

**¿CÓMO AFECTA EL USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS EL INTERÉS POR
LA PRÁCTICA DE ACTIVIDAD FÍSICA EN ADOLESCENTES ENTRE 14 Y 16 AÑOS
DEL COLEGIO CÁRDENAS-CENTRO DE LA CIUDAD DE PALMIRA?**

**UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES
PALMIRA
2018**

**¿CÓMO AFECTA EL USO DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS EL INTERÉS POR
LA PRÁCTICA DE ACTIVIDAD FÍSICA EN ADOLESCENTES ENTRE 14 Y 16
AÑOS DEL COLEGIO CÁRDENAS-CENTRO DE LA CIUDAD DE PALMIRA?**

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Licenciado en Educación
Física y Deporte
YESID ALEXANDER TOVAR CASTRO

WALTER HUMBERTO MORENO
DIRECTOR DE TRABAJO DE GRADO

UNIVERSIDAD DEL VALLE
INSTITUTO DE EDUCACION Y PEDAGOGIA
LICENCIATURA EN EDUCACIÓN FÍSICA Y DEPORTES
PALMIRA
2018

Agradecimientos

La perseverancia, compromiso y amor impartidos por mi familia han sido vitales en mi formación personal y han logrado que hoy pueda decir que cumplo una meta más en mi vida y subo un escalón más en mi proyecto de vida.

Gracias en especial a mi madre que día a día me ha enseñado la importancia de nunca desistir puesto que ella con gran esfuerzo ha mostrado que con perseverancia, esfuerzo y compromiso, todas las metas se alcanzan. Mi familia es la principal promotora de mis sueños gracias a ellos por confiar y creer en mí y mis objetivos.

Gracias a Karen Vanessa Arboleda por acompañarme en este difícil proceso, por motivarme, por ayudarme, por sus conocimientos, por siempre darme una mano cuando la necesité, pero más que nada, gracias por su apoyo incondicional.

Agradezco inmensamente por su paciencia y dedicación al licenciado Walter Humberto moreno, mi tutor de trabajo de grado, quien con su apoyo me ayudo para alcanzar este gran logro, siento una inmensa gratitud por el aprendizaje adquirido durante este proceso.

Gracias a la universidad del valle por promover la investigación, que a pesar de ser un proceso arduo y lleno de tropiezos, llenan de satisfacción una vez son terminados puesto que en el camino es mucho lo que sea aprende.

Gracias a la vida por permitirme la oportunidad de hacer realidad mis sueños, por permitirme alcanzar mis metas y objetivos en este trayecto tan largo que llamamos vida, gracias a todas las personas que me apoyaron y creyeron en la realización de esta investigación, pero más que a nada, gracias, infinitas gracia a Dios.

Dedicatoria

Esta investigación se la dedico a Dios, quien supo guiarme en los momentos en que pensé no poder lograrlo, Dios fue mi más grande apoyo enseñándome que siempre se debe ser positivo y mostrar una sonrisa ante cada adversidad.

A Karen Vanessa Arboleda por compartir los buenos y malos momentos, porque gracias a ella esta meta se pudo alcanzar.

A mi familia por ser ellos quienes están en cada paso que doy. A mi madre por su apoyo incondicional por que me ha ayudado en todo y ha hecho de mí el hombre que soy.

Tabla de contenido

Presentación	9
Introducción	10
Tema	12
Antecedentes	13
Planteamiento Del Problema.....	18
Justificación.....	19
Objetivos	22
Marcos de Referencia	23
Referente contextual.....	23
Referente Legal	24
Referentes Conceptuales	28
Adolescencia.....	28
La tecnología.	29
Globalización.....	31
Actividad física.....	32
Estrategia Metodológica	36
Análisis	39
Resultados	39
Conclusiones	71

Recomendaciones.....	72
Referencias Bibliográficas	74
Anexos	77
A. Tablas	77
B. Modelo de encuesta	106

Tabla de ilustraciones

Tabla 1	43
Tabla 2	44
Tabla 3	45
Tabla 4	45
Tabla 5	46
Tabla 6	46
Tabla 7	47
Tabla 8	47
Tabla 9	48
Tabla 10	48
Grafica 1. Edad de los jóvenes encuestados.	40
Grafica 2. Genero de los encuestados.	40
Grafica 3. Grado de escolaridad.....	41
Grafica 4. Estrato social.....	41
Grafica 5. Usas con frecuencia el Celular.....	52
Grafica 6. Cantidad de tiempo destinada diariamente al Celular.....	52
Grafica 7. Frecuencia de uso del Computador.....	54
Grafica 8. Tiempo de uso del Computador.....	54
Grafica 9. Usas con frecuencia la Tableta.	56
Grafica 10. Cantidad de tiempo destinada diariamente a Tableta.	56
Grafica 11. Usas con frecuencia consolas de Videojuegos.....	57
Grafica 12. Tiempo destinado diariamente a la consola de Videojuegos.	58

Grafica 13. Usas con frecuencia el Reproductor de Música.	59
Grafica 14. Tiempo destinado diariamente a Reproductores de Música.	59
Grafica 15. Frecuencia de uso del Televisor.....	61
Grafica 16. Cantidad de tiempo destinada diariamente al Televisor.	61
Grafica 17. Frecuencia de uso de otros dispositivos.....	62
Grafica 18. Práctica de actividad deportiva Deporte.	63
Grafica 19. Deporte realizado.	63
Grafica 20. Tiempo dedicado para realizar Actividad Deportiva.	64
Grafica 21. Prácticas de Actividad Física	65
Grafica 22. Tiempo dedicado para realizar Actividad Física.	65
Grafica 23. El uso de los dispositivos disminuye el interés por la Actividad.....	66
Grafica 24. Uso de dispositivos en semana y fin de semana.	67
Grafica 25. Actividad física en semana y fines de semana.....	67
Grafica 26. Comparación del uso de dispositivos.....	68
Grafica 27.....	68
Grafica 28.....	69

Presentación

Los jóvenes y las jóvenes se encuentran influenciados actualmente por un estilo de vida dominado por la modernidad y los avances tecnológicos, lo que deriva en una vida sedentaria que puede producir efectos nocivos en muchas personas. (Rodriguez & Fonseca Hernandez, 2012)

Este autor concluye que no se entiende por qué los adolescentes se pasan horas ante una pantalla de televisión, un computador o un teléfono móvil. Otros autores consideran que cuesta comprender que en lugar de estar jugando con los amigos en la calle, se encierran en casa a hablar con ellos a través de Messenger o del móvil, o se conectan en las redes sociales (Balanta Agrono & Perdomo Mejia, 2013).

Se puede afirmar que muchos adolescentes utilizan gran parte de su tiempo sentados en casa usando diferentes tipos de dispositivos tecnológicos sin realizar ninguna actividad física. Este hecho está ocasionando que se afecte el interés de los jóvenes por los deportes, ejercicio, juegos, y demás actividades que estimulan y fortalecen la condición física.

Para el campo de la educación física es importante abordar el estudio de esta situación, con el propósito de comprender fenómenos socioculturales que impactan significativamente a la sociedad, y que son pertinentes a las ciencias del deporte. Esta investigación trata de establecer una comparación entre el uso de dispositivos tecnológicos y la actividad física e interpretar si en esta relación la tecnología afecta el interés de los adolescentes por la actividad física.

Introducción

Esta investigación hace énfasis en la educación física y es parte del campo de la educación formal, en tanto se desarrolla con estudiantes de la Institución Educativa Cárdenas Centro de la ciudad de Palmira. Está inscrita en el grupo de investigación de la actividad física y la calidad de vida (AFYCAVI), y pertenece a la línea de investigación satisfacción personal y los estilos de vida saludables.

El presente trabajo se enfoca primordialmente en la influencia que tienen los dispositivos tecnológicos hoy en día y cómo estos dispositivos pueden afectar o no el interés de los jóvenes por la práctica de actividad física. Los dispositivos tecnológicos se usan a diario. Estamos en una época donde todo es digitalizado y es muy difícil no verse vinculado con ellos. También se debe observar que así como los dispositivos tecnológicos han logrado facilitar el diario vivir de la población, han traído consigo algunos hábitos de vida poco saludables, incluso en los adolescentes, ocasionando la reducción de la práctica de actividad física.

Al observar la problemática y las consecuencias que genera el excesivo uso de los dispositivos tecnológicos sobre la práctica de actividad física, nos proponemos observar un grupo de adolescentes, en las edades de 14 a 16 años, de la Institución Educativa Cárdenas Centro de la ciudad de Palmira.

El presente estudio tiene un enfoque cuantitativo dado que se recogieron una serie de datos para luego ser tabulados y analizados. Es un tipo de investigación descriptiva por que pretende identificar los tipos de dispositivos que más usan los jóvenes y la cantidad de tiempo que dedican a ello, para contrastarlo con la cantidad de tiempo que dedican a la actividad física.

Posteriormente se interpreta las posibles relaciones entre el uso de los dispositivos tecnológicos y el interés de los adolescentes por la actividad física.

Metodológicamente el estudio planteó la realización de una encuesta a una muestra de 64 estudiantes, para identificar el tipo y tiempo de uso de aparatos tecnológicos (consolas de juegos, tabletas, celular, Televisor, computador, reproductores de música), y el tipo de actividad física que realizan los estudiantes y cuánto tiempo dedican en el día a ella. También se pretende hallar posibles relaciones entre las dos variables.

Gracias a la encuesta se evidenciaron unos resultados con los cuales se comprendió las tendencias en el uso de dispositivos tecnológicos por parte de los jóvenes de la Institución Educativa Cárdenas Centro de 14 a 16 años, y si están cumpliendo con el nivel mínimo de actividad física para gozar de una buena salud.

Tema

Efectos de la tecnología en la práctica de actividad física.

Lo que el estudio pretende es saber si la tecnología aleja a los jóvenes de la práctica de actividad física, dado que existe un gran interés por el mundo cibernético y tecnológico. El estudio pretende establecer si existe una relación entre el sedentarismo y la tecnología.

Antecedentes

Actividad física, sedentarismo frente a pantallas y su relación en adolescentes. Martin Trujillo, S (2011). Las Palmas De Gran Canaria.

El objetivo principal de esta investigación fue determinar la prevalencia de actividad física para la salud en adolescentes de Gran Canaria de ambos géneros. La metodología utilizada para este estudio fue utilizar la participación de los alumnos en una encuesta que fue voluntaria y los datos fueron analizados anónimamente. Se estableció un tamaño muestral de 4.000 participantes escolares, desde 1º de ESO (12-13 años) a 2º de Bachillerato (17-18 años), mediante una “afijación” no proporcional en las comarcas insulares para compensar el bajo peso poblacional de algunas de ellas.

Los datos aportados por las organizaciones de la salud en el mundo muestran que una disminución de la cantidad de actividad física puede tener graves consecuencias sobre la salud de la población. Esta tesis busca analizar qué pasaba con la actividad física y los comportamientos sedentarios que se asocian con el tiempo que los adolescentes pasan frente a las diferentes pantallas. Los propósitos de esta investigación fueron asociar el tiempo que se pasa frente a las diferentes pantallas (TV, videojuegos, Computador, etc.) y el nivel de actividad física en los jóvenes entre 12 y 18 años de edad.

Los aportes de este estudio consisten en reconocer que el estar demasiado tiempo frente a las pantallas provoca en los jóvenes altos riesgos de sedentarismo, lo cual afecta negativamente su calidad de vida.

La actividad física y el uso de los medios tecnológicos en el estilo de vida de los adolescentes valencianos. Devis-Devis j, Peiro-Velert c. (2011). Valencia.

El objetivo general de este antecedente fue determinar los patrones de actividad física (AF), en términos de tiempo de práctica diaria, y el tiempo dedicado al uso sedentario de los medios tecnológicos de pantalla (UMTP) de los adolescentes de Valencia España, entre semana y fin de semana, y según diferentes variables sociodemográficas (sexo, curso y nivel socioeconómico).

En el caso de la investigación de esta tesis doctoral, el diseño corresponde al de un estudio descriptivo transversal. El estudio transversal es de tipo observacional y permite medir determinadas variables de interés en una muestra en un solo momento temporal, es decir, nos permite estimar una condición determinada en un momento dado.

En las últimas décadas se ha visto un aumento en la diversidad de actividades de ocio para las personas al igual que la incorporación de los medios tecnológicos dándoles a las personas una serie de actividades impensables hace unos pocos años atrás. Muchas de estas actividades han formado parte del estilo de vida de la población del siglo XXI causando un gran impacto en la población más joven puesto que tienen acceso a todos estos medios desde tempranas edades.

Este trabajo aporta a este estudio la idea que es necesario abordar más a fondo la relación entre estos dos fenómenos para saber si uno puede ser el causante de la desaparición del otro (La tecnología, actividad física).

La actividad física en los y las jóvenes mexicanos y mexicanas: un análisis comparativo entre las universidades públicas y privadas. Garcia-Rodriguez J, Fonseca-Hernández c. (2012). Estado de México.

El objeto de estudio del presente artículo es precisamente, realizar un comparativo entre la actividad física realizada en distintos centros universitarios, como un componente vital para el desarrollo integral de una sociedad posmoderna necesitada de mejorar su calidad y estilo de vida. Influenciado por los medios masivos de comunicación y estándares de una supuesta belleza física establecida por la misma sociedad teniendo en cuenta esa idea es importante introducir en la población juvenil un sistema de vida dinámico que sea periódico, programado y acorde para preservar la salud. El estudio concluyó que la infraestructura en áreas deportivas se encuentra basta en la mayor parte de las instituciones privadas, sin embargo, un buen porcentaje de alumnos de esta población cuenta con cierta apatía a realizar una disciplina deportiva con regularidad y compromiso; En las universidades públicas en general, hace falta poner énfasis en la infraestructura y en los recursos humanos para satisfacer la demanda del gran número de alumnos que manejan en sus filas. Aunque la población de estas universidades es más cooperadora y entusiasta, hace falta encaminar de manera adecuada esta actitud hacia una práctica deportiva equilibrada y eficaz. De manera general en ambos grupos universitarios, hace falta inmiscuir profesionales de la medicina deportiva, nutrición, psicología y entrenamiento, que trabajando de manera interdisciplinaria puedan aportar conocimientos y experiencia profesional que dé un giro de 360° a la situación actual de la actividad física que vive el sector universitario.

Este texto aporta que los y las jóvenes se encuentran influenciados por el tiempo moderno que nos invade y los avances tecnológicos que diariamente utilizamos, debido a ello se ha ocasionado una vida sedentaria donde se ha perdido el interés por la práctica de actividad física.

Los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: relaciones e implicaciones en la actividad física. Balanta-Agrono D, Perdomo-Mejía m. (2013).

Santiago de Cali.

Este trabajo investigativo ha sido realizado con el propósito de enmarcar y relacionar una situación que últimamente ha llamado la atención de innumerables personas, como es el aumento del uso de las nuevas tecnologías y juegos digitales por parte de los niños y jóvenes.

Investigaciones de varios autores logran demostrar la elevada cantidad de tiempo que invierten niños y jóvenes al uso de los aparatos tecnológicos y la poca práctica de la actividad física, tanto así que puede implicar un problema que afecte notablemente la salud. El objetivo principal de esta investigación fue reconocer desde el análisis documental las relaciones e implicaciones en la actividad física de los juegos tradicionales y juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Santiago de Cali. Este estudio es el resultado del proceso de investigación de compilación; de tipo descriptivo con un enfoque cualitativo. Las técnicas que se utilizan para la realización del trabajo son: recopilación de materiales históricos, análisis bibliográfico, archivos de biblioteca, observar artículos de diccionarios, revistas, enciclopedias. Del mismo modo se contó con el apoyo de docentes especialistas en la materia.

Este trabajo aporta que las nuevas tecnologías de información han revolucionado el estilo de vida de los menores, sin lograr entender cómo pasan horas frente a una pantalla en lugar de interactuar con el medio que los rodea. Estos autores han llegado a considerar la existencia de la adicción a nuevas tecnologías.

Relación entre el uso de las nuevas tecnologías y sobrepeso infantil, como problema de salud pública. Ruiz, r. d., & Castañeda, m. a. (2016).

el objeto de este artículo es mostrar las dificultades que puede traer la obesidad causada por el sedentarismo de los niños que prefieren pasar más tiempo frente a dispositivos como el tv, computador, teléfono móvil o consolas de juego. La relevancia de este artículo radica en que entre más sobrepeso padecen menor es la calidad de vida de los niños, y lo que propusieron fue dar a conocer la obesidad digital y promover los hábitos de vida saludables. El objetivo general de esta investigación fue “promover la educación para la salud en el ámbito educativo con la enfermera de atención familiar y comunitaria como referente”, debido a que por medio de la promoción de hábitos de vida saludable se pueden lograr cambios en los estilos de vida de las personas. Este estudio se realizó mediante una metodología mixta (cuantitativa-cualitativo), con la cual se encontraron resultados como que uno de cada tres niños con edades entre 13 y 14 años tiene sobrepeso, siendo la prevalencia mayor en niveles socioeconómicos y de estudios bajos

Este artículo aporta la conclusión que el tiempo dedicado por los jóvenes a estar sentados con estos dispositivos se puede ver reflejado en un mal estilo de vida, donde no va a primar la calidad de vida debido a que la salud se va ir deteriorando con el pasar del tiempo, porque estos hábitos traen consigo muy fuertes consecuencias. Teniendo en cuenta la estrecha relación existente entre obesidad y diferentes patologías, parece necesario promover un cambio en el estilo de vida de la población e incluir la práctica regular de actividad física que se asocia a una mejor calidad de vida.

Planteamiento Del Problema

En la actualidad podemos observar que el avance tecnológico es inminente de manera que ha llegado a ser la primordial fuente de telecomunicaciones. La tecnología ha innovado creando una serie de juegos, artefactos y redes como los son las consolas de video juegos, la realidad virtual, los Smartphone que han llamado la atención de muchas personas, en especial de los adolescentes. Desde esta perspectiva Aberastury y Knobel (1986) afirma:

Podemos ver que el Celular en una escala general de los dispositivos se ha posicionado en el primer sitio con respecto al uso los estudiantes han señalado siempre. Cuando se les cuestionó la edad en la que obtuvieron su primer móvil la mayoría expreso que fue antes de los 11 a 12 años. (pág. 964)

Se reconoce en ellos un gran interés por los dispositivos tecnológicos en la medida que estos se utilizan la gran mayoría sentados o realizando el mínimo esfuerzo (ACE, 2010). Es por ello que se debe tener en cuenta como objeto de estudio y así reconocer a partir de este grupo de personas, si el uso de dispositivos tecnológicos genera desinterés por la actividad física.

En relación con lo anterior planteamos la siguiente pregunta de investigación

¿De qué manera el uso de dispositivos tecnológicos puede afectar el interés de los adolescentes por la actividad física?

Justificación

El presente estudio busca esclarecer si la tecnología afecta el interés por la práctica de actividad física. Se debe tener en cuenta que la tecnología en nuestro medio actual obtiene el protagonismo sobre toda la población causando un impacto mayor en las poblaciones más jóvenes. En un estudio revisado (Rial et al, 2014, pág. 2) afirman que “más jóvenes un 75% de los niños/as declaran que Internet les gusta "mucho o bastante más que otras cosas". Dado que en este siglo los niños crecen rodeados de aparatos tecnológicos, y es poco probable que no sean atraídos a utilizar todos estos dispositivos.

Esta atracción es dada por el mismo entorno que cada niño vive. Por ejemplo, un reciente estudio plantea que, “por cada 100 colombianos hubo 35 teléfonos inteligentes al cierre de 2016, lo que representa un incremento del 50% con respecto a 2015, según lo reveló este miércoles una investigación encargada por el Min TIC” (DINERO, 2017, pág. 1). La época actual es muy distinta a otras épocas. La actualidad está sumergida en una era tecnológica y globalizada, conceptos que ahora se prestan para reconocer la multicultural, puesto que gracias a la tecnología y la globalización se puede obtener cualquier tipo de información de cualquier país en cuestión de segundos. Todo esto debido a que las redes facilitan el acceso a este tipo de información como las costumbres, estilos de vida, juegos de moda. De esta manera se crea la posibilidad de que los jóvenes tengan un conjunto de opciones para identificarse y sentirse parte de un grupo social que encaje dentro de sus necesidades. La tecnología y la globalización han cambiado el entorno, los gustos y las necesidades de los niños y adolescentes.

Cuando hablamos de la influencia de los contextos en general, nos referimos a los distintos ámbitos donde nuestros niños, niñas y adolescentes socializan, forman, informan, conviven o realizan experiencias de prácticas de actividades físicas, sea dentro o fuera de del colegio.

Sabemos que la práctica de actividades físico deportivas de niños y adolescentes está determinada por la influencia de diferentes contextos, como puede ser el familiar, el escolar, el social. En estos diferentes contextos podemos encontrar publicidad y medios de comunicación que ayudan a que los niños y jóvenes se sientan atraídos de una u otra forma. El contexto social es uno de los que más influye, puesto que los amigos son los que más intervienen en las decisiones que se toman. Los jóvenes y niños la mayoría del tiempo buscan agradar a sus grupos sociales haciendo lo que para el grupo socialmente este de moda. En ese sentido, la sociedad marca una pauta clave en los hábitos que se adquieren. Al respecto afirma Vygotsky (2006).

El individuo está determinado por las interacciones sociales, es decir, por medio de la relación con el otro el individuo es determinado; es por medio del lenguaje el modo por el que el individuo es determinado y determinante de los otros individuos. (pág. 4)

Esta cita nos permite apreciar que acomodando la teoría antes mencionada a los ámbitos en que tienen lugar las vivencias físico-deportivas del alumnado, somos conscientes de la influencia que el entorno social ejerce sobre sus aprendizajes y costumbres. Éstos se asocian, inevitablemente, con unos determinados valores y significados socio-culturales que caracterizarán y combinan sus perfiles. Así mismo, orientan las distintas formas de emplear y de disfrutar sus tiempos libres, en el que los amigos y amigas son acompañantes que ellos mismos escogen, sin que nadie se los imponga y se sienten libres de ser ellos mismo y de encontrar intereses en común que justifican y dan sentido a una práctica social.

Nuestra investigación aborda una problemática que no ha sido muy estudiada en el país, a diferencia de otros países de Europa y América del Norte donde es un tema de gran interés dándole así un factor novedoso que puede aportar nuevos saberes a la educación física. La utilidad de esta investigación radica en la profundización del estudio de los aparatos

tecnológicos, y como estos podrían alejar a los jóvenes de la práctica de actividades deportivas y al aire libre, lo cual ocasionaría así mismo una sociedad con más enfermedades por la poca actividad física que puede causar la gran cantidad de tiempo dedicada a la utilización de estos dispositivos.

Al interpretar la influencia que puede llegar a tener la tecnología sobre la actividad física, lograremos evidenciar la importancia que tiene la educación física y el deporte en la vida cotidiana de los jóvenes. A partir de allí podemos inferir sobre hábitos de vida saludable como lo es la práctica de algún deporte y la alimentación, porque estas acciones pueden traer innumerables beneficios para la salud e influir en la vida diaria logrando establecer un balance entre el mundo de los dispositivos tecnológicos y la práctica de actividad física.

Objetivos

General

Analizar de qué manera el uso de dispositivos tecnológicos afecta el interés por la actividad física en estudiantes entre 14 y 16 años de la Institución Educativa Cárdenas Centro.

Específicos

- Identificar los tipos y tiempo de uso de dispositivos tecnológicos que emplean los estudiantes entre 14 y 16 años de la Institución Educativa Cárdenas Centro, en la ciudad de Palmira.
- Describir el tiempo y tipos de actividades físicas que practican los estudiantes entre 14 y 16 años de la Institución Educativa Cárdenas Centro, en la ciudad de Palmira.
- Interpretar las posibles relaciones entre el uso de dispositivos tecnológicos y la práctica de actividad física en los estudiantes entre 14 y 16 años de la Institución Educativa Cárdenas Centro, en la ciudad de Palmira.

Marcos de Referencia

Referente contextual

Palmira es un municipio del departamento del Valle del Cauca en Colombia; localizado en la región sur del departamento. Es conocido como La Villa de las Palmas. Se encuentra ubicado en la ribera oriental del Río Cauca, además es centro de grandes ingenios azucareros, constituyendo uno de los más importantes centros comerciales, industriales y agrícolas del Valle del Cauca. La ciudad está a 26 km de la zona urbana de Cali, la capital. En la actualidad se calcula que cuenta con una población aproximada de 350.000 habitantes en una superficie de 1123 km²

(Palmira.gov.co)

La Institución Educativa Cárdenas Centro en el año 1929 se trasladó al local que hoy ocupa donde empezó a funcionar con el nombre de “Colegio De Cárdenas”, en homenaje al importante hombre público Don Vicente de Cárdenas. La institución está ubicada en la Carrera 28 # 36 – 29 Barrio Santa Rita, Palmira, es un céntrico sector de la ciudad esto hace que sea un lugar de fácil acceso a través de diferentes medios de transporte, situación que beneficia ampliamente a su comunidad educativa. La institución cuenta con espacios amplios y en su gran mayoría cubiertos por la sombra de una gran ceiba que data desde 1938 (patrimonio ecológico del municipio) y que hace del Colegio un lugar muy agradable, donde también se cuenta con espacios al aire libre para la práctica de deportes como voleibol y fútbol y un coliseo para otras disciplinas deportivas bajo techo, eventos sociales y académicos. La Institución Educativa Cárdenas Centro está ubicada en la comuna 4 de la ciudad de Palmira donde se encuentra rodeada de barrios como Colombia, Santa Rita, Obrero, San Cayetano, Bizerta. En estos barrios del municipio prevalecen estratos socioeconómicos 2 y 3 (Institucion Educativa Cardenas Centro, s.f.).

Referente Legal

Constitución política de Colombia 1991.

Artículo 44. Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión. Serán protegidos contra toda forma de abandono, violencia física o moral, secuestro, venta, abuso sexual, explotación laboral o económica y trabajos riesgosos.

Artículo 45. El adolescente tiene derecho a la protección y a la formación integral. El Estado y la sociedad garantizan la participación activa de los jóvenes en los organismos públicos y privados que tengan a cargo la protección, educación y progreso de la juventud.

Artículo 52. El ejercicio del deporte, sus manifestaciones recreativas, competitivas y autóctonas tienen como función la formación integral de las personas, preservar y desarrollar una mejor salud en el ser humano. El deporte y la recreación, forman parte de la educación y constituyen gasto público social. Se reconoce el derecho de todas las personas a la recreación, a la práctica del deporte y al aprovechamiento del tiempo libre.

Artículo 67. La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente. El Estado, la sociedad y la familia son responsables de la educación, que será obligatoria entre los cinco y los

quince años de edad y que comprenderá como mínimo, un año de preescolar y nueve de educación básica.

Ley 181 de 1995.

Artículo 1º.- Los objetivos generales de la presente Ley son el patrocinio, el fomento, la masificación, la divulgación, la planificación, la coordinación, la ejecución y el asesoramiento de la práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre y la promoción de la educación extraescolar de la niñez y la juventud, en todos los niveles y estamentos sociales del país. Promueve el derecho de todas las personas a ejercitar el libre acceso a una formación física y espiritual adecuadas. Así mismo, la implantación y fomento de la educación física para contribuir a la formación integral de la persona en todas sus edades y facilitarle el cumplimiento eficaz de sus obligaciones como miembro de la sociedad.

Artículo 2º.- El objetivo especial de la presente ley es la creación del Sistema Nacional del Deporte, la recreación, el aprovechamiento del tiempo libre, la educación extraescolar y la educación física.

Artículo 3º.- Para garantizar el acceso del individuo y de la comunidad al conocimiento y práctica del deporte, la recreación y el aprovechamiento del tiempo libre, el Estado tendrá en cuenta los siguientes objetivos rectores:

1. Integrar la educación y las actividades físicas, deportivas y recreativas en el sistema educativo general en todos sus niveles.
2. Fomentar, proteger, apoyar y regular la asociación deportiva en todas sus manifestaciones como marco idóneo para las prácticas deportivas y de recreación.

Ley 115 de febrero 8 de 1994.

Artículo 77. Autonomía escolar. Dentro de los límites fijados por la presente ley y el proyecto educativo institucional, las instituciones de educación formal gozan de autonomía para organizar las áreas fundamentales de conocimientos definidas para cada nivel, introducir asignaturas optativas dentro de las áreas establecidas en la ley, adaptar algunas áreas a las necesidades y características regionales, adoptar métodos de enseñanza y organizar actividades formativas, culturales y deportivas, dentro de los lineamientos que establezca el Ministerio de Educación Nacional.

Artículo 204. La educación en el ambiente es aquella que se practica en los espacios pedagógicos diferentes a los familiares y escolares mediante la utilización del tiempo libre de los educandos. Son objetivos de esta práctica:

b) Fomentar actividades de recreación, arte, cultura, deporte y semejantes, apropiados a la edad de los niños, jóvenes, adultos y personas de la tercera edad.

Ley 1355 14 de octubre de 2009.

Artículo 5°. Estrategias para promover Actividad Física. Se impulsarán las siguientes acciones para promover la actividad física: - El Ministerio de Educación Nacional y las Instituciones Educativas en desarrollo de las leyes 115 de 1994 y 934 de 2004, promoverán el incremento y calidad de las clases de educación física con personal idóneo y adecuadamente formado, en los niveles de educación inicial, básica y media vocacional

Ley 1341 del 30 de julio de 2009.

Artículo 2. El Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC: En desarrollo de los artículos 20 y 67 de la Constitución Nacional el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. Adicionalmente el Estado establecerá programas para que la población de los estratos desarrollara programas para que la población de los estratos menos favorecidos y la población rural tengan acceso y uso a las plataformas de comunicación, en especial de Internet y contenidos informáticos y de educación integral.

Referentes Conceptuales

Comprender conceptos como adolescencia, tecnología, globalización, actividad física, sedentarismo es fundamental para este estudio. Términos que aunque, aparentemente, son distantes cobran gran significado cuando hallamos sus relaciones en un contexto actual donde lo virtual, las pantallas, el sedentarismo han atrapado a gran parte la población. De allí que sea necesario comenzar a estudiar sus implicaciones.

Adolescencia.

La adolescencia es una de las etapas más difíciles, donde los niños pasan esa etapa de la niñez pero todavía no son adultos y en la cual todo resulta un poco confuso. En esta etapa, los chicos y chicas se encuentran con miles de cambios que pueden resultar abrumadores. En la niñez cada uno vive a su ritmo y no sienten la presión de encajar o querer gustar en un grupo. Pero cuando entran a la adolescencia llegan con muchos interrogantes y de dudas que más adelante resuelven con lo que ven a su alrededor. Al respecto la OMS (2017) plantea:

La adolescencia es el periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años. Se trata de una de las etapas de transición más importantes en la vida del ser humano, que se caracteriza por un ritmo acelerado de crecimiento y de cambios, superado únicamente por el que experimentan los lactantes. Esta fase de crecimiento y desarrollo viene condicionada por diversos procesos biológicos. El comienzo de la pubertad marca el pasaje de la niñez a la adolescencia.

Esta etapa es muy importante y se consideró como parte fundamental del trabajo, porque en este ciclo, es donde se desarrolla la personalidad que va a quedar para su vida adulta. El chico en su período de niñez vive experiencias que le ayudan a explorar y recoger información sobre

aspectos que luego en la adolescencia va a tomar en cuenta para definir qué quiere y que no. Es difícil dejar pasar la fase de la adolescencia sin que creen reglas, valores etc. y esperar una adultez llena de ese tipo de hábitos, lo que refuerce ahora será en gran parte lo que refleje el resto de su vida. Al respecto Aberastury y Knobel (1986) afirma:

La adolescencia es la edad más apta para sufrir los impactos de una realidad frustrante. Según ellos, la adolescencia plantea cambios muy importantes. Y es por esto que los adolescentes son la base principal del trabajo ya que la tecnología es parte de su realidad más próxima.
(pág. 4)

En un estudio realizado en Ámsterdam se reveló una comparación de chicos y chicas con diferentes niveles de participación en actividades deportivas o físicas, los sujetos que usaron para el estudio tenían edades entre los 12 y los 21 años y esa investigación descubrió que los chicos y chicas relativamente activos físicamente tenían un consumo máximo de oxígeno significativamente más alto que los que eran físicamente inactivos (Casas, 2004, pág. 42). Será que los adolescentes de hoy si interactúan socialmente como se debe, o se escudan detrás de una pantalla para manifestar algo que no son. Es por eso que la tecnología es un tema que debemos a bordar debido a que es parte de nuestro entorno social.

La tecnología.

Es inminente y algo sorprendente como la tecnología ha logrado avanzar a pasos agigantados tanto que en ocasiones se piensa que el desarrollo tecnológico ha logrado prosperar pero no la humanidad con ella. Vivimos en una era tecnológica donde los adelantos son extraordinarios tanto que muchas veces no se da un verdadero uso correcto a ese tipo de tecnología, aprovechamos la mitad de lo que puede hacer en realidad. Este hecho lleva a pensar un poco en

¿Será que si los adultos aún no le dan un uso correcto a la tecnología, los adolescentes lo harán?

Al respecto Guaña; Quinatoa y Pérez (2017) plantean:

las tic (tecnologías de información y comunicación), son parte de la vida humana, están presentes en cada una de las actividades que se desarrollan día a día, las cuales a través de los años han evolucionado para beneficio de los seres humanos en las diferentes áreas en las cuales se desarrollan; trabajo, educación, etc. (pág. 4)

El uso de la internet es algo que ya no es un privilegio como cuando empezó, ahora en la mayoría de los hogares existe un computador, Tablet o televisor que cumple esta función y que con facilidad logra acceder a esta gran red. La tecnología es un fenómeno con dos caras. Por un lado el operador, por el otro el objeto. Ahí donde el operador y el objeto son seres humanos, la acción técnica es un ejercicio de poder. Más aún, allí donde la sociedad está organizada en torno a la tecnología, el poder tecnológico es la principal forma de poder social, realizado a través de diseños que estrechan el rango de intereses y preocupaciones que pueden ser representados por el funcionamiento normal de la tecnología y las instituciones dependientes de ella. Este estrechamiento deforma la estructura de la experiencia y es causa de sufrimiento humano y de daños al medio ambiente natural (Feenberg, 2005, pág. 3).

Lo anterior puede ser argumentado con la siguiente cita

De acuerdo a resultados arrojados por estudios de Word stats en Sudamérica, se estima que en el 2014, el uso de internet fue del 54.7%, y que para el 2015, se incremente la tasa en un 57%, por tal motivo la nueva cultura digital implica que internet sea parte de las personas en su vida cotidiana. (Guaña-Moya et al, 2017, pág. 14)

Globalización.

Nos hallamos en un mundo cuyos cambios más relevantes se generan en pro de la economía, conduciéndonos a una realidad globalizada. Si bien, en defensa de la globalización, se podría argumentar que se ha logrado una transición a un estado democrático, moderno, tecnológico y científicamente avanzado, en que se ha combatido por la apertura comercial y se ha otorgado una serie de libertades en mayor o menor medida a la sociedad, la realidad que vive la mayor parte de la población nos hace cuestionarnos acerca de tales bondades postuladas. La globalización es al igual que muchas cosas cambios que se necesitan pero vistos desde el factor económico, sin tener en cuenta las desventajas y las necesidades que traigan con ello.

La tecnología y la globalización están aquí y han traído con ellas muchos beneficios a la humanidad por ejemplo ha servido como puentes comunicativos para acortar distancias, unir países. También ha tenido desventajas que se pueden apreciar desde el punto de vista educativo, social, en salud las desventajas son notorias, esto porque la tecnología se crea, se innova con la idea de avanzar, de mejorar, pero olvida algo muy importante y es capacitar a los receptores de esa tecnología, las redes sociales son algo global conoces a personas de otros continentes, ves videos que jamás pensaste ver desde la comodidad de tu casa, juegos de todas las clases online, ¿Será que cuando esto empezó a volverse global, se tomó en cuenta que también deberían volverse globales, las formas de uso, las ventajas y desventajas? Hacer una idea clara al consumidor de que como en todo existen una serie de reglas que se deben cumplir e ilustrarlos para que hagan el mejor uso no simplemente pensar en los fines económicos y que cada cual haga lo que pueda. También educarlos para que obtengan el mayor beneficio por medio de estas herramientas, dicha situación es como la creación de la pólvora nunca se hizo con la intención de

quitar tantas vidas pero todo eso se dio por accidentes causados por la falta de información. Ortiz (2017) Manifiesta:

Actualmente, las tendencias internacionales que generan influencia dentro de las universidades y en general en el sistema de educación superior, se hallan relacionadas de forma directa con la denominada sociedad del conocimiento. Experimentamos una etapa transitoria entre una época industrial y el recién ingreso a una era que se nos presenta copada por los medios digitales, y que debería utilizar los recursos que facilitan estos últimos para crear una innovación de relevancia dentro del área educativa. (pág. 32)

Debemos mirar la globalización como lo que es una era inevitable, pero que podemos darle un mejor uso, evitar que nuestros niños, adolescentes pasen tanto tiempo con el uso desmedido de la tecnología, la educación enfocarse en buscar métodos que utilicen la tecnología para lograr que sea productiva, y las mismas industrias utilizar los recursos para la innovación para que los niños y adolescentes tengan herramientas para la vida cotidiana sin que esta afecte de ninguna manera su calidad de vida.

Actividad física.

Los seres humanos continuamente se encuentran buscando la manera de sentirse saludables, dado que el bienestar causa un estado de tranquilidad y es una forma de continuar con las actividades cotidianas de forma óptima. Hoy en día la actividad física se ha convertido en un tema muy relevante porque las condiciones en la que se encuentra la salud de la población mundial se ha visto afectado por los cambios que han surgido a través del paso de los años, cambios como que el ritmo de vida se encuentra más acelerado debido a los medios que hoy por

hoy ayudan a la realización de las diferentes tareas que se presentan en el camino de las personas dando la posibilidad de efectuar una cantidad de tareas superior en menor tiempo a diferencia de lo visto en el siglo anterior donde las herramientas para esto no eran tan accesibles como lo es ahora.

La esperanza de vida en la sociedad actual ha presentado un aumento considerable y ha dado lugar a un aumento de la población en la franja de edad que se ha venido llamando “tercera edad” siguiendo este sentido la actividad física es un factor que contribuye a la mejora de la salud y a la mejora del estilo de vida por esto la educación física ha estado estrechamente vinculada a la salud desde su inclusión en los currículos educativos porque para las entidades encargadas de la salud, el bienestar y la práctica de actividad física regular es una de las prioridades en la salud pública como forma de prevención de enfermedades.

La actividad física ha sido definida en los últimos años como “cualquier movimiento corporal intencionado que se realiza con los músculos esqueléticos, resulta en un gasto de energía y en una experiencia personal, y nos permite interactuar con los seres y el ambiente que nos rodea” (Devis-Devis J, 2013, pág. 56). La anterior cita en comparación con lo que dice la entidad reguladora de los estándares de salud y bienestar para disfrutar de una calidad de vida aceptable no es tan lejano, porque la OMS define la actividad física como “cualquier movimiento corporal producido por los músculos esqueléticos, con el consiguiente consumo de energía. Ello incluye las actividades realizadas al trabajar, jugar y viajar, las tareas domésticas y las actividades recreativas” (OMS, 2017).

Los estilos de vida tan cambiados en esta época como lo son las jornadas laborales extensas, los deberes diarios en el hogar, los conflictos económicos etc. Han causado una tendencia a que las personas presenten poco interés por desarrollar alguna actividad física debido al poco tiempo

restante para actividades extras en su cotidianidad, pero se ha observado que la inactividad física es el cuarto factor de riesgo en lo que respecta a la mortalidad mundial (6% de las muertes registradas en todo el mundo). Además, se estima que la inactividad física es la causa principal de aproximadamente un 21%-25% de los cánceres de mama y de colon, el 27% de los casos de diabetes y aproximadamente el 30% de la carga de cardiopatía isquémica (OMS, 2017).

La falta de actividad física es responsable de generar un sin número de enfermedades no transmisibles como lo es la diabetes, obesidad, hipertensión arterial etc. En las Américas, las enfermedades no transmisibles son responsables del 80% (5,2 millones) del total de muertes. Un 35% de las muertes causadas por las cuatro principales ENT ocurren prematuramente en personas de 30-70 años. Colombia, Chile y Canadá han hecho esfuerzos para alcanzar plenamente 10 de 19 indicadores. (OMS, 2017, pág. 1)

Este tema tiene una participación fundamental en ámbitos como la prevención, el mantenimiento, mejoramiento de la salud y rehabilitación

En la actualidad los niños, niñas, y jóvenes no conocen a ciencia cierta cuales son las ventajas y desventajas de la actividad física, si desde temprana edad se hiciera un reconocimiento a estas características, muchos jóvenes de la actualidad presentarían hábitos de vida más saludables, es por eso que esta investigación busca mencionar cuales son los beneficios.

Beneficios de la actividad física.

La actividad física es un medio por el cual no sólo se mejora la salud de las personas, sino que se convertirá también en una lúdica manera de pasar el tiempo libre y de comunicarse con los demás. Además las ventajas de realizar actividad física van más allá de los problemas físicos, puesto que ella proporciona un bienestar emocional.

Realizar actividad física puede traer una gran cantidad de beneficios a cada sistema presente en el organismo del ser humano, por ejemplo si se menciona el sistema cardiovascular podremos encontrar mejoras muy marcadas tales como que aumenta la masa muscular del corazón y la cavidad cardiaca, aumenta el número de glóbulos rojos, mayor Captación de oxígeno y también ayudara a la eliminación de los desechos producidos por el organismo que se dirigen a la sangre. Al hablar de sistema respiratorio encontramos cambios como se consigue una mayor fuerza de contracción de los pulmones y aumento de la capacidad vital, se mejora la utilización del oxígeno para no fatigarse tanto al realizar una actividad intensa. Con respecto al sistema motor de cuerpo humano como lo es el sistema óseo, articular y muscular, se puede decir que mejora la densidad ósea ayudando a tener unas bases sólidas y así evitar fracturas, se fortalecen los cartílagos ligamentos y tendones, aumenta la fuerza y la hipertrofia muscular, y todas estos beneficios ayudaran a disfrutar de una calidad de vida por que se pueden prevenir lesiones y enfermedades gracias todos estos efectos orgánicos que producen la práctica físico deportiva. (Galvez casas, 2004, pág. 43)

Se recomienda para niños y adolescentes: Practicar al menos 60 minutos diarios de actividad física moderada o intensa. Ello debe incluir actividades que fortalezcan los músculos y huesos, por lo menos tres veces a la semana. Para adultos: Practicar al menos 150 minutos semanales de actividad física moderada... (OMS, 2017, pág. 1).

Estrategia Metodológica

El presente estudio tiene un enfoque cuantitativo puesto que se tomaron una serie de datos para luego ser comparados. Es una investigación de tipo descriptiva porque pretende identificar los tipos de dispositivos que frecuentan los adolescentes y la cantidad de tiempo que dedican a los aparatos tecnológicos y a la actividad física. Posteriormente interpretación acerca de si existe alguna relación entre el uso de estos dispositivos y el interés de los adolescentes por la actividad física. Para corroborar el método de investigación se incluyó la siguiente cita.

Las denominaciones de investigación “cuantitativa” o “cualitativa”, tan usadas hoy en día, obedecen única y exclusivamente a la forma como se concibe la estructura de las variables involucradas en la investigación y de sus parámetros base de la operacionalización para las cuantitativas, o de los criterios de análisis para las cualitativas, pues lo que determina esta denominación de cuantitativo o cualitativo tiene fundamento en el hecho de cómo se estructuran las variables; si son medibles numéricamente hablamos de investigación cuantitativa y si las variables por el contrario son conceptuales y por tal contrastables, hablamos de investigación cualitativa (Tamayo y Tamayo, 1999, pág. 61).

Este autor también explica el tipo de investigación descriptiva.

Este tipo de estudio busca únicamente describir situaciones o acontecimientos; básicamente no está interesado en comprobar explicaciones, ni en probar determinadas hipótesis, ni en hacer predicciones. Con mucha frecuencia las descripciones se hacen por encuestas (estudios por encuestas), aunque éstas también pueden servir para probar hipótesis específicas y poner a prueba explicaciones. (Tamayo y Tamayo, 1999, pág. 44).

El método está direccionado al campo de la educación formal con un énfasis en la educación física y forma parte del grupo de investigación de la actividad física y la calidad de vida. La línea de investigación de este estudio se inclina hacia la satisfacción personal y los estilos de vida saludables.

Las técnicas que se utilizaron para la realización del estudio fueron la utilización de encuestas (revisar modelo de encuesta en los anexos) con diseño analítico, las cuales arrojarán datos sobre la cantidad de tiempo que dedican los jóvenes a la actividad física y a los dispositivos tecnológicos. Toda esta información se tomó para ser analizada y tabulada, y así concluir que tanto se ven afectados los jóvenes estudiantes por el fenómeno de la tecnología. Qué porcentaje tiene una vida más activa.

Este estudio se realizó con una población de adolescentes de la ciudad de Palmira, que pertenecen a la Institución Educativa Cárdenas Centro. Se tomó una muestra de 64 estudiantes entre 14 y 16 años de edad. Partimos de reconocer cuantos estudiantes se encontraban matriculados, obteniendo como resultado un total de 496 estudiantes, con estos se procedió a la aplicación de la fórmula estadística para determinar la muestra.

Para el cálculo de tamaño de muestra cuando el universo es finito, es decir, contable y la variable de tipo categórica, primero debe conocer "N" o sea el número total de casos esperados o que ha habido en años anteriores (Por ejemplo, en el año 2009), para eso deben revisar los datos estadísticos del Departamento de Pediatría.

$$n = \frac{N \times Z_a^2 \times p \times q}{d^2 \times (N - 1) + Z_a^2 \times p \times q}$$

Ilustración 1. Fórmula para el cálculo de la muestra de una población finita. (psyma, 2015).

Dónde:

- N = Total de la población (496 estudiantes)
- $Z\alpha = 1.96$ al cuadrado (si la seguridad es del 95%)
- p = proporción esperada (en este caso $5\% = 0.05$)
- $q = 1 - p$ (en este caso $1 - 0.05 = 0.95$)
- d = precisión (en su investigación use un 5%).
- Seguridad = 95%; Precisión = 5%; proporción esperada = 5% (0.05)

El tamaño de la muestra ($n = 496$) fue establecido para obtener un error muestral menor del 3% en las estimaciones de prevalencia de la actividad física y el uso de los dispositivos tecnológicos recomendada para un intervalo de confianza del 95% ($p = q = 0.5$). Para La muestra fueron seleccionados aleatoriamente un total de 64 estudiantes de la Institución Educativa Cárdenas Centro en la ciudad de Palmira Valle. La muestra final estuvo compuesta por 3 grupos de clase con un promedio de 21.3 alumnos por clase.

Análisis

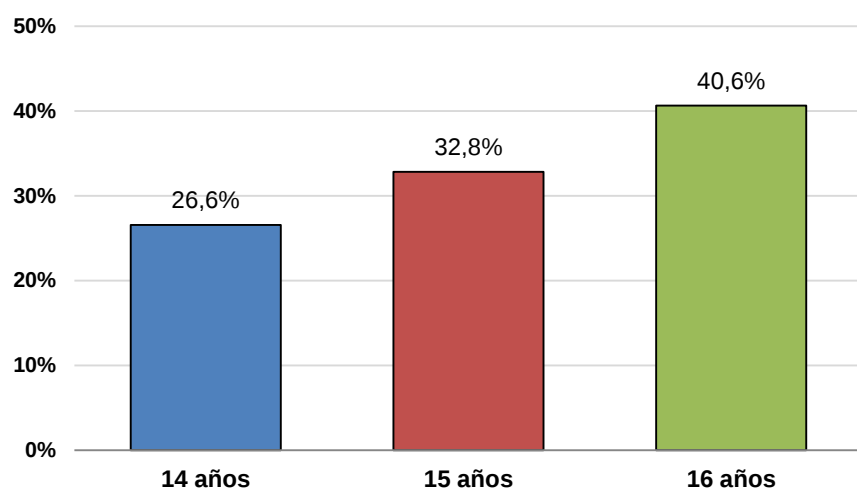
A continuación se presentan las gráficas correspondientes a la información obtenida de la encuesta (revisar en anexos el modelo de encuesta) realizada a 64 estudiantes del colegio Cárdenas centro de la ciudad de Palmira con el fin de establecer una comparación entre el uso de dispositivos tecnológicos y la actividad física.

Iniciaremos por conocer el porcentaje de jóvenes encuestados conociendo el sexo, la edad y el grado para tener una imagen global de la población encuestada, y así conocer de manera parcial si las estadísticas nos muestran que porcentaje de mujeres y hombres participaron del estudio. Cabe mencionar y reconocer los estratos sociales dentro de las gráficas para diagnosticar si este es un factor que influye en la participación tanto en lo tecnológico como lo físico.

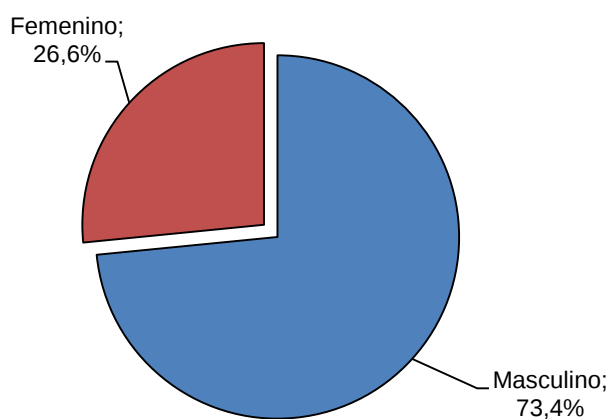
La encuesta se realizó de manera individual, sin necesidad de suministrar un nombre para mayor comodidad del encuestado y lograr que las respuestas suministradas fueran lo más objetivas posibles. Las preguntas se enfocaron en la frecuencia con la que usan los distintos dispositivos y practican actividad física con el fin de conocer que cantidad de tiempo dedican diariamente a ella, este estudio pretendía encontrar cuales son los dispositivos y prácticas deportivas más frecuentes en los jóvenes. Las preguntas se hicieron con un lenguaje práctico y accesible al estudiante de manera que pudiera entender las preguntas.

Resultados

A continuación se presentan las gráficas correspondientes a la información obtenida de la encuesta realizada a 64 estudiantes del colegio Cárdenas de Palmira con el fin de establecer una comparación entre el uso de dispositivos tecnológicos y la actividad física.



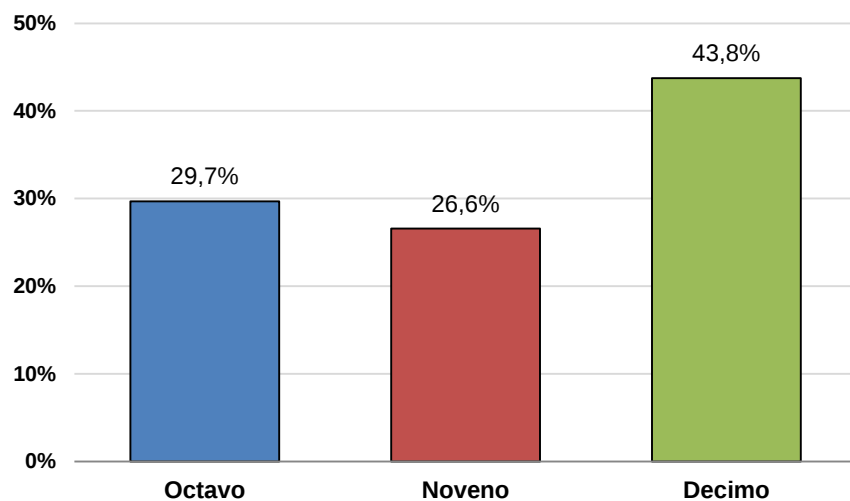
Grafica 1. Edad de los jóvenes encuestados. Fuente: propia



Grafica 2. Genero de los encuestados. Fuente: propia

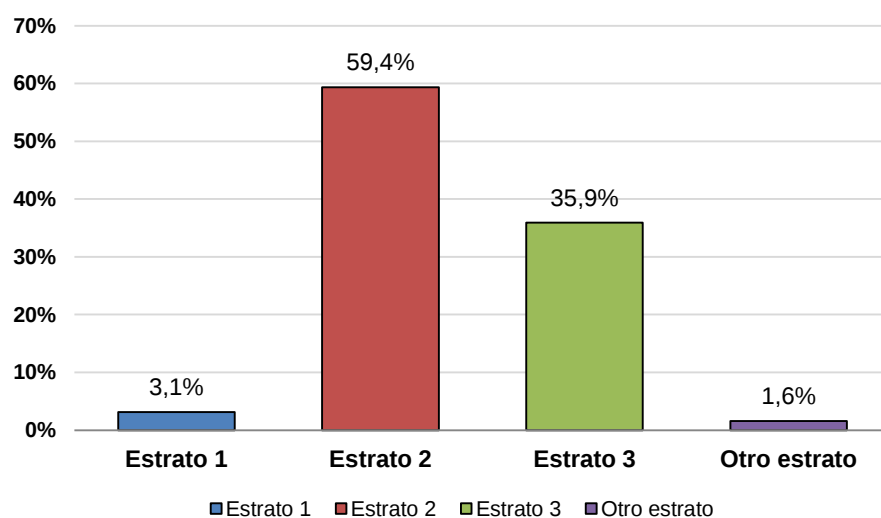
El grupo encuestado está conformado en su mayoría por hombres que corresponden a un 73%.

Se observa también que el grupo de edad con mayor frecuencia es de los 16 años.



Grafica 3. Grado de escolaridad. Fuente: propia

El 44% de los encuestados cursa el grado decimo, seguido del 30% de los estudiantes de grado octavo.



Grafica 4. Estrato social. Fuente: propia

Los estratos más representativos de la muestra analizada son el 2 y 3.

Partiendo de la información anterior, podemos observar las variables más representativas de la población encuestada con unos resultados que muestran que la mayoría de los jóvenes encuestados tiene una edad de 16 años (40.6%), el sexo más sobresaliente en las encuestas es el sexo masculino (73.4%), la mayoría de los encuestados pertenecen al grado 10 y el estrato social más representativo es el dos (59.4%) y el tres (35.9%).

Esta información logra evidenciar que la Institución Educativa Cárdenas Centro de la ciudad de Palmira presenta en los grados octavo, noveno y décimo una población masculina más numerosa que la femenina. La Institución cuenta con una población de estrato social medio, esto se debe tener en cuenta a la hora de analizar los datos debido a que la población de estrato (1) fue muy baja y no se logra evidenciar una clara participación de esta población por lo que no se puede lograr evidenciar satisfactoriamente las diferencias entre los distintos estratos sociales. También observaremos una serie de variables y cruces que se realizaron con el propósito de encontrar relaciones entre el uso de los dispositivos frente al género, edad, grado de escolaridad, y estrato social.

Estos cruces se realizaron con el fin de encontrar relaciones distintas a los objetivos propuestos por esta investigación, pretendiendo que el trabajo logre abarcar todas las variables existentes y que tenga un fundamento claro sobre la influencia de algunos factores sobre el uso de los dispositivos.

Frecuencia de uso de dispositivos por sexo

Tabla 1

Usas con frecuencia Consolas de video juegos

			Si	No	Total
Sexo	Masculino	Recuento	22	25	47
		% dentro de Sexo	46,8%	53,2%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia Consolas de video juegos	88,0%	64,1%	73,4%
	Femenino	Recuento	3	14	17
		% dentro de Sexo	17,6%	82,4%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia Consolas de video juegos	12,0%	35,9%	26,6%
Total	Recuento		25	39	64
	% dentro de Sexo		39,1%	60,9%	100,0%
	% dentro de Usas con frecuencia Consolas de video juegos		100,0%	100,0%	100,0%

Fuente propia

Los videos juegos son usados frecuentemente por parte de los hombres encuestados en un 46,8% y por el 17,6% de las mujeres.

Para determinar se existe una relación entre las variables se plantea una hipótesis nula y otra alternativa:

H_0 : No hay relación entre las variables uso con frecuencia de consolas de video y sexo

H_1 : Si hay relación entre las variables uso con frecuencia de consolas de video y sexo

Tabla 2
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,460 ^a	1	,035		
Corrección de continuidad ^b	3,319	1	,068		
Razón de verosimilitud	4,827	1	,028		
Prueba exacta de Fisher				,044	,031
Asociación lineal por lineal	4,390	1	,036		
N de casos válidos	64				

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,64.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Fuente Propia

Como este estadístico χ^2 tiene un p-valor de 0,035, menor de 0,05 (nivel de confianza del 95%) se rechaza la hipótesis nula H_0 , se puede decir que hay relación entre el uso frecuente de las consolas de video juegos y el sexo.

El celular, el computador y el televisor son los dispositivos más usados por los jóvenes, el menos usado son las tabletas.

Solo el uso frecuente de las consolas de video juegos presento una diferencia estadísticamente significativa al ser usada por hombres y mujeres, este dispositivo es usado de manera más frecuente por los hombres.

Uso De Dispositivos Por Edad

Tabla 3

Usas con frecuencia el Celular * Edad

			14	15	16	Total
Usas con frecuencia el Celular	Si	Recuento	16	20	25	61
		% dentro de Edad	94,1%	95,2%	96,2%	95,3%
	No	Recuento	1	1	1	3
		% dentro de Edad	5,9%	4,8%	3,8%	4,7%
Total	Recuento		17	21	26	64
	% dentro de Edad		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente Propia

Tabla 4

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,096 ^a	2	,953
Razón de verosimilitud	,094	2	,954
Asociación lineal por lineal	,094	1	,759
N de casos válidos	64		

a. 3 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,80.

Fuente propia

De acuerdo a la información entregada por todas las Tablas del cruce entre el uso de dispositivos por edad, no se encontró ninguna evidencia estadística que muestre una relación entre estas dos variables.

Realiza Algún Deporte Por Edad

Tabla 5

Tabla cruzada Realiza algún deporte*Edad

			14	15	16	Total
Realiza algún deporte	Si	Recuento	9	14	14	37
		% dentro de Edad	52,9%	66,7%	53,8%	57,8%
	No	Recuento	8	7	12	27
		% dentro de Edad	47,1%	33,3%	46,2%	42,2%
Total		Recuento	17	21	26	64
		% dentro de Edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente propia

Tabla 6

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,008 ^a	2	,604
Razón de verosimilitud	1,023	2	,600
Asociación lineal por lineal	,004	1	,950
N de casos válidos	64		

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 7,17.

Fuente propia

El cruce de las variables realiza algún deporte y edad, no muestra ninguna evidencia estadística que exprese una relación entre estas dos variables.

Frecuencia De Uso De Dispositivos Por Grado Escolar

Tabla 7

Usas con frecuencia el Televisor * Grado escolar

			Octavo	Noveno	Decimo	Total
Usas con frecuencia el Televisor	Si	Recuento	8	13	21	42
		% dentro de Grado escolar	42,1%	76,5%	75,0%	65,6%
	No	Recuento	11	4	7	22
		% dentro de Grado escolar	57,9%	23,5%	25,0%	34,4%
Total	Recuento		19	17	28	64
	% dentro de Grado escolar		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente propia

Para determinar si existe una relación entre las variables se plantea una hipótesis nula y otra alternativa:

H_0 : No hay relación entre las variables uso con frecuencia del televisor y grado escolar

H_1 : Si hay relación entre las variables uso con frecuencia del televisor y grado escolar

Tabla 8

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	6,636 ^a	2	,036
Razón de verosimilitud	6,462	2	,040
Asociación lineal por lineal	4,801	1	,028
N de casos válidos	64		

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5,84.

Fuente propia

Como este estadístico χ^2 tiene un p-valor de 0,036, menor de 0,05 (nivel de confianza del 95%) se rechaza la hipótesis nula H_0 , se puede decir que existe relación entre el uso frecuente del

televisor y el grado escolar. Ninguno de los otros cruces de la variable de frecuencia de uso de los dispositivos presenta una posible relación con el grado escolar.

Frecuencia De Uso De Dispositivos Por Grado Estrato Social

Tabla 9

Usas con frecuencia el Computador * Estrato social

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia el Computador	Si	Recuento	0	27	19	0	46
		% dentro de Estrato social	0,0%	71,1%	82,6%	0,0%	71,9%
	No	Recuento	2	11	4	1	18
		% dentro de Estrato social	100,0%	28,9%	17,4%	100,0%	28,1%
Total	Recuento		2	38	23	1	64
	% dentro de Estrato social		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Fuente propia

Tabla 10

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	8,990 ^a	3	,029
Razón de verosimilitud	9,067	3	,028
Asociación lineal por lineal	1,431	1	,232
N de casos válidos	64		

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,28.

Fuente propia

Como el estadístico χ^2 tiene un p-valor de 0,029, menor de 0,05 (nivel de confianza del 95%) se rechaza la hipótesis nula H_0 , se puede decir que existe relación entre el uso frecuente del computador y el estrato socioeconómico.

Ninguno de los otros cruces de la variable de frecuencia de uso de los dispositivos presenta una posible relación con el estrato socioeconómico.

En las anteriores Tablas se muestra un cruce de variables como sexo, edad, estrato y grado escolar. El análisis se realizó de igual manera para cada uno de los dispositivos planteados por el estudio, para mayor información leer los anexos.

Nivel de estrato social: se evidencia la existencia de una relación entre el uso frecuente del computador y el estrato socioeconómico esto se logra observar debido a que el 82,6% de la población encuestada pertenece a un estrato 3 y manifiesta afirmativamente el uso frecuente del computador a diferencia de los estratos 1 y 2 que presentan una población 17.6. Los datos obtenidos sirven para deducir que las personas de un nivel socio-económico medio tienen más posibilidades de adquirir este tipo de dispositivo puesto que por sus características puede ser un dispositivo costosos que utilizan para muchas funciones como hacer tareas, ver películas, trabajar etc. y como el dispositivo se encuentra en casa pueden usarlo durante muchas horas al días. Por el contrario los estratos sociales más bajos no presentan unos ingresos elevados, por esa razón prefieren ser más prácticos y adquieren dispositivos más sencillos y económicos; Además prefieren acudir a salas de internet, por ende el tiempo de uso del computador, por parte de los estratos 1 y 2, es muy bajo. Por otro lado Ninguno de los otros cruces de la variable de frecuencia de uso de los dispositivos presenta una posible relación con el estrato socioeconómico.

En el cruce de variables correspondiente al sexo se encontró que hay relación entre el uso frecuente de las consolas de video juegos y el sexo. El 46,8% de la población encuestada manifestó que si usaba con frecuencia las consolas de video juegos, porcentaje que pertenece al

sexo masculino, a diferencia de un 17,5% que manifestó que si y correspondía al sexo femenino. Se observa una gran diferencia entre los géneros, el sexo masculino presenta una mayor afinidad a este tipo de dispositivos porque los encuentran más llamativos, entretenidos, divertidos, y sobretodo, les encanta el poder interactuar con la realidad en el juego sin tener que vivirlo ni exponerse a los peligros planteados en la diferentes plataformas, como son los juegos de peleas, futbol, billar, armas, etc. por estas temáticas podemos entender porque las consolas de video juegos son más afines con los gustos masculinos y no con los femeninos porque son pocos los juegos que llaman la atención de las mujeres.

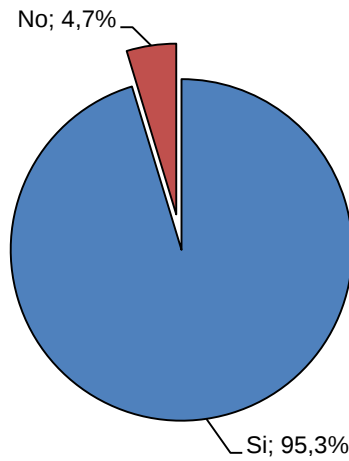
De acuerdo a la información entregada por el análisis del cruce entre el uso de dispositivos y la edad, no se encontró ninguna evidencia estadística que muestre una relación entre estas dos variables. Las edades de los estudiantes ayudaron a deducir que todos los alumnos hacen uso frecuente de los dispositivos tecnológicos y la edad no limita ese uso.

Respecto al grado escolar se puede decir que existe relación entre el uso frecuente del televisor y el grado escolar. Los adolescentes de octavo, noveno y décimo grados hacen uso frecuente del televisor por lo cual se logró evidenciar que el uso por parte de los alumnos de noveno grado es mayor con un 76,5% de uso. Las causas para que se presente este fenómeno pueden ser muchas. Por ejemplo, la población escolarizada solo dedica 6 horas a la academia, luego se pasa la mayoría del tiempo en casa, y si no están haciendo tareas pueden encontrarse con mucho tiempo libre y sin ninguna supervisión adulta, puesto que los padres y madres posiblemente están trabajando. En estas edades comienzan unos ciclos de independencia para el individuo, por eso pueden estar parcialmente solos. El tiempo lo utilizan para realizar actividades de ocio y para los chicos de noveno grado el televisor es el más atractivo porque este le suministra información muy variada, entre ellas ver películas, series, NETFLIX etc. En esta

época los Smart tv cuentan con múltiples funciones por esto llaman la atención de los adolescentes, convirtiendo al televisor en un dispositivo muy interesante. Ninguno de los otros cruces de la variable de frecuencia de uso de los dispositivos presenta una posible relación con el grado escolar.

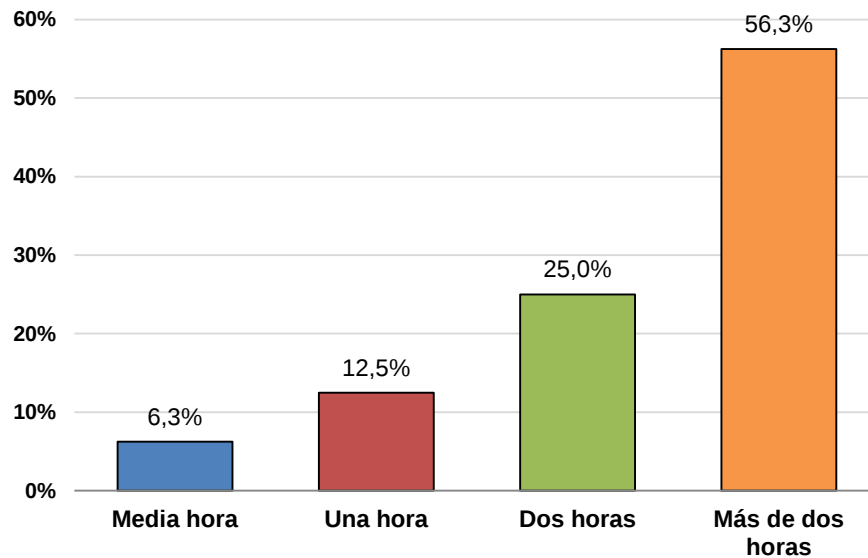
EL celular, el computador y el televisor son los dispositivos más usados por los jóvenes en un porcentaje o frecuencia de uso del 95.3%, 71.9% y 65.6% respectivamente, lo cual significa que aunque existen muchos dispositivos siguen teniendo una preferencia por los tres mencionados, porque sirven como herramientas básicas para suplir las necesidades básicas como realizar tareas, comunicación y entretenimiento. El dispositivo menos usado es las tableta con un 14.1% de uso, quizás porque es un dispositivo con herramientas y usos equivalentes al computador y el celular; por comodidad, practicidad y forma de uso es más óptimo usar un celular, puesto que tienen funciones y formas de uso muy semejantes, con la diferencia que este dispositivo es más cómodo a la hora de recibir llamadas o testear, y a la hora de elegir, los jóvenes escogerán el que mayor placer y comodidad les produzca.

Solo el uso frecuente de las consolas de video juegos demostró una diferencia estadísticamente significativa al ser usada por hombres y mujeres. Este dispositivo es usado de manera más frecuente por los hombres.



Grafica 5. Usas con frecuencia el Celular. Fuente propia.

Casi la totalidad de los estudiantes encuestados usa el celular con frecuencia (95%). Tan solo 5% no lo usan frecuentemente.

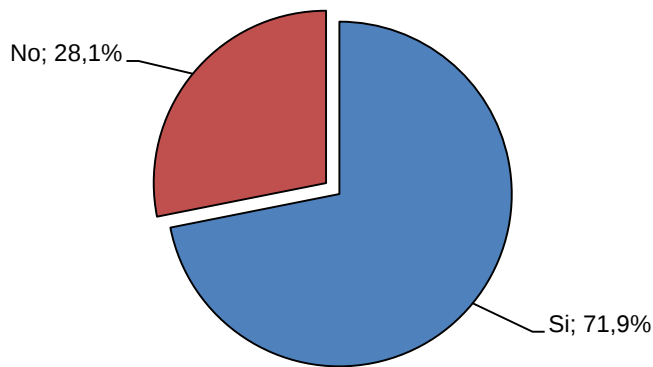


Grafica 6. Cantidad de tiempo destinada diariamente al Celular. Fuente propia.

Más de la mitad de los encuestados (56%) destina más de dos horas de tiempo para usar el celular

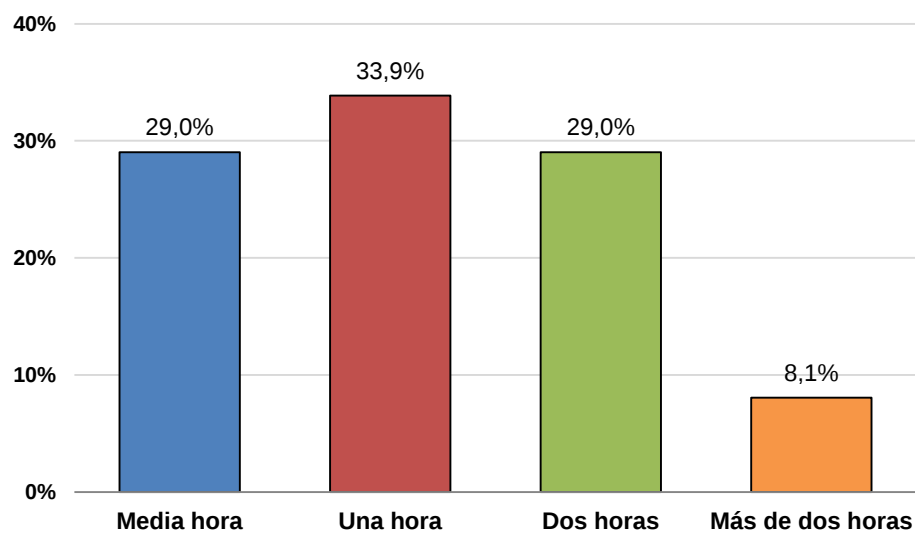
Los datos obtenidos en esta investigación son apoyados por lo antes mencionado, al observar que el 95,3 % de la población encuestada usa con frecuencia el celular, dándonos una base para fundamentar que ese porcentaje de la población tiene fácil acceso a este dispositivo y así cuestionarnos ¿Qué tanto tiempo dedican al uso del mismo? Al analizar resultados de estudios previos encontramos que: “El 67% de los adolescentes tienen sus propios teléfonos inteligentes. Los dispositivos móviles representan el 41% del tiempo total que los preadolescentes pasan frente a una pantalla, y el 46% en el caso de los adolescentes” (Wallace, 2015).

En comparación con los datos obtenidos por la encuesta realizada, muestra que la población encuestada afirma dedicar más de dos horas al día al uso de este tipo de dispositivo (56.3%). De esta manera, se calcula un promedio entre 5-6 horas de uso de pantallas, lo cual se traduce en tiempo inactivo para los adolescentes, un tiempo en el que no realizan movimiento corporal que tenga como resultado un gasto energético. Según la opinión de Wallace (2015) Afirma que “cuando se trata de consumir medios en pantallas, los adolescentes, en promedio, pasan más de seis horas y media frente a ellas”. (pág. 1)



Grafica 7. Frecuencia de uso del Computador. Fuente propia.

El gráfico señala que 46 estudiantes que equivalen al 72% usan con frecuencia el computador, mientras que el 28% lo usan con menos frecuencia. Estos datos nos permiten pensar que el computador es una herramienta muy importante para realizar diferentes tareas.

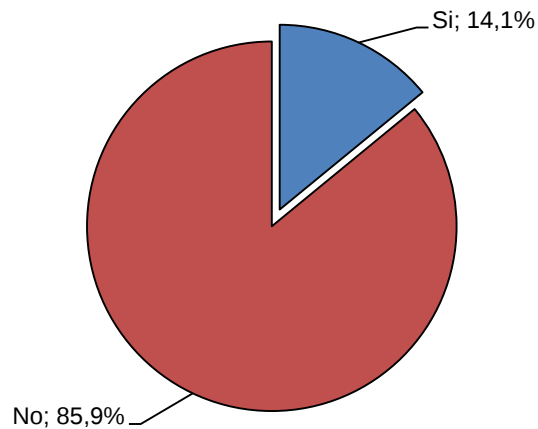


Grafica 8. Tiempo de uso del Computador. Fuente propia.

El 92% de los estudiantes encuestados dedica entre dos horas o menos para el uso del computador (57 estudiantes).

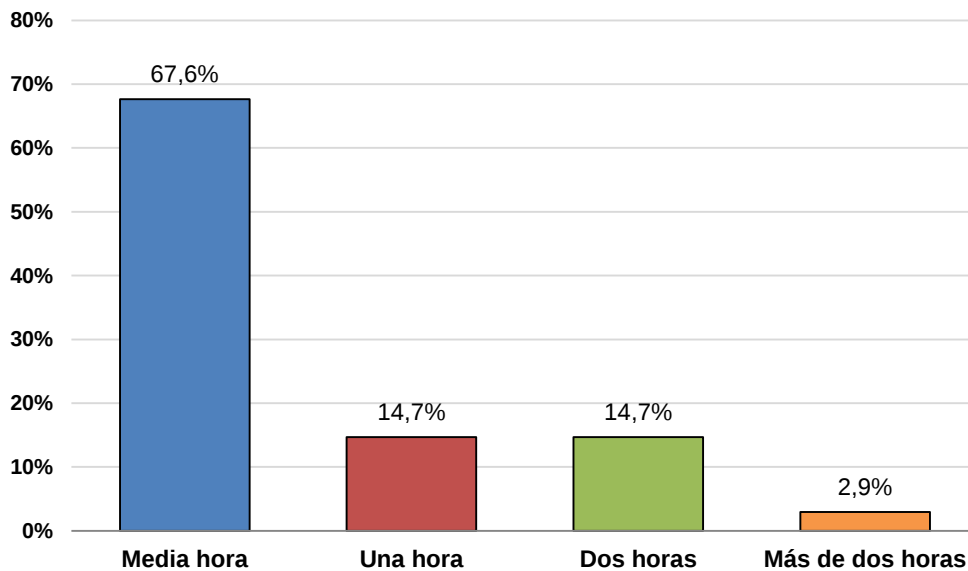
(How People Use Their Devices).este estudio realizado por Google no está muy alejado de la realidad de la población encuestada, podemos observar que según las gráficas, la población estudiantil la mayoría dedica 2 horas o menos al uso de este dispositivo. Este hecho nos abre una ventana para cuestionar que efectos nocivos produce el pasar tanto tiempo sentado y en uso de un teclado, asimismo “En cuanto a tiempo de uso, Google establece que los usuarios locales invierten 120 minutos diarios en el uso del ordenador” (Universia, 2018, pág. 2).

Las estadísticas revelan que el 71.9% de la población estudiantil usa con frecuencia el computador y entre un 33.9%, - 29.0% pasan entre una hora y dos horas, dando pie para cuestionar sobre las complicaciones que pueden estar padeciendo o padecer en un futuro cercano los estudiantes encuestados. Al pasar tanto tiempo frente un computador afecta sus capacidades, no solo a nivel cognitivo y social si no que puede afectar la capacidad física del individuo debido a que se encuentra en una misma posición durante mucho tiempo, como lo ratifica la siguiente cita “pasar demasiado tiempo con el pc puede generar problemas cardiovasculares.” (Universia, 2018, pág. 1) .



Grafica 9. Usas con frecuencia la Tableta. Fuente propia.

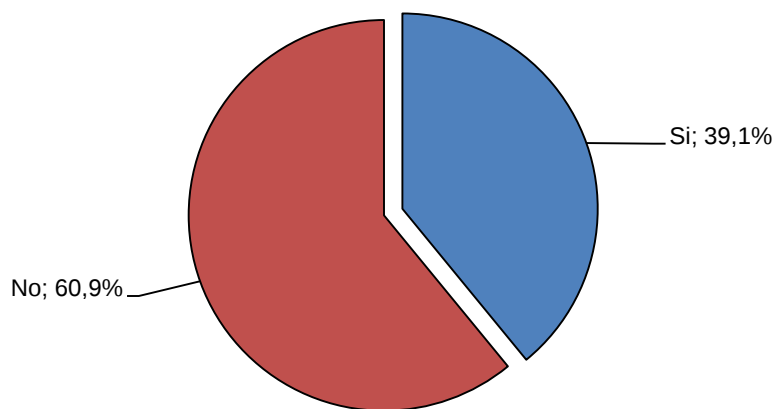
La tableta es el dispositivo menos utilizado por los estudiantes, es usado solo por 9 estudiantes que corresponden al 14%, mientras que el 86% la usan con menos frecuencia. Estos datos nos permiten pensar que la Tableta aun no sobrepasa las funciones de un Celular y por tamaño, precio, comodidad, accesibilidad, sería más práctico otro dispositivo.



Grafica 10. Cantidad de tiempo destinada diariamente a Tableta. Fuente propia.

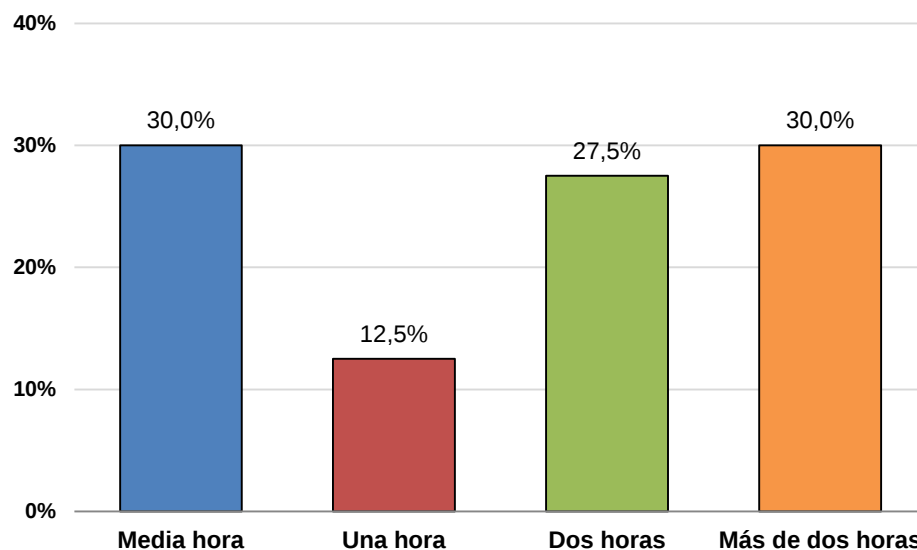
El 67% de los estudiantes que usan la tableta lo hacen por máximo media hora.

Las datos mostraron que solo el 14,1% de la población encuestada hace uso frecuente de la tableta un 85,9% que indica no hacer ningún uso de este dispositivo datos que se relacionan satisfactoriamente con el poco tiempo de uso que se le da a este dispositivo, el 67.6% manifiesta utilizarla solo media hora. Por lo cual podemos deducir que la población estudiantil no cuenta con el uso este dispositivo en especial debido a que prefieren el uso de los dispositivos más populares que pueden satisfacer de forma óptima la necesidad que presente el estudiante. Este fenómeno se produce por que las diferencias entre la tableta y el celular son muy pocas en esta época. ¿Pero cuál es la ventaja del celular respecto a la tableta, en relación con sus usos?



Grafica 11. Usas con frecuencia consolas de Videojuegos. Fuente propia.

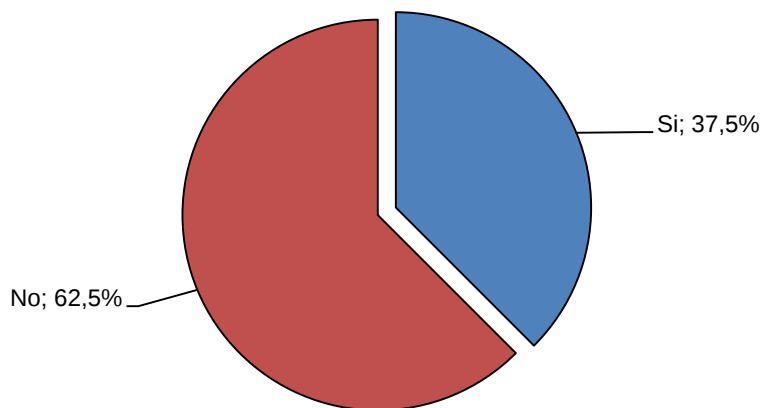
Los videojuegos son usados frecuentemente por el 39% de los estudiantes mientras que un 60,9% lo usan con menos frecuencia, esto nos permite pensar que la razón puede ser que estos dispositivos son costosos y no son fácil de adquirir por ello muchos optan por la posibilidad solo de establecimientos donde pagan por usar este dispositivo un limitado tiempo.



Grafica 12. Tiempo destinado diariamente a la consola de Videojuegos. Fuente propia.

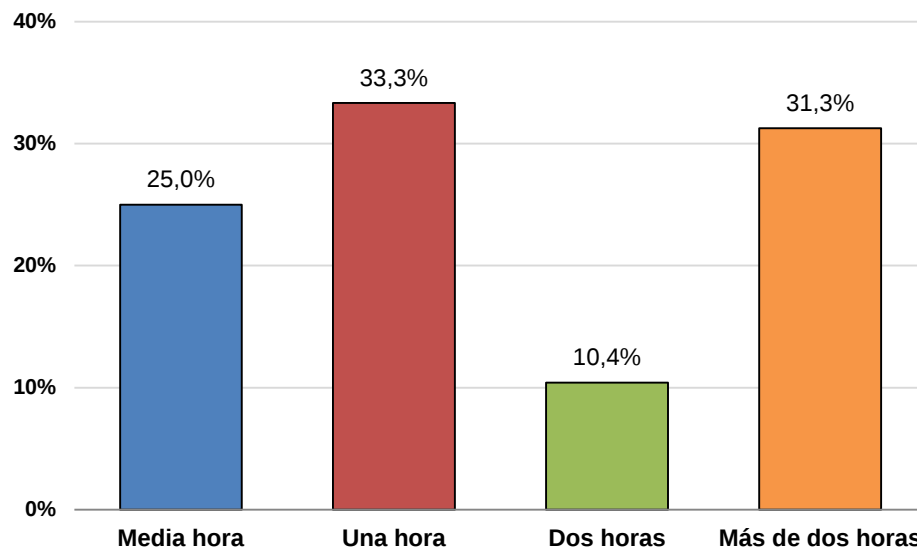
Solo un 39.1% de los encuestados hacen uso de la consola de video juegos y con una frecuencia de uso promedio de 2 horas diarias. Según datos anteriormente mencionados (Tabla 7), en el análisis estadístico de las variables sometidas a cruces, el uso de la consola está más inclinado hacia el género masculino, esto nos puede dar una idea de que las mujeres se sienten más atraídas por actividades diferentes. Sin embargo Wallace (2015) Plantea:

Los niños prefieren Xbox; las niñas, Instagram, más o menos el 62% de los niños adolescentes dice que les gusta "mucho" jugar videojuegos, en comparación con el 20% de las niñas. En relación con usar las redes sociales, el 44% de las niñas adolescentes dice que lo disfrutan "mucho", en comparación con el 29% de los niños. Las niñas, en promedio, pasan más o menos 40 minutos más en las redes sociales que los niños; las niñas pasan más o menos una hora y media en las redes sociales al día y los niños, poco menos de una hora. (pág. 18)



Grafica 13. Usas con frecuencia el Reproductor de Música. Fuente propia.

40 encuestados no usan con frecuencia el reproductor de música (62,5%)



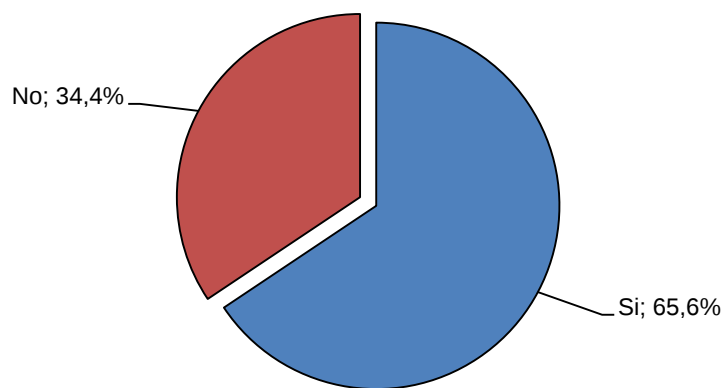
Grafica 14. Tiempo destinado diariamente a Reproductores de Música. Fuente propia.

Los reproductores de música no son elementos muy usados por la mayoría de la población encuestada demostrado por que la estadística arrojo que solo el 62, 5% de la población objeto de estudio usa con frecuencia dicho dispositivo. Con respecto al tiempo que dedican estos usuarios

al uso de los reproductores se observa que dedican en promedio más 30 minutos al día para realizar esta actividad.

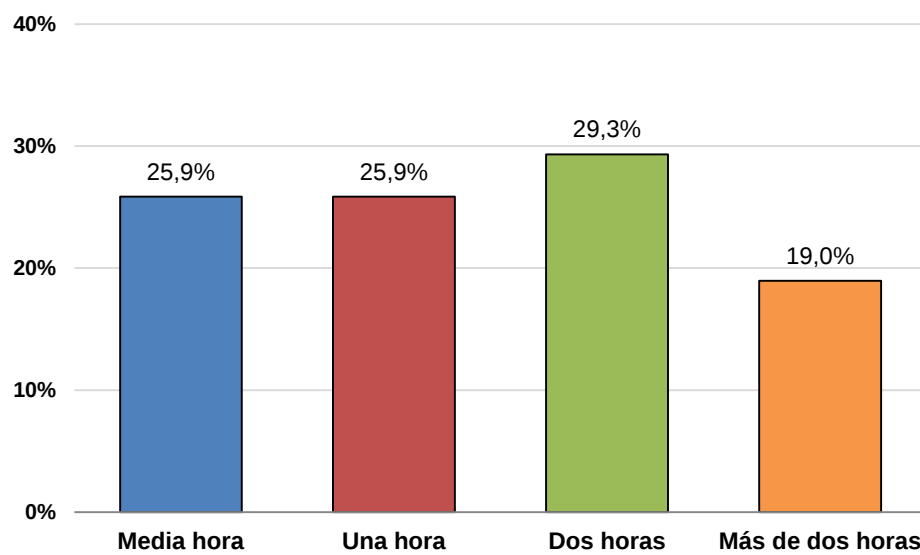
La población adolescente se encuentra en un periodo de reconocimiento de su personalidad y en busca de un grupo social al cual pertenecer con el cual sentirse identificado y comprometerse, todo esto porque está pasando por una etapa en la cual está en busca de su independencia y el escuchar música ayuda a encontrar sus pares por los gustos musicales similares. Estas características marcan la importancia de la música en la adolescencia.

Dentro de las situaciones más comunes en las que se usan este tipo de dispositivos está el practicar deporte, donde los usuarios de esta tecnología la usan para relajarse y sentirse acompañados mientras realizan alguna práctica deportiva. Un ejemplo claro de eso sería que las personas que salen a correr en las mañanas prefieren hacerlo acompañados de música para hacer más ameno el tiempo dedicado a estas actividades, pero como todos los dispositivos deben usarse con precaución por que pueden causar daños y perjuicios a la salud del ser humano en este caso se refiere a la pérdida auditiva la cual puede causar pérdida de la estabilidad y equilibrio corporal. “Nuestros hallazgos permiten decir que una proporción importante de los usuarios de reproductores de música personal estaría expuesta a más de una dosis de ruido diaria, entrando en una categoría de riesgo de desarrollar trauma acústico crónico”. (Hayo A et al. Breinbauer K, 2011, pág. 8).



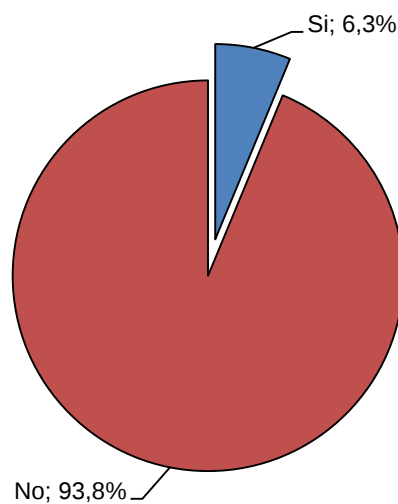
Grafica 15. Frecuencia de uso del Televisor. Fuente propia.

El televisor es usado con frecuencia por el 65,6% de los encuestados



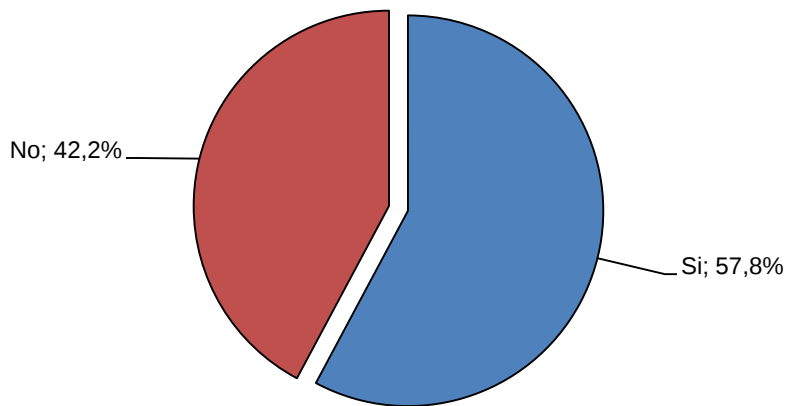
Grafica 16. Cantidad de tiempo destinada diariamente al Televisor. Fuente propia.

El televisor es usado frecuentemente por un promedio de 65,6% de la población encuestada de los cuales hacen uso de este dispositivo un promedio de más de 30 minutos diarios. El tiempo dedicado se puede ver reflejado en riesgos por el excesivo uso de tal aparato dado que el uso del mismo se realiza estando sentados y este estilo de actividad podría causar futuras complicaciones en la salud de las personas por la acumulación de horas frente a la pantalla. Con respecto al análisis cuantitativo de los datos arrojados por la encuesta realizada se encontró que existe una relación entre el grado escolar y el uso frecuente de este dispositivo (Grafica 11). Se observa que el porcentaje de mayor dedicación al televisor es por parte de los estudiantes del grado noveno y décimo. Asimismo “Por cada dos horas adicionales que la gente pasa pegada al televisor en un día típico, su riesgo de desarrollar diabetes tipo 2 aumenta en un 20% y el de sufrir de una enfermedad cardíaca aumenta un 15 por ciento” (Journal of the American Medical Association, 2011, pág. 2)

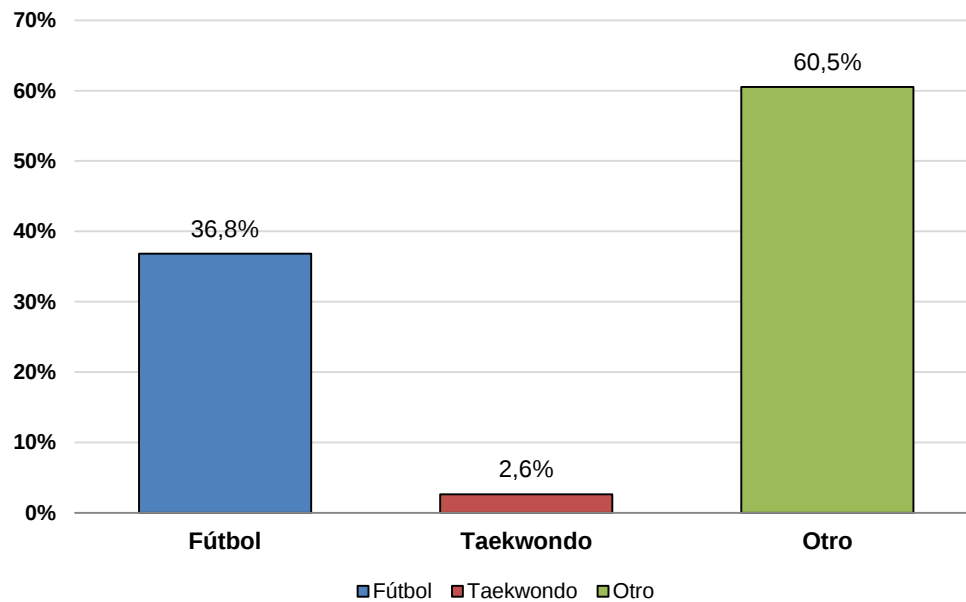


Grafica 17. Frecuencia de uso de otros dispositivos. Fuente propia.

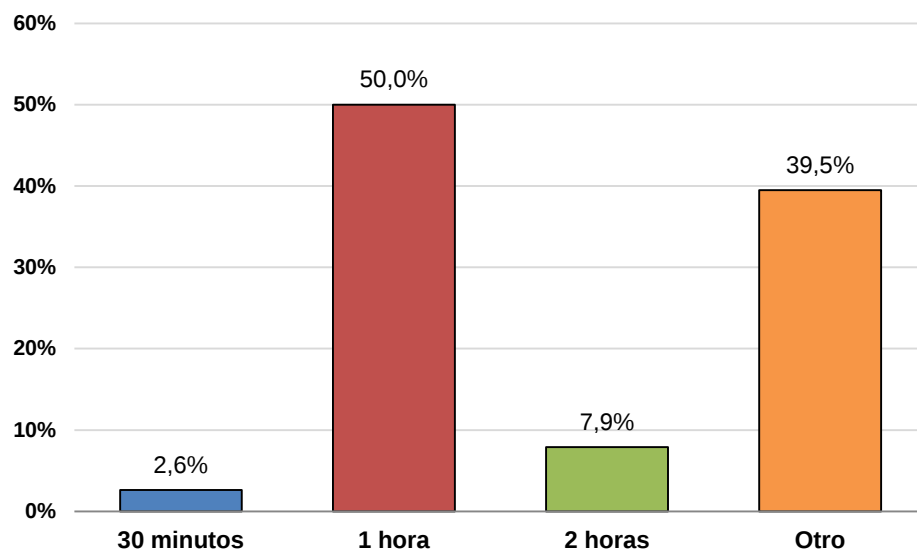
Solo un 6,3% usa con frecuencia algún otro tipo de dispositivo.



Grafica 18. Práctica de actividad deportiva Deporte. Fuente propia.



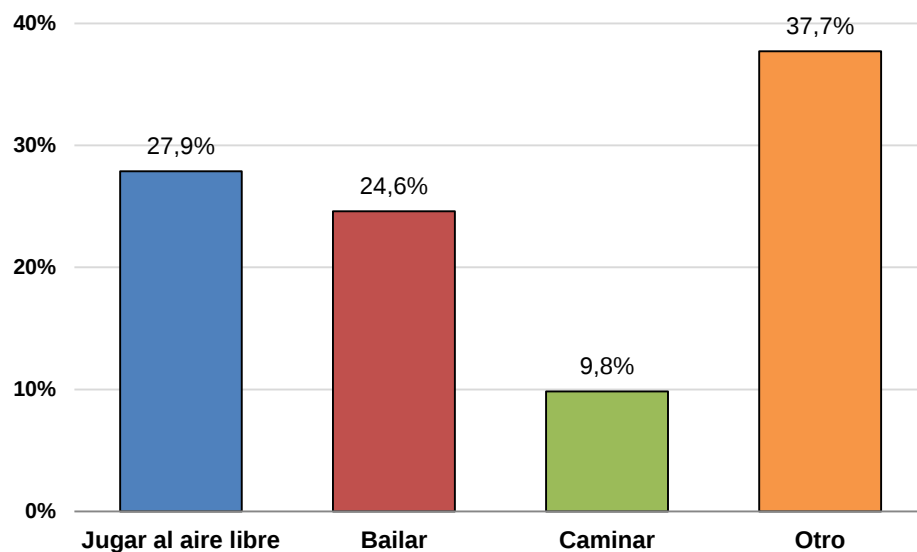
Grafica 19. Deporte realizado. Fuente propia.



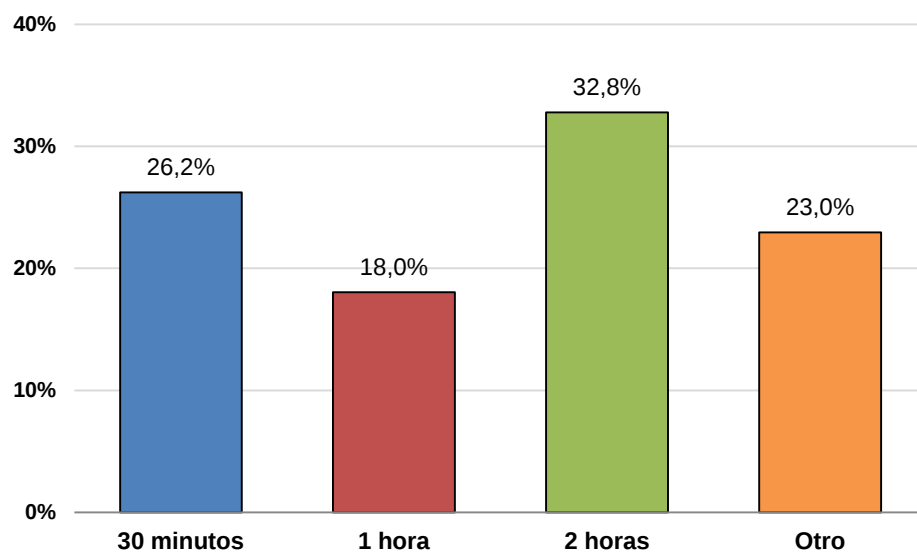
Grafica 20. Tiempo dedicado para realizar Actividad Deportiva. Fuente propia.

Con referencia a las actividades deportivas el estudio muestran como el 42,2 % de la población encuestada no realiza ningún tipo de deporte en relación con un 57.8% de estudiantes que si realizan actividades deportivas. La población activa de este estudio dedican en promedio más de 1 hora a actividades deportivas; en esta población los deportes más practicados encuentran en la categoría otros, donde se pueden hallar deportes como el baloncesto, voleibol, levantamiento de pesas y patinaje.

Todos estos datos comparados con los lineamientos de las entidades reguladoras de la salud en el mundo como la OMS (2017) dice “se recomienda para niños y adolescentes practicar al menos 60 minutos diarios de actividad física moderada o intensa” (pág. 1). Encontramos que solo el 57.8% de la población encuestada cumple con el límite mínimo de actividad física diaria para disfrutar de una buena salud y una calidad de vida.



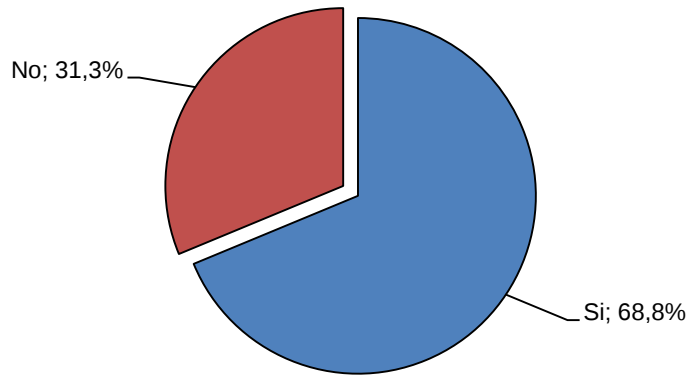
Grafica 21. Prácticas de Actividad Física. Fuente propia.



Grafica 22. Tiempo dedicado para realizar Actividad Física. Fuente propia.

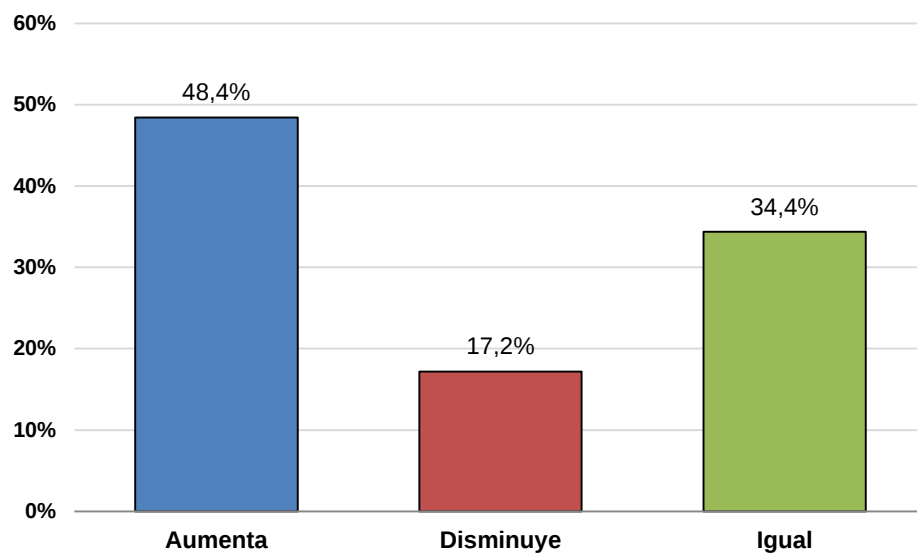
La actividad física es muy importante porque son actividades en la cuales las personas participan de forma libre y espontánea fomentando la recreación y el ocio para generar un bienestar físico y psicológico en los individuos.

Según los datos obtenidos las personas estudiadas realizan actividades como bailar, jugar al aire libre, caminar, etc...

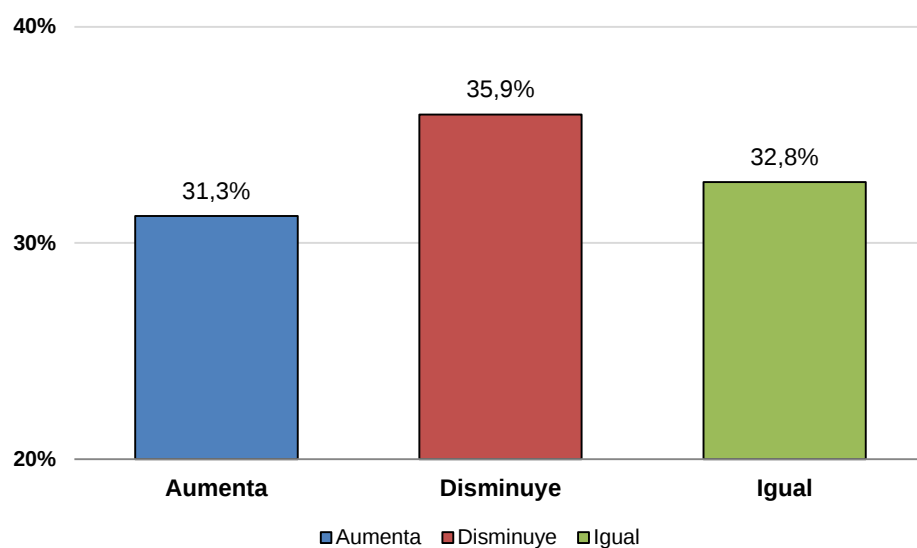


Grafica 23. El uso de los dispositivos disminuye el interés por la Actividad Física. Fuente propia.

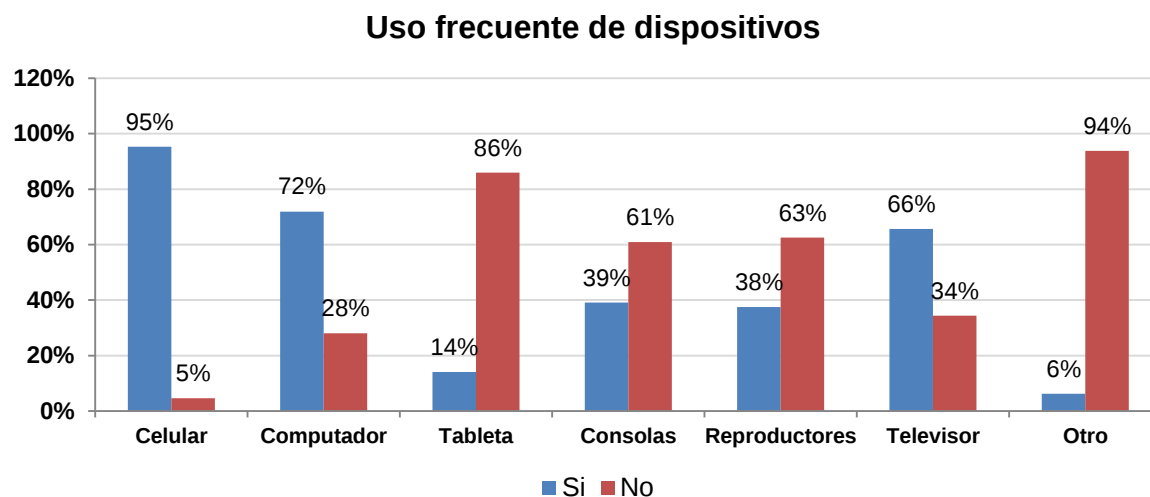
Esta incógnita fue formulada con el fin de conocer si los estudiantes reconocían que el uso de los dispositivos tecnológicos afecta el interés por la práctica de actividad física y así saber si tienen conciencia a la hora de utilizar los diferentes dispositivos.



Grafica 24. Uso de dispositivos en semana y fin de semana. Fuente propia.

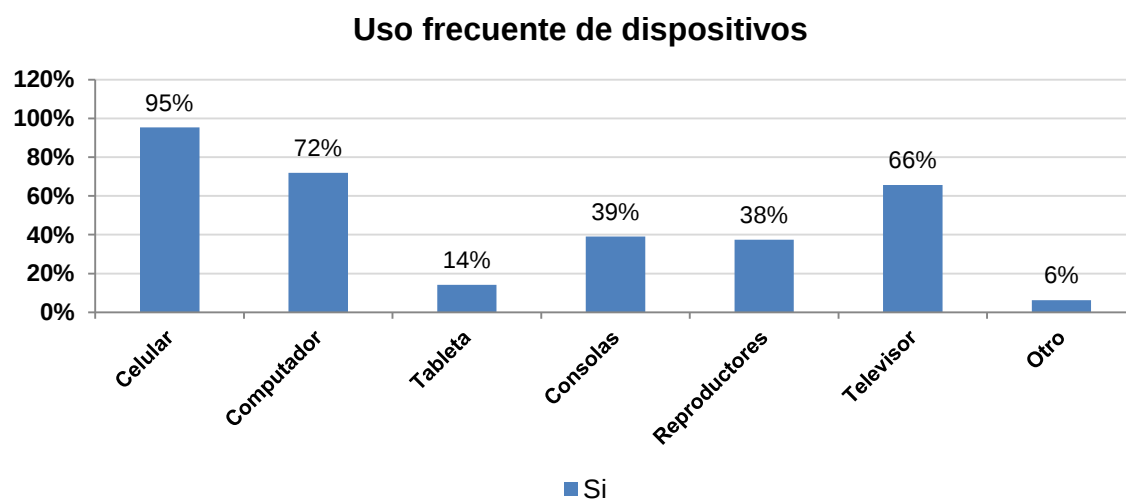


Grafica 25. Actividad física en semana y fines de semana. Fuente propia.

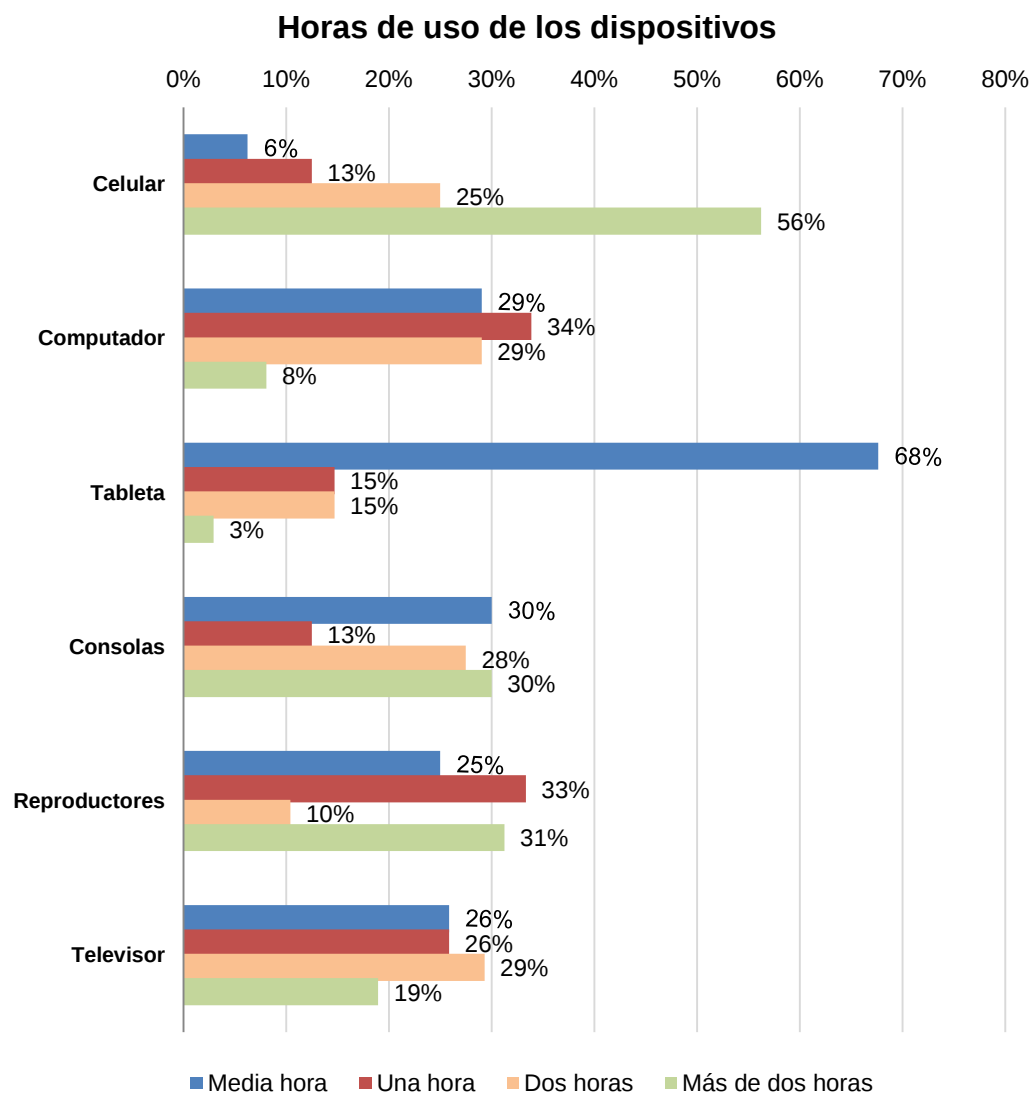


Grafica 26. Comparación del uso de dispositivos. Fuente propia.

El dispositivo más usado por los estudiantes encuestados es el celular con el 95%, seguido del computador y el televisor con el 72% y 66% respectivamente. El dispositivo menos usado es la tableta con el 14%. El uso de los dispositivos tecnológicos es muy evidente en la población estudiada donde se pudo encontrar que los dispositivos más populares son el televisor, el computador y el que más destaca es el celular.



Grafica 27. Fuente propia.



Grafica 28. Fuente propia.

El 56% de los estudiantes de la muestra usan el celular más de dos horas, el computador es usado por más de dos horas al día por el 8% de los encuestados. El máximo en horas de uso de los televisores es 2 horas por el 29%.

La información anterior nos permitió describir el tiempo de uso de los dispositivos tecnológicos y describir el tiempo que dedican a la practican de actividades físico-deportivas los estudiantes.

Este texto da cumplimiento al tercer objetivo que es, Interpretar las posibles relaciones entre el uso de dispositivos tecnológicos y la práctica de actividad física en los estudiantes entre 14 y 16 años de la Institución Educativa Cárdenas Centro, en la ciudad de Palmira.

El tiempo dedicado por los adolescentes a la tecnología supera las 6 horas, teniendo en cuenta que un día cuenta con 24 horas de los cuales, lo adolescentes entre 14 y 17 años, dedican a dormir más o menos a 10 horas al día (Mundo, 2015). Los adolescentes estarían dedicando el 25% del tiempo de cada uno de sus días a los dispositivos tecnológicos, todo eso sin contar que en promedio el 41.6% del día es dedicado a descansar y un promedio de 29.1% del tiempo diario es dedicado a las actividades académicas, dejando así un limitado promedio de 4.3% del tiempo de un día que podrían ser dedicado a las actividades físico-deportivas. Puesto que para los adolescentes la práctica deportiva es poco atractiva y esto sumado a malos hábitos de vida los ayudaría a caer en el sedentarismo debido a la falta de movimientos corporales que ayuden a tener un gasto energético. Todo el tiempo mal invertido, suma de manera negativa a la vida diaria de los adolescentes para tener un declive en la salud. Aparte no se tomó en cuenta el tiempo que se tardan los adolescentes en trasladarse de un lugar a otro, por ende contarían con menos tiempo libre para ser dedicado las actividades físico deportivas.

Por medio del análisis logramos identificar que los adolescentes realizan un uso de todos los dispositivos propuestos en la investigación y se destaca que los dispositivos más usados por la población estudiada son el computador y el celular, con un promedio de tiempo de uso de más de 2 horas diarias. Asimismo Se identificó que la población que realiza algún tipo de actividad física no es muy elevada y quienes practican alguna actividad lo hacen en un rango de tiempo menor a dos horas.

Conclusiones

El estudio analizó de qué manera el uso de dispositivos tecnológicos afecta el interés por la actividad física, logrando obtener resultados satisfactorios, dado que la población estudiada evidenció una serie de hábitos que manifiestan lo expuestos que se encuentran los adolescentes de la época actual a los medios tecnológicos.

Evidenciando que la población estudiada no presenta un interés marcado por la práctica de actividades físico-deportivas más allá de las dictadas dentro de la institución y esto debido a que deben cumplir con los estándares académicos. Logrando destacar el uso de los dispositivos de una manera voluntaria por parte de la población, en sus ratos de ocio prefieren la diversión y las relaciones personales. Las redes sociales, el interactuar con otras personas, los juegos y videos son más llamativos dada la popularidad que presenta en este momento dentro de la población, porque los adolescentes se ven influenciados de manera significativa por las actividades de moda que practiquen sus semejantes, en este caso sus amigos.

Los dispositivos tecnológicos son el presente de los jóvenes, la tecnología es algo global que no podemos negar que hace parte de la vida diaria de los jóvenes del país y del mundo entero, la población de la Institución Educativa Cárdenas Centro solo mostró a grandes rasgos cual es la situación actual de los adolescentes con respecto a la práctica de actividad física frente a la actividad que realizan con los distintos instrumentos tecnológicos, y se logró evidenciar, no solo con los antecedentes que se encontraron que respaldan el planteamiento de la investigación. De igual manera se logró demostrar con los resultados de las encuestas donde los datos obtenidos, nos verifican que los jóvenes tienen acceso a distintos dispositivos y que hacen un uso de ellos durante varias horas al día, prefiriendo ese tipo de interacción, por encima de la que le puede brindar el realizar actividad física.

Los dispositivos están influyendo en el interés por la práctica de actividad física porque dentro de la vida diaria de los jóvenes se encuentra una gran disputa entre las redes sociales, lo que está de moda, lo que hace su círculo social cercano y lo que ellos quieran o sus preferencias, sin contar lo mucho que afecta la falta de tiempo de los padres para guiar, indicar, o mostrar actividades alternas a sus hijos. La familia juega un papel fundamental en la formación de un ser y en este momento donde los chicos y chicas pasan más tiempo con otras personas, sus padres prefieren suplir el tiempo de calidad con regalos. Los factores antes mencionados influyen para que la práctica físico-deportiva no sea una prioridad dado que los principales motivos de los adolescentes para no realizar actividad física habitualmente son por no disponer tiempo, de escenarios cercanos, no tener aptitudes y considerar que es aburrida. Por esas razones la motivación es un aspecto muy importante para generar interés en los jóvenes por la actividad física. Es por esto que la única práctica física que conocen es en el colegio, y esa la hacen de manera obligatoria sin explorar capacidades o destrezas, la realizan solo por cumplir.

Recomendaciones

La actividad física dentro de las instituciones debería tener como base fundamental la lúdica para despertar el interés y la pasión por la práctica de actividades físico deportivas en los adolescentes.

Para despertar la motivación de los adolescentes por realizar alguna práctica de actividades físico-deportivas, sería ideal la exploración de aptitudes, puesto que al saber que son buenos en algunos ámbitos sentirán atracción por dicha actividad ya que en el periodo que están buscan independencia y aprobación.

Las instituciones educativas deberían rescatar espacios para la concientización de padres y estudiantes sobre los beneficios que pueden conseguir con la actividad física y las consecuencias que pueden traer los malos hábitos de vida como por ejemplo el sedentarismo.

Realizar eventos de integración, donde el tema central sea el deporte, la actividad física y la recreación, donde participen padres e hijos y sean puestos a trabajar en conjunto.

Concientizar a padres y estudiantes sobre el correcto uso de los dispositivos tecnológicos y sobre los límites de uso frente al tiempo que dedicado a los mismos.

Referencias Bibliográficas

1. Martí Trujillo, S. (2011). Actividad física y sedentarismo frente a pantallas en jóvenes. Las Palmas de Gran Canaria. Recuperado de http://acceda.ulpgc.es/bitstream/10553/9810/4/0665819_00000_0000.pdf
2. Devís-Devís J1, Peiró-Velert C. (2011). La actividad física y el uso de los medios tecnológicos en el estilo de vida de los adolescentes valencianos. Valencia. II Congreso del Deporte en Edad Escolar. Recuperado de <http://altorendimiento.com/la-actividad-fisica-y-el-uso-de-los-medios-tecnologicos-en-el-estilo-de-vida-de-los-adolescentes-valencianos/>
3. García-Rodríguez J, Fonseca-Hernández C. Universidad Autónoma del Estado de México. (2012). la actividad física en los y las jóvenes mexicanos y mexicanas: un análisis comparativo entre las universidades públicas y privadas. Estado de México. Revista mhsalud® (issn: 1659-097x) vol. 9. no. 2. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/2370/237025095002.pdf>
4. Balanta-Agrono D, Perdomo Mejía M. (2013). los juegos tradicionales y los juegos tecnológicos en la niñez y juventud de Cali: relaciones e implicaciones en la actividad física. Universidad del valle. Santiago de Cali. Recuperado de <http://bibliotecadigital.univalle.edu.co/bitstream/10893/4787/1/CB-0479141.pdf>
5. Díaz Ruiz R, Aladro Castañeda M. (2016) Relación entre uso de las nuevas tecnologías y sobrepeso infantil, como problema de salud pública. RqR Enfermería Comunitaria (Revista de SEAPA). 2016 Feb; 4 (1): 46-51
<file:///C:/Users/FAMILIA/Downloads/Dialnet-RelacionEntreUsoDeLasNuevasTecnologiasYSobrepesoIn-5353331.pdf>

6. Tamayo Y Tamayo M. (1987). Aprender a investigar. Santafé de Bogotá. Recuperado de
[file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TAMAYO%20-
%20LA%20INVESTIGACION%202.pdf](file:///C:/Users/USUARIO/Downloads/TAMAYO%20-%20LA%20INVESTIGACION%202.pdf).

psyma. (2015). Como determinar el tamaño de una muestra. Recuperado de
[https://psyma.com/de/unternehmen/news/message/como-determinar-el-tamano-de-una-
muestra](https://psyma.com/de/unternehmen/news/message/como-determinar-el-tamano-de-una-muestra)

Dinero. (2017). Recuperado el 5 de 4 de 2018, de [http://www.dinero.com/pais/articulo/dia-
mundial-de-internet-y-el-numero-de-smatphones-en-colombia/245469](http://www.dinero.com/pais/articulo/dia-mundial-de-internet-y-el-numero-de-smatphones-en-colombia/245469)

Barron gonzalez, L., & Leon Duarte, G. (2017). *RUA*. (Octaedro, Ed.) Recuperado el 19 de 04 de
2018, de Repositorio institucional de la universidad de alicante:
<http://rua.ua.es/dspace/handle/10045/71241>

Feenberg, A. (2005). Teoría crítica de la tecnología. *Revista Iberoamericana de Ciencia*, 2(5).

Galvez casas, A. A. (2004). Recuperado, de efdeportes.com:
[http://www.efdeportes.com/efd107/motivos-de-practica-y-abandono-de-la-actividad-
fisico-deportiva.htm](http://www.efdeportes.com/efd107/motivos-de-practica-y-abandono-de-la-actividad-fisico-deportiva.htm)

Guaña-Moya et al. (2017). *Tendencias del uso de las tecnologías y conducta del consumidor
tecnológico*. Recuperado, de redalyc.org:
<http://www.redalyc.org/html/1815/181550959002/>

Hayo A et al. Breinbauer K, J. L. (2011). *scielo.conicyt.cl*. Recuperado, de Revista de otorrinolaringología y cirugía de cabeza y cuello:
https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48162011000100005

Institucioneducativacardenascentro. (s.f.). Recuperado de <http://cardenascentro.edu.co/1-mi-institucion/campus/>

Journal of the American Medical Association. (2011). *Expansion.mx*. Recuperado de CNN Mexico: https://expansion.mx/salud/2011/06/15/ver-la-tv-eleva-el-riesgo-de-enfermedades-y-muerte-prematura?internal_source=PLAYLIST

OMS. (2017). *Organizacion mundial de la salud*. Recuperado de <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs385/es/>

Rial et al, G. B. (2014). *Actitudes, percepciones y uso de Internet y las redes sociales entre los adolescentes*. Recuperado de Anales de Psicología:
http://scielo.isciii.es/pdf/ap/v30n2/psico_adolescencia5.pdf

Universia. (2018). *Universia. net*. Recuperado de <http://noticias.universia.es/ciencia-tecnologia/noticia/2018/01/18/1157587/cuantas-horas-dia-utilizamos-pc.html>

Wallace, K. (2015). *CNN en español*. Recuperado de <http://cnnespanol.cnn.com/2015/11/03/los-adolescentes-pasan-9-horas-al-dia-usando-los-medios-segun-informe/#0>

www.Palmira.gov.co. (s.f.). Obtenido de <https://www.palmira.gov.co>

Anexos

A. Tablas

Tabla 11

*Sexo * Usas con frecuencia el Celular*

			Si	No	Total
Sexo	Masculino	Recuento	45	2	47
		% dentro de Sexo	95,7%	4,3%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Celular	73,8%	66,7%	73,4%
	Femenino	Recuento	16	1	17
		% dentro de Sexo	94,1%	5,9%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Celular	26,2%	33,3%	26,6%
	Total	Recuento	61	3	64
		% dentro de Sexo	95,3%	4,7%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Celular	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 12

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,074 ^a	1	,786		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,071	1	,790		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,611
Asociación lineal por lineal	,073	1	,787		
N de casos válidos	64				

a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,80.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 13

*Sexo * Usas con frecuencia el Computador*

			Si	No	Total
Sexo	Masculino	Recuento	36	11	47
		% dentro de Sexo	76,6%	23,4%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Computador	78,3%	61,1%	73,4%
	Femenino	Recuento	10	7	17
		% dentro de Sexo	58,8%	41,2%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Computador	21,7%	38,9%	26,6%
Total		Recuento	46	18	64
		% dentro de Sexo	71,9%	28,1%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Computador	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 14

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,951 ^a	1	,163		
Corrección de continuidad ^b	1,171	1	,279		
Razón de verosimilitud	1,867	1	,172		
Prueba exacta de Fisher				,211	,140
Asociación lineal por lineal	1,920	1	,166		
N de casos válidos	64				

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4,78.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 15

*Sexo * Usas con frecuencia la Tableta*

			Si	No	Total
Sexo	Masculino	Recuento	6	41	47
		% dentro de Sexo	12,8%	87,2%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia la Tableta	66,7%	74,5%	73,4%
	Femenino	Recuento	3	14	17
		% dentro de Sexo	17,6%	82,4%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia la Tableta	33,3%	25,5%	26,6%
Total	Recuento		9	55	64
	% dentro de Sexo		14,1%	85,9%	100,0%
	% dentro de Usas con frecuencia la Tableta		100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 16

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,246 ^a	1	,620		
Corrección de continuidad ^b	,008	1	,929		
Razón de verosimilitud	,237	1	,627		
Prueba exacta de Fisher				,689	,446
Asociación lineal por lineal	,242	1	,623		
N de casos válidos	64				

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,39.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 17
Usas con frecuencia el Reproductor de música

			Si	No	Total
Sexo	Masculino	Recuento	18	29	47
		% dentro de Sexo	38,3%	61,7%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Reproductor de música	75,0%	72,5%	73,4%
	Femenino	Recuento	6	11	17
		% dentro de Sexo	35,3%	64,7%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Reproductor de música	25,0%	27,5%	26,6%
Total		Recuento	24	40	64
		% dentro de Sexo	37,5%	62,5%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Reproductor de música	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 18
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,048 ^a	1	,826		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,048	1	,826		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,534
Asociación lineal por lineal	,047	1	,828		
N de casos válidos	64				

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,38.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 19

Usas con frecuencia el Televisor

			Si	No	Total
Sexo	Masculino	Recuento	30	17	47
		% dentro de Sexo	63,8%	36,2%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Televisor	71,4%	77,3%	73,4%
	Femenino	Recuento	12	5	17
		% dentro de Sexo	70,6%	29,4%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia el Televisor	28,6%	22,7%	26,6%
Total	Recuento		42	22	64
	% dentro de Sexo		65,6%	34,4%	100,0%
	% dentro de Usas con frecuencia el Televisor		100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 20

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,253 ^a	1	,615		
Corrección de continuidad ^b	,042	1	,838		
Razón de verosimilitud	,257	1	,612		
Prueba exacta de Fisher				,768	,425
Asociación lineal por lineal	,249	1	,618		
N de casos válidos	64				

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5,84.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 21

Usas con frecuencia Otro dispositivo

			Si	No	Total
Sexo	Masculino	Recuento	3	44	47
		% dentro de Sexo	6,4%	93,6%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia Otro dispositivo	75,0%	73,3%	73,4%
	Femenino	Recuento	1	16	17
		% dentro de Sexo	5,9%	94,1%	100,0%
		% dentro de Usas con frecuencia Otro dispositivo	25,0%	26,7%	26,6%
	Total	Recuento	4	60	64
% dentro de Sexo		6,3%	93,8%	100,0%	
% dentro de Usas con frecuencia Otro dispositivo		100,0%	100,0%	100,0%	

Tabla 22

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,005 ^a	1	,942		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,005	1	,941		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,715
Asociación lineal por lineal	,005	1	,942		
N de casos válidos	64				

a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,06.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 23

*Usas con frecuencia el Celular * Sexo*

			Masculino	Femenino	Total
Usas con frecuencia el Celular	Si	Recuento	45	16	61
		% dentro de Sexo	95,7%	94,1%	95,3%
	No	Recuento	2	1	3
		% dentro de Sexo	4,3%	5,9%	4,7%
Total	Recuento		47	17	64
	% dentro de Sexo		100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 24

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,074 ^a	1	,786		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,071	1	,790		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,611
Asociación lineal por lineal	,073	1	,787		
N de casos válidos	64				

a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,80.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 25

*Usas con frecuencia el Computador * Sexo*

			Masculino	Femenino	Total
Usas con frecuencia el Computador	Si	Recuento	36	10	46
		% dentro de Sexo	76,6%	58,8%	71,9%
	No	Recuento	11	7	18
		% dentro de Sexo	23,4%	41,2%	28,1%
Total	Recuento		47	17	64
	% dentro de Sexo		100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 26

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,951 ^a	1	,163		
Corrección de continuidad ^b	1,171	1	,279		
Razón de verosimilitud	1,867	1	,172		
Prueba exacta de Fisher				,211	,140
Asociación lineal por lineal	1,920	1	,166		
N de casos válidos	64				

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4,78.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 27

*Usas con frecuencia la Tableta * Sexo*

			Masculino	Femenino	Total
Usas con frecuencia la Tableta	Si	Recuento	6	3	9
		% dentro de Sexo	12,8%	17,6%	14,1%
	No	Recuento	41	14	55
		% dentro de Sexo	87,2%	82,4%	85,9%
Total		Recuento	47	17	64
		% dentro de Sexo	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 28

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,246 ^a	1	,620		
Corrección de continuidad ^b	,008	1	,929		
Razón de verosimilitud	,237	1	,627		
Prueba exacta de Fisher				,689	,446
Asociación lineal por lineal	,242	1	,623		
N de casos válidos	64				

a. 1 casillas (25,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,39.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 29

*Usas con frecuencia Consolas de video juegos * Sexo*

			Masculino	Femenino	Total
Usas con frecuencia	Si	Recuento	22	3	25
Consolas de video juegos		% dentro de Sexo	46,8%	17,6%	39,1%
	No	Recuento	25	14	39
		% dentro de Sexo	53,2%	82,4%	60,9%
Total		Recuento	47	17	64
		% dentro de Sexo	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 30

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,460 ^a	1	,035		
Corrección de continuidad ^b	3,319	1	,068		
Razón de verosimilitud	4,827	1	,028		
Prueba exacta de Fisher				,044	,031
Asociación lineal por lineal	4,390	1	,036		
N de casos válidos	64				

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,64.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 31

*Usas con frecuencia el Reproductor de música * Sexo*

			Masculino	Femenino	Total
Usas con frecuencia el Reproductor de música	Si	Recuento	18	6	24
		% dentro de Sexo	38,3%	35,3%	37,5%
	No	Recuento	29	11	40
		% dentro de Sexo	61,7%	64,7%	62,5%
Total	Recuento		47	17	64
	% dentro de Sexo		100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 32

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significació n asintótica (bilateral)	Significació n exacta (bilateral)	Significació n exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,048 ^a	1	,826		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,048	1	,826		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,534
Asociación lineal por lineal	,047	1	,828		
N de casos válidos	64				

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,38.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 33

*Usas con frecuencia el Televisor * Sexo*

			Masculino	Femenino	Total
Usas con frecuencia el Televisor	Si	Recuento	30	12	42
		% dentro de Sexo	63,8%	70,6%	65,6%
	No	Recuento	17	5	22
		% dentro de Sexo	36,2%	29,4%	34,4%
Total	Recuento		47	17	64
	% dentro de Sexo		100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 34

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,253 ^a	1	,615		
Corrección de continuidad ^b	,042	1	,838		
Razón de verosimilitud	,257	1	,612		
Prueba exacta de Fisher				,768	,425
Asociación lineal por lineal	,249	1	,618		
N de casos válidos	64				

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5,84.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 35

*Usas con frecuencia Otro dispositivo * Sexo*

			Masculino	Femenino	Total
Usas con frecuencia Otro dispositivo	Si	Recuento	3	1	4
		% dentro de Sexo	6,4%	5,9%	6,3%
	No	Recuento	44	16	60
		% dentro de Sexo	93,6%	94,1%	93,8%
Total		Recuento	47	17	64
		% dentro de Sexo	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 36

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,005 ^a	1	,942		
Corrección de continuidad ^b	,000	1	1,000		
Razón de verosimilitud	,005	1	,941		
Prueba exacta de Fisher				1,000	,715
Asociación lineal por lineal	,005	1	,942		
N de casos válidos	64				

a. 2 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,06.

b. Sólo se ha calculado para una tabla 2x2

Tabla 37

*Usas con frecuencia el Computador * Edad*

			14	15	16	Total
Usas con frecuencia el Computador	Si	Recuento	12	15	19	46
		% dentro de Edad	70,6%	71,4%	73,1%	71,9%
	No	Recuento	5	6	7	18
		% dentro de Edad	29,4%	28,6%	26,9%	28,1%
Total	Recuento		17	21	26	64
	% dentro de Edad		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 38

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,035 ^a	2	,983
Razón de verosimilitud	,035	2	,983
Asociación lineal por lineal	,033	1	,856
N de casos válidos	64		

a. 1 casillas (16,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4,78.

Tabla 39

*Usas con frecuencia la Tableta * Edad*

			14	15	16	Total
Usas con frecuencia la Tableta	Si	Recuento	2	4	3	9
		% dentro de Edad	11,8%	19,0%	11,5%	14,1%
	No	Recuento	15	17	23	55
		% dentro de Edad	88,2%	81,0%	88,5%	85,9%
Total	Recuento		17	21	26	64
	% dentro de Edad		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 40

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,643 ^a	2	,725
Razón de verosimilitud	,618	2	,734
Asociación lineal por lineal	,014	1	,907
N de casos válidos	64		

a. 3 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,39.

Tabla 41

*Usas con frecuencia Consolas de video juegos * Edad*

			14	15	16	Total
Usas con frecuencia Consolas de video juegos	Si	Recuento	5	9	11	25
		% dentro de Edad	29,4%	42,9%	42,3%	39,1%
	No	Recuento	12	12	15	39
		% dentro de Edad	70,6%	57,1%	57,7%	60,9%
Total	Recuento		17	21	26	64
	% dentro de Edad		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 42

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,907 ^a	2	,635
Razón de verosimilitud	,930	2	,628
Asociación lineal por lineal	,612	1	,434
N de casos válidos	64		

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,64.

Tabla 43

*Usas con frecuencia el Reproductor de música * Edad*

			14	15	16	Total
Usas con frecuencia el Reproductor de música	Si	Recuento	6	9	9	24
		% dentro de Edad	35,3%	42,9%	34,6%	37,5%
	No	Recuento	11	12	17	40
		% dentro de Edad	64,7%	57,1%	65,4%	62,5%
Total	Recuento		17	21	26	64
	% dentro de Edad		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 44

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,385 ^a	2	,825
Razón de verosimilitud	,382	2	,826
Asociación lineal por lineal	,014	1	,905
N de casos válidos	64		

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,38.

Tabla 45

*Usas con frecuencia el Televisor * Edad*

			14	15	16	
Usas con frecuencia el Televisor	Si	Recuento	8	14	20	42
		% dentro de Edad	47,1%	66,7%	76,9%	65,6%
	No	Recuento	9	7	6	22
		% dentro de Edad	52,9%	33,3%	23,1%	34,4%
Total	Recuento		17	21	26	64
	% dentro de Edad		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 46

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,079 ^a	2	,130
Razón de verosimilitud	4,035	2	,133
Asociación lineal por lineal	3,883	1	,049
N de casos válidos	64		

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 5,84.

Tabla 47

*Usas con frecuencia Otro dispositivo * Edad*

			14	15	16	
Usas con frecuencia Otro dispositivo	Si	Recuento	3	1	0	4
		% dentro de Edad	17,6%	4,8%	0,0%	6,3%
	No	Recuento	14	20	26	60
		% dentro de Edad	82,4%	95,2%	100,0%	93,8%
Total		Recuento	17	21	26	64
		% dentro de Edad	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 48

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	5,581 ^a	2	,061
Razón de verosimilitud	6,041	2	,049
Asociación lineal por lineal	5,109	1	,024
N de casos válidos	64		

a. 3 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,06.

Tabla 49

*Usas con frecuencia el Celular * Grado escolar*

			Octavo	Noveno	Decimo	Total
Usas con frecuencia el Celular	Si	Recuento	18	16	27	61
		% dentro de Grado escolar	94,7%	94,1%	96,4%	95,3%
	No	Recuento	1	1	1	3
		% dentro de Grado escolar	5,3%	5,9%	3,6%	4,7%
Total		Recuento	19	17	28	64
		% dentro de Grado escolar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 50

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,146 ^a	2	,929
Razón de verosimilitud	,149	2	,928
Asociación lineal por lineal	,086	1	,770
N de casos válidos	64		

a. 3 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,80.

Tabla 51

*Usas con frecuencia el Computador * Grado escolar*

			Octavo	Noveno	Decimo	Total
Usas con frecuencia el Computador	Si	Recuento	14	11	21	46
		% dentro de Grado escolar	73,7%	64,7%	75,0%	71,9%
	No	Recuento	5	6	7	18
		% dentro de Grado escolar	26,3%	35,3%	25,0%	28,1%
Total		Recuento	19	17	28	64
		% dentro de Grado escolar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 52

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,598 ^a	2	,741
Razón de verosimilitud	,583	2	,747
Asociación lineal por lineal	,030	1	,862
N de casos válidos	64		

a. 1 casillas (16,7%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 4,78.

Tabla 53

*Usas con frecuencia la Tableta * Grado escolar*

			Octavo	Noveno	Decimo	Total
Usas con	Si	Recuento	3	4	2	9
frecuencia la		% dentro de Grado escolar	15,8%	23,5%	7,1%	14,1%
Tableta	No	Recuento	16	13	26	55
		% dentro de Grado escolar	84,2%	76,5%	92,9%	85,9%
Total		Recuento	19	17	28	64
		% dentro de Grado escolar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 54

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,417 ^a	2	,299
Razón de verosimilitud	2,446	2	,294
Asociación lineal por lineal	,914	1	,339
N de casos válidos	64		

a. 3 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 2,39.

Tabla 55

*Usas con frecuencia Consolas de video juegos * Grado escolar*

			Octavo	Noveno	Decimo	Total
Usas con frecuencia Consolas de video juegos	Si	Recuento	8	5	12	25
		% dentro de Grado escolar	42,1%	29,4%	42,9%	39,1%
	No	Recuento	11	12	16	39
		% dentro de Grado escolar	57,9%	70,6%	57,1%	60,9%
Total		Recuento	19	17	28	64
		% dentro de Grado escolar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 56

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,908 ^a	2	,635
Razón de verosimilitud	,932	2	,628
Asociación lineal por lineal	,021	1	,884
N de casos válidos	64		

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,64.

Tabla 57

*Usas con frecuencia el Reproductor de música * Grado escolar*

			Octavo	Noveno	Decimo	Total
Usas con frecuencia el Reproductor de música	Si	Recuento	7	7	10	24
		% dentro de Grado escolar	36,8%	41,2%	35,7%	37,5%
	No	Recuento	12	10	18	40
		% dentro de Grado escolar	63,2%	58,8%	64,3%	62,5%
Total		Recuento	19	17	28	64
		% dentro de Grado escolar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 58
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,140 ^a	2	,933
Razón de verosimilitud	,139	2	,933
Asociación lineal por lineal	,013	1	,910
N de casos válidos	64		

a. 0 casillas (,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 6,38.

Tabla 59
*Usas con frecuencia Otro dispositivo * Grado escolar*

			Octavo	Noveno	Decimo	Total
Usas con frecuencia Otro dispositivo	Si	Recuento	3	1	0	4
		% dentro de Grado escolar	15,8%	5,9%	0,0%	6,3%
	No	Recuento	16	16	28	60
		% dentro de Grado escolar	84,2%	94,1%	100,0%	93,8%
Total		Recuento	19	17	28	64
		% dentro de Grado escolar	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 60
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	4,821 ^a	2	,090
Razón de verosimilitud	5,745	2	,057
Asociación lineal por lineal	4,662	1	,031
N de casos válidos	64		

a. 3 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es 1,06.

Tabla 61

*Tabla cruzada Estrato social*Grado escolar*

			Octavo	Noveno	Decimo	Total
Estrato social	Estrato 1	Recuento	0	0	2	2
		% dentro de Grado escolar	0,0%	0,0%	7,1%	3,1%
	Estrato 2	Recuento	16	11	11	38
		% dentro de Grado escolar	84,2%	64,7%	39,3%	59,4%
	Estrato 3	Recuento	3	5	15	23
		% dentro de Grado escolar	15,8%	29,4%	53,6%	35,9%
	Otro estrato	Recuento	0	1	0	1
		% dentro de Grado escolar	0,0%	5,9%	0,0%	1,6%
Total	Recuento		19	17	28	64
	% dentro de Grado escolar		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 62

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	14,065 ^a	6	,029
Razón de verosimilitud	14,984	6	,020
Asociación lineal por lineal	3,041	1	,081
N de casos válidos	64		

a. 6 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,27.

Tabla 63

*Usas con frecuencia el Celular * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia el Celular	Si	Recuento	2	36	22	1	61
		% dentro de Estrato social	100,0%	94,7%	95,7%	100,0%	95,3%
	No	Recuento	0	2	1	0	3
		% dentro de Estrato social	0,0%	5,3%	4,3%	0,0%	4,7%
Total	Recuento		2	38	23	1	64
	% dentro de Estrato social		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 64

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,182 ^a	3	,980
Razón de verosimilitud	,321	3	,956
Asociación lineal por lineal	,006	1	,936
N de casos válidos	64		

a. 6 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,05.

Tabla 65

*Usas con frecuencia la Tableta * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia la Tableta	Si	Recuento	0	7	2	0	9
		% dentro de Estrato social	0,0%	18,4%	8,7%	0,0%	14,1%
	No	Recuento	2	31	21	1	55
		% dentro de Estrato social	100,0%	81,6%	91,3%	100,0%	85,9%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 66

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,636 ^a	3	,651
Razón de verosimilitud	2,084	3	,555
Asociación lineal por lineal	,599	1	,439
N de casos válidos	64		

a. 5 casillas (62,5%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,14.

Tabla 67

*Usas con frecuencia Consolas de video juegos * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia Consolas de video juegos	Si	Recuento	1	15	9	0	25
		% dentro de Estrato social	50,0%	39,5%	39,1%	0,0%	39,1%
	No	Recuento	1	23	14	1	39
		% dentro de Estrato social	50,0%	60,5%	60,9%	100,0%	60,9%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 68

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,744 ^a	3	,863
Razón de verosimilitud	1,091	3	,779
Asociación lineal por lineal	,193	1	,660
N de casos válidos	64		

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,39.

Tabla 69

*Usas con frecuencia el Reproductor de música * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia el Reproductor de música	Si	Recuento	0	17	7	0	24
		% dentro de Estrato social	0,0%	44,7%	30,4%	0,0%	37,5%
	No	Recuento	2	21	16	1	40
		% dentro de Estrato social	100,0%	55,3%	69,6%	100,0%	62,5%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 70

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,139 ^a	3	,371
Razón de verosimilitud	4,156	3	,245
Asociación lineal por lineal	,535	1	,465
N de casos válidos	64		

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,38.

Tabla 71

*Usas con frecuencia el Televisor * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato
Usas con frecuencia el Televisor	Si	Recuento	0	23	18	1
		% dentro de Estrato social	0,0%	60,5%	78,3%	100,0%
	No	Recuento	2	15	5	0
		% dentro de Estrato social	100,0%	39,5%	21,7%	0,0%
		Recuento	2	38	23	1
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 72

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	6,408 ^a	3	,093
Razón de verosimilitud	7,300	3	,063
Asociación lineal por lineal	5,066	1	,024
N de casos válidos	64		

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,34.

Tabla 73

*Usas con frecuencia Otro dispositivo * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia Otro dispositivo	Si	Recuento	0	4	0	0	4
		% dentro de Estrato social	0,0%	10,5%	0,0%	0,0%	6,3%
	No	Recuento	2	34	23	1	60
		% dentro de Estrato social	100,0%	89,5%	100,0%	100,0%	93,8%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 74

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,919 ^a	3	,404
Razón de verosimilitud	4,352	3	,226
Asociación lineal por lineal	1,674	1	,196
N de casos válidos	64		

a. 6 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,06.

Tabla 75

*Usas con frecuencia el Celular * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia el Celular	Si	Recuento	2	36	22	1	61
		% dentro de Estrato social	100,0%	94,7%	95,7%	100,0%	95,3%
	No	Recuento	0	2	1	0	3
		% dentro de Estrato social	0,0%	5,3%	4,3%	0,0%	4,7%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 76
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,182 ^a	3	,980
Razón de verosimilitud	,321	3	,956
Asociación lineal por lineal	,006	1	,936
N de casos válidos	64		

a. 6 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,05.

Tabla 77
*Usas con frecuencia el Computador * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia el Computador	Si	Recuento	0	27	19	0	46
		% dentro de Estrato social	0,0%	71,1%	82,6%	0,0%	71,9%
	No	Recuento	2	11	4	1	18
		% dentro de Estrato social	100,0%	28,9%	17,4%	100,0%	28,1%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0 %

Tabla 78
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	8,990 ^a	3	,029
Razón de verosimilitud	9,067	3	,028
Asociación lineal por lineal	1,431	1	,232
N de casos válidos	64		

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,28.

Tabla 79

*Usas con frecuencia la Tableta * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia la Tableta	Si	Recuento	0	7	2	0	9
		% dentro de Estrato social	0,0%	18,4%	8,7%	0,0%	14,1%
	No	Recuento	2	31	21	1	55
		% dentro de Estrato social	100,0%	81,6%	91,3%	100,0%	85,9%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 80

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	1,636 ^a	3	,651
Razón de verosimilitud	2,084	3	,555
Asociación lineal por lineal	,599	1	,439
N de casos válidos	64		

a. 5 casillas (62,5%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,14.

Tabla 81

*Usas con frecuencia Consolas de video juegos * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia Consolas de video juegos	Si	Recuento	1	15	9	0	25
		% dentro de Estrato social	50,0%	39,5%	39,1%	0,0%	39,1%
	No	Recuento	1	23	14	1	39
		% dentro de Estrato social	50,0%	60,5%	60,9%	100,0%	60,9%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 82

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	,744 ^a	3	,863
Razón de verosimilitud	1,091	3	,779
Asociación lineal por lineal	,193	1	,660
N de casos válidos	64		

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,39.

Tabla 83

*Usas con frecuencia el Reproductor de música * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con	Si	Recuento	0	17	7	0	24
frecuencia el		% dentro de Estrato social	0,0%	44,7%	30,4%	0,0%	37,5%
Reproductor	No	Recuento	2	21	16	1	40
de música		% dentro de Estrato social	100,0%	55,3%	69,6%	100,0%	62,5%
Total		Recuento	2	38	23	1	64
		% dentro de Estrato social	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 84

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	3,139 ^a	3	,371
Razón de verosimilitud	4,156	3	,245
Asociación lineal por lineal	,535	1	,465
N de casos válidos	64		

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,38.

Tabla 85

*Usas con frecuencia el Televisor * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia el Televisor	Si	Recuento	0	23	18	1	42
		% dentro de Estrato social	0,0%	60,5%	78,3%	100,0%	65,6%
	No	Recuento	2	15	5	0	22
		% dentro de Estrato social	100,0%	39,5%	21,7%	0,0%	34,4%
Total	Recuento		2	38	23	1	64
	% dentro de Estrato social		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 86

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	6,408 ^a	3	,093
Razón de verosimilitud	7,300	3	,063
Asociación lineal por lineal	5,066	1	,024
N de casos válidos	64		

a. 4 casillas (50,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,34.

Tabla 87

*Usas con frecuencia Otro dispositivo * Estrato social*

			Estrato 1	Estrato 2	Estrato 3	Otro estrato	Total
Usas con frecuencia Otro dispositivo	Si	Recuento	0	4	0	0	4
		% dentro de Estrato social	0,0%	10,5%	0,0%	0,0%	6,3%
	No	Recuento	2	34	23	1	60
		% dentro de Estrato social	100,0%	89,5%	100,0%	100,0%	93,8%
Total	Recuento		2	38	23	1	64
	% dentro de Estrato social		100,0%	100,0%	100,0%	100,0%	100,0%

Tabla 88
Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	gl	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	2,919 ^a	3	,404
Razón de verosimilitud	4,352	3	,226
Asociación lineal por lineal	1,674	1	,196
N de casos válidos	64		

a. 6 casillas (75,0%) han esperado un recuento menor que 5. El recuento mínimo esperado es ,06.

B. Modelo de encuesta

INFLUENCIA DE LOS DISPOSITIVOS TECNOLOGICOS EN LA ACTIVIDAD FISICA

Esta encuesta tiene como objetivo analizar la manera como el uso de los dispositivos tecnológicos afecta el interés por la actividad física en adolescentes, se desarrolla para el trabajo de grado en la licenciatura en educación física y deporte de la universidad del valle. La información será usada solo con fines investigativos, no es necesario que escriba su nombre.

Datos biográficos

Edad: _____ Sexo: M ☐ F ☐

Grado escolar: _____ Estrato social: ☐ 1 ☐ 2 ☐ 3 otro: _____

1). Cuáles de los siguientes dispositivos usas con frecuencia:

Celular ☐ Computador ☐ Tableta ☐ Consolas de video juegos ☐

Reproductores de música ☐ Televisor ☐ Otro ☐

2). Que cantidad de tiempo utiliza estos dispositivos diariamente.

2.1. Celular:

- A. Media hora
- B. Una hora
- C. Dos horas
- D. Más

2.2. Computador:

- A. Media hora
- B. Una hora
- C. Dos horas
- D. Más

2.3. Tableta:

- A. Media hora
- B. Una hora
- C. Dos horas
- D. Más

2.4. Consolas de video juegos:

- A. Media hora
- B. Una hora
- C. Dos horas
- D. Más

2.5. Reproductores de música:

- A. Media hora
- B. Una hora
- C. Dos horas
- D. Más

2.6. Televisor:

- A. Media hora
- B. Una hora
- C. Dos horas
- D. Más

3) ¿Realiza algún deporte?:

Sí ☐ No ☐

4) ¿Cual deporte practicas?

- A. Futbol
- B. Natación
- C. taekwondo
- D. Otro

5). Cuantas tiempo dedica para realizar esta actividad:

- A. 30 minutos
- B. 2 horas
- C. 1 hora
- D. Otro

6) ¿Realiza alguna actividad física?:

- A. Jugar al aire libre
- B. Caminar
- C. Bailar
- D. Otro

7). Cuantas tiempo dedica para realizar esta actividad:

- A. 30 minutos
- B. 2 horas
- C. 1 hora
- D. Otro

8). Cree usted que el uso de los dispositivos antes mencionados disminuye el interés por la práctica de actividad física.

Sí ☐ No ☐

7). Responde:

Los fines de semana aumenta disminuye o es igual:

- A. Uso de dispositivos tecnológicos _____
- B. Practica de actividad física _____