

CAPITULO IV

4. RESULTADOS

4.1 RESULTADOS DE LA IMPLEMENTACIÓN DEL MARCO METODOLÓGICO

El día jueves 11 de junio del año en curso se realizó la aplicación de las encuestas y fichas de observación a los niños previstos de acuerdo a la muestra establecida consistente en 6 niños que se encontraban en el salón del kínder Josefa Ortiz de Domínguez en ese momento, la encuesta se llevó acabo en un promedio de 2 horas, por parte de los Tesistas profesionistas de trabajo social de trabajo social y gestión comunitaria de 9° cuatrimestre. Único semi escolarizado campus de la frontera.

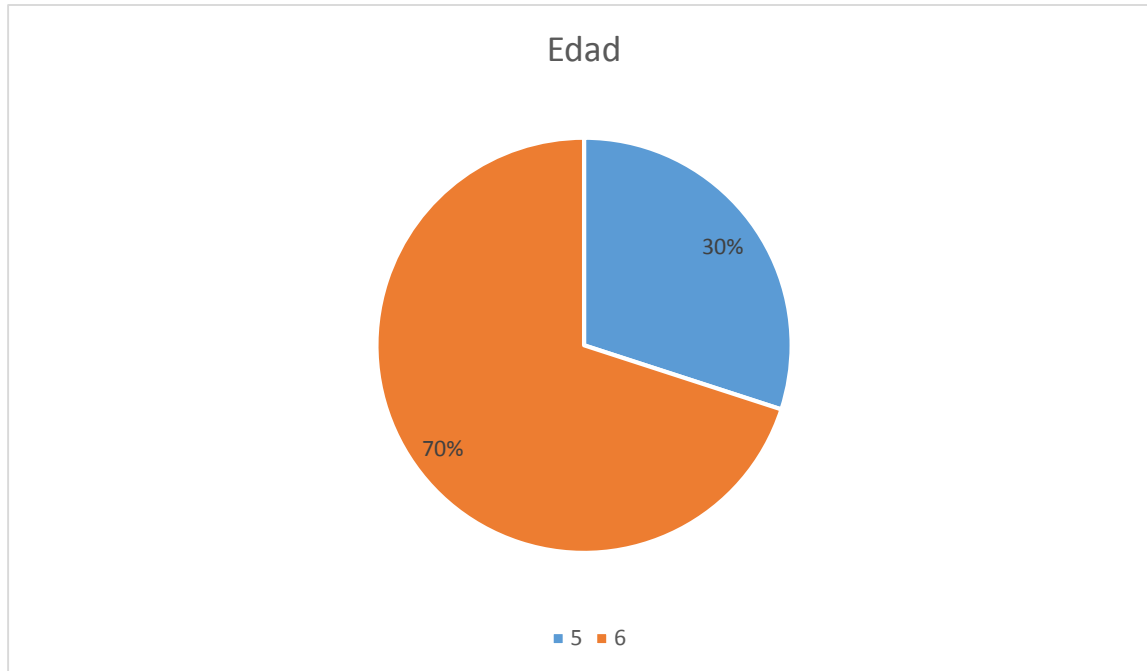
Cabe destacar que este proceso de investigación se llevó a cabo de manera satisfactoria obteniendo resultados de participación deseados.

El siguiente apartado se presentan los resultados a través de tablas y gráficas, que nos permitieron realizar un análisis e interpretación de la información para conocer la situación que prevalece respecto al fenómeno de las repercusiones de las pantallas digitales en edad preescolar, que a su vez fue la base para la construcción de las recomendaciones y propuestas.

TABLA 1. DATOS PERSONALES

Variable	Detalle	Frecuencia	%
Edad	5	3	30%
	6	7	70%
	Total	10	100%
Sexo	F	2	20%
	M	8	80%
	Total	10	100%

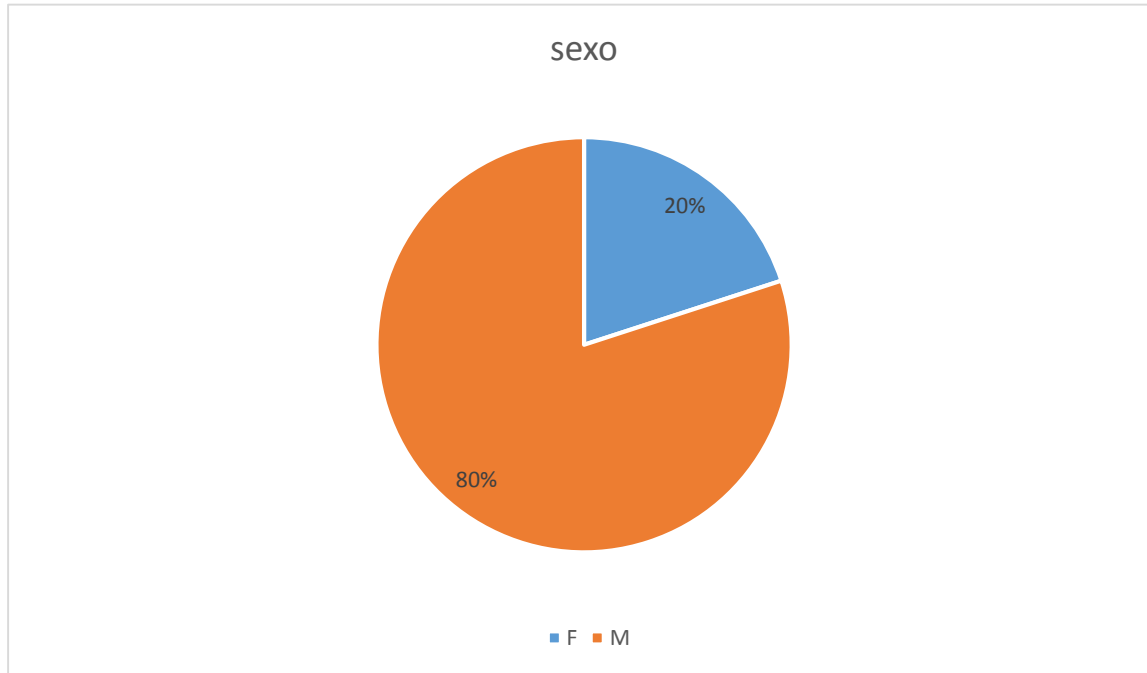
GRAFICA 1



Análisis: esta grafica nos muestra que la población encuestada se encuentra en una cantidad de diferentes rangos de edades siendo así, el 70% masculino con edades de 5 años y el 30% femenino con edades de 6 años.

Interpretación: la información arrojada en esta grafica nos permite tener una idea general de la población sobre este tema de repercusiones del uso de las pantallas digitales en edad preescolar.

GRAFICA 2



análisis: la gráfica nos muestra que la población encuestada, en su mayoría fue del sexo masculino en un 80% y el 20% restante correspondió a población femenina.

Interpretación: Esta grafica nos permite observar que las opiniones fueron concretadas por un mayor número de género masculino.

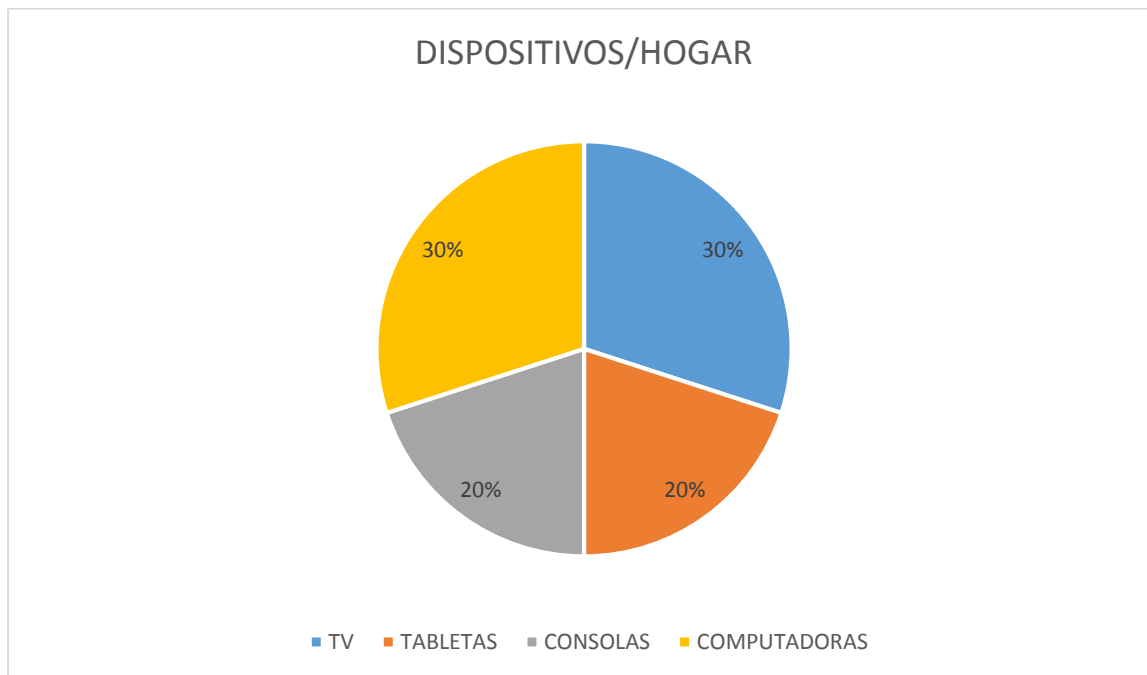
TABLA 2.

VARIABLE	DETALLE	FRECUENCIA	%
DISPOSITIVO/HOGAR	TV	3	30%
	TABLETAS	2	20%
	CONSOLAS	2	20%
	COMPUTADORAS	3	30%
	TOTAL	10	100%
APRENDIZAJE/DISPOSITIVO	YO SOLO	7	70%
	AMIGOS/FAMILIA	2	20%
	CURSOS	1	10%
	TOTAL	10	100%
HORARIO/LEVANTARSE	5 AM-7 A M	1	10%
	7 AM-9 AM	7	70%
	9 AM-11 AM	2	20%
	TOTAL	10	100%
HORARIO/DESCANSO	6 PM-8 PM	1	10%
	8 PM-10 PM	6	60%
	10 PM-12 PM	3	30%
	TOTAL	10	100%
LLAMADO DE ATENCIÓN/PADRES	NUNCA/RARA VEZ	3	30%
	A VECES	5	50%
	CON FRECUENCIA	1	10%
	SIEMPRE	1	10%
	TOTAL	10	100%
EXPOSICIÓN/PANTALLAS	1 HRA	2	20%
	3 HRS	3	30%
	5 HRS	3	30%
	MAS DE 5 HRS	2	20%
	TOTAL	10	100%
CONSULTANDO/HORA DE COMIDA	TABLETA	1	10%
	CELULAR	1	10%
	TV	7	70%
	NO	1	10%
	TOTAL	10	100%

DISPOSITIVO/HOGAR	TV	3	30%
	TABLETAS	2	20%
	CONSOLAS	2	20%
	COMPUTADORAS	3	30%
	TOTAL	10	100%
APRENDIZAJE/DISPOSITIVO	YO SOLO	7	70%
	AMIGOS/FAMILIA	2	20%
	CURSOS	1	10%
	TOTAL	10	100%
HORARIO/LEVANTARSE	5 AM-7 AM	1	10%
	7 AM-9 AM	7	70%
	9 AM-11 AM	2	20%
	TOTAL	10	100%
HORARIO/DESCANSO	6 PM-8 PM	1	10%
	8 PM-10 PM	6	60%
	10 PM-12 PM	3	30%
	TOTAL	10	100%
LLAMADO DE ATENCIÓN/PADRES	NUNCA/RARA VEZ	3	30%
	A VECES	5	50%
	CON FRECUENCIA	1	10%
	SIEMPRE	1	10%
	TOTAL	10	100%
EXPOSICIÓN/PANTALLAS	1 HRA	2	20%
	3 HRS	3	30%
	5 HRS	3	30%
	MAS DE 5 HRS	2	20%
	TOTAL	10	100%
CONSULTANDO/HORA DE COMIDA	TABLETA	1	10%
	CELULAR	1	10%
	TV	7	70%
	NO	1	10%
	TOTAL	10	100%
BATERÍA BAJA/ FURIOSO	SI	7	70%
	NO	3	30%
	TOTAL	10	100%
DEJAR COSAS IMPORTANTES/DISTRAERSE	SIEMPRE	5	50%
	ALGUNAS VECES	3	30%
	NUNCA/RARA VEZ	2	20%
	TOTAL	10	100%
PERMISO/DISPOSITIVO	SIEMPRE	4	40%
	NUNCA	1	10%
	ALGUNAS VECES	3	30%
	RARA LA VEZ	2	20%
	TOTAL	10	100%
ACTIVIDAD FÍSICA/QUEDARSE EN CASA	JUGAR CON MI CEL	3	30%
	VER TV	5	50%
	ACTIVIDAD FÍSICA	2	20%
	TOTAL	10	100%

PROGRAMA O JUEGO DE ATENCIÓN	ARMAS DE FUEGO	7	70%
	EDUCATIVAS	1	10%
	CHISTES VULGARES	2	20%
	TOTAL	10	100%
CONVIVENCIA/FAMILIAR	CONVIVO CON ELLOS	2	20%
	MI CEL/TABLETA	6	60%
	SENTADO Y CALLADO	2	20%
	TOTAL	10	100%
REGLAS EN CASA	SIEMPRE	4	40%
	ALGUNAS VECES	5	50%
	CASI SIEMPRE	1	10%
	TOTAL	10	100%

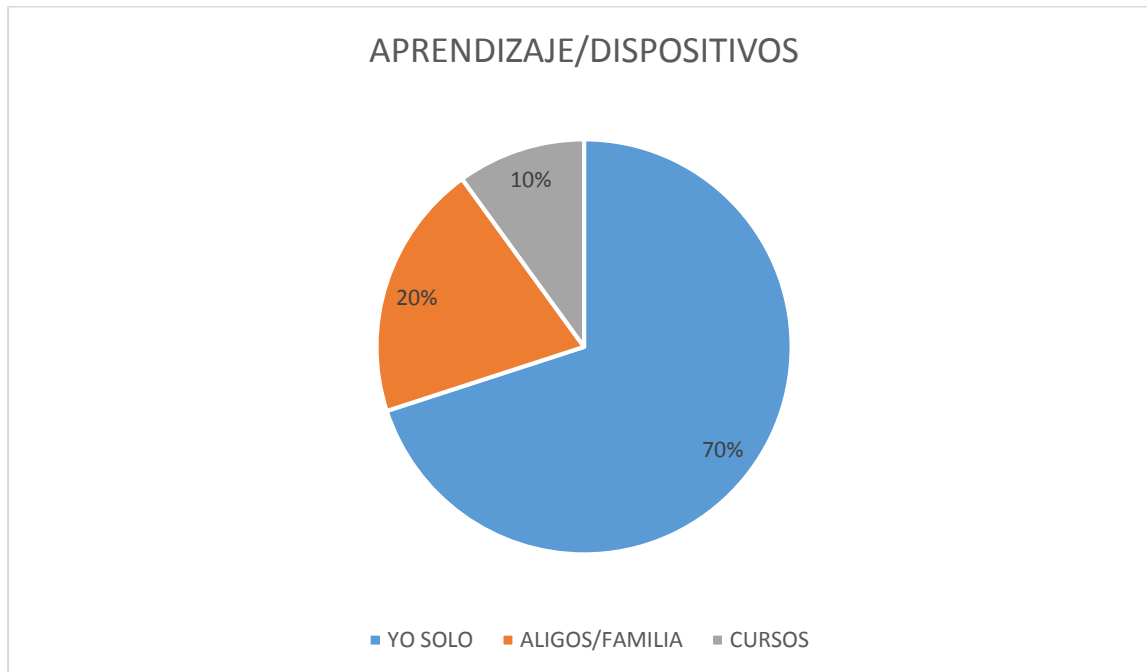
GRAFICA 3



Análisis: la gráfica nos muestra que la mayoría de la población tiene conocimiento del uso de las pantallas digitales y en un 30% tiene acceso a la televisión, otros el 30% a computadoras, el 20% tienen acceso a tabletas. Y los otros 20% a consolas de videojuegos.

Interpretación: este resultado nos refleja que la mayoría de la población tiene conocimiento y acceso al uso de computadoras y televisiones.

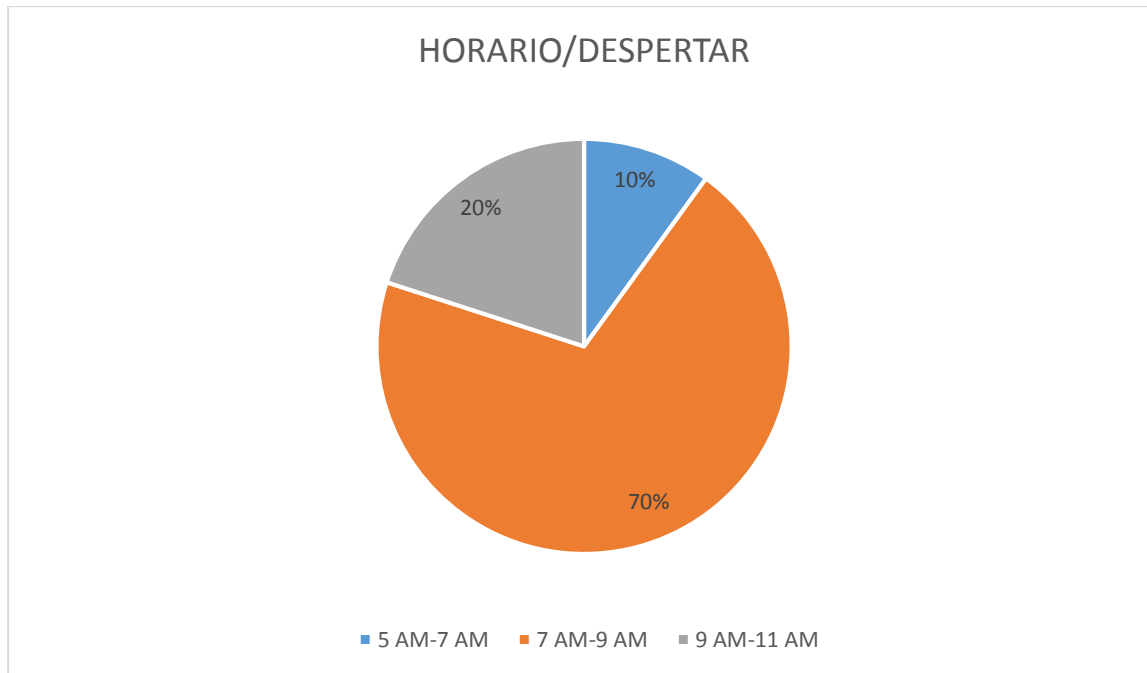
GRAFICA 4



Análisis: esta grafica nos permite observar que el 70% de la población aprendió a utilizar los dispositivos de manera personal, el cual el 20% requirió apoyo de familiares y el 10% aprobando un curso.

Interpretación: podemos notar con claridad que la mayor parte de la población encuestada a aprendido a utilizar dispositivos con pantallas digitales.

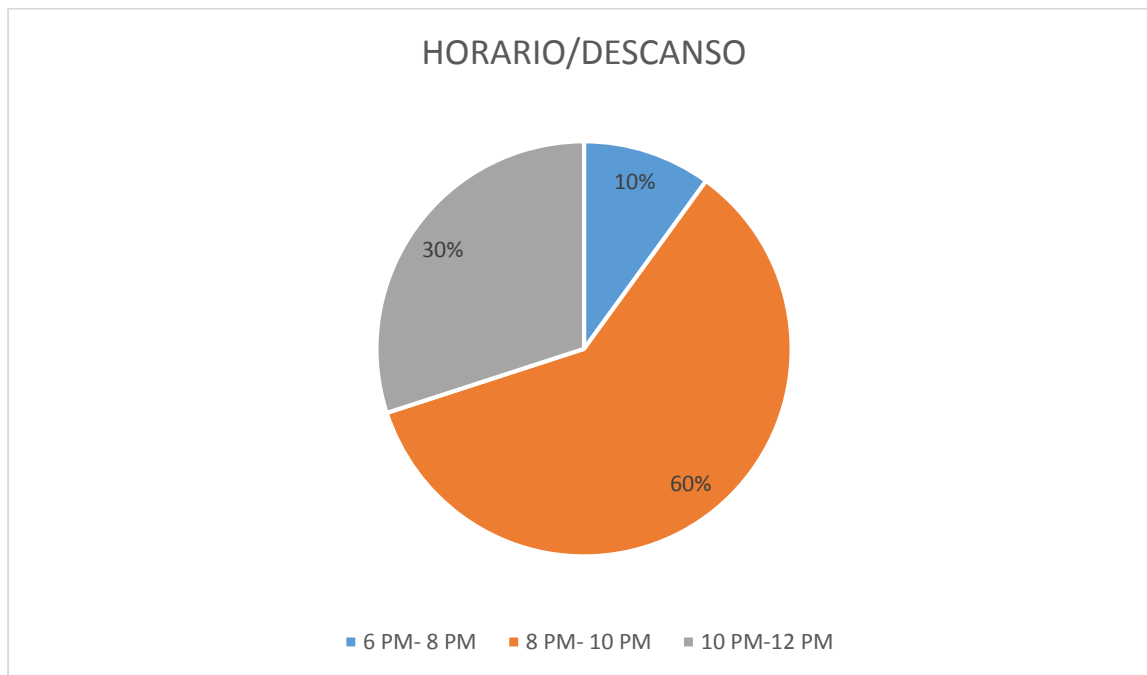
GRAFICA 5



Análisis: la presente grafica nos muestra de manera precisa que un 70% de la población encuestada se levanta a las 7 am a 9 am, el 20% se levanta de 9 am a 11 am y el 10 % de 5 am a 7am.

Interpretación: esta grafica confirma que la mayoría de la población se despierta con un horario de 7 am a 9 am.

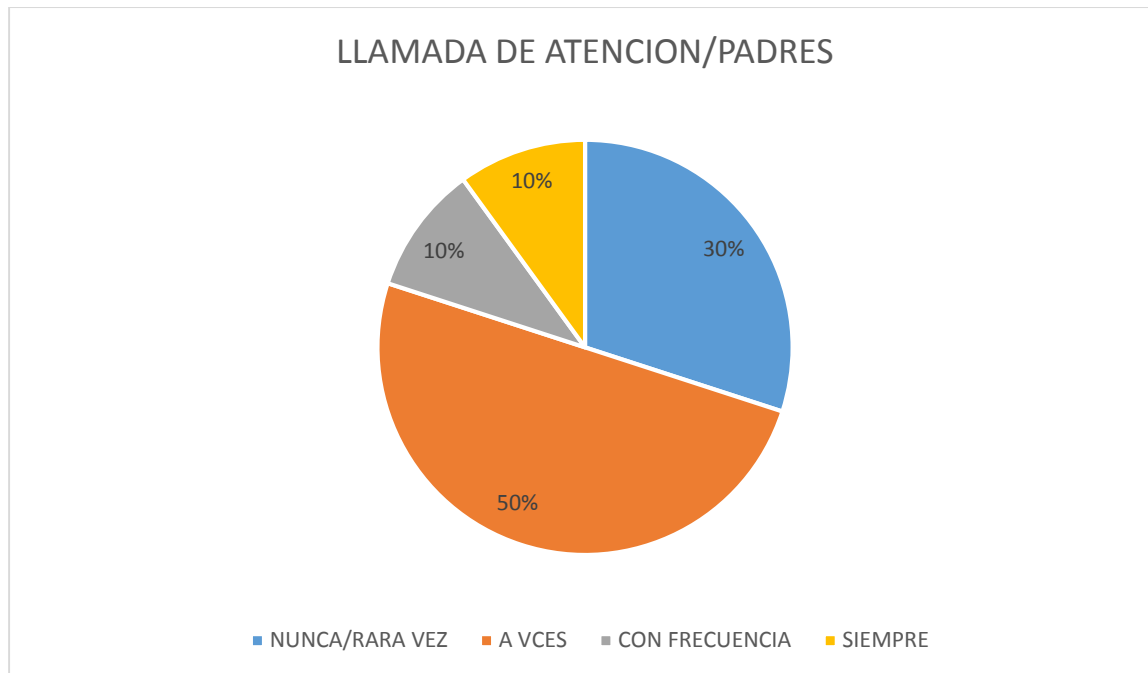
GRAFICA 6



Análisis: la gráfica presenta nos muestra que la mayoría de la población encuestada se acuestan para descansar desde las 8 pm a 10 pm, con un porcentaje de 60%, siendo mayor que 30% y 10% los cuales se acuestan mucho antes.

Interpretación: podemos notar que la mayor parte de la población encuestada se acuesta tarde por tener acceso a observación de distintas pantallas.

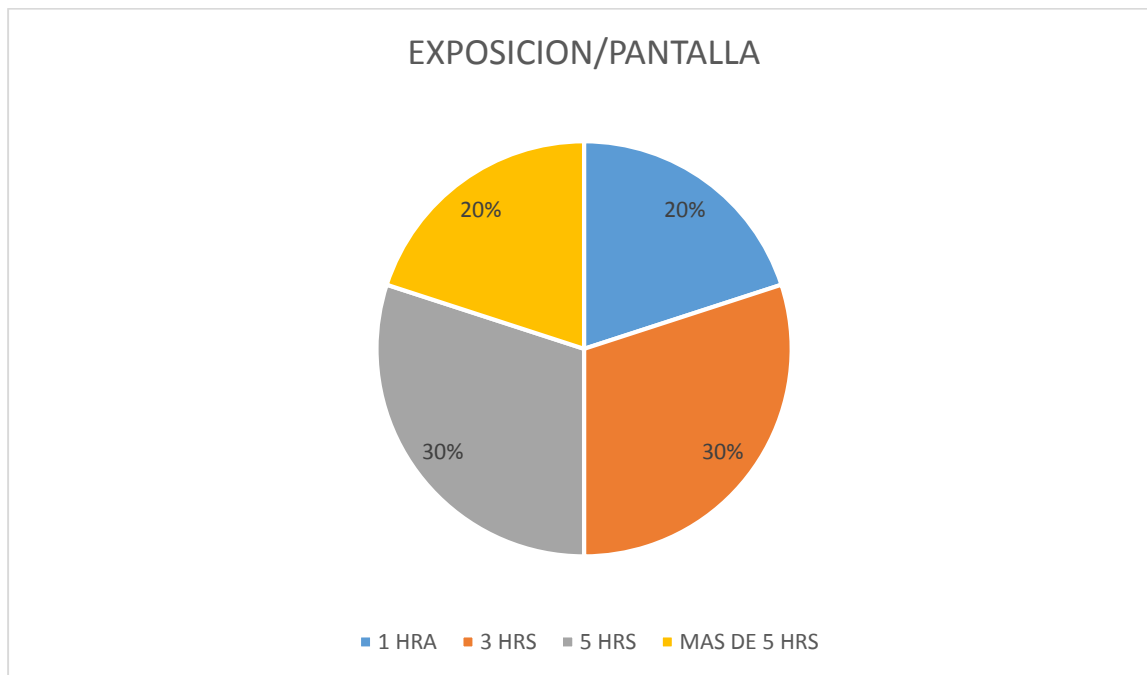
GRAFICA 7



Análisis: la presente grafica nos muestra de manera precisa que un 50% de la población encuestada no tiene un llamado de atención fijo, ya que en su comprensión no es notable un llamado de atención constantemente.

Interpretación: en esta grafica se confirma que la mayoría de la población no tiene un límite fijo y constante con la utilización de dichas pantallas.

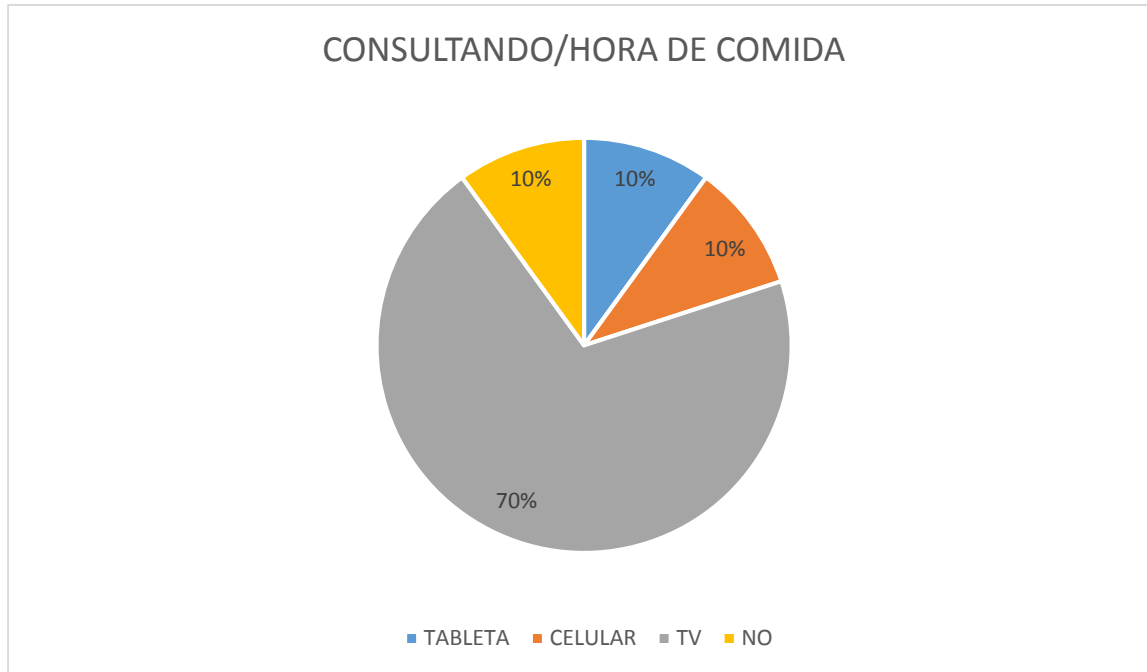
GRAFICA 8



Análisis: la gráfica nos indica de acuerdo a los resultados de nuestra grafica que obtuvimos que el 30% de la población está más de 5 horas frente a las pantallas digitales y un 30% las utiliza 5 horas, 20 % 3 horas y el otro 20% 1 hora

Interpretación: Con los resultados de esta grafica podemos observar que el 30% de la población está más de 5 horas frente a las pantallas digitales.

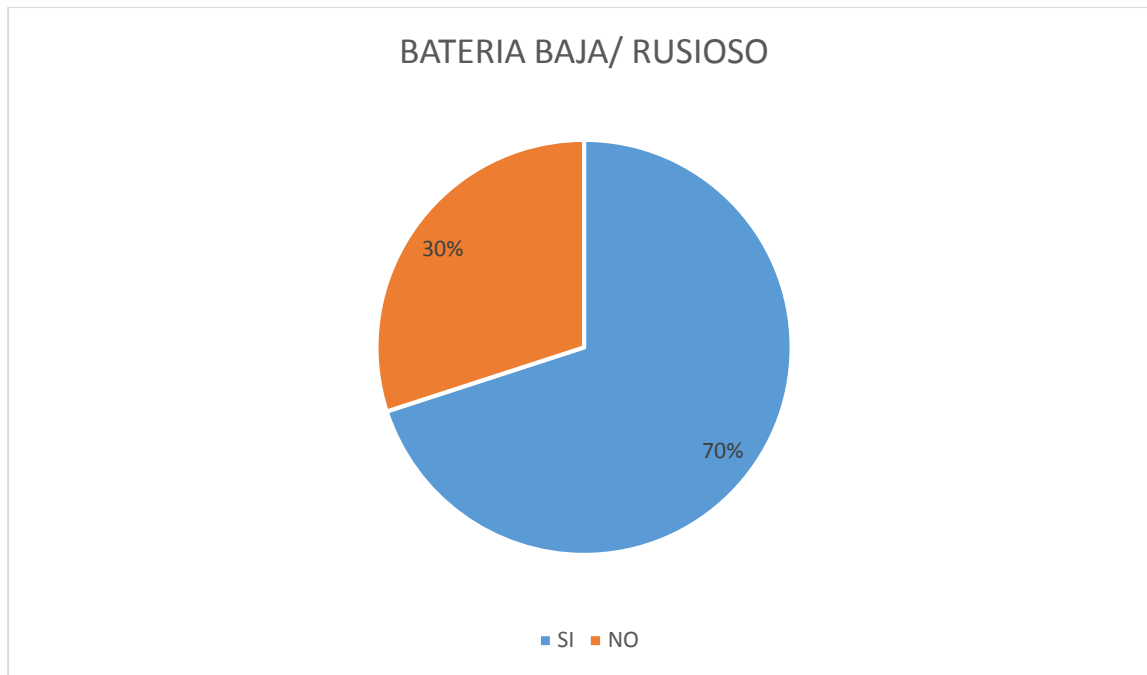
GRAFICA 9



Análisis: Esta grafica nos muestra que el 70% de la población encuestada consulta la TV en hora de comida el 10% su celular ,10% su tableta y el 10% ninguno

Interpretación: Este resultado de la gráfica nos muestra que la mayoría de la población encuestada consulta la TV a la hora de la comida.

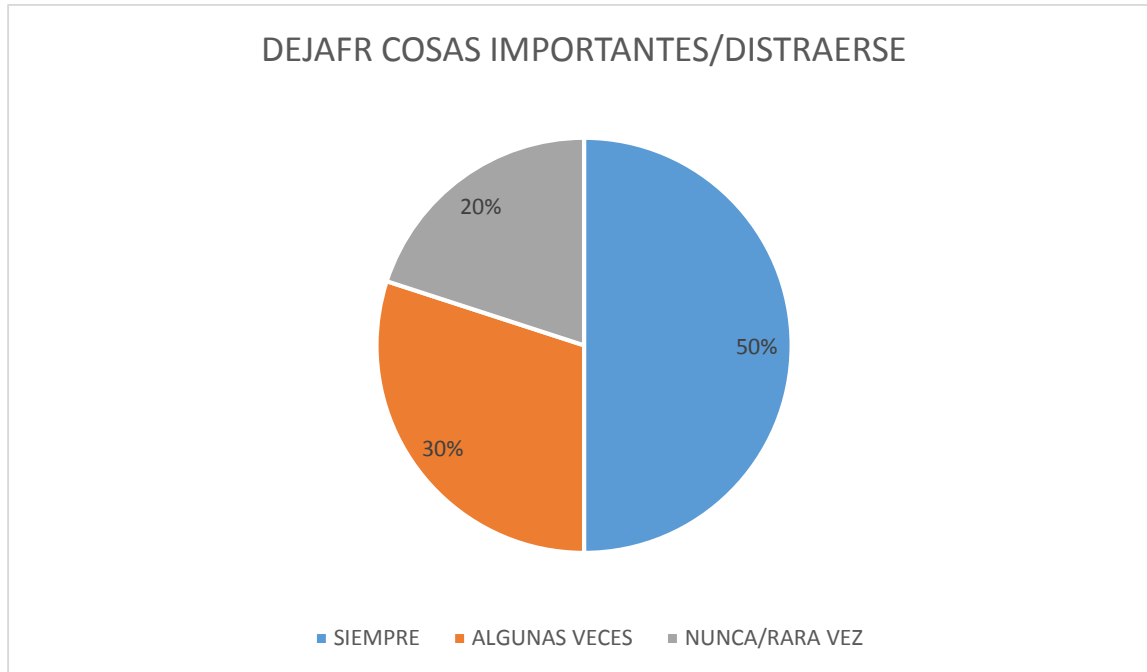
GRAFICA 10



Análisis: El resultado de esta grafica nos permite observar que el 70 % de la población encuestada si enoja al ver agotado la batería de su aparato móvil y el 30% no

Interpretación: Este resultado de la gráfica nos indica que la mayoría de la población se enoja por ver agotado la batería de su aparato móvil.

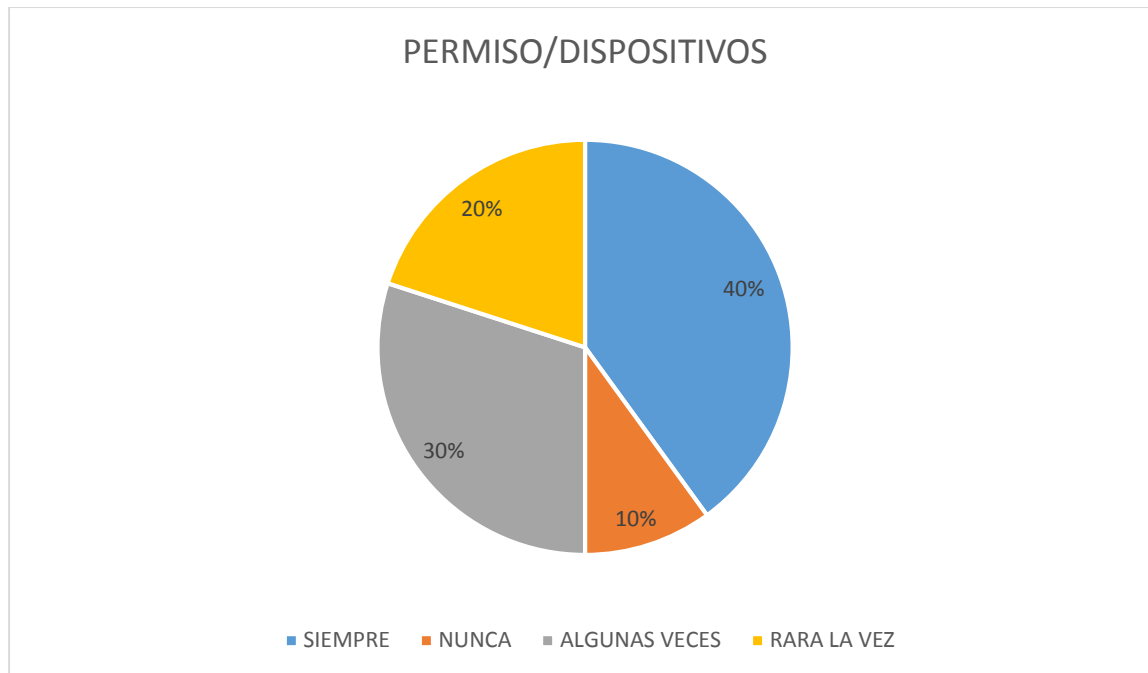
GRAFICA 11



Análisis: Esta grafica nos muestra que el 50 % siempre deja de hacer cosas importantes por estar con su aparato móvil, y el 30% algunas veces y el 20% nunca o rara la vez.

Interpretación: este resultado de la gráfica refleja que la mayoría de la población olvida cosas importantes por estar al pendiente de las pantallas digitales.

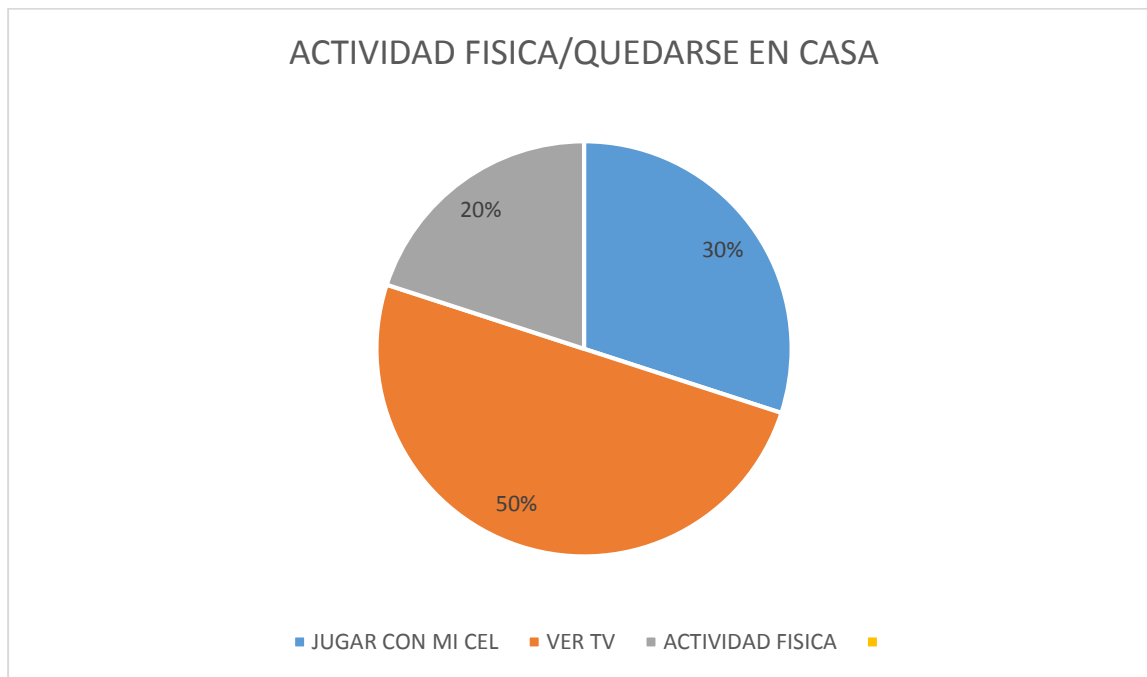
GRAFICA 12



Análisis: Esta gráfica nos muestra que la mayoría de la población encuestada con los resultados del 40 % siempre pide permiso a la hora de adquirir algún dispositivo, el 30% nunca pide permiso ,20% rara la vez y el 10% nunca.

Interpretación: este resultado de la gráfica nos muestra que la mayoría de la población siempre pide permiso para los usos de las pantallas digitales.

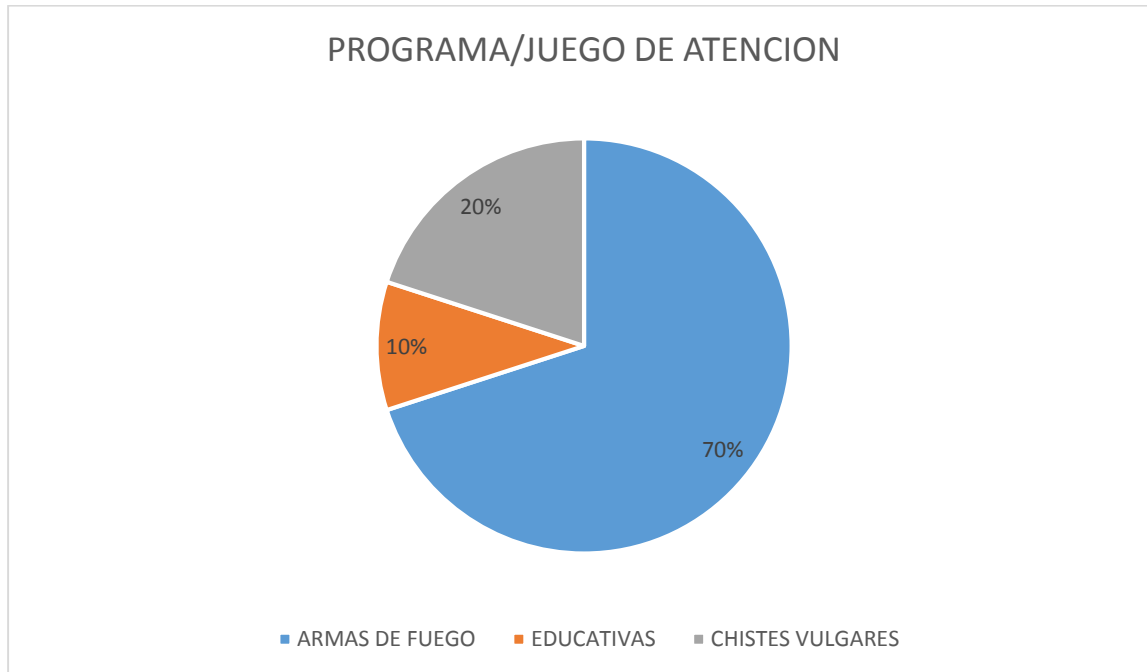
GRAFICA 13



Análisis: esta grafica nos permite observar que el 50 % de la población encuestada mira TV y el 20 % de la población realiza actividad física el 30 % juega con su celular.

Interpretación: la gráfica nos muestra que la mayoría de la población prefiere ver televisión en vez de realizar alguna actividad física.

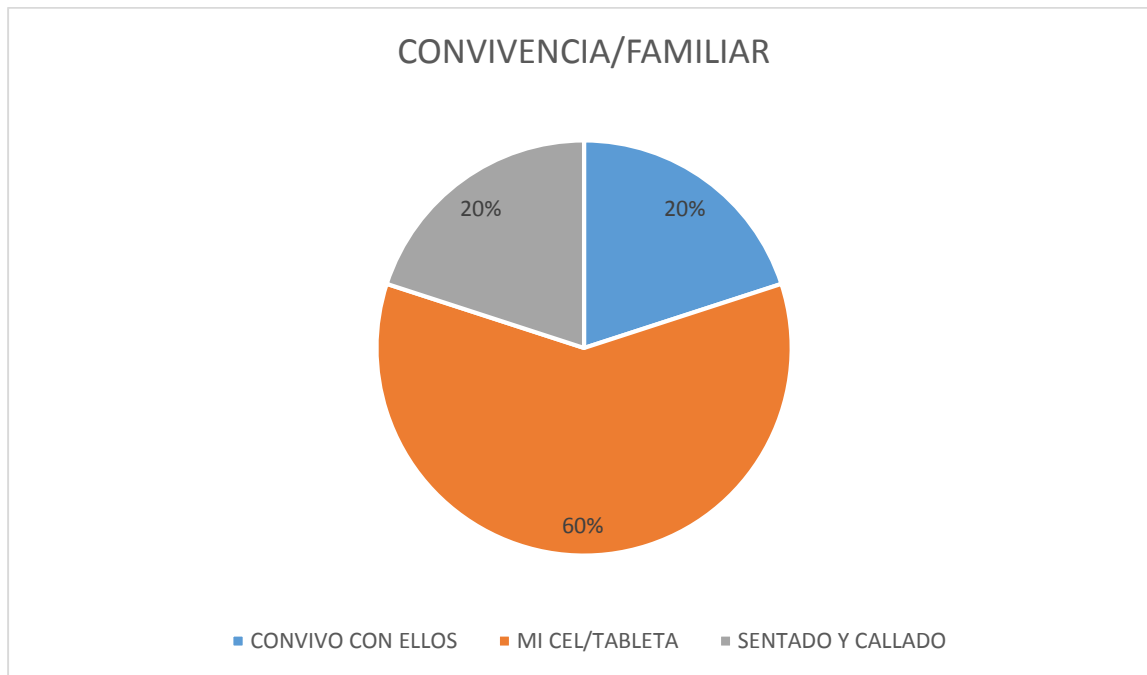
GRAFICA 14



Análisis: la presente grafica nos muestra un resultado de 70% a favor de proyecciones de arma de fuego, tanto en juegos, el 20% prefiere ver programas donde las proyecciones son graciosas pero vulgares y el 10% prefiere programas educativos.

Interpretación: dicho resultado nos indica que la mayoría con un 70% prefiere proyecciones de armas de fuego, dejando por un lado las proyecciones educativas.

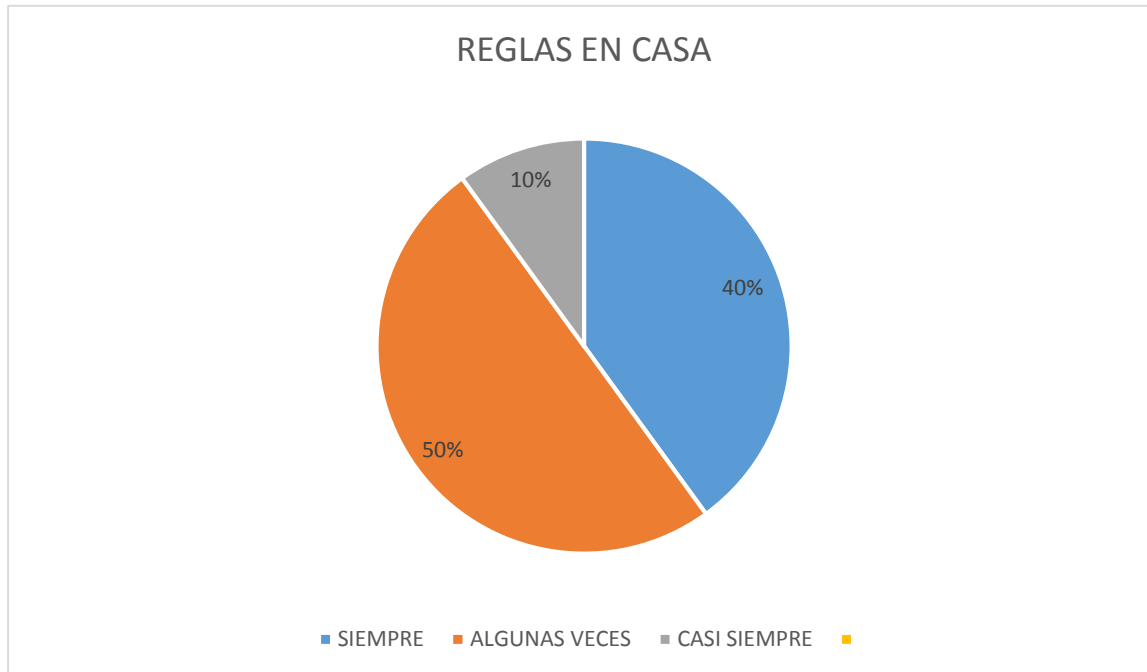
GRAFICA 15



Análisis: la presente grafica nos arroja un porcentaje de 60% reflejando que prefieren utilizar un dispositivo a cambio de convivir con la familia, un 20 % prefiere quedarse sentado y callado, mientras el 20% se enfoca en estar a la relación con la familia.

Interpretación: el resultado obtenido de esta grafica no lleva a la conclusión que la mayoría de la población encuestada está al pendiente de un dispositivo en lugar de estar en convivencia con su familia.

GRAFICA 16



Análisis: la presente grafica no lanza un resultado de 50% en cual refleja que el hogar no hay reglas concretas para disminuir el riesgo de exposición a las pantallas, mientras que el 40% dice que en algunas veces se aplican ciertas reglas y el 10% menciona que en su hogar manejan un cuarto grado de tiempo frente a las pantallas.

Interpretación: el resultado obtenido en esta grafica nos da a conocer un problema de críticas en el hogar, no manejando reglas concretas y estables para la exposición del uso de pantallas.