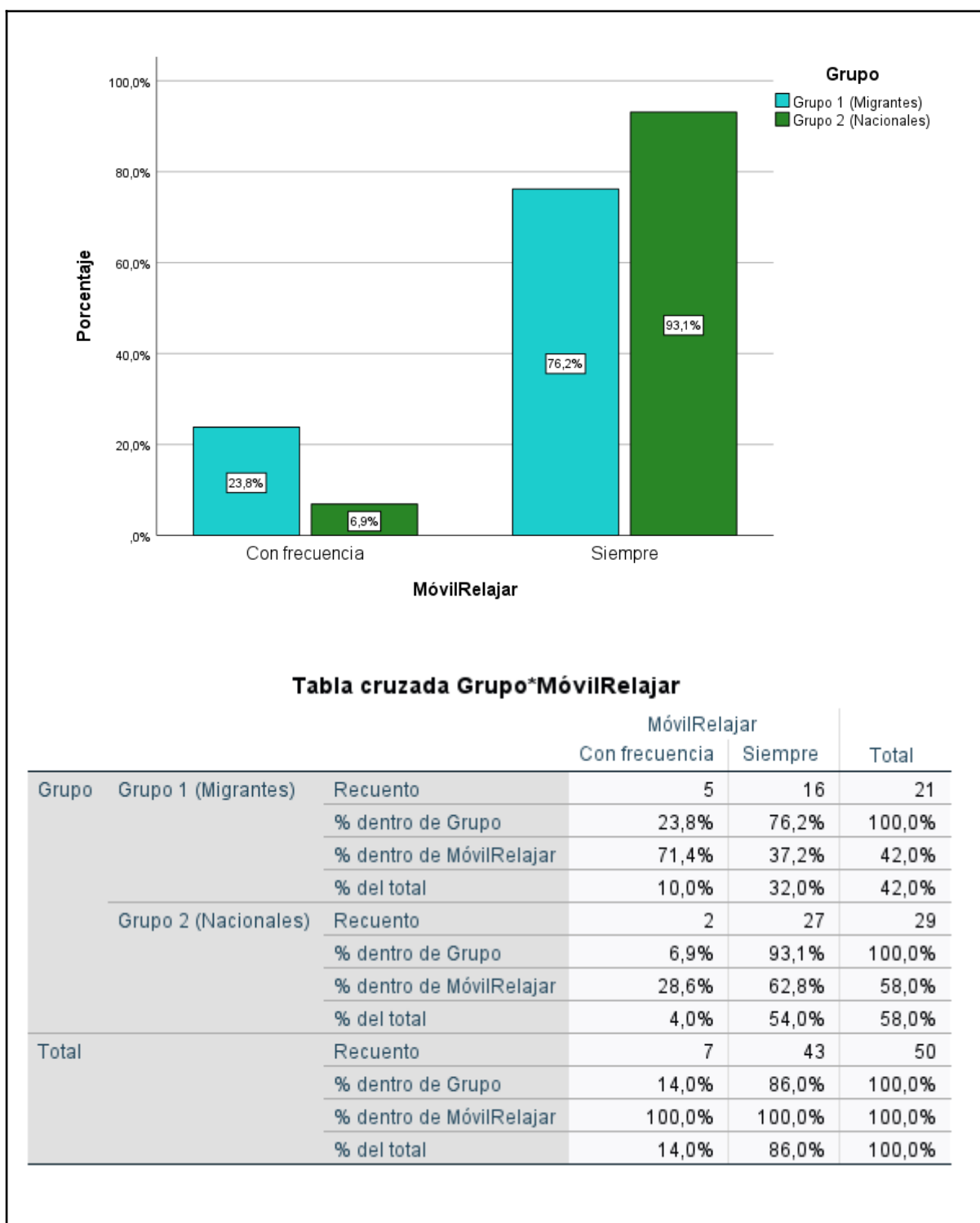
Anexo 28. Móvil y si mienten para usarlo.



Anexo 29. Móvil y si no pueden desconectar.



Anexo 30. Móvil y si se sienten relajados.



Anexo 31. Móvil y si se sienten nerviosos.

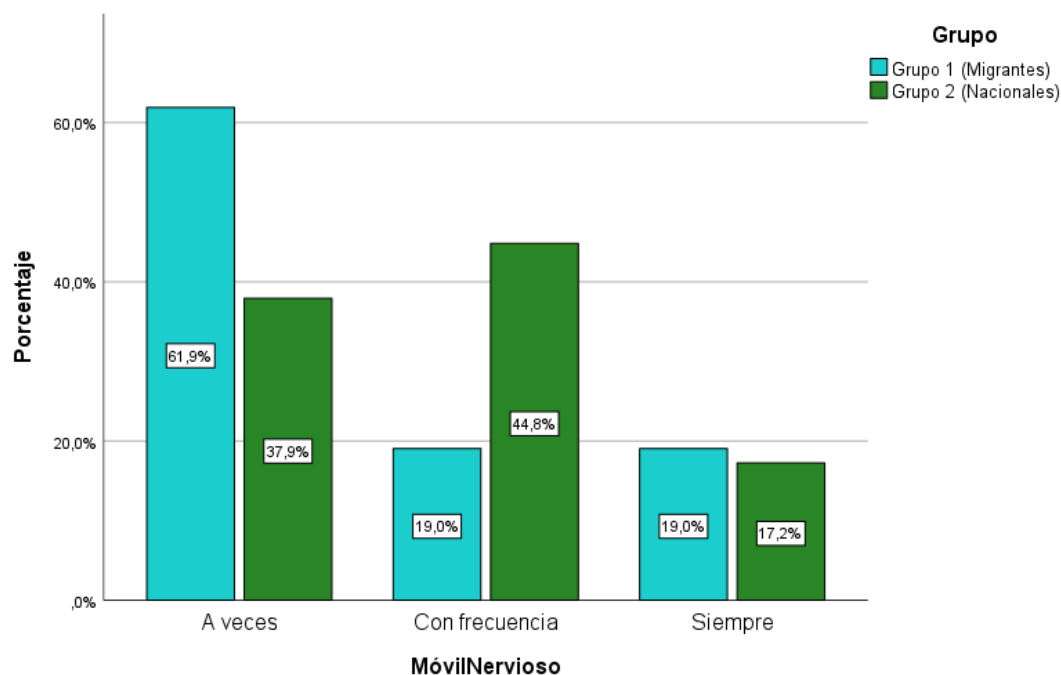


Tabla cruzada Grupo*MóvilNervioso

Grupo		MóvilNervioso			Total
		A veces	Con frecuencia	Siempre	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	13	4	4	21
	% dentro de Grupo	61,9%	19,0%	19,0%	100,0%
	% dentro de MóvilNervioso	54,2%	23,5%	44,4%	42,0%
	% del total	26,0%	8,0%	8,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	11	13	5	29
	% dentro de Grupo	37,9%	44,8%	17,2%	100,0%
	% dentro de MóvilNervioso	45,8%	76,5%	55,6%	58,0%
	% del total	22,0%	26,0%	10,0%	58,0%
Total	Recuento	24	17	9	50
	% dentro de Grupo	48,0%	34,0%	18,0%	100,0%
	% dentro de MóvilNervioso	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total	48,0%	34,0%	18,0%	100,0%

Anexo 32. Móvil-Pagar-Edad.

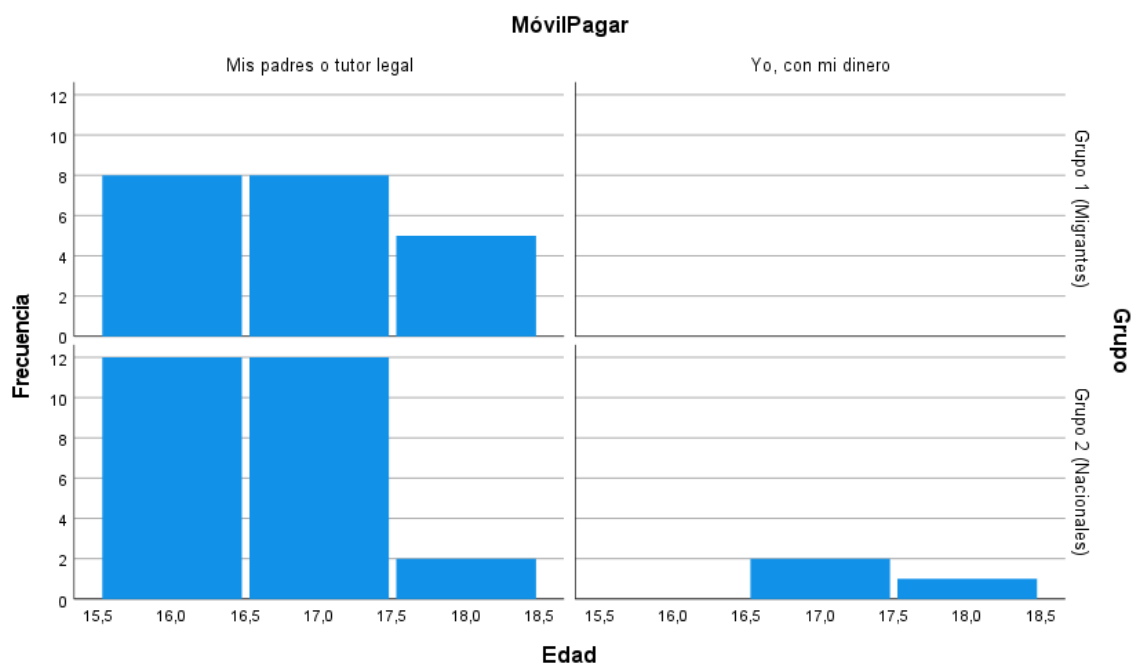


Tabla cruzada Edad*MóvilPagar*Grupo

Grupo	Edad	MóvilPagar	MóvilPagar		Total
			Mis padres o tutor legal	Yo, con mi dinero	
Grupo 1 (Migrantes)	16	Recuento	8		8
		% dentro de Edad	100,0%		100,0%
	17	Recuento	8		8
		% dentro de Edad	100,0%		100,0%
	18	Recuento	5		5
		% dentro de Edad	100,0%		100,0%
Total	Recuento	21		21	
% dentro de Edad	100,0%			100,0%	
Grupo 2 (Nacionales)	16	Recuento	12	0	12
		% dentro de Edad	100,0%	0,0%	100,0%
	17	Recuento	12	2	14
		% dentro de Edad	85,7%	14,3%	100,0%
	18	Recuento	2	1	3
		% dentro de Edad	66,7%	33,3%	100,0%
Total	Recuento	26	3	29	
% dentro de Edad	89,7%	10,3%	100,0%		
Total	16	Recuento	20	0	20
		% dentro de Edad	100,0%	0,0%	100,0%
	17	Recuento	20	2	22
		% dentro de Edad	90,9%	9,1%	100,0%
	18	Recuento	7	1	8
		% dentro de Edad	87,5%	12,5%	100,0%
Total	Recuento	47	3	50	
% dentro de Edad	94,0%	6,0%	100,0%		

Anexo 33. Frecuencia de la televisión.

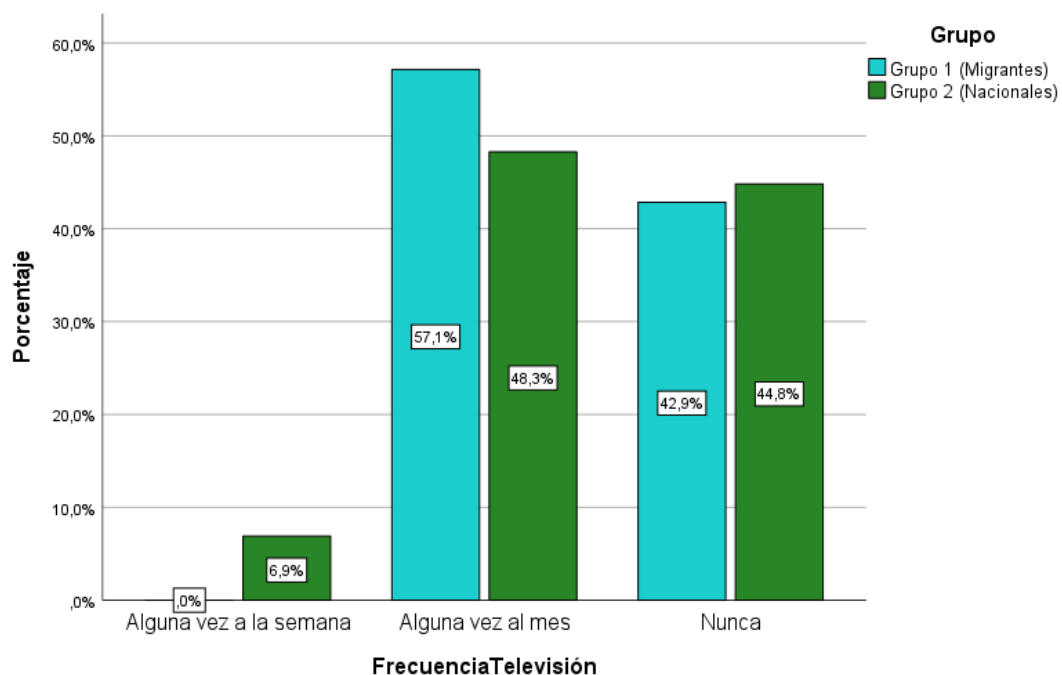


Tabla cruzada Grupo*FrecuenciaTelevisión

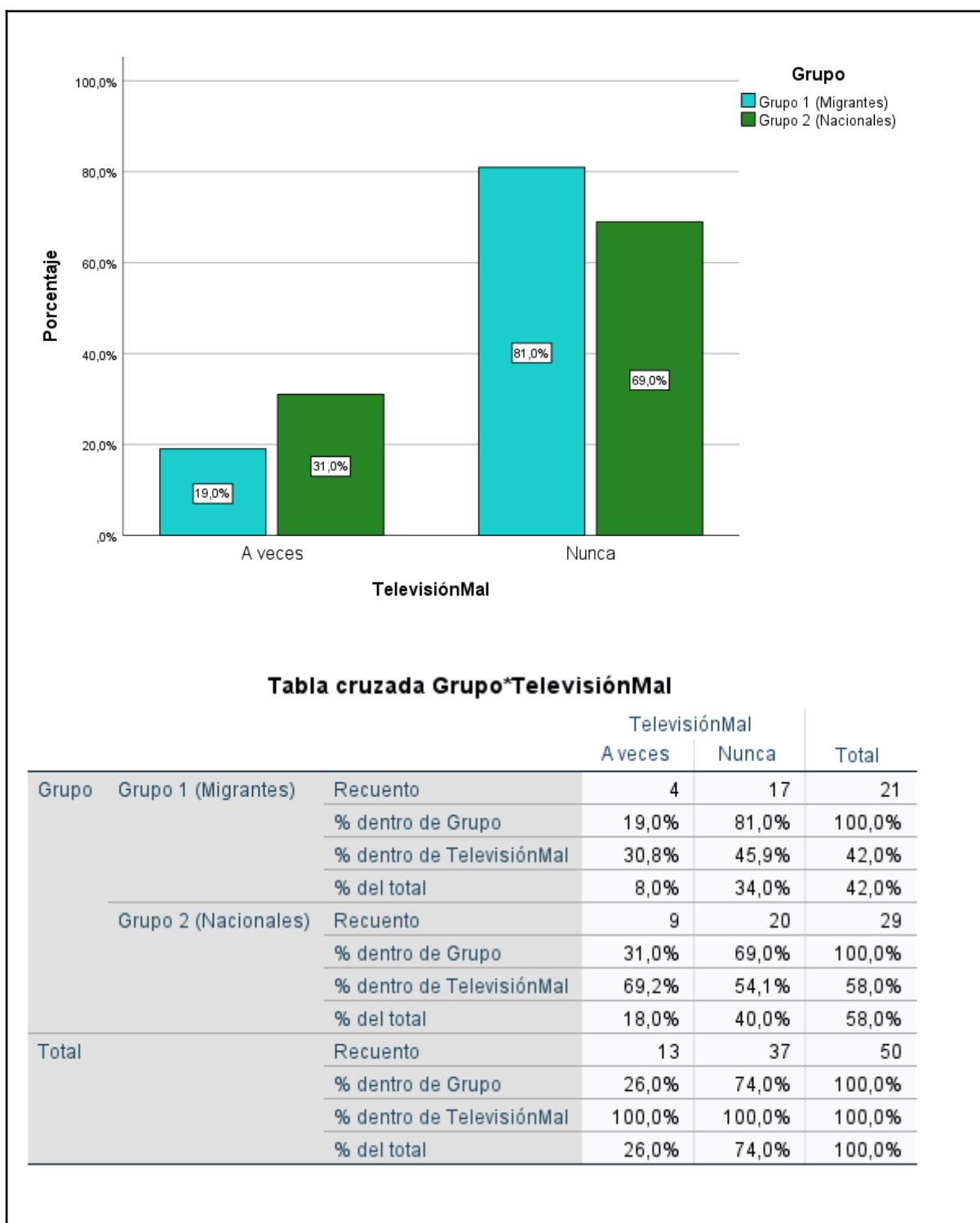
Grupo	FrecuenciaTelevisión	FrecuenciaTelevisión			Total
		Alguna vez a la semana	Alguna vez al mes	Nunca	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	0	12	9	21
	% dentro de Grupo	0,0%	57,1%	42,9%	100,0%
	% dentro de FrecuenciaTelevisión	0,0%	46,2%	40,9%	42,0%
	% del total	0,0%	24,0%	18,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	2	14	13	29
	% dentro de Grupo	6,9%	48,3%	44,8%	100,0%
	% dentro de FrecuenciaTelevisión	100,0%	53,8%	59,1%	58,0%
	% del total	4,0%	28,0%	26,0%	58,0%
Total	Recuento	2	26	22	50
	% dentro de Grupo	4,0%	52,0%	44,0%	100,0%
	% dentro de FrecuenciaTelevisión	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%
	% del total	4,0%	52,0%	44,0%	100,0%

Anexo 34. Televisión, tiempo de uso semanal.

Tabla cruzada Grupo*TelevisiónTiempoSemanal

Grupo	Grupo 1 (Migrantes)		TelevisiónTiempoSemanal			Total
			Entre 1-3 horas	Entre 4-6 horas	Entre 7-9 horas	
	Grupo 1 (Migrantes)	Recuento	9	12	0	21
		% dentro de Grupo	42,9%	57,1%	0,0%	100,0%
		% dentro de TelevisiónTiempoSemanal	40,9%	60,0%	0,0%	42,0%
		% del total	18,0%	24,0%	0,0%	42,0%
	Grupo 2 (Nacionales)	Recuento	13	8	8	29
		% dentro de Grupo	44,8%	27,6%	27,6%	100,0%
		% dentro de TelevisiónTiempoSemanal	59,1%	40,0%	100,0%	58,0%
		% del total	26,0%	16,0%	16,0%	58,0%
Total	Recuento	22	20	8	50	
	% dentro de Grupo	44,0%	40,0%	16,0%	100,0%	
	% dentro de TelevisiónTiempoSemanal	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	
	% del total	44,0%	40,0%	16,0%	100,0%	

Anexo 35. Televisión y si se sienten mal.



Anexo 36. Televisión y si pueden estar desconectados.

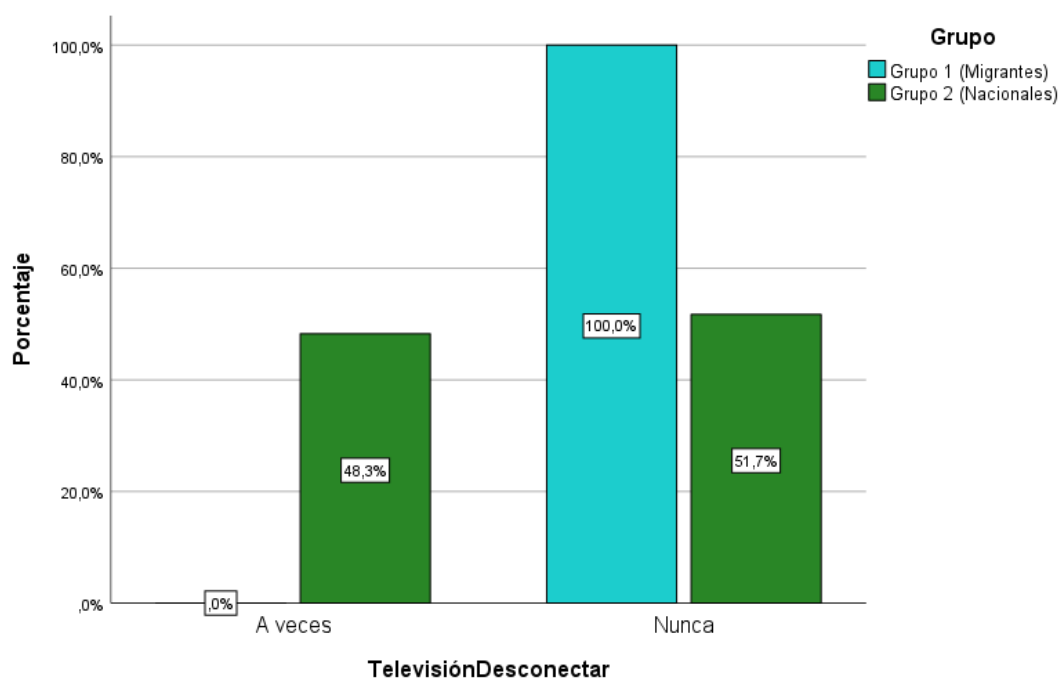


Tabla cruzada Grupo*TelevisiónDesconectar

Grupo	Grupo 1 (Migrantes)	TelevisiónDesconectar	TelevisiónDesconectar		Total
			A veces	Nunca	
Grupo 1 (Migrantes)	Recuento		0	21	21
	% dentro de Grupo		0,0%	100,0%	100,0%
	% dentro de TelevisiónDesconectar		0,0%	58,3%	42,0%
	% del total		0,0%	42,0%	42,0%
Grupo 2 (Nacionales)	Recuento		14	15	29
	% dentro de Grupo		48,3%	51,7%	100,0%
	% dentro de TelevisiónDesconectar		100,0%	41,7%	58,0%
	% del total		28,0%	30,0%	58,0%
Total	Recuento		14	36	50
	% dentro de Grupo		28,0%	72,0%	100,0%
	% dentro de TelevisiónDesconectar		100,0%	100,0%	100,0%
	% del total		28,0%	72,0%	100,0%

Anexo 37. Co-ocurrencia entre códigos.

	●◇ Internet ① 8	●◇ Teléfono móvil ① 31	●◇ Televisión ① 1	●◇ Videojuegos ① 23
◇ Actividades ① 15	2	4		2
◇ Adicción ① 3		3		2
◇ Aislamiento ① 3		3		2
◇ Amigos ① 28	3	8	1	9
◇ Competen... ① 8	2	1		
◇ Docente ① 50	6	2		4
◇ Estudiante ① 42	4	10		7
◇ Jugar ① 18	1	9		13
◇ Motivación ① 7	2			2
◇ Problemas ① 8		4		3
◇ Redes soci... ① 19	3	8		9
◇ TIC ① 49		12	1	5
◇ Tiempo ① 19	2	7		6
◇ Uso ① 53	4	16	1	9

Anexo 38. Código-documento.

	1: Entrevistas Estudiante 1 43	2: Entrevistas Estudiante 2 42	3: Entrevistas Docente 1 20	4: Entrevistas Docente 2 22	Totales
◇ Actividades 15	4	2	4	5	15
◇ Adicción 3			2	1	3
◇ Aislamiento 3			1	2	3
◇ Amigos 28	10	14	1	3	28
◇ Competen... 8			5	3	8
◇ Docente 50	23	23	3	1	50
◇ Estudiante 42	21	21			42
● ◇ Internet 8	3	3	2		8
◇ Jugar 18	4	7	3	4	18
◇ Motivación 7	3	2	2		7
◇ Problemas 8	2	2	2	2	8
◇ Redes soci... 19	4	6	4	5	19
● ◇ Teléfono... 31	7	6	8	10	31
● ◇ Televisión 1				1	1
◇ TIC 49	11	9	13	16	49
◇ Tiempo 19	5	4	4	6	19
● ◇ Uso 53	14	16	10	13	53
● ◇ Videojuegos 23	4	7	4	8	23
Totales	115	122	68	80	385