



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS,
ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO**

CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE INGENIERO EN MERCADOTECNIA**

**TEMA: IMPACTO SOCIAL DE LA TECNOLOGÍA EN LOS
MILLENNIALS EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.**

AUTOR: ROBLES YANCHA, DAVID FERNANDO

DIRECTOR: ING. SEGOVIA GUERRERO, CÉSAR RICARDO

SANGOLQUÍ

2020



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y DE
COMERCIO

CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA

CERTIFICACIÓN

Certifico que el trabajo de titulación, "*IMPACTO SOCIAL DE LA TECNOLOGÍA EN LOS MILLENNIALS EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO*" fue realizado por el señor *Robles Yancha, David Fernando* el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

Sangolquí, enero del 2020



Ing. Segovia Guerrero César Ricardo

C.C.: 1707203145



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y DE
COMERCIO**

CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA

AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD

Yo, *Robles Yancha, David Fernando*, declaro que el contenido, ideas y criterios del trabajo de titulación: *“IMPACTO SOCIAL DE LA TECNOLOGÍA EN LOS MILLENNIALS EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO”* es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz.

Sangolquí, enero del 2020

A handwritten signature in blue ink, which appears to be 'David Robles Yancha', is written above a horizontal line.

Robles Yancha David Fernando
C.C.: 1722536941



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS, ADMINISTRATIVAS Y DE
COMERCIO**

CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA

AUTORIZACIÓN

*Yo, **Robles Yancha, David Fernando** autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar el trabajo de titulación: "**IMPACTO SOCIAL DE LA TECNOLOGÍA EN LOS MILLENNIALS EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO**" en el Repositorio Institucional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi responsabilidad.*

Sangolquí, enero del 2020

A handwritten signature in blue ink, which appears to read 'David Robles Yancha', is positioned above a horizontal line. The signature is stylized and cursive.

Robles Yancha David Fernando
C.C.: 1722536941

DEDICATORIA

Este sueño comenzó en la profundidad de mi corazón, con lágrimas que se manifestaron físicamente después de un tiempo prolongado, sin ningún punto cardinal que marcara el camino correcto, una idea en mi cabeza que al vagar por tanto tiempo se volvió un anhelo, la tristeza se volvió una amiga ante la impotencia que este se convierta en un anhelo imposible y me acomplejara toda la vida, una de las locuras de las que rondan en mi cabeza, que poco a poco fue tomando más fuerza y ante tal impotencia me vi forzado a depositar mi confianza en aquel que dio la vida por mí.

Mi Señor Jesús, mi cómplice en cada paso importante de mi vida, mi refugio, mi consuelo, mi fortaleza, mi pronto auxilio, mi primer amor, en cada paso desde el inicio al fin de este sueño, fue tu mano quien siempre estuvo a mi favor, quien puso a lo largo de mi vida a personas maravillosas, quien abrió cada camino que no existía, quien me dio la victoria de circunstancias que yo consideraba perdidas. Es por eso cada esfuerzo y tiempo empleado para culminar el presente trabajo te lo dedico a tí.

David F. Robles Yancha

AGRADECIMIENTO

No tengo manera de agradecer la misericordia de Dios en mi vida, dado a pesar de ser una persona imperfecta, su amor ha sobrepasado todo entendimiento y ha cubierto cada falta cometida, siempre presto con sus brazos cargados de amor, quien ha puesto en mí talentos y dones, los cuales los pongo a sus pies.

A mi Familia, cuyo apoyo y tolerancia ha sido incondicional, quienes han ido llenando mi corazón con el coraje que requería en cada circunstancia. A Mi Señora Madre, quien ha sido partícipe de mis alegrías y tristezas, que con sus oraciones me ha respaldado en todo tiempo. A cada uno de mis hermanos sanguíneos y políticos, como a mis sobrinos, quienes con sus palabras me han dado ánimo y a su manera han motivado mi vida, de los cuales quiero destacar con gran cariño a Daniel y Leticia, ya que sin su apoyo nada de esto sería posible, mi eterna gratitud es para ustedes.

Tengo dos luceros en el cielo, quienes se nos adelantaron y hoy descansan de los afanes de esta vida, sin embargo, llevo conmigo sus enseñanzas y sus anhelos, El uno me dejó tres palmadas en mi espalda que me recuerdan lo feliz que le hacía mi progreso, mismas que han dado aliento a no rendirme. El otro me hace valorar cada minuto de mi vida, en lo cual cada momento disfrutado con una persona amada es un tesoro que guardo en mi corazón, donde a pesar de sus limitaciones él quería retomar retos que dejó atrás y me recuerda que a pesar de las dificultades hay que ser perseverante; estoy muy agradecido con mi

Padre Celestial por poner a tan valiosas personas en mi vida y permitir llamarlo al uno Padre y al otro mi Hermano menor.

Comencé este camino con una idea de autosuficiencia, más en el caminar encontré a personas maravillosas a las cuales he podido llamar amigos, de los cuales puedo destacar en mi vida estudiantil ha: Carly, tu amistad y poder compartírte del gran amor de mi vida (Dios) siempre fue gratificante. Shyr, tu preocupación, dedicación y complicidad en mis locuras me ayudaron a soportar las dificultades que se iban presentando, estoy eternamente agradecido el poderte haber conocido y donde estés, siempre tendrás una plegaria hacia tu persona, clamando por bienestar para tu vida y tu familia. Anabel (Diany), juntos enfrentamos materia tras materia, trabajo tras trabajo y aun en la actualidad tu ayuda siempre ha estado ahí para mí, gracias por todo. No menos importantes y ajenas a mi vida de estudiante, tal vez te conozco poco tiempo, pero tu presencia en mi vida me saco de la monotonía en la que me encontraba y me ha permitido mejorar como persona. Daly, solo mi Padre Amado y el tiempo me dirán la forma en la cual pueda agradecer tu aparición en mi vida, tu preocupación y tu ayuda, es por ello que en mis oraciones anhelo, clamo y deseo que mi señor siempre guíe cada uno de tus pasos, que te ate con lasos de amor a su corazón. Any, gracias por mantener las puertas de tu casa siempre abiertas a mi persona, a tu compañía y el ánimo para seguir avanzando con este trabajo.

Al Ingeniero César Segovia, mi director de tesis, por su paciencia y dedicación en la elaboración de este trabajo, por su sapiencia, sus conocimientos compartidos y el tiempo invertido.

ÍNDICE DE CONTENIDO

CERTIFICACIÓN	ii
AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD.....	iii
AUTORIZACIÓN.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xvi
RESUMEN.....	xx
ABSTRACT.....	xxi
CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN	1
1.1 Antecedente	1
1.2 Justificación	3
1.3 Planteamiento Del Problema	5
1.3.1 Identificación del problema.....	7
1.3.2 Descripción del Problema.....	10
1.4 Objetivos.....	5
1.4.1 Objetivos General.....	11
1.4.2 Objetivos Específicos	11
1.4.3 Determinación de variables.....	12
CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO	13
2.1 Teorías de Soporte	13
2.1.1 Teoría Social.....	13
2.1.2 La Teoría de la Información	13
2.1.3 La Teoría Generacional	14
2.1.4 La Teoría de la Conductista.....	15
2.1.5 Teoría de la evolución tecnológica.....	16
2.2 Marco Referencial.....	17

2.3	Marco Conceptual.....	22
2.3.1	Adicción comportamental	22
2.3.2	Afectaciones crónicas en los ojos.....	22
2.3.3	Analfabetismo digital	23
2.3.4	Análisis de Impacto Social	23
2.3.5	Ciberacoso (Cyberbullying)	25
2.3.6	Déficit de Comunicación.....	25
2.3.7	Dependencia tecnológica.....	26
2.3.8	Desórdenes en el sueño	26
2.3.9	Escala de Likert	27
2.3.10	Hipersensibilidad electromagnética.....	27
2.3.11	Investigación Cualitativa.....	27
2.3.12	Marketing	28
2.3.13	Millennials.....	28
2.3.14	Phishing (suplantación de Identidad).	29
2.3.15	Población Económicamente Activa (PEA)	29
2.3.16	Redes sociales.....	30
2.3.17	Retracción Social.....	30
2.3.18	Síndrome de la contractura de cuello	31
2.3.19	Síndrome del túnel carpiano y ‘Whatsappitis’	32
2.3.20	Sobrepeso	32
2.3.21	Tecnología.....	32
	CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO	34
3.1	Definición del objeto de estudio	34
3.2	Enfoque metodológico.....	35
3.2.1	Por las fuentes de información Mixto	35
3.2.2	Por su finalidad Aplicada	35
3.2.3	Por las unidades de análisis Insitu	36
3.2.4	Por el control de las variables No experimental	36

3.2.5	Por el alcance Correlacional	36
3.3	Determinación de la población y del tamaño de muestra.	37
3.4	Diseño de instrumentos de investigación.....	38
3.4.1	Encuesta.....	39
3.5	Procedimiento de toma de datos y análisis de información.....	42
CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE DATOS		43
4.1	Introducción al análisis de datos	43
4.2	Análisis descriptivo.....	44
4.2.1	Pregunta: Sector Donde Vive de los encuestados	44
4.2.2	Pregunta Edad de los encuestados.....	45
4.2.3	Pregunta Género de los encuestados	46
4.2.4	Pregunta Situación laboral de los encuestados.....	47
4.2.5	Pregunta Ingresos mensuales de los encuestados.....	48
4.2.6	Pregunta Nivel de Instrucción de los encuestados	49
4.2.7	Pregunta 1. ¿Qué tan favorable considera que ha sido el impacto social de la tecnología?, en áreas como:.....	50
4.2.8	Pregunta 2. ¿Qué tan difícil fue para usted aprender a usar alguno de estos dispositivos Tecnológicos?.....	60
4.2.9	Pregunta 3. ¿En lo señalado en la pregunta anterior (Pregunta 2) indique cual es la frecuencia del uso de los siguientes dispositivos tecnológicos?	67
4.2.10	Pregunta 4. De los dispositivos señalados con anterioridad, indique la o las opciones del uso cotidiano que da a estos Dispositivos Tecnológicos.....	74
4.2.11	Pregunta 5. ¿Qué tan importante considera que son estos dispositivos Tecnológicos en la o las actividades seleccionadas en la Pregunta 4?	76
4.2.12	Pregunta 6. ¿Qué tan afectado se siente si olvida o deja de usar por un tiempo alguno de estos dispositivos tecnológicos?	83
4.2.13	Pregunta 7. ¿Qué tan importante considera que son estas Apps para usted?	90
4.2.14	Pregunta 8. ¿Qué tan difícil sería para usted dejar de usar alguna de estas Apps?	104
4.2.15	Pregunta 9. ¿Cuál es o ha sido su grado de afectación a estas enfermedades como exposición constante a dispositivos tecnológicos?.....	118

4.2.16	Pregunta 10. ¿Cuál es o ha sido su grado de afectación a estos trastornos como exposición constante a la tecnología y sus dispositivos?	129
4.2.17	Pregunta 11. ¿Qué tan afectado ha sido por estas situaciones como exposición a la tecnología y la utilización de dispositivos tecnológicos?.....	137
4.2.18	Pregunta 12. Especifique cual o cuales circunstancias apremiantes ha vivido en relación a la pregunta anterior.	145
4.2.19	Pregunta 13. ¿Qué nivel de confianza tiene usted en la información que circula por internet?.....	146
4.2.20	Pregunta 14. ¿Cuál ha sido el desempeño del Estado Ecuatoriano frente a la normalización, control y penalización de la ciberdelincuencia (cibercrimen)?	147
CAPÍTULO V MARCO PROPUESTA.....		148
5.1	Propuesta Estratégica.....	148
CAPÍTULO VI CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		151
7.1	Conclusiones.....	151
7.2	Recomendaciones	154
BIBLIOGRAFÍA.....		156
ANEXOS.....		160
Anexo 1. Aprobación de Encuesta		160
Anexo 2. Validación de Encuesta por Expertos		160
Anexo 3. Formulario digital de la Encuesta.....		160
Anexo 4. Tabla de tabulación (Datos).....		160
Anexo 5. Tabla de tabulación (Codificación)		160
Anexo 6. Base de Datos en SPSS (Codificación)		160

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Población Distrito Metropolitano de Quito (DMQ).....	34
Tabla 2 Valores de las Variables de la Fórmula de la Muestra Aleatoria Simple.....	37
Tabla 3 Sector Donde Vive (DMQ):	44
Tabla 4 Edad.....	45
Tabla 5 Género	46
Tabla 6 Situación Laboral	47
Tabla 7 Ingresos	48
Tabla 8 Nivel de Instrucción	49
Tabla 9 Pregunta 1.....	50
Tabla 10 Pregunta 1 – Educación.....	50
Tabla 11 Pregunta 1 - Capacidad aprendizaje.....	52
Tabla 12 Pregunta 1 - Desempeño Laboral.....	53
Tabla 13 Pregunta 1 – Salud	54
Tabla 14 Pregunta 1 - Estabilidad Psicológica.....	55
Tabla 15 Pregunta 1 - Calidad de vida	56
Tabla 16 Pregunta 1 - Estabilidad Económica	57
Tabla 17 Pregunta 1 - Interacción Presencial/ Virtual con Amigos o Familiares	58
Tabla 18 Pregunta 1 - Acceso a información a nivel general.....	59
Tabla 19 Pregunta 2.....	60
Tabla 20 Pregunta 2 – Smartphone (Celular).....	60
Tabla 21 Pregunta 2 – Laptop /Portátil	62
Tabla 22 Pregunta 2 – Computadora De Escritorio / Desktop.....	63
Tabla 23 Pregunta 2 – Tablet	64
Tabla 24 Pregunta 2 – Smart Tv.....	65
Tabla 25 Pregunta 2 – Consolas de Videojuegos	66
Tabla 26 Pregunta 3.....	67
Tabla 27 Pregunta 3 – Smartphone (Celular).....	67
Tabla 28 Pregunta 3 – Laptop /Portátil	69

Tabla 29 Pregunta 3 – Computadora De Escritorio / Desktop	70
Tabla 30 Pregunta 3 – Tablet	71
Tabla 31 Pregunta 3 – Smart Tv.....	72
Tabla 32 Pregunta 3 – Consolas de Videojuegos	73
Tabla 33 Pregunta 4.....	74
Tabla 34 Pregunta 5.....	76
Tabla 35 Pregunta 5 – Smartphone (Celular).....	76
Tabla 36 Pregunta 5 – Laptop /Portátil	78
Tabla 37 Pregunta 5 – Computadora De Escritorio / Desktop.....	79
Tabla 38 Pregunta 5 – Tablet	80
Tabla 39 Pregunta 5 – Smart Tv.....	81
Tabla 40 Pregunta 5 – Consolas de Videojuegos	82
Tabla 41. Pregunta 6.....	83
Tabla 42 Pregunta 6 – Smartphone (Celular).....	83
Tabla 43 Pregunta 6 – Laptop /Portátil	85
Tabla 44 Pregunta 6 – Computadora De Escritorio / Desktop.....	86
Tabla 45 Pregunta 6 – Tablet	87
Tabla 46 Pregunta 6 – Smart Tv.....	88
Tabla 47 Pregunta 6 – Consolas de Videojuegos	89
Tabla 48 Pregunta 7.....	90
Tabla 49 Pregunta 7 – Apps de Redes Sociales	90
Tabla 50 Pregunta 7 – App de Compras Online.....	92
Tabla 51 Pregunta 7 – Apps de Citas	93
Tabla 52 Pregunta 7 – Apps de Comidas	94
Tabla 53 Pregunta 7 – Apps para transporte	95
Tabla 54 Pregunta 7 – Apps de Juegos	96
Tabla 55 Pregunta 7 – Apps de Bancos.....	97
Tabla 56 Pregunta 7 – Apps Edición de documentos.....	98
Tabla 57 Pregunta 7 – Apps de Música.....	99

Tabla 58 Pregunta 7 – Apps de Mapas.....	100
Tabla 59 Pregunta 7 – Apps de edición de Imagen.....	101
Tabla 60 Pregunta 7 – Apps de Navegadores	102
Tabla 61 Pregunta 7 – Apps de Hospedaje	103
Tabla 62 Pregunta 8.....	104
Tabla 63 Pregunta 8 – Apps de Redes Sociales	104
Tabla 64 Pregunta 8 – App de Compras Online.....	106
Tabla 65 Pregunta 8 – Apps de Citas	107
Tabla 66 Pregunta 8 – Apps de Comidas	108
Tabla 67 Pregunta 8 – Apps para transporte	109
Tabla 68 Pregunta 8 – Apps de Juegos	110
Tabla 69 Pregunta 8 – Apps de Bancos.....	111
Tabla 70 Pregunta 8 – Apps Edición de documentos.....	112
Tabla 71 Pregunta 8 – Apps de Música.....	113
Tabla 72 Pregunta 8 – Apps de Mapas.....	114
Tabla 73 Pregunta 8 – Apps de edición de Imagen.....	115
Tabla 74 Pregunta 8 – Apps de Navegadores	116
Tabla 75 Pregunta 8 – Apps de Hospedaje	117
Tabla 76 Pregunta 9.....	118
Tabla 77 Pregunta 9 – Déficit de Atención	118
Tabla 78 Pregunta 9 – Túnel Carpiano.....	120
Tabla 79 Pregunta 9 – Contractura de Cuello	121
Tabla 80 Pregunta 9 – Afectaciones crónicas en los ojos	122
Tabla 81 Pregunta 9 – Daños auditivos.....	123
Tabla 82 Pregunta 9 – Desorden del Sueño	124
Tabla 83 Pregunta 9 – Hipersensibilidad Electromagnética	125
Tabla 84 Pregunta 9 – Sobrepeso	126
Tabla 85 Pregunta 9 – Dolores de Cabeza	127
Tabla 86 Pregunta 9 – Ataques epilépticos	128

Tabla 87 Pregunta 10.....	129
Tabla 88 Pregunta 10 – Retracción Social	129
Tabla 89 Pregunta 10 – Adicción a apuestas en línea	131
Tabla 90 Pregunta 10 – Adicción a los videojuegos	132
Tabla 91 Pregunta 10 – Adicción a compras por internet	133
Tabla 92 Pregunta 10 – Adicción al Plataformas para Adultos	134
Tabla 93 Pregunta 10 – Adicción a las redes sociales.....	135
Tabla 94 Pregunta 10 – Adicción al reconocimiento	136
Tabla 95 Pregunta 11.....	137
Tabla 96 Pregunta 11 – Phishing (Suplantación de Identidad)	137
Tabla 97 Pregunta 11 – Ciberestafas.....	139
Tabla 98 Pregunta 11 – Sobornos Online.....	140
Tabla 99 Pregunta 11 – Cyberbullying	141
Tabla 100 Pregunta 11 – Ciberacoso.....	142
Tabla 101 Pregunta 11 – Accidentes.....	143
Tabla 102 Pregunta 11 – Accidentes laborales	144
Tabla 103 Pregunta 12.....	145
Tabla 104 Pregunta 13.....	146
Tabla 105 Pregunta 14.....	147

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Empleo Urbano y Rural por Número de Personas.....	3
Figura 2. Porcentaje de personas analfabetas digitales por área	5
Figura 3. Equipamiento Tecnológico del hogar a nivel nacional.....	8
Figura 4. Hogares que tienen teléfono fijo y celular	8
Figura 5. Hogares con acceso a Internet	8
Figura 6. Esquema de Ishikawa - Problemáticas que afrontan los Millennials.....	10
Figura 7. Fórmula de la muestra Aleatorio Simple	37
Figura 8. Hoja 1 Encuesta	39
Figura 9. Hoja 2 Encuesta	40
Figura 10. Hoja 3 Encuesta	41
Figura 11. Encuesta exportada a formulario de Google.....	42
Figura 12. Sector Donde Vive.....	44
Figura 13. Edad	45
Figura 14. Género.....	46
Figura 15. Situación Laboral	47
Figura 16. Ingresos	48
Figura 17. Nivel de Instrucción.....	49
Figura 18. Pregunta 1 - Educación	50
Figura 19. Pregunta 1 - Capacidad aprendizaje.....	52
Figura 20. Pregunta 1 - Desempeño Laboral.....	53
Figura 21. Pregunta 1 - Salud.....	54
Figura 22. Pregunta 1 - Estabilidad Psicológica	55
Figura 23. Pregunta 1 - Calidad de vida.....	56
Figura 24. Pregunta 1 - Estabilidad Económica.....	57
Figura 25. Pregunta 1 - Interacción Presencial/ Virtual con Amigos o Familiares.....	58
Figura 26. Pregunta 1 - Acceso a información a nivel general	59
Figura 27. Pregunta 2 - Smartphone (Celular)	60
Figura 28. Pregunta 2 - Laptop /Portátil.....	62

Figura 29. Pregunta 2 - Computadora De Escritorio / Desktop	63
Figura 30. Pregunta 2 - Tablet.....	64
Figura 31. Pregunta 2 - Smart Tv	65
Figura 32. Pregunta 2 - Consolas de Videojuegos	66
Figura 33. Pregunta 3 - Smartphone (Celular)	67
Figura 34. Pregunta 3 - Laptop /Portátil.....	69
Figura 35. Pregunta 3 - Computadora De Escritorio / Desktop	70
Figura 36. Pregunta 3 - Tablet.....	71
Figura 37. Pregunta 3 - Smart Tv	72
Figura 38. Pregunta 3 - Consolas de Videojuegos	73
Figura 39. Pregunta 4	74
Figura 40. Pregunta 5 - Smartphone (Celular)	76
Figura 41. Pregunta 5 - Laptop /Portátil.....	78
Figura 42. Pregunta 5 - Computadora De Escritorio / Desktop	79
Figura 43. Pregunta 5 - Tablet.....	80
Figura 44. Pregunta 5 - Smart Tv	81
Figura 45. Pregunta 5 - Consolas de Videojuegos	82
Figura 46. Pregunta 6 - Smartphone (Celular)	83
Figura 47. Pregunta 6 - Laptop /Portátil.....	85
Figura 48. Pregunta 6 - Computadora De Escritorio / Desktop	86
Figura 49. Pregunta 6 - Tablet.....	87
Figura 50. Pregunta 6 - Smart Tv	88
Figura 51. Pregunta 6 - Consolas de Videojuegos	89
Figura 52. Pregunta 7 - Apps de Redes Sociales.....	91
Figura 53. Pregunta 7 - Apps de Compras Online.	92
Figura 54. Pregunta 7 - Apps de Citas	93
Figura 55. Pregunta 7 - Apps de Comidas	94
Figura 56. Pregunta 7 - Apps para transporte.....	95
Figura 57. Pregunta 7 - Apps de Juegos.....	96

Figura 58. Pregunta 7 - Apps de Bancos	97
Figura 59. Pregunta 7 - Apps Edición de documentos	98
Figura 60. Pregunta 7 - Apps de Música	99
Figura 61. Pregunta 7 - Apps de Mapas	100
Figura 62. Pregunta 7 - Apps de edición de Imagen	101
Figura 63. Pregunta 7 - Apps de Navegadores	102
Figura 64. Pregunta 7 - Apps de Hospedaje	103
Figura 65. Pregunta 8 - Apps de Redes Sociales	104
Figura 66. Pregunta 8 - App de Compras Online	106
Figura 67. Pregunta 8 - Apps de Citas	107
Figura 68. Pregunta 8 - Apps de Comidas	108
Figura 69. Pregunta 8 - Apps para transporte	109
Figura 70. Pregunta 8 - Apps de Juegos	110
Figura 71. Pregunta 8 - Apps de Bancos	111
Figura 72. Pregunta 8 - Apps Edición de documentos	112
Figura 73. Pregunta 8 - Apps de Música	113
Figura 74. Pregunta 8 - Apps de Mapas	114
Figura 75. Pregunta 8 - Apps de edición de Imagen	115
Figura 76. Pregunta 8 - Apps de Navegadores	116
Figura 77. Pregunta 8 - Apps de Hospedaje	117
Figura 78. Pregunta 9 - Déficit de Atención	118
Figura 79. Pregunta 9 - Túnel Carpiano	120
Figura 80. Pregunta 9 - Contractura de Cuello	121
Figura 81. Pregunta 9 - Afectaciones crónicas en los ojos	122
Figura 82. Pregunta 9 - Daños auditivos	123
Figura 83. Pregunta 9 - Desorden del Sueño	124
Figura 84. Pregunta 9 - Hipersensibilidad Electromagnética	125
Figura 85. Pregunta 9 - Sobrepeso	126
Figura 86. Pregunta 9 - Dolores de Cabeza	127

Figura 87. Pregunta 9 - Ataques epilépticos	128
Figura 88. Pregunta 10 - Retracción Social.....	129
Figura 89. Pregunta 10 - Adicción a apuestas en línea	131
Figura 90. Pregunta 10 - Adicción a los videojuegos	132
Figura 91. Pregunta 10 - Adicción a compras por internet	133
Figura 92. Pregunta 10 - Adicción al Plataformas para Adultos.....	134
Figura 93. Pregunta 10 - Adicción a las redes sociales	135
Figura 94. Pregunta 10 - Adicción al reconocimiento	136
Figura 95. Pregunta 11 - Phishing (Suplantación de Identidad)	137
Figura 96. Pregunta 11 - Ciberestafas	139
Figura 97. Pregunta 11 - Sobornos Online.....	140
Figura 98. Pregunta 11 - Cyberbullying.....	141
Figura 99. Pregunta 11 - Ciberacoso.....	142
Figura 100. Pregunta 11 - Accidentes	143
Figura 101. Pregunta 11 - Accidentes laborales.....	144
Figura 102. Pregunta 11 - Smartphone.....	145
Figura 103. Pregunta 13 - Smartphone.....	146
Figura 104. Pregunta 13 - Smartphone.....	147

RESUMEN

Este trabajo tiene como finalidad analizar el impacto Social de la tecnología en los Millennials del Distrito Metropolitano de Quito, siendo este grupo generacional de gran interés al pertenecer en gran parte a la población económicamente activa del Ecuador, cuya característica más destacada es el apego a la tecnología de cada uno de sus miembros. La investigación está estructurada por cinco capítulos; en el primer capítulo a modo de introducción se encuentran los antecedentes, justificación, planteamiento e identificación del problema; en el segundo capítulo se detalla el fundamento teórico, referencial y conceptual que nos proporciona el sustento necesario para el desarrollo de la investigación; en el tercer capítulo encontramos el diseño metodológico que a través del control de las variables no experimental y el alcance correlacionar dieron la pauta para la utilización de encuesta como herramienta de recolección de datos en base a estas; en el cuarto capítulo se dan a conocer los datos arrojados, cuyos resultados nos indican que actualmente existe un impacto social favorable de la tecnología en áreas como la Educación, Capacidad de aprendizaje, desempeño laboral, Salud y Acceso a la información. Sin embargo, también se presentan casos de afectaciones en el padecimiento de enfermedades, trastornos y vulnerabilidades que estos deben enfrentar; y, por último, en el quinto capítulo se formulan las conclusiones y recomendaciones de la investigación.

PALABRAS CLAVES:

- **TECNOLOGÍA**
- **MILLENNIALS**
- **DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS**

ABSTRACT

The purpose of this work is to analyze the Social impact of technology on the Millennials of the Metropolitan District of Quito, this generational group being of great interest since it belongs in large part to the economically active population of Ecuador, whose most prominent feature is the attachment to the technology of each of its members. The research is structured by five chapters; in the first chapter by way of introduction you will find the background, justification, approach and identification of the problem; in the second chapter the theoretical, referential and conceptual foundation that provides us with the necessary support for the development of the investigation is detailed; in the third chapter we find the methodological design that, through the control of the non-experimental variables and the correlated scope, gave the guideline for the use of the survey as a data collection tool based on these; in the fourth chapter, the data released are disclosed, the results of which indicate that there is currently a favorable social impact of technology in areas such as Education, Learning Capacity, Work Performance, Health and Access to Information. However, there are also cases of affectations in the disease, disorders and vulnerabilities that they must face; and, finally, in the fifth chapter the conclusions and recommendations of the investigation are formulated.

KEY WORDS:

- **TECNOLOGÍA**
- **MILLENNIALS**
- **TECHNOLOGICAL DEVICES**

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

1.1 Antecedente

En el ámbito mundial se han definido diferentes grupos generacionales con la finalidad de establecer estrategias de marketing, cuyo fundamento se basan en las particularidades de cada uno de estos, de este modo se han catalogado agrupaciones de personas denominadas como: Los Baby Bombers, La Generación “X”, Los Millennials o Generación “Y” y los aún no definidos Generación “Z”. Cada grupo generacional comprende a individuos nacidos en años específicos. Primero tenemos a los Baby Bombers conformados por personas que en la actualidad tendrían entre 55 a 73 años de edad, cuyos años de nacimiento serían de 1946 a 1964, el nombre de este grupo proviene del incremento en las tasas de natalidad que se vivía entonces, los cambios más significativos que se vivieron en este periodo de tiempo fueron: la incursión de la mujer en el ámbito laboral, los trabajadores que permanecían con sus contratistas largos periodos de tiempo, entre los más destacados. El segundo Grupo en esta categorización es la Generación X, cuyas personas oscilan entre 41 y 54 años de edad, sus años de nacimiento son entre 1965 a 1980. En tercer lugar, está el caso de los Millennials están comprendidos entre las personas que nacieron entre los años 1981 hasta 1997 (Moos, Pfeiffer, & Vinodrai, 2017, pág. 4). Sin embargo, López (2017) categoriza a todos los nacidos antes del milenio entre los años 1981 hasta 1999 siendo conocidos también como la generación del Yo. Por último, se encuentra la Generación Z, quienes están conformados por todos los que han nacido en el nuevo milenio (2000) y actualmente tienen una edad menor o igual a 19 años.

A su vez, es conocido que la dependencia tecnológica es una particularidad en las personas con una edad entre 19 y 38 años, siendo ellos los que han vivido de primera mano el paso de la tecnología análoga a la digital, cambio en el cual estamos viviendo a partir de la edad contemporánea, considerado específicamente desde los años de 1945 donde comienza un periodo de tiempo pos Segunda Guerra Mundial, mismo que da paso al desarrollo de la tecnología, y marca el comienzo para generar un ambiente propicio a lo que hoy conocemos como Globalización.

Es así, que la tecnología en este último periodo ha avanzado a pasos agigantados, esto se evidencia en el particularidad de que en el siglo pasado se podía identificar a los inventores que aportaban grandes descubrimientos a la sociedad, como es el caso del telégrafo o la bombilla eléctrica cuyos descubridores son reconocidos a nivel mundial, mientras que hoy existen tantos avances en este campo que cada desarrollo representa un costo exorbitante, por lo que los avances tecnológicos son virtualmente anónimos, regularmente vinculados a grandes empresas o estados. En otras palabras, quedó atrás la época donde encontrábamos al típico científico aislado de la sociedad que lograba un descubrimiento brillante. No obstante, no todo conlleva factores positivos para la sociedad, ya que los avances han superado lo técnicamente posible en relación a lo económicamente beneficioso, socialmente aceptable o moralmente lícito. Esto nos hace tomar conciencia del papel de la ciencia y la tecnología. Estos dos últimos temas son de vital importancia, ya que estos estarían dando forma a toda esta época, siendo esta la realidad que estamos viviendo (Zipper, 1998).

1.2 Justificación

Se contempla realizar el estudio sobre el impacto social de la tecnología a los Millennials, debido a su importancia, pues son considerados como un grupo de interés al ser gran parte de la Población Económicamente Activa (PEA) del país, esta agrupación de individuos está constituida por personas con edades entre los 19 a 38 años, donde una de sus características generacionales más destacada es su apego a la tecnológica. Datos estadísticos de la población del Ecuador refleja la pertenencia del 39.34% de la población del País a este grupo generacional, esto quiere decir que 5,697,943 millones de habitantes del Ecuador han nacido entre los años de 1981 hasta el 2000 (INEC, 2010).

En efecto, la población Económicamente Activa según los datos del Banco central del Ecuador a diciembre a 2018 es de 5,384,306.17 habitantes como se puede apreciar en el *Figura 1* (Banco central del Ecuador, s.f.).

		2018
		Diciembre
Urbano	Población total urbana	11.748.197
	Población menor a 15 años	3.213.682
	Población en Edad de Trabajar (PET)	8.534.515
	Población Económicamente Activa (PEA)	5.384.306,17
	Empleo	5.125.687,33
	Empleo No clasificado	32.499,26
	Empleo Adecuado/Pleno	2.653.240,65
	Empleo No remunerado	281.391,14
	Otro empleo no pleno	1.300.128,66
	Subempleo	878.427,62
	Subempleo Por insuficiencia de tiempo de trabajo	716.072,84
	Subempleo Por insuficiencia de ingresos	162.354,78
	Desempleo	258.618,84
	Desempleo Cesante	175.295,39
	Desempleo Nuevo	83.323,45
	Desempleo Abierto	215.943,3

Figura 1. Empleo Urbano y Rural por Número de Personas

Fuente: Banco Central del Ecuador (Banco Central del Ecuador, s.f.)

Por consiguiente, estas cifras representan la importancia de este grupo generacional en el país, debido a su capacidad adquisitiva. No obstante, la dependencia de la tecnología genera un impacto social que va dejando una huella en el comportamiento de estos individuos, si bien es de conocimiento general, sabemos que estas personas comparten características similares, tales como: a las mujeres pertenecientes a este perfil en su mayoría no dudan en desarrollarse en su campo profesional y no están dispuestas a renunciar a este por una vida hogareña; los hombres y mujeres tienen una predisposición a mantenerse solteros, no obstante en el caso de llegar contraer nupcias, la tendencia es no engendrar hijos; y como ya hemos mencionado el factor que más destaca en la vida de estos individuos es la dependencia a la tecnología, pues estos no conciben su vida sin ella. (López Masegosa, 2017, pág. 18).

1.3 Planteamiento Del Problema

¿QUÉ IMPACTO SOCIAL HA TENIDO LA TECNOLOGÍA EN LOS MILLENNIALS DEL DMQ?

En la actualidad el índice de analfabetismo digital en el Ecuador al 2017 de las personas entre 15 a 49 años de edad fue del 10.5%, dato que en Zonas Urbanas baja hasta un 6.0% y en Zonas Rurales se incrementa al 21.2%, sin embargo estas cifras tienen una tendencia decreciente en relación a los años anteriores, como se puede evidenciar en la Figura 2 (INEC, 2017).

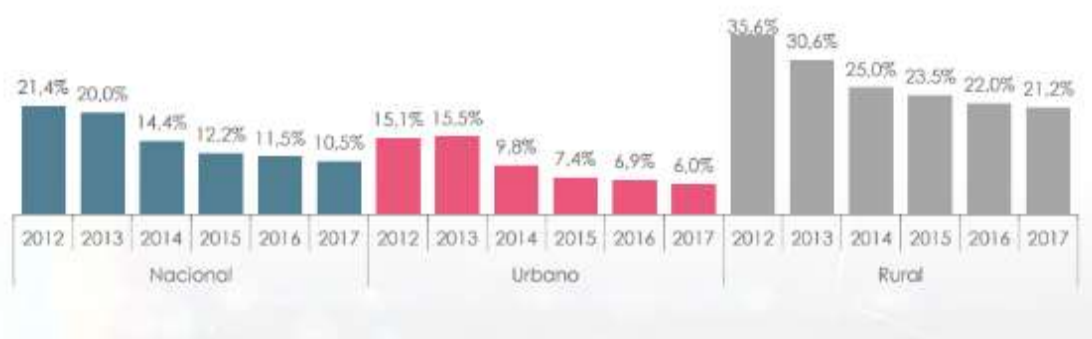


Figura 2. Porcentaje de personas analfabetas digitales por área

Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo - ENEMDU (INEC, 2017)

Esto implica que en zonas urbanas como el Distrito Metropolitano de Quito el uso de la tecnología por parte de los habitantes en las edades ya mencionas es de al menos un 94% (INEC, 2017), sin embargo, pese a que los avances tecnológicos están correlacionado al desarrollo social de una región (Cabrera González, 2010, pág. 175) estos también generan la proliferación de situaciones que las personas deben afrontar en su vida diaria como consecuencia del uso continuo de la tecnología, condiciones que afectan de lleno a nuestro grupo de interés (Millennials).

Actualmente, aunque se encuentran identificadas muchas de las afectaciones que ha propiciado el uso de la tecnología, dentro del ámbito de la educación los estudiantes son capaces

de aprender conocimientos en una escala global, sin tener que salir de sus salones de clases mediante el uso de un dispositivo tecnológico. En el ámbito de la industria los avances tecnológicos proporcionan una mejora en los procesos productivos al ser automatizados o realizar parte del proceso, este es el caso de procesos agrícolas cuya maquinaria puede suplantar a docenas de personas o los hallazgos médicos, los cuales ocurren con mayor frecuencia, debido a la contribución de la existencia de maquinaria de última tecnología y computadoras, todo esto implica que en el ámbito laboral las empresas presenten una reducción de costos proveniente de un uso eficiente de los recursos. En el ámbito social, la comunicación se ha simplificado de una forma abismal, donde en la actualidad es posible contactarse con personas a miles de kilómetros de distancia, en tiempo real mediante la utilización de herramientas como: e-mail, video conferencia, mensajes de texto, redes sociales, entre otros. En el ámbito económico la tecnología permite el libre comercio entre personas que están ubicadas en distintas zonas geográficas a nivel nacional o internacional. El Uso cotidiano de los dispositivos tecnológicos han permitido tener acceso a la información relevante en cualquier momento y lugar, Uso que en el Ecuador va en aumento como se puede evidenciar en la Figura 3, *Figura 4* y *Figura 5*.

Sin embargo, pese a las ventajas derivadas del crecimiento tecnológico en las últimas décadas, también se han generado problemas dentro de la sociedad, estos deben ser afrontados por personas cuyo estilo de vida en la actualidad es radicalmente diferente de sus contemporáneos de generaciones anteriores, por consiguiente, en este trabajo de investigación nos centraremos en el grupo generacional de los Millennials del Distrito Metropolitano de Quito, Esto debido a la inexistencia de un estudio que permita evaluar las consecuencias sociales que la tecnología ha provocado en estas personas, estudios relacionados contemplan comportamientos de estos en

diferentes aspectos, por el contrario, esta investigación pretende determinar el grado del impacto social presentado en los Millennials del DMQ en áreas como: Educación, capacidad de aprendizaje, Desempeño laboral, salud, estabilidad psicología, calidad de vida, Estabilidad Económica, estabilidad laboral, acceso a la información. Estando todo esto estrechamente relacionado al uso de dispositivos tecnológicos y su presencia en la red. Ciertamente, esta información se constituirá como una herramienta para instituciones Estatales, GAD's, Instituciones Educativas públicas y privadas, el sector empresarial en general, puesto que podrán entablar estrategias, correctivos, controles o innovaciones dependiendo su campo de interés. En consecuencia, esto daría la pauta a un mejoramiento de la calidad de vida a los Millennials del DMQ, no obstante, el desconocimiento de la situación en la que actualmente viven estos habitantes, propiciaría la carente existencia de una ayuda idónea para sus problemáticas y la percepción de la actual legislación del Estado.

1.3.1 Identificación del problema

A nivel mundial diversos estudios afrontan el hecho que el uso constante de la tecnología ha tenido un impacto social en los Millennials, ya que forma parte de su vida cotidiana, enfatizando una vez más la dependencia tecnológica como una de las características principales de este grupo generacional, de la misma manera los habitantes del Ecuador no son ajenos a esta situación, donde el equipamiento tecnológico va en aumento año tras año como se observa en la Figura 3, *Figura 4* y *Figura 5*.



Figura 3. Equipamiento Tecnológico del hogar a nivel nacional.

Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo - ENEMDU (INEC, 2017)



Figura 4. Hogares que tienen teléfono fijo y celular

Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo - ENEMDU (INEC, 2017)



Figura 5. Hogares con acceso a Internet

Fuente: Encuesta Nacional de Empleo Desempleo y Subempleo - ENEMDU (INEC, 2017)

El uso continuo, la dependencia y/o abuso de la tecnología por parte de los Millennials y de las generaciones emergentes han generado efectos adversos en su estilo de vida, afectaciones

que han proporcionado un ambiente propicio para que aparezcan nuevas enfermedades, desordenes y trastornos desconocidos para otras generaciones o el agravamiento de otras como: hipersensibilidad electromagnética, síndrome de la contractura de cuello (Dolor de cuello), desórdenes en el sueño, sobrepeso en niños y adolescentes, adicción comportamental, afectaciones crónicas en los ojos, daños auditivos, síndrome del túnel carpiano y ‘Whatsappitis’ (Mano de garra), retracción social, sociabilización solo por medio de Redes Sociales, Ciberestafas, Déficit de Atención, Bajo rendimiento académico, provocar y/o ser víctima de accidentes por el uso descuidado de algún dispositivo tecnológico, reducción de la productividad laboral, despilfarro del dinero en compras de diversa índole, endeudamiento mediante uso de aplicativos móviles, dependencia tecnológica, suplantación o Robo de identidades. Todas estas, son problemáticas emergentes a estas nuevas generaciones con las que deben lidiar en su vida cotidiana cada uno de los Millennials, mismas que son parte de áreas como: Social, Económico/Financiero, Educación, Laboral, Estatal, las cuales se detallan en la Figura 6.

1.3.2 Descripción del Problema.

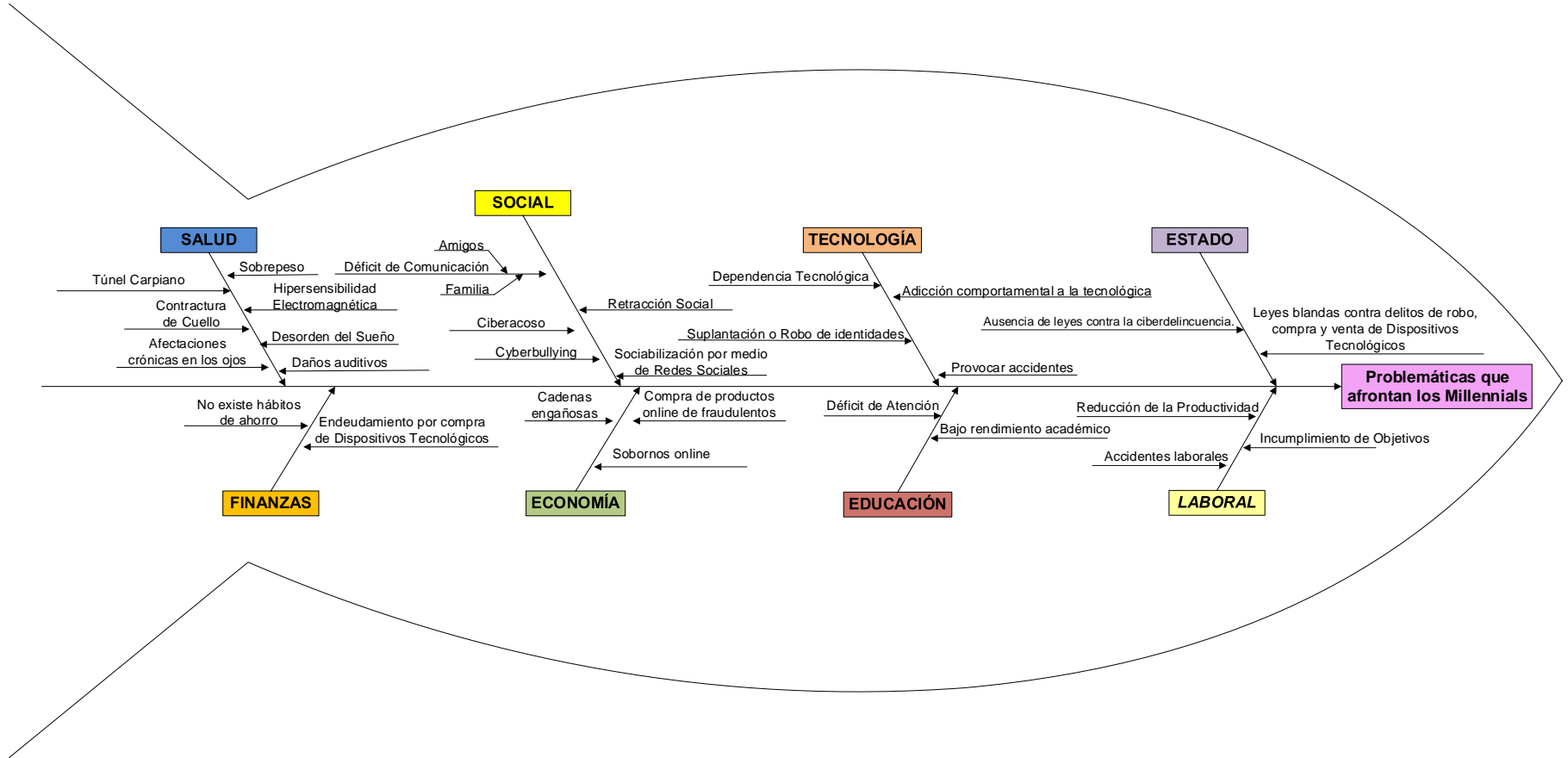


Figura 6. Esquema de Ishikawa - Problemáticas que afrontan los Millennials.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivos General

Analizar el impacto Social de la tecnología en los Millennials del Distrito Metropolitano de Quito.

1.4.2 Objetivos Específicos

- Desarrollar un análisis teórico como base de la investigación.
- Determinar un método de estudio de mercado del comportamiento de los Millennials.
- Identificar los resultados del estudio de mercado.
- Generar la propuesta de mejora social de compra de los Millennials.

1.4.3 Determinación de variables.

INDEPENDIENTE	DEPENDIENTE	COVARIABLE
Tecnología	Laboral	Relaciones laborales
	Comunicación	Déficit de Comunicación (familiar/personas)
	Comunicación	Sociabilización por medio de Redes Sociales
	Comportamiento	Retracción Social
	Salud	Enfermedades
	Educación	Déficit de Atención
	Educación	Bajo rendimiento académico
	Innovación	Mejoras de equipos Smartphone
	Economía	Compra de equipos y accesorios
	Finanzas	Endeudamiento por compra de dispositivos tecnológicos
	Finanzas	No existen hábitos de ahorro
	Delincuencia	Ciberacoso (Cyberbullying)
	Delincuencia	Suplantación o Robo de identidades
	Delincuencia	Ciberestafas
	Cultural	Dependencia Tecnológica
	Vicios	Adicción comportamental a la tecnológica
	Control	Ausencia de leyes contra la ciberdelincuencia
	Leyes	Ausencia de leyes contra la ciberdelincuencia
	Leyes	Leyes blandas contra delitos de robo, compra y venta de Dispositivos Tecnológicos
	Laboral	Reducción de la Productividad
Laboral	Incumplimiento de Objetivos	
Laboral	Accidentes laborales	

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Teorías de Soporte

2.1.1 *Teoría Social.*

Es una ciencia dedicada al estudio del desarrollo, estructura y función Social de un conjunto de individuos que habitan bajo diversos tipos de asociaciones colectivas e institucionales. (Boudon & Bourricaud, 1993).

Es aquella que pretende establecer el origen, funcionamiento y cambio de la sociedad, enfocada solamente a las relaciones sociales con la finalidad de reconocer transformaciones en su historia provenientes de problemáticas que afrontan los miembros de una sociedad. Estas transformaciones no surgen como influencia de otras en los niveles de la Economía, la política, la cultura (Lyotard, 1989).

2.1.2 *La Teoría de la Información*

Es una disciplina concreta para investigar la información, cuyo objetivo principal se basa en orientar y situar el conocimiento en torno a la comunicación, esta surgió por la extrema dificultad de estudiar los procesos profesionales informativos y los fenómenos sociales y psicológicos (Valbuena de la Fuente, 1997).

Las teorías del procesamiento de información se concentran en la forma en que la gente presta atención a los sucesos del medio, codifica la información que debe aprender y la relaciona con el conocimiento que ya tiene, almacena la nueva información en la memoria y la recupera cuando la necesita. (Schunk, 2012, pág. 164)

Esta corriente considera que unas pocas operaciones simbólicas como, por ejemplo, codificar, comparar, localizar, sumar, almacenar, entre otras, sirve para simular la inteligencia humana y la capacidad para crear conocimiento.

Como disciplina científica, contrario al conductismo se centra en los procesos cognoscitivos y ha recibido la influencia de los avances en las comunicaciones y de la tecnología de la informática. (Leiva, 2005)

2.1.3 *La Teoría Generacional*

La Teoría Generacional sostiene que las personas nacidas en una misma generación mantienen costumbres o comportamientos similares, para Giuseppe Ferrari cada treinta años hay un cambio significativo en las ideas de los grupos sociales. (Martin, 2008)

En la última década la revolución y notable desarrollo de Internet ha influenciado en los procesos de comunicación y generación e intercambio de información a través de la red. (Matellanes, 2011)

Lo que relacionado a la teoría generacional nos permite concluir los comportamientos que definen a las diferentes generaciones, donde "la generación Millennials se caracterizan por haber crecido con PC y acceso a Internet en sus hogares. Entienden la tecnología como parte de la vida cotidiana. (Cuesta, Ibáñez, Tagliabue, & Zangaro, 2009)

2.1.4 La Teoría de la Conductista.

Es una disciplina que busca explicar, predecir y controlar la conducta del ser humano basado en tres categorías de fenómenos, los cuales son: La Situación, La respuesta y el Organismo. A pesar de no constituir un método por si solo es una teoría explicativa de la conducta (Bélangier, 1999).

Hoy el conductismo es asociado con el nombre de B.F. Skinner, quien edificó su reputación al comprobar las teorías de Watson en el laboratorio. Él argumentaba que las personas responden a su ambiente, pero también operan sobre el ambiente para producir ciertas consecuencias. Skinner desarrolló la teoría del “condicionamiento operante,” la idea de que nos comportamos de la manera que lo hacemos porque este tipo de conducta ha tenido ciertas consecuencias en el pasado. Skinner negaba que la mente o los sentimientos jugaran algún rol en determinar la conducta. En lugar de ello, nuestra experiencia o nuestros reforzamientos determinan nuestra conducta. (De Mar, 1988).

Si aplicamos esta teoría a la actualidad se puede decir, que “la computadora o cualquier dispositivo, regula la conducta de quien lo maneja de manera mucho más eficiente”. (Izurieta, 2007)

Es así que podemos concluir que la Teoría Conductista tiene un gran impacto en la presente investigación, ya que el constante manejo de los dispositivos tecnológicos influye en la conducta de quién los maneja. Según Izurieta el manejo de instrumentos tecnológicos conduce a la creación de automatismos cuya mejor expresión de los mecanismos para lograrlo deviene del conductismo. Es así como se plantea el ejemplo de un celular nuevo, al principio entra en conflicto mental tratando de descubrir su funcionamiento, luego de haber descubierto la forma de ejecutarlo, en su

mente se creará un automatismo, cuya base metodológica radica en la repetición y es así que su uso se vuelve un hábito y parte de nuestra conducta. (Izurieta, 2007)

2.1.5 Teoría de la evolución tecnológica

Esta se dedicada al estudio del desarrollo tecnológico y social, ya que en los periodos donde existe mayor innovación tecnológica es donde se marca una diferencia abrumadora en el desarrollo de ambos. Donde la evolución tecnológica se considera como una de las causas principales de los cambios experimentados en las Sociedad. (Cabrera González, 2010, pág. 175).

2.2 Marco Referencial

Tema: Las tecnologías de la información y comunicaciones (TIC) y la brecha digital: su impacto en la sociedad de México.

Es deseable alcanzar una sociedad de conocimiento donde la inclusión de los individuos en la generación de conocimiento sea total, que las sociedades del conocimiento sean fuentes de desarrollo para todos, y sobre todo para los países menos adelantados. El presente artículo tiene como propósito analizar el papel de la brecha digital y la brecha cognitiva en las sociedades del conocimiento como causales de la exclusión de las empresas e individuos en el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en México.

En consecuencia, hoy encontramos una nueva forma de exclusión, denominada «brecha digital», capaz de ampliar el abismo que separa a las regiones y a los países (brecha digital internacional) y a los grupos de ciudadanos de una sociedad (brecha digital doméstica). La brecha cognitiva pone en manifiesto el potencial de exclusión que pueden conllevar las sociedades del conocimiento, cuando su desarrollo se limita a promover una economía del conocimiento.

Asimismo, el trabajo aporta cifras de la brecha digital en México, tanto en los hogares como en las empresas, a fin de poner de manifiesto que existe un acceso desigual entre las zonas geográficas del país, que no sólo depende de la infraestructura disponible, sino de las habilidades de la población para utilizar las tecnologías de la información y comunicación (TIC). (Tello, 2007).

Tema: La medición del impacto de la ciencia y la tecnología en el desarrollo social.

Existe amplio consenso sobre la importancia central de la ciencia y la tecnología para el desarrollo de las sociedades contemporáneas. La literatura disponible refleja esta apreciación al mostrar los efectos generales del conocimiento en el crecimiento económico. Sin embargo, poco se ha avanzado en la evaluación concreta del impacto de la ciencia y la tecnología en el desarrollo social. Entre las diversas razones que pueden aducirse, la insuficiente comprensión de los mecanismos de intermediación entre la producción de conocimiento y el desarrollo de la sociedad ha operado, sin lugar a dudas, en el retraso de la producción de indicadores de impacto.

En forma paralela, las crecientes presiones sobre los sistemas de Investigación y Desarrollo (I+D) para acoplarse a las demandas socio-económicas encuentran un importante fundamento en los problemas generalizados de financiamiento. Como resultado, se estimulan modelos de evaluación dirigidos a la medición de los retornos sociales de la ciencia. Este nuevo entorno de accountability remite a diversas cuestiones vinculadas a la definición de las agendas en las políticas de ciencia y tecnología:

- Establecimiento de prioridades en el marco de recursos limitados
- Mejoramiento de la articulación entre la ciencia y las demandas sociales.
- Revisión de la modalidad organizacional de la I+D y de la racionalidad de su financiamiento.

En palabras de Barré y Papon, (II) el desarrollo de la ciencia y tecnología ha estado dominado durante varias décadas por consideraciones políticas y económicas, aun cuando la ampliación de las fronteras del conocimiento es una motivación básica de la investigación

científica. (...) Sin embargo, algunos países están empezando a revisar esta tradicional forma de balance a la hora de establecer las políticas científicas y tecnológicas (III).

Muchas áreas de ciencia y tecnología están vinculadas a diversas demandas sociales tales como el mantenimiento de la salud pública, el cuidado del medio ambiente, la integración regional, la generación de empleo, entre otras. El tratamiento de estas cuestiones exige abordajes apropiados para elaborar diagnósticos, diseñar soluciones y asistir a los decisores políticos en el desarrollo de estrategias. De esta manera, es posible definir prioridades para que las políticas científicas y tecnológicas respondan a requerimientos sociales. (Estebanez, 2010).

Tema: Alcances y limitaciones de la noción de impacto social de la ciencia y la tecnología

La ciencia moderna ha sido, desde el siglo diecisiete, portadora de promesas de bienestar para la humanidad. Francis Bacon, al proclamar una revolución contra los principios aristotélicos, pregona la necesidad de someter la naturaleza descifrando sus leyes a fin de ponerla al servicio del bienestar de los seres humanos. En el paradigma baconiano, la ciencia es concebida como el medio para cumplir con ese cometido: la comprensión científica de la naturaleza redundaría en su dominio como sustento de un progreso ilimitado. Por este medio se honraría la tarea que Dios había encomendado al hombre.

La visión baconiana de la misión y la promesa de la ciencia ha perdurado hasta nuestros días. La promesa de bienestar enarbolada por la ciencia es junto con su utilidad militar, uno de los fundamentos del contrato social implícito en el surgimiento de la política científica contemporánea. “No hay motivos por los que las lecciones aprendidas en este experimento (la guerra) no puedan aplicarse provechosamente en tiempos de paz”, manifestaba el presidente Roosevelt en la demanda de lineamientos para la acción del gobierno con relación a la ciencia, que formulará a su principal asesor científico, Vannevar Bush. Los conocimientos adquiridos en la investigación orientada hacia objetivos militares, afirmaba Roosevelt, “deberían ser usados en los días de paz que tenemos por delante para la mejora de la salud pública, la creación de nuevas empresas que signifiquen más puestos de trabajo y la elevación del nivel de vida de la nación” (Roosevelt, 1944).

Como respuesta al requerimiento, en 1945 se hizo público el informe Ciencia, la frontera sin fin, elaborado por Vannevar Bush con el respaldo de los líderes de la comunidad científica de su país, en el que se defendía la necesidad de brindar a la ciencia un apoyo estatal a gran escala. El

informe de Bush, considerado como uno de los documentos fundacionales de la moderna política científica, postulaba la necesidad de asegurar el apoyo económico necesario para que la ciencia expandiera sus fronteras y concretara así la promesa de salud, trabajo y una mejor calidad de vida para la población. El nuevo discurso permanecía cercano a las ideas baconianas, si bien el fundamento teológico era reemplazado por otro tipo de justificación: la ciencia, artífice fundamental de la victoria de Estados Unidos en la Segunda Guerra Mundial, habría de ser en tiempos de paz artífice de un progreso y un bienestar ilimitados para el pueblo estadounidense. “Como metáfora, la “frontera” de Bush juega un papel similar al del ‘Dios’ de Bacon -el locus de todo lo que es desconocido llamando a ser mejor comprendido, prometiendo beneficios, siempre fuera de alcance. El dominio tecnológico de nuevas fronteras es el mecanismo probado para fortalecer el control de la humanidad sobre la naturaleza” (Sarewitz, 1996: 101).

En este artículo se exhiben aproximaciones a la noción de impacto social de la ciencia y tecnología, con la finalidad de acotar las dimensiones necesarias para definir de un modo operativo el estudio de un fenómeno para la evaluación de políticas en ciencia, tecnología e innovación. Es así que este texto se desarrolla en dos áreas de interés, una de naturaleza teórica y la otra más propiamente metodológica, en la que la primera se reseñan los principales problemas conceptuales que presenta la noción de impacto social y en la segunda se expone algunas de las dimensiones sociales propuestas que debería contemplar el análisis de los procesos de impacto, y señala los posibles niveles de observación que admite un análisis de este tipo. (Albornoz, Estébanez, & Alfaraz, 2005).

2.3 Marco Conceptual

2.3.1 Adicción comportamental

Consiste en el uso excesivo de aparatos electrónicos, lo que lleva a las personas a experimentar un patrón adictivo, este es un estado que se conoce como “sistema de recompensa”, en donde este es el que regula el placer en las actividades cotidianas del ser humano como comer, dormir o tener sexo (necesidades básicas), esto es provoca a liberación de la dopamina en el cerebro. Como consecuencia del excesivo uso del de dispositivos tecnológicos, se ha observado una alteración en el sistema de recompensas, donde estos generan una sensación de satisfacción y de alegría, lo que propicia una sensación de vacío al no tener acceso a ellos. Por lo que el individuo comienza a requerir de una mayor exposición y uso de estos, generando así un patrón adictivo, ya que para obtener satisfacción. El comportamiento adictivo conlleva consecuencias negativas para la vida del individuo, puesto interfiere en su trabajo, en sus relaciones sentimentales, interpersonales, etc.”. (Vanguardia, 2017)

2.3.2 Afectaciones crónicas en los ojos

Isabel Yuste afirmo en un artículo en la ABC de España que ““Los dispositivos electrónicos que se utilizan en distancias cortas emiten una gran cantidad de luz azul y una sobreexposición es nociva para nuestra salud visual: genera fatiga, estrés visual y puede causar la muerte prematura de las células de la retina”. Esta especialista sostiene que estar viendo constantemente hacia la pantalla de los dispositivos tecnológico provoca el enrojecimiento de los ojos, mismo que se genera debido a la disminución de parpadeos que hace el ojo por minuto, síntoma que se presenta entre quienes usan con exceso este tipo de aparatos. Esto provoca un aumento en la presión del ojo, dado la exposición permanente de la luz de los monitores de dichos dispositivos, que pueden llevarlo a

padecer glaucoma ocular, segunda causa de ceguera en el mundo, visión borrosa, dolores de cabeza o agravar enfermedades como la miopía, la hipermetropía y el astigmatismo. (Vanguardia, 2017).

2.3.3 Analfabetismo digital

Una persona es considerada como “Analfabeta Digital” cuando esta cumple con tres características de forma simultánea, las cuales serían: en primer lugar, no poseer un dispositivo celular activado; en segundo lugar, que en los últimos 12 meses no haya hecho uso de una computadora; en tercer y último lugar, que en los últimos 12 meses no haya utilizado internet. (INEC, 2017)

2.3.4 Análisis de Impacto Social

El impacto social son los procesos de análisis, monitoreo y gestión de las consecuencias sociales deseadas y no intencionadas, tanto positivas como negativas, de las intervenciones planificadas (políticas, programas, planes, proyectos) y cualquier proceso de índole social invocado por esas intervenciones. Su objetivo principal es lograr un entorno biofísico y humano más sostenible y equitativo. (Esteves, Vanclay, & Bridget, 2015)

Las características importantes de esta definición son:

1. El objetivo de la evaluación de impacto es lograr un entorno más ecológico, socio-cultural y económicamente sostenible y equitativo. La evaluación de impacto, por lo tanto, promueve el desarrollo y el empoderamiento de la comunidad, fortalece la capacidad y desarrolla el capital social (redes sociales y confianza).
2. El enfoque de preocupación de la evaluación de impacto social es una postura proactiva hacia el desarrollo y de mejores resultados del mismo, no solo la identificación o mejora

de resultados negativos o no intencionados. Ayudar a las comunidades y otras partes interesadas a identificar los objetivos de desarrollo, y asegurar que se maximicen los resultados positivos, puede ser más importante que minimizar el daño de los impactos negativos.

3. La metodología de evaluación de impacto social se puede aplicar a una amplia gama de intervenciones planificadas, y puede realizarse en nombre de una amplia gama de actores, y no solo dentro de un marco regulatorio.
4. La evaluación de impacto social contribuye al proceso de gestión adaptativa de políticas, programas, planes y proyectos y, por lo tanto, necesita informar el diseño y la operación de la intervención planificada.
5. La evaluación de impacto social se basa en el conocimiento local y utiliza procesos participativos para analizar las preocupaciones de las partes interesadas y afectadas. Involucra a los interesados en la evaluación de los impactos sociales, el análisis de alternativas y el monitoreo de la intervención planificada.
6. La buena práctica de la evaluación del impacto social acepta que estos, los impactos económicos y los impactos biofísicos estén intrínsecamente e inextricablemente interconectados. El cambio en cualquiera de estos dominios dará lugar a cambios en los otros dominios. Por lo tanto, la evaluación de impacto social debe desarrollar una comprensión de las rutas de afectaciones que se crean cuando el cambio en un dominio provoca un efecto de cambio en otros dominios, así como las consecuencias iterativas

o de flujo dentro de cada dominio. En otras palabras, debe haber una consideración de los impactos de segundo orden, de orden superior y de los acumulativos.

7. Para que la disciplina de la evaluación de impacto social aprenda y crezca, debe haber un análisis de los impactos que se produjeron como resultado de actividades pasadas, además debe ser reflexivo y evaluativo de sus bases teóricas y de su práctica.
8. Si bien la evaluación de impacto social se aplica normalmente a las intervenciones planificadas, las técnicas también pueden usarse para considerar los impactos sociales que se derivan de otros tipos de eventos, como desastres, cambios demográficos y epidemias.

2.3.5 Ciberacoso (Cyberbullying)

Consiste en la utilización de las distintas plataformas digitales para agredir a otras personas con insultos, injurias o indagar en la vida de los demás con propósitos adversos. (Olivera & Ramos, 2016)

2.3.6 Déficit de Comunicación

Consiste en la falta de comunicación que puede presentar una persona al no poder expresar los sentimientos o pensamientos que posee, la que hace referencia a la pobreza para de las destrezas para sociabilizar con su entorno, lo que provoca un distanciamiento de la sociedad. (Millán & Serrano, 2002).

Sin embargo, la tecnología propicia que la interactúen con otra todo tipo de personas donde Internet abre un camino nuevo e infinito a la comunicación humana, por lo que cada análisis que se haga de la influencia de las tecnologías en la comunicación humana, estará condicionado por

estos factores. No obstante, en el otro lado de la moneda el uso inadecuado del internet afecta gravemente a la comunicación, esto se evidencia en que el tiempo que las familias comparten presencialmente ha reducido sustancialmente. En una encuesta realizada por un proyecto del Centro para el Futuro de la Tecnología, donde participaron 2 000 familias. Es estudio aporato que, en el 2005, el tiempo que se pasaban las personas en familia ascendía a una media de 26 horas al mes. Pero en el 2008 este tiempo se redujo de forma vertiginosa a menos de 18 horas al mes, por lo que el tiempo que pasan en familia al mes se redujo en un 30%. (Dutta & Mia, 2010)

2.3.7 Dependencia tecnológica

Es una práctica considerada típica de las nuevas generaciones, dada la cercanía de los diferentes dispositivos tecnológicos en su vida cotidiana, mismo que se incrementa cada vez, siendo parte de su cultura. Esta es una afectación debido a la ansiedad que presentan si pierden el contacto con un dispositivo o no se encuentran conectados a las diferentes plataformas sociales. Esto provoca que no puedan desempeñarse con normalidad, ya que viven sumergidos en un mundo donde todo se interacciona a través de la tecnología. (Gambaretto, 2011)

2.3.8 Desórdenes en el sueño

El Instituto Politécnico Rensselaer, de New York, en 2013 llevo a cabo una investigación personas antes de dormir, los resultados dicen que el uso constante de equipos electrónicos como Smartphone, tables o Laptop/Computadores de Escritorio, hasta dos horas previas a la hora de irse a la cama, propician problemas de insomnio y desórdenes en el sueño, esto debido a la exposición de la luz blanca y brillante de la pantalla de estos dispositivos, debido a que reduce un 22 % los niveles de melatonina, la hormona que regula el sueño. Dado que esta hormona es generada por la

glándula pineal, la cual es muy sensible a las variaciones de luz y necesita de la oscuridad para que se genere la emisión de la hormona del sueño. (Vanguardia, 2017)

2.3.9 Escala de Likert

Es una escala Ordinal, aunque se la maneje común mente como una escala de intervalos con el propósito de realizar deferente análisis estadísticos. En esta escala los ítems generalmente de ordenan de mayor a menor, esta escala no permite la suma, resta, multiplicación o división de sus datos, solo la correlación y comparación de las medias de ser el caso. (O'Shaughnessy , 1991, pág. 232)

Esta escala lleva el nombre de quien la invento, Rensia Likert, consiste en que los encuestados indiquen su grado de desacuerdo o acuerda sobre cada afirmación que se esté estudiando, donde cada reactivo conlleva 5 respuestas o también conocidas como categorías. Para lo cual a cada una de estas se le asignó un valor numérico que puede ir desde -2 a +2 o del 1 al 5. (Malhotra N. , 2004, pág. 258)

2.3.10 Hipersensibilidad electromagnética

Consiste en trastornos en el sistema nervioso por la exposición constante a los campos electromagnéticos provenientes de ondas de fuentes de radiación de diversas fuentes (Vanguardia, 2017). Los Campos Electromagnéticos se generan en la combinación de ondas eléctricas y magnéticas que se propagan a la velocidad de la luz de forma simultánea. Estas pueden ser: Radiaciones ionizantes (con capacidad para romper los enlaces entre las moléculas) y radiaciones no ionizantes. (Alonso, Garcia, & Onaindia, 2011)

2.3.11 Investigación Cualitativa

Es una metodología de investigación exploratoria, que tiene el propósito de brindar conocimientos y comprensión del entorno de un problema basándose en pequeñas muestras, la cual no es estructurada. (Malhotra N. K., 2008)

2.3.12 Marketing

(Kloter & Keller, 2012) “El marketing trata de identificar y satisfacer las necesidades humanas y sociales”

(La american marketing association, 2013) “Marketing es la actividad o grupo de entidades y procedimientos para crear, comunicar, entregar e intercambiar ofertas que tienen valor para los consumidores, clientes, socios y la sociedad en general.”¹

2.3.13 Millennials

Son un grupo de personas nacidos entre principios de los 80 y los primeros años de este siglo, y que al día de hoy tienen entre 19 y 18 años de edad. Los que desde la perspectiva occidental tienen grandes discrepancias en la forma de ver el mundo e incorporarse al mismo, sus lineamientos de pensamiento, comportamiento, expectativas, actuar y comprar. En relación a las generaciones anteriores conocidas como los Baby Boomers (nacidos del final de la segunda guerra mundial a mediados de los 70) y Generación X (nacidos en mediados de los 70 a principios de los 80).

En consecuencia, los Millennials tienen diferentes formas de comportarse con su entorno derivado de la facilidad en acceder a la tecnología de la información (TI) convirtiéndose esta un

¹ Traducido de (La american marketing association, 2013)

socio valioso para ellos, el nivel de apego a esta ha moldeado una nueva forma de comunicación en la que las redes sociales forman parte esencial de estos individuos, ya que a través de estas se relacionan e interactúan con el mundo, sin embargo, esto ha creado en los Millennials nuevos códigos de comportamiento afectando su sentido de pertenencia. (Aguilar Mier, 2016). Es así que la interacción de estos con las TI han sido mayor que cualquiera de sus generaciones anteriores, por lo que también existen cambios en cómo quieren ser tratados, enseñados y sus prioridades, donde considera que el elemento clave para el éxito en la vida es la motivación, por lo que buscan ser tratados como seres humanos valiosos. (Au-Yong-Oliveira, Gonçalves, Martins, & Branco, 2018).

2.3.14 Phishing (suplantación de Identidad).

Esta es una táctica muy utilizada y da buenos resultados a quienes buscan atacar el a personas con bajos conocimientos en Ciberseguridad, ya que mediante la utilización de correos electrónicos falsos hacen que las personas se dirijan a portales fraudulentos, similares a los originales, en los cuales se les piden contraseñas. Así los atacantes intentan apoderarse de datos de estos, como los de las tarjetas de crédito, cuentas de banco, etc. (Olivera & Ramos, 2016)

2.3.15 Población Económicamente Activa (PEA)

Según (INEC, 2015) es “Conjunto de personas de 12 años y más que tienen una ocupación, ya sea remunerada o no, dentro o fuera del hogar, que en el período de referencia han trabajado por lo menos una hora semanal, así como las personas que no trabajan debido a que están gozando de vacación, están enfermas o no laboran a causa de huelga o mal tiempo, y las personas que no

trabajan, pero buscan trabajo habiendo laborado antes (cesantes) o buscan un empleo por primera vez.”

2.3.16 Redes sociales

Las Redes Sociales pueden definirse como un conjunto bien delimitado de actores - individuos, grupos, organizaciones, comunidades, sociedades globales, etc.- vinculados unos a otros a través de una relación o un conjunto de relaciones sociales. (Lozares, 1996). Uno de los rasgos más importante de las redes sociales es el hecho de generar relaciones sociales con distintos tipos de grupos, personas, etc. Entre los cuales mantienen una integración en diversos temas de su interés. Desde el punto de vista de los expertos para poder ejercer un análisis de las redes sociales depende mucho de dos componentes que son:

Contenido: Es la materia, la sustancia relacional, afecto, información, dinero, entre otros, que fluye a través de las unidades por medio de las relaciones que se dan entre ellas a partir del intercambio de dicho contenido. Constituye la materialidad sociológica de la relación

Forma: Se entienden la expresión abstracta de la relación y las propiedades de la configuración global o de algunas de las partes, es decir, lo que se suele describir como pautas, modelo o estructura de la red. (Lozares, 1996)

2.3.17 Retracción Social

Es un tipo de personalidad en la que el individuo padece una enorme introversión, en la cual este tiene una tendencia a vivir en su mundo interior, evitar las relaciones sociales y disfrutar de la soledad. Este comportamiento es considerado como un trastorno de personalidad cuando la persona además de ser tímida, es aquella que hace una vida apartada de la sociedad y/ la interacción

con otro miembro de la sociedad. Sólo el pensar en relacionarse provoca en él un profundo malestar, generándole angustia y por lo cual evita estar en estas situaciones. (Pradas, 2018)

Sin embargo, cada más las personas pasan más en las redes sociales, navegando por internet, jugando videojuegos, usando nuevas tecnologías emergentes, por lo que pasan ignorando sus vidas reales. Donde la tecnología ha proliferado un cambio en la forma en que interactúan los miembros de la sociedad. Siendo el caso que si uno de estos individuos, evitara salir y hacer amigos en la vida real, debido a que en la red puede interactuar con muchas personas al mismo tiempo. Problema que con el tiempo lo puede llevar a la soledad y depresión. (Pereira, 2016)

2.3.18 Síndrome de la contractura de cuello

Es una enfermedad proveniente de la exposición prolongada y el uso inadecuado de las pantallas, debido a la inclinación que una persona tiene como mal hábito al observar la pantalla de un celular, esto hace que sobrecarga a la columna vertebral, la que esta regularmente soporta unos 5 kilos (la cabeza en posición normal), y en esta posición se sobre exige soportando hasta 27 kilos al llegar a los 60 grados de inclinación. Lo cual puede generar en el individuo una neuralgia occipital, al realizar esta postura constantemente, provocando una inflamación o daño en los nervios occipitales, los cuales se encuentran desde el cuero cabelludo hasta la parte superior de la médula espinal hasta. Lo que se conoce vulgarmente como el “síndrome del cuello roto” cuyos síntomas de esta enfermedad son: sensibilidad en el cuero cabelludo, molestias detrás de los ojos y rigidez de la columna asociada a mareos (Vanguardia, 2017).

2.3.19 Síndrome del túnel carpiano y ‘Whatsappitis’

Esta es una dolencia que se presenta comúnmente por el excesivo uso de aparatos electrónicos como Smartphones, Tabletas y/o Laptops. Esta enfermedad consiste cuando se presenta una afectación en el nervio mediano, que permite la sensibilidad a toda la mano, lo que provoca entumecimiento, hormigueo, debilidad, o daño muscular en la mano y dedos. Otras afectaciones comunes se manifiestan en los tendones dedos pulgares, ya que estos son los más usados para ‘textear’. Esta lesión se la comenzó a conocer ‘Whatsappitis’, desde marzo de 2014 debido a una mujer en España que envió mensajes a través de WhatsApp durante seis horas seguidas. (Vanguardia, 2017).

2.3.20 Sobrepeso

Según la Organización Mundial de la Salud, es una enfermedad crónica, en la que existe el aumento de la grasa corporal, o cual conlleva un riesgo a la salud de las personas, siendo una enfermedad que genera un primordial interés dado al avance alarmante que ha tenido en los países durante las últimas décadas. Esta enfermedad genera preocupación debido a las consecuencias físicas, psíquicas y sociales. Por lo cual han sido declaradas por la OMS como una epidemia mundial. (Moreno, 2012)

2.3.21 Tecnología

Esta palabra está compuesta por dos vocablos griegos los cuales son “tekne” que significa técnica, arte y “logia” que significa compendio de conocimientos, es decir, que es la técnica o destreza de algo o sobre algo, desde épocas pasadas los seres humanos han buscado y encontrado

una variedad de conocimientos que les han dado la experiencia que los ha llevado a mejorar su vida. (Sempere, 2005, pág. 22)

Es el conjunto de conocimientos humanos, sus procesos y métodos de la producción, o características propias de un producto que lo vuelve idóneo para el fin por el cual fue creado; también se dice que es se trata del conocimiento necesario para diseñar, crear, operar, mantener y apoyar en la logística de un producto; También, se la puede considerar como la aplicación del conocimiento con el propósito de un generar u obtener un producto; y para finalizar también podría definirse como un método para la resolución de problemas. (Sempere, 2005, págs. 22-23)

CAPÍTULO III DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Definición del objeto de estudio

La población de estudio que se va a tomar como base de nuestra investigación es del grupo de los Millennials cuyo rango de edad es de 19 a 38 años de la población del DMQ (Quito, Valles). Los datos se van a tomar del Censo De Población Y Vivienda 2010. Debido a que estos datos han registrado los nacimientos de los individuos nacidos entre los años de 1981 al 1999. El cual nos da que la población objeto de estudio es de 821504 habitantes, según se puede ver en la Tabla 1.

Tabla 1
Población Distrito Metropolitano de Quito (DMQ)

Año de nacimiento	Quito	Rumiñahui
1981	40,902	1,503
1982	42,001	1,555
1983	42,111	1,502
1984	41,845	1,447
1985	42,858	1,477
1986	42,815	1,597
1987	43,744	1,664
1988	43,785	1,669
1989	41,671	1,531
1990	43,095	1,611
1991	41,733	1,609
1992	42,487	1,641
1993	41,541	1,638
1994	39,470	1,578
1995	39,401	1,494
1996	41,020	1,588
1997	40,413	1,465
1998	40,184	1,553
1999	40,801	1,505
Total	791,877	29,627

Fuente: Elaboración autor en base (INEC, 2010)

3.2 Enfoque metodológico

3.2.1 *Por las fuentes de información Mixto*

Consiste en los recursos obligatorios por los que se accede al conocimiento en general y datos buscados, tomando en consideración a todos aquellos instrumentos que maneja el experto del tema de estudio, con el fin de satisfacer las necesidades de información de los usuarios de cualquier tipo de unidad. (Torres.Isabel, 1999).

Por lo tanto, esta fuente de información implica la combinación de los enfoques cualitativos y cuantitativos, con el primero se pudo obtener la información secundaria, misma que se utilizó para la elaboración de esta investigación, mediante el uso de artículos científicos, libros, tesis relacionadas, etc. La información primaria obtenida mediante la metodología del enfoque cuantitativo permite a través del análisis de la información recopilada de la herramienta utilizada, que en este caso es una encuesta, medir el impacto social de la tecnología a los Millennials del DMQ, para dicho análisis se utilizara programas como Formularios de Google, Excel y SPSS.

Es así, que se utilizará y empleará un método deductivo que nos permita la extracción de conclusiones lógicas y validas, lo que nos ayudará a determinar hechos concretos sobre el impacto social que tiene la tecnología en los Millennials del DMQ.

3.2.2 *Por su finalidad Aplicada*

La investigación aplicada también conocida como investigación activa o dinámica, pues es aquella que depende de descubrimientos y aportes teóricos, se aplica a investigaciones con problemas concretos, en circunstancias y características concretas. Este tipo de investigación dirige al investigador una utilización inmediata y no al desarrollo de teorías. (Rodriguez, 2005)

3.2.3 Por las unidades de análisis Insitu

Se define como el lugar o sitio en donde se llevarán a cabo los proyectos, el objetivo de las investigaciones Insitu identifica y cuantifica las condiciones del lugar observado, las cuales puedan comprometer a la viabilidad, diseño y construcción de una obra o estructura. (Española, Real Academia, 2005)

3.2.4 Por el control de las variables No experimental

Se define como la investigación en la cual, sin manipular deliberadamente variables, se observan fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, posteriormente se analizan, por lo que en la presente investigación se observara como desarrollan la variable independiente Tecnología y la variable Impacto Social en los Millennials, a los cuales se exponen los sujetos de estudio. (Gomez, 2006)

3.2.5 Por el alcance Correlacional

Se eligió este diseño, porque la presente investigación determinar la relación de las dos variables de estudio (Tecnología e Impacto Social en los Millennials), en este tipo de diseño el investigador recopila su información sin estructurar o manipular el ambiente del objeto de estudio, dicho de otra manera toma a las personas ya manipuladas por las experiencias naturales de la vida y busca determinar si las variaciones en las experiencias de estas personas están asociadas con las variaciones en sus conductas. (Baray, 1999).

3.3 Determinación de la población y del tamaño de muestra.

Para esta investigación se utilizará la técnica de muestreo aleatorio simple, ya que todos los elementos tienen la misma probabilidad de ser elegidos, además la población es idéntica en todas las extracciones, es decir una vez seleccionada una población ésta se reemplaza (Mantilla , 2015), la Fórmula se puede evidenciar en la Figura 7.

La selección de las observaciones de una muestra aleatoria simple, se suele realizar mediante "números aleatorios", que son precisamente, un conjunto de números, los cuales tienen todos ellos la misma probabilidad de aparición. En esta investigación se tiene como objeto de estudio a los Millennials, mismos que constan como "N", se va a trabajar con nivel de confianza de 95,5% (Z) como se puede evidenciar en la Tabla 2.

$$n = \frac{N * z^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + z^2 * p * q}$$

Figura 7. Fórmula de la muestra Aleatorio Simple

Fuente: Elaborado por el autor en base reemplaza (Mantilla , 2015).

Tabla 2

Valores de las Variables de la Fórmula de la Muestra Aleatoria Simple

N	821,504
Z	1.96
p	0.5
q	0.5
e	0.045

Cálculos:

$$n = \frac{821,504 * (1.96^2) * 0.5 * 0.5}{(0.045^2) * (821,504 - 1) + ((1.96^2) * 0.5 * 0.5)}$$

$$n = \frac{788972.44}{1664.50}$$

$$n = 473.9985 \approx n = 474$$

Por lo tanto, para el estudio tenemos una muestra de 474 personas a ser encuestadas entre una edad de 19 a 38 años que se encuentren dentro del Distrito Metropolitano de Quito.

3.4 Diseño de instrumentos de investigación

La técnica idónea para el levantamiento de información es a través del instrumento llamado encuesta, misma que en esta investigación consiste en la obtención de información basada mediante un interrogatorio a los individuos que cumplen con el perfil del grupo generacional de los Millennials, Con esta herramienta será contemplará una serie de preguntas con respecto a áreas como su comportamiento, dificultades, percepciones, afectaciones y usos en los que estas personas han sido afectadas como consecuencia continuo exposición a la tecnología. (Malhotra N. K., 2008)

3.4.1 Encuesta

ENCUESTA DE ESTUDIO PARA ANALIZAR EL IMPACTO SOCIAL DE LA TECNOLOGÍA EN LOS MILLENNIALS DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.					
OBJETIVO: ANALIZAR EL IMPACTO SOCIAL DE LA TECNOLOGÍA EN LOS MILLENNIALS EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.					
INSTRUCCIONES:					
1.- RESPONDA CON SINCERIDAD A LAS SIGUIENTES PREGUNTAS QUE SE PLANTEAN A CONTINUACIÓN					
2.- LOS RESULTADOS DE ESTA ENCUESTA SERÁN ANALIZADOS CON ABSOLUTA RESERVA					
3.- SEÑALE CON UNA "X" EN EL LUGAR QUE CORRESPONDA					
INFORMACIÓN					
Sector donde vive:					
<input type="checkbox"/> Norte	<input type="checkbox"/> Centro	<input type="checkbox"/> Sur	<input type="checkbox"/> Valles de los Chillos	<input type="checkbox"/> Valles Tumbaco	
Edad:					
<input type="checkbox"/> De 18 a 23 años	<input type="checkbox"/> De 24 a 28 años	<input type="checkbox"/> De 29 a 33 años	<input type="checkbox"/> De 34 a 38 años		
Género:					
<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Femenino	<input type="checkbox"/> LGTBTTQ			
Situación laboral:					
<input type="checkbox"/> Empleado Privado	<input type="checkbox"/> Empleado Público	<input type="checkbox"/> Independiente (Emprendedor)			
<input type="checkbox"/> Estudiante	<input type="checkbox"/> Ama de casa	<input type="checkbox"/> Desempleado	<input type="checkbox"/> Otro: _____		
Ingreso mensuales:					
<input type="checkbox"/> Menos de \$394.00	<input type="checkbox"/> \$394.00 – \$694.00	<input type="checkbox"/> \$695.00 – \$995.00			
<input type="checkbox"/> \$996.00 - \$1296.00	<input type="checkbox"/> \$1297.00 – \$1597.00	<input type="checkbox"/> \$1598.00 en adelante.			
Nivel de Instrucción:					
<input type="checkbox"/> Primaria	<input type="checkbox"/> Secundaria	<input type="checkbox"/> 3er. Nivel	<input type="checkbox"/> 4to. Nivel		
CUESTIONARIO					
1. Qué tan favorable considera que ha sido el impacto social de la tecnología en áreas como:					
	Altamente Favorable	Muy Favorable	Favorable	Poco Favorable	Nada Favorable
Educación.					
Capacidad aprendizaje.					
Desempeño Laboral.					
Salud.					
Estabilidad Psicológica.					
Calidad de vida.					
Estabilidad Económica.					
Estabilidad Laboral					
Interacción Presencial/Virtual con Amigos o Familiares.					
Acceso a información a nivel general.					
2. ¿Qué tan difícil fue para usted aprender a usar alguno de estos dispositivos Tecnológicos?					
	Excesivamente Difícil	Muy Difícil	Difícil	Fácil	Muy Fácil
Smartphone (Celular)					
Laptop /Portátil					
Computadora De Escritorio / Desktop					
Tablet					
Smart Tv					
Consolas de Videojuegos					
3. ¿En lo señalado en la pregunta anterior (Pregunta 2) indique cual es la frecuencia del uso de los siguientes dispositivos tecnológicos?					
	Todos los días	Casi todos los días	Ocasionalmente	Casi nunca	Nunca
Smartphone (Celular)					
Laptop /Portátil					
Computadora De Escritorio / Desktop					
Tablet					
Smart Tv					
Consolas de Videojuegos					

Figura 8. Hoja 1 Encuesta

4. De los dispositivos señalados con anterioridad, indique la o las opciones del uso cotidiano que da a estos Dispositivo Tecnológico.

Entretenimiento Redes sociales Sexualidad Compras de tecnología
 Educación Juegos online Compra ropa Otras compras
 Aprendizaje Apuestas Comprar comida Otro: _____

5. ¿Qué tan importante considera que son estos dispositivos Tecnológicos en la o las actividades seleccionadas en la Pregunta 4?

	Altamente importante	Muy importante	Importante	Poco importante	No es importante
Smartphone (Celular)					
Laptop /Portátil					
Computadora De Escritorio / Desktop					
Tablet					
Smart Tv					
Consolas de Videojuegos					

6. ¿Qué tan afectado se siente si olvida o deja de usar por un tiempo alguno de estos dispositivos tecnológicos?

	Muy afectado	Afectado	Medianamente afectado	Poco afectado	Sin afectación
Smartphone (Celular)					
Laptop /Portátil					
Computadora De Escritorio / Desktop					
Tablet					
Smart Tv					
Consolas de Videojuegos					

7. ¿Qué tan importante considera que son estas apps para usted? (Una App es una aplicación de software que se instala en móviles o tablets)

	Altamente importante	Muy importante	Importante	Poco importante	No es importante
Apps de Redes Sociales (Facebook, WhatsApp, Messenger, Instagram, Pinteres...).					
App de Compras Online					
Apps de Citas					
Apps de Comidas (Uber eats, Globo...).					
App para transporte (Uber, Cabify, Indrive...).					
Apps de Juegos					
Apps de Bancos					
Apps Edición de documentos					
Apps de Música					
Apps de Mapas					
Apps de edición de Imagen					
Apps de Navegadores					
App de Hospedaje					

8. ¿Qué tan difícil sería para usted dejar de usar alguna de estas Apps?

	Excesivamente Difícil	Muy Difícil	Difícil	Fácil	Muy Fácil
Apps de Redes Sociales (Facebook, WhatsApp, Messenger, Instagram, Pinteres...).					
App de Compras Online					
Apps de Citas					
Apps de Comidas (Uber eats, Globo...).					
App para transporte (Uber, Cabify, Indrive...).					
Apps de Juegos					
Apps de Bancos					
Apps Edición de documentos					
Apps de Música					
Apps de Mapas					
Apps de edición de Imagen					
Apps de Navegadores					
App de Hospedaje					

Figura 9. Hoja 2 Encuesta

9. ¿Cuál es o ha sido su grado de afectación a estas enfermedades como exposición constante a dispositivos tecnológicos?

	Muy afectado	Afectado	Medianamente afectado	Poco afectado	Sin afectación
Déficit de Atención					
Túnel Carpiano					
Contractura de Cuello					
Afectaciones crónicas en los ojos					
Daños auditivos					
Desorden del Sueño					
Hipersensibilidad Electromagnética					
Sobrepeso					
Dolores de Cabeza					
Ataques epilépticos					

10. ¿Cuál es o ha sido su grado de afectación a estos trastornos como exposición constante a la tecnológica y sus dispositivos?

	Muy afectado	Afectado	Medianamente afectado	Poco afectado	Sin afectación
Retracción Social.					
Adicción a apuestas en línea.					
Adicción a los videojuegos.					
Adicción a compras por internet					
Adicción al Plataformas para Adultos.					
Adicción a las redes sociales.					
Adicción al reconocimiento.					

11. ¿Qué tan afectado ha sido por estas situaciones como exposición a la tecnológica y la utilización de dispositivos tecnológicos?

	Muy afectado	Afectado	Medianamente afectado	Poco afectado	Sin afectación
Phishing (Suplantación de Identidad)					
Ciberestafas					
Sobornos Online					
Cyberbullying					
Ciberacoso					
Accidentes					
Accidentes laborales					

12. Especifique cual o cuales circunstancias apremiantes ha vivido en relación a la pregunta anterior.
 Chantaje Robo Secuestro Acoso laboral Ninguna Otro _____

13. ¿Qué nivel de confianza tiene usted en la información que circula por internet?
 Muy Alto Alto Poco Muy poco Nada

14. ¿Cuál ha sido el desempeño del Estado Ecuatoriano frente a la normalización, control y penalización de la ciberdelincuencia (cibercrimen)?
 Excelente Muy Bueno Bueno Malo Pésimo

Figura 10. Hoja 3 Encuesta

3.5 Procedimiento de toma de datos y análisis de información

Para la recolección de los datos se procedió al uso de una encuesta virtual, para lo cual previo a la elaboración de la encuesta tradicional, se migro esta información hacia la plataforma correspondiente y se difundió está a través de las diferentes redes sociales, como se observa en la *Figura 11* y más detallada en el Anexo 3.



Sección 1 de 2

ENCUESTA DE ESTUDIO PARA ANALIZAR EL IMPACTO SOCIAL DE LA TECNOLOGÍA EN LOS MILLENNIALS DEL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.

OBJETIVO: ANALIZAR EL IMPACTO SOCIAL DE LA TECNOLOGÍA EN LOS MILLENNIALS EN EL DISTRITO METROPOLITANO DE QUITO.

Sector Donde Vive (DMQ): *

Norte

Centro

Sur

Valles de los Chillos

Figura 11. Encuesta exportada a formulario de Google

Para el análisis de los datos recopilados por el instrumento se procedió a Exportar la información obtenida de los formularios digitales a un archivo de Excel y posteriormente se migro esta información al programa SPSS para realizar el análisis estadístico descriptivo para cada pregunta cómo se puede observar en los Anexo 4, Anexo 5 y Anexo 6.

CAPÍTULO IV ANÁLISIS DE DATOS

4.1 Introducción al análisis de datos

El siguiente análisis se ha centrado sobre el impacto social de la tecnología en los Millennials, la relevancia de este trabajo se debe a como este grupo ha vivido la revolución y notable desarrollo de la tecnología (Dispositivos Tecnológicos e Internet) y por ende ha sido influenciado que estos han marcado a esta generación, en los procesos de educación, aprendizaje, desempleo laboral, Salud, estabilidad psicológica, calidad de vida, estabilidad económica, Interacción Presencial/ Virtual con Amigos o Familiares (comunicación, generación e intercambio de información de la sociedad) y Acceso a información a nivel general.

A partir de este hecho, se centró en los habitantes del DMQ, cuyo nivel de analfabetismo digital cada año va a la baja, por lo cual el instrumento aplicado en esta investigación consta de 14 preguntas, que busca identificar las afectaciones que la tecnología ha tenido en estos individuos; preguntas que están alineadas a los objetivos generales y específicos de la misma.

Es por ello, a nivel general se utilizó la escala de Likert de 1 a 5, con la cual se pudo recopilar la información, donde los encuestados expresaron sus grados de favorabilidad, dificultad, frecuencia de uso, importancia, afectaciones que la tecnología ha producido mediante el uso de los dispositivos tecnológicos las áreas antes mencionadas, como percepción del papel del Estado Ecuatoriano frente a la normalización, control y penalización de la ciberdelincuencia (ciberdelincuencia)

4.2 Análisis descriptivo

4.2.1 Pregunta: Sector Donde Vive de los encuestados

Tabla 3

Sector Donde Vive (DMQ):

Sectores DMQ	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Norte	95	20.0%	20.0%	20.0%
Centro	89	18.8%	18.8%	38.8%
Sur	111	23.4%	23.4%	62.2%
Valles de los Chillos	88	18.6%	18.6%	80.8%
Valles Tumbaco	91	19.2%	19.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

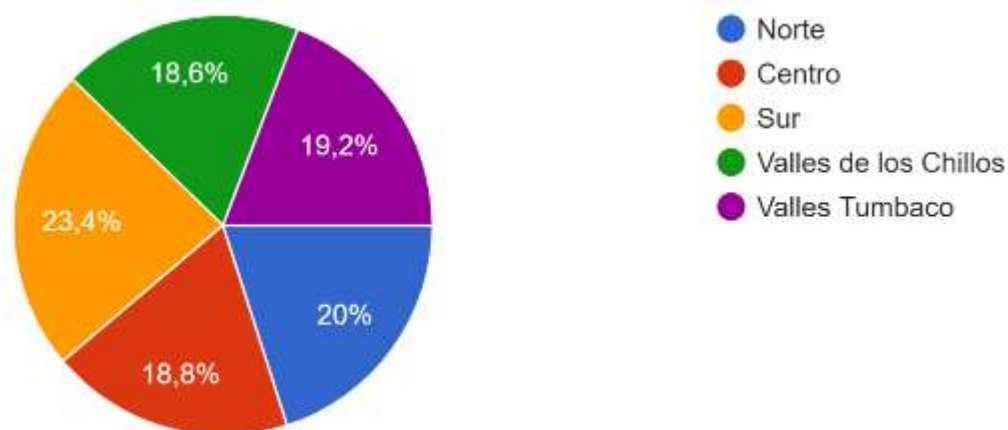


Figura 12. Sector Donde Vive

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas se puede observar que el 23.4% %, pertenecen al sector sur, un 20% l sector norte, un 19.2% al sector de los valles de Tumbaco, un 18.8% y un 18.6% a los sectores del centro y valles de los chillos respectivamente

4.2.2 Pregunta Edad de los encuestados

Tabla 4
Edad

Rango de Edades	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
De 19 a 23 años	112	23.6%	23.6%	23.6%
De 24 a 28 años	197	41.6%	41.6%	65.2%
De 29 a 33 años	86	18.1%	18.1%	83.3%
De 34 a 38 años	79	16.7%	16.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

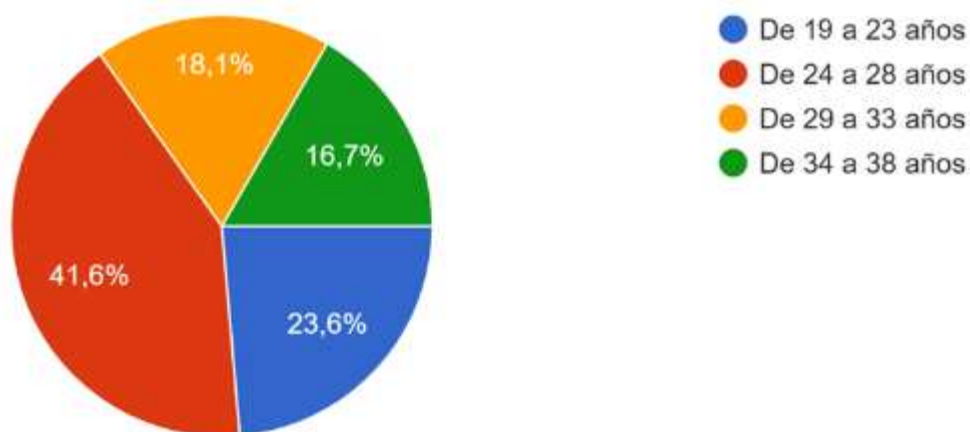


Figura 13. Edad

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas se puede observar que un 41.6% tienen una edad entre 24 a 28 años, un 23.6% se encuentran entre 19 y 23 años, un 18.1% se encuentran en una edad de 29 a 33 años de edad y un 16.7% tienen una edad entre 34 a 38 años.

4.2.3 Pregunta Género de los encuestados

Tabla 5
Género

Genero	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Masculino	203	42.8%	42.8%	42.8%
Femenino	260	54.9%	54.9%	97.7%
LGBTTIQ	11	2.3%	2.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

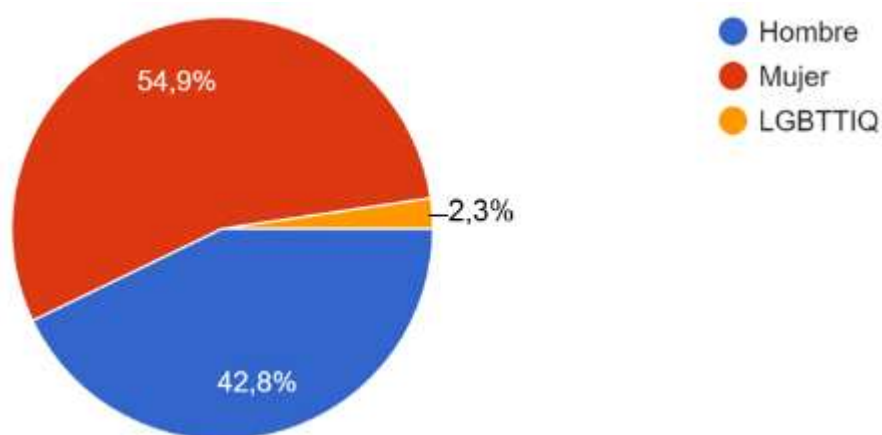


Figura 14. Género

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 54.9% corresponden a personas del género femenino, un 42.8% al género masculino y un 2.3% al género LGBTTIQ

4.2.4 Pregunta Situación laboral de los encuestados

Tabla 6
Situación Laboral

Situación Laboral	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Empleado Privado	209	44.1%	44.1%	44.1%
Empleado Público	45	9.5%	9.5%	53.6%
Independiente (Emprendedor)	65	13.7%	13.7%	67.3%
Estudiante	102	21.5%	21.5%	88.8%
Ama de casa	21	4.4%	4.4%	93.2%
Desempleado	31	6.5%	6.5%	99.8%
Otro ^a	1	0.2%	0.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

Nota, ^a La respuesta detallada de la opción otro fue "algo",

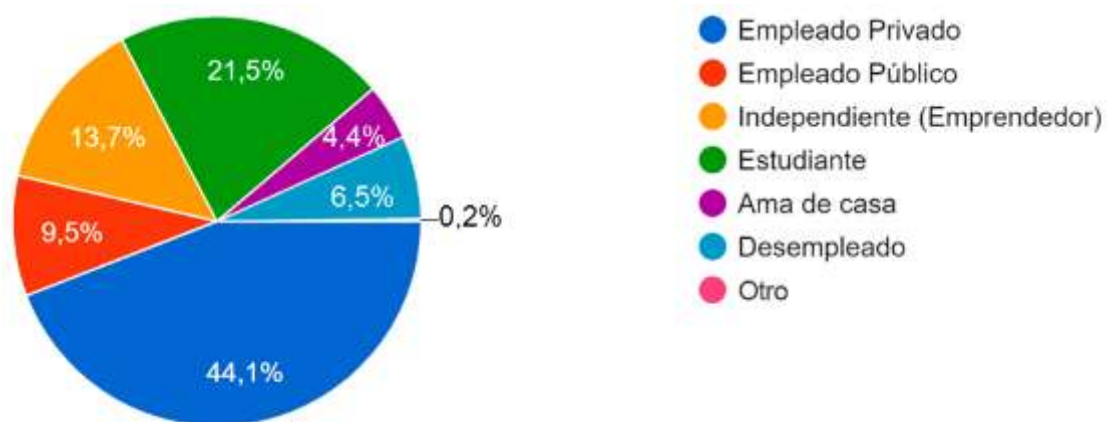


Figura 15. Situación Laboral

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas se puede observar que un 44.1% de estas laboran como empleados privados, un 21.5% como Estudiantes, un 13.7% son independientes, un 9.5% son empleados públicos, un 6.5% se encuentran desempleados y un 4.4% son amas de casa.

4.2.5 Pregunta Ingresos mensuales de los encuestados

Tabla 7
Ingresos

Rango de Ingresos	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Menos de \$394.00	90	19.0%	19.0%	19.0%
\$394.00 – \$694.00	203	42.8%	42.8%	61.8%
\$695.00 – \$995.00	105	22.2%	22.2%	84.0%
\$996.00 - \$1296.00	41	8.6%	8.6%	92.6%
\$1297.00 – \$1597.00	22	4.6%	4.6%	97.3%
\$1598.00 en adelante	13	2.7%	2.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

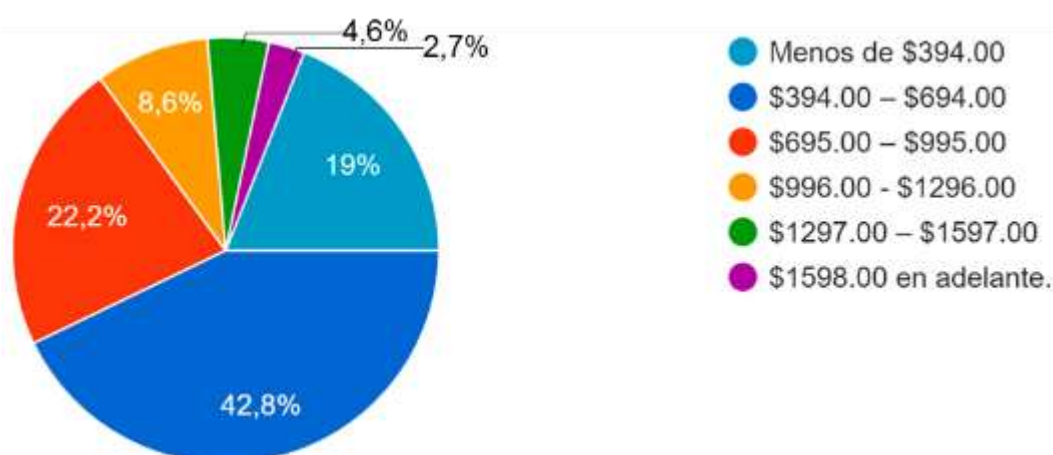


Figura 16. Ingresos

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas se puede observar que un 42.8% mantienen un ingreso mensual de 394.00 a 694.00 dólares, un 22.2% mantienen un ingreso mensual de 695.00 a 995.00 dólares, un 19.0% mantienen un ingreso mensual menor a 394.00 dólares, un 8.6% mantienen un ingreso mensual de 996.00 a 1296.00 dólares, un 4.6% mantienen un ingreso mensual de 1297.00 a 1597.00 dólares y un 2.7% mantienen un ingreso mensual mayor a 1598.00 dólares.

4.2.6 Pregunta Nivel de Instrucción de los encuestados

Tabla 8

Nivel de Instrucción

Nivel de Instrucción	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Primaria	2	0.4%	0.4%	0.4%
Secundaria	100	21.1%	21.1%	21.5%
3er. Nivel	312	65.8%	65.8%	87.3%
4to. Nivel	60	12.7%	12.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

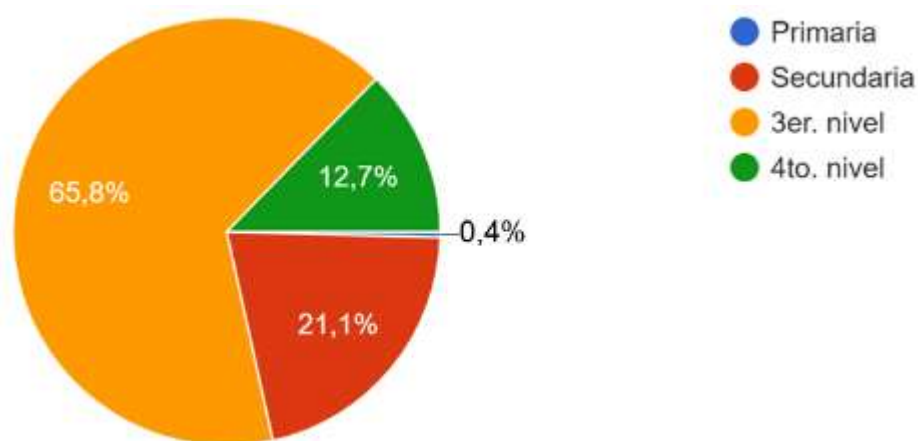


Figura 17. Nivel de Instrucción

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 65.8% nivel de instrucción de tercer nivel, un 21.1% alcanzó un nivel de instrucción de secundaria, un 12.7% cuenta con un nivel de instrucción de cuarto nivel y un 0.4% tienen un nivel de instrucción de primaria.

4.2.7 Pregunta 1. ¿Qué tan favorable considera que ha sido el impacto social de la tecnología?, en áreas como:

Tabla 9

Pregunta 1

	Altamente Favorable	Muy Favorable	Favorable	Poco Favorable	Nada Favorable	Total
Educación	172	163	121	12	6	474
Capacidad aprendizaje	127	189	107	44	7	474
Desempeño Laboral	190	149	105	28	2	474
Salud	196	130	108	35	5	474
Estabilidad Psicológica	31	149	143	103	48	474
Calidad de vida	90	178	146	40	20	474
Estabilidad Económica	59	159	165	70	21	474
Interacción Presencial/ Virtual con Amigos o Familiares	99	156	81	85	53	474
Acceso a información a nivel general	200	184	69	19	2	474

4.2.7.1 Pregunta 1 - Educación.

Tabla 10

Pregunta 1 – Educación

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	172	36.3%	36.3%	36.3%
Muy Favorable	163	34.4%	34.4%	70.7%
Favorable	121	25.5%	25.5%	96.2%
Poco Favorable	12	2.5%	2.5%	98.7%
Nada Favorable	6	1.3%	1.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

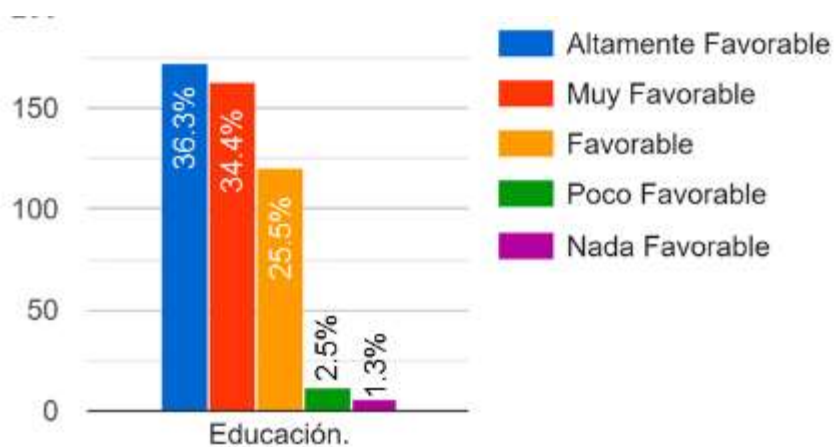


Figura 18. Pregunta 1 - Educación

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 36.3% consideran que el impacto social de la tecnología en el área de la educación ha sido “altamente favorable”, un 34.4% piensa que el mismo ha sido “Muy Favorable”, un 25.5% cree que ha sido “favorable”, un 2.5% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 1.3% considera que ha sido “Nada Favorable”

4.2.7.2 Pregunta 1 - Capacidad aprendizaje.

Tabla 11

Pregunta 1 - Capacidad aprendizaje

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	127	26.8%	26.8%	26.8%
Muy Favorable	189	39.9%	39.9%	66.7%
Favorable	107	22.6%	22.6%	89.2%
Poco Favorable	44	9.3%	9.3%	98.5%
Nada Favorable	7	1.5%	1.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 19. Pregunta 1 - Capacidad aprendizaje

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 26.8% consideran que el impacto social de la tecnología en el área de Capacidad aprendizaje ha sido “altamente favorable”, un 39.9% piensa que el mismo ha sido “Muy Favorable”, un 22.6% cree que ha sido “favorable”, un 9.3% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 1.5% considera que ha sido “Nada Favorable”

4.2.7.3 Pregunta 1 - Desempeño Laboral.

Tabla 12

Pregunta 1 - Desempeño Laboral

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	190	40.1%	40.1%	40.1%
Muy Favorable	149	31.4%	31.4%	71.5%
Favorable	105	22.2%	22.2%	93.7%
Poco Favorable	28	5.9%	5.9%	99.6%
Nada Favorable	2	0.4%	0.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 20. Pregunta 1 - Desempeño Laboral

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 40.1% consideran que el impacto social de la tecnología en el área sobre el Desempeño Laboral ha sido “altamente favorable”, un 31.4% piensa que el mismo ha sido “Muy Favorable”, un 22.2% cree que ha sido “favorable”, un 5.9% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 0.4% considera que ha sido “Nada Favorable”

4.2.7.4 Pregunta 1 - Salud.

Tabla 13

Pregunta 1 – Salud

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	196	41.4%	41.4%	41.4%
Muy Favorable	130	27.4%	27.4%	68.8%
Favorable	108	22.8%	22.8%	91.6%
Poco Favorable	35	7.4%	7.4%	98.9%
Nada Favorable	5	1.1%	1.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

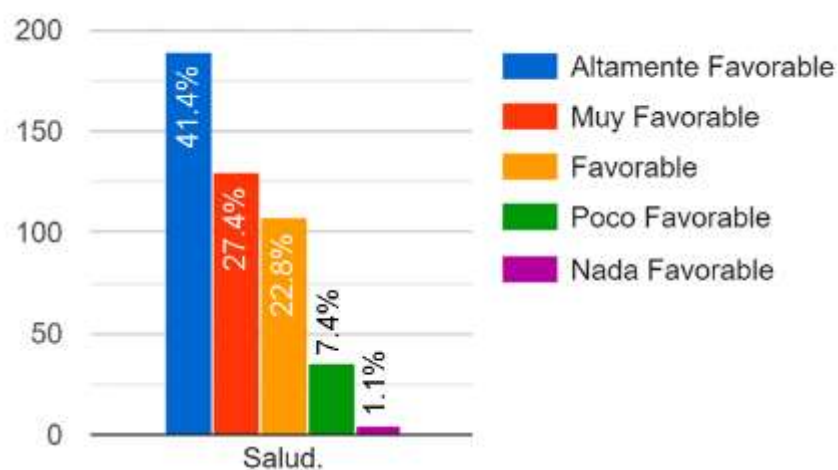


Figura 21. Pregunta 1 - Salud

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 41.4% consideran que el impacto social de la tecnología en el área de la Salud aprendizaje ha sido “altamente favorable”, un 27.4% piensa que el mismo ha sido “Muy Favorable”, un 22.8% cree que ha sido “favorable”, un 7.4% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 1.1% considera que ha sido “Nada Favorable”

4.2.7.5 Pregunta 1 - Estabilidad Psicológica.

Tabla 14

Pregunta 1 - Estabilidad Psicológica

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	31	6.5%	6.5%	6.5%
Muy Favorable	149	31.4%	31.4%	38.0%
Favorable	143	30.2%	30.2%	68.1%
Poco Favorable	103	21.7%	21.7%	89.9%
Nada Favorable	48	10.1%	10.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

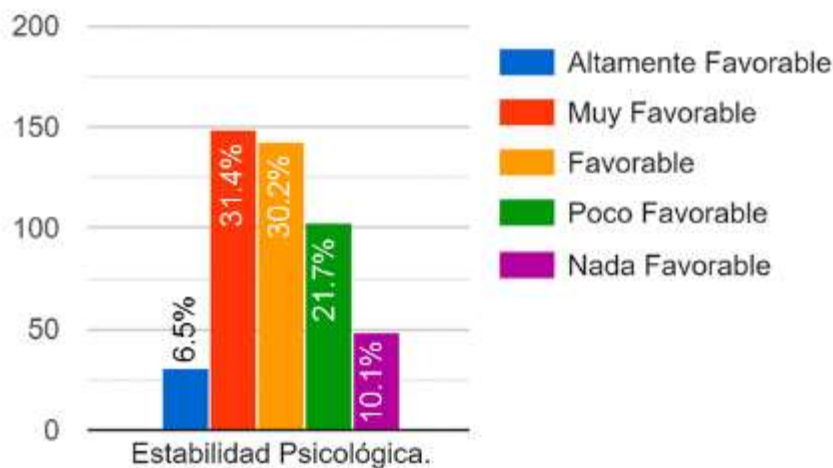


Figura 22. Pregunta 1 - Estabilidad Psicológica

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 6.5% consideran que el impacto social de la tecnología en el área de la Estabilidad Psicológica ha sido “altamente favorable”, un **31.4%** piensa que el mismo ha sido “**Muy Favorable**”, un 30.2% cree que ha sido “favorable”, un 21.7% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 10.1% considera que ha sido “Nada Favorable”

4.2.7.6 Pregunta 1 - Calidad de vida.

Tabla 15

Pregunta 1 - Calidad de vida

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	90	19.0%	19.0%	19.0%
Muy Favorable	178	37.6%	37.6%	56.5%
Favorable	146	30.8%	30.8%	87.3%
Poco Favorable	40	8.4%	8.4%	95.8%
Nada Favorable	20	4.2%	4.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 23. Pregunta 1 - Calidad de vida

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 19.0% consideran que el impacto social de la tecnología en el área sobre la Calidad de vida ha sido “altamente favorable”, un **37.6%** piensa que el mismo ha sido “**Muy Favorable**”, un 30.8% cree que ha sido “favorable”, un 8.4% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 4.2% considera que ha sido “Nada Favorable”.

4.2.7.7 Pregunta 1 - Estabilidad Económica.

Tabla 16

Pregunta 1 - Estabilidad Económica

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	59	12.4%	12.4%	12.4%
Muy Favorable	159	33.5%	33.5%	46.0%
Favorable	165	34.8%	34.8%	80.8%
Poco Favorable	70	14.8%	14.8%	95.6%
Nada Favorable	21	4.4%	4.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 24. Pregunta 1 - Estabilidad Económica

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 12.4% consideran que el impacto social de la tecnología en el área de la Estabilidad Económica ha sido “altamente favorable”, un 33.5% piensa que el mismo ha sido “Muy Favorable”, un **34.8%** cree que ha sido “**favorable**”, un 14.8% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 4.4% considera que ha sido “Nada Favorable”

4.2.7.8 Pregunta 1 - Interacción Presencial/ Virtual con Amigos o Familiares.

Tabla 17

Pregunta 1 - Interacción Presencial/ Virtual con Amigos o Familiares

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	99	20.9%	20.9%	20.9%
Muy Favorable	156	32.9%	32.9%	53.8%
Favorable	81	17.1%	17.1%	70.9%
Poco Favorable	85	17.9%	17.9%	88.8%
Nada Favorable	53	11.2%	11.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

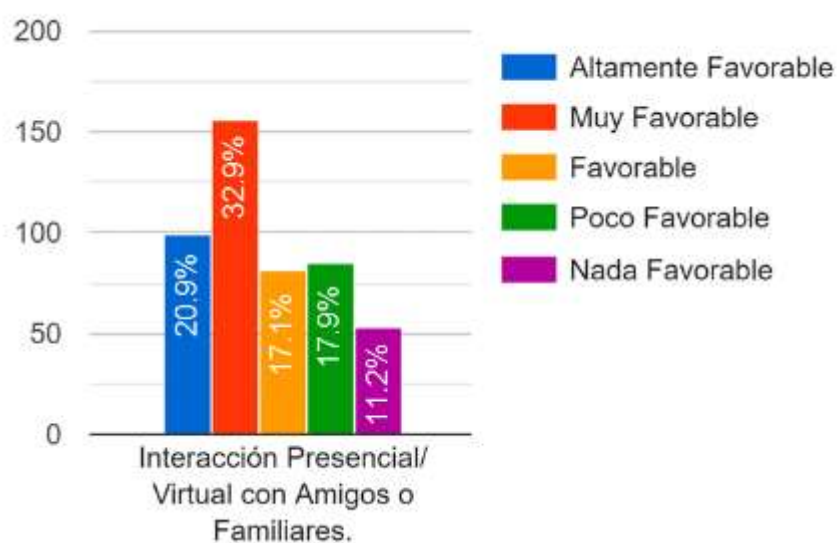


Figura 25. Pregunta 1 - Interacción Presencial/ Virtual con Amigos o Familiares

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 20.9% consideran que el impacto social de la tecnología en el área de la Interacción Presencial/ Virtual con Amigos o Familiares ha sido “altamente favorable”, un **32.9%** piensa que el mismo ha sido “**Muy Favorable**”, un 17.1% cree que ha sido “favorable”, un 17.9% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 11.2% considera que ha sido “Nada Favorable”

4.2.7.9 Pregunta 1 - Acceso a información a nivel general.

Tabla 18

Pregunta 1 - Acceso a información a nivel general

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente Favorable	200	42.2%	42.2%	42.2%
Muy Favorable	184	38.8%	38.8%	81.0%
Favorable	69	14.6%	14.6%	95.6%
Poco Favorable	19	4.0%	4.0%	99.6%
Nada Favorable	2	0.4%	0.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 26. Pregunta 1 - Acceso a información a nivel general

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un **42.2%** consideran que el impacto social de la tecnología en el área sobre el Acceso a información a nivel general ha sido “**altamente favorable**”, un 38.8% piensa que el mismo ha sido “Muy Favorable”, un 14.6% cree que ha sido “favorable”, un 4.0% piensa que ha sido “Poco Favorable” y finalmente un 0.4% considera que ha sido “Nada Favorable”

4.2.8 Pregunta 2. ¿Qué tan difícil fue para usted aprender a usar alguno de estos dispositivos Tecnológicos?

Tabla 19
Pregunta 2

Dispositivos Tecnológicos	Excesivamente Difícil	Muy Difícil	Difícil	Fácil	Muy Fácil	Total
Smartphone (Celular)	11	14	41	211	197	474
Laptop /Portátil	17	10	52	221	174	474
Computadora De Escritorio / Desktop	16	12	30	225	191	474
Tablet	10	12	38	234	180	474
Smart Tv	12	12	66	235	149	474
Consolas de Videojuegos	20	32	63	207	152	474

4.2.8.1 Pregunta 2 - Smartphone (Celular).

Tabla 20
Pregunta 2 – Smartphone (Celular)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	11	2.3%	2.3%	2.3%
Muy Difícil	14	3.0%	3.0%	5.3%
Difícil	41	8.6%	8.6%	13.9%
Fácil	211	44.5%	44.5%	58.4%
Muy Fácil	197	41.6%	41.6%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

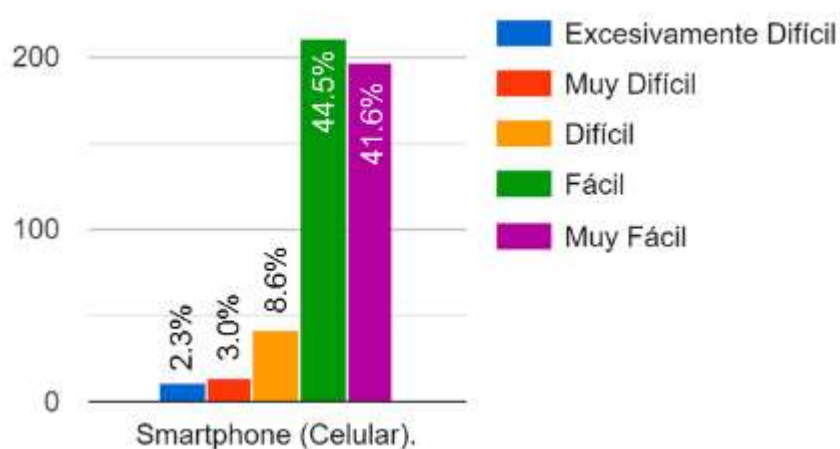


Figura 27. Pregunta 2 - Smartphone (Celular)

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.3% consideran que aprender a usar un Smartphone ha sido “Excesivamente Difícil”, un 3.0% piensa que ha sido “Muy Difícil”, un 8.6% cree que ha sido “Difícil”, un **44.5%** piensa que ha sido “**Fácil**” y finalmente un 41.6% considera que ha sido “Muy Fácil”.

4.2.8.2 Pregunta 2 - Laptop /Portátil.

Tabla 21

Pregunta 2 – Laptop /Portátil

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	17	3.6%	3.6%	3.6%
Muy Difícil	10	2.1%	2.1%	5.7%
Difícil	52	11.0%	11.0%	16.7%
Fácil	221	46.6%	46.6%	63.3%
Muy Fácil	174	36.7%	36.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

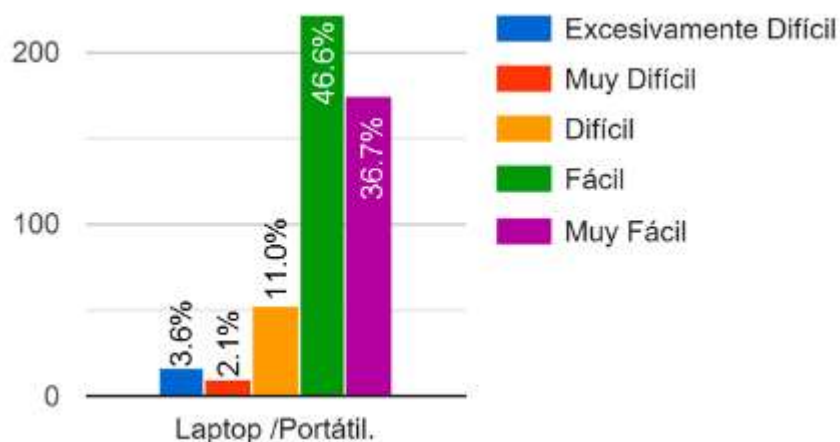


Figura 28. Pregunta 2 - Laptop /Portátil

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 3.6% consideran que aprender a usar una Laptop /Portátil ha sido “Excesivamente Difícil”, un 2.1% piensa que ha sido “Muy Difícil”, un 11.0% cree que ha sido “Difícil”, un **46.6%** piensa que ha sido “**Fácil**” y finalmente un 36.7% considera que ha sido “Muy Fácil”.

4.2.8.3 Pregunta 2 - Computadora De Escritorio / Desktop.

Tabla 22

Pregunta 2 – Computadora De Escritorio / Desktop

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	16	3.4%	3.4%	3.4%
Muy Difícil	12	2.5%	2.5%	5.9%
Difícil	30	6.3%	6.3%	12.2%
Fácil	225	47.5%	47.5%	59.7%
Muy Fácil	191	40.3%	40.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

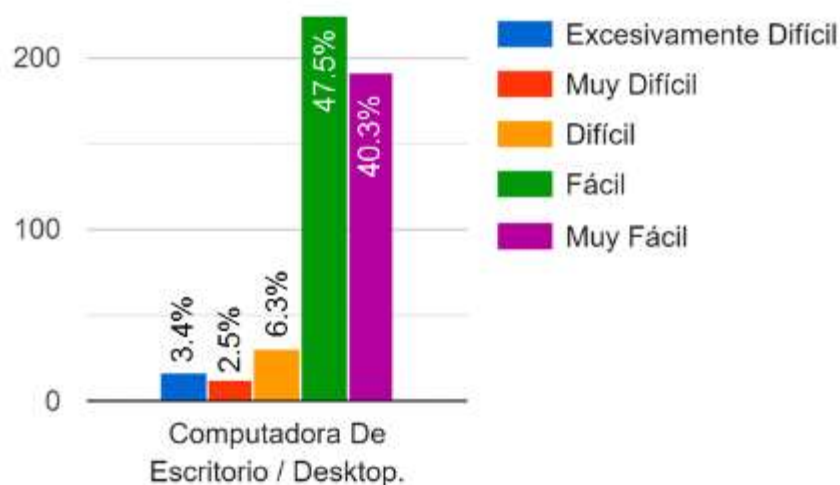


Figura 29. Pregunta 2 - Computadora De Escritorio / Desktop

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 3.4% consideran que aprender a usar una Computadora De Escritorio / Desktop ha sido “Excesivamente Difícil”, un 2.5% piensa que ha sido “Muy Difícil”, un 6.3% cree que ha sido “Difícil”, un **47.5%** piensa que ha sido “**Fácil**” y finalmente un 40.3% considera que ha sido “Muy Fácil”.

4.2.8.4 Pregunta 2 - Tablet.

Tabla 23

Pregunta 2 – Tablet

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	10	2.1%	2.1%	2.1%
Muy Difícil	12	2.5%	2.5%	4.6%
Difícil	38	8.0%	8.0%	12.7%
Fácil	234	49.4%	49.4%	62.0%
Muy Fácil	180	38.0%	38.0%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

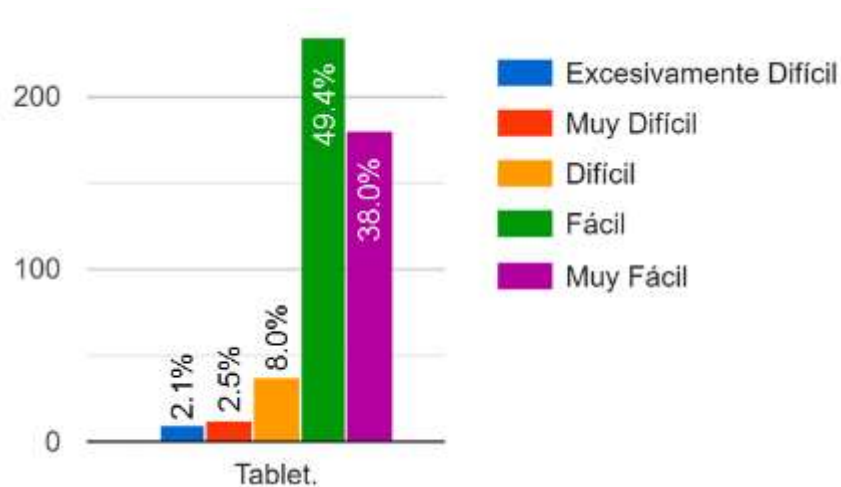


Figura 30. Pregunta 2 - Tablet

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 2.1% consideran que aprender a usar una Tablet ha sido “Excesivamente Difícil”, un 2.5% piensa que ha sido “Muy Difícil”, un 8.0% cree que ha sido “Difícil”, un **49.4%** piensa que ha sido “**Fácil**” y finalmente un 38.0% considera que ha sido “Muy Fácil”.

4.2.8.5 Pregunta 2 - Smart Tv.

Tabla 24

Pregunta 2 – Smart Tv

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	12	2.5%	2.5%	2.5%
Muy Difícil	12	2.5%	2.5%	5.1%
Difícil	66	13.9%	13.9%	19.0%
Fácil	235	49.6%	49.6%	68.6%
Muy Fácil	149	31.4%	31.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

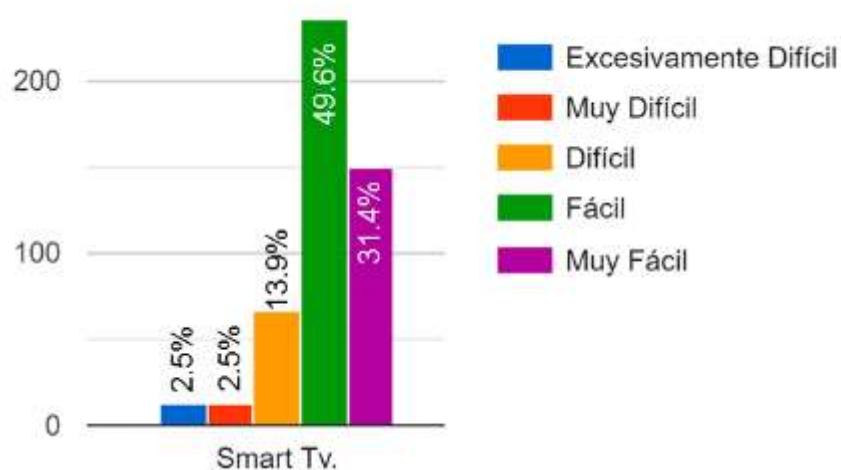


Figura 31. Pregunta 2 - Smart Tv

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.5% consideran que aprender a usar una Smart Tv ha sido “Excesivamente Difícil”, un 2.5% piensa que ha sido “Muy Difícil”, un 13.9% cree que ha sido “Difícil”, un **49.6%** piensa que ha sido “**Fácil**” y finalmente un 31.4% considera que ha sido “Muy Fácil”.

4.2.8.6 Pregunta 2 - Consolas de Videojuegos.

Tabla 25

Pregunta 2 – Consolas de Videojuegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	20	4.2%	4.2%	4.2%
Muy Difícil	32	6.8%	6.8%	11.0%
Difícil	63	13.3%	13.3%	24.3%
Fácil	207	43.7%	43.7%	67.9%
Muy Fácil	152	32.1%	32.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 32. Pregunta 2 - Consolas de Videojuegos

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 4.2% consideran que aprender a usar una Consolas de Videojuegos ha sido “Excesivamente Difícil”, un 6.8% piensa que ha sido “Muy Difícil”, un 13.3% cree que ha sido “Difícil”, un **43.7%** piensa que ha sido “**Fácil**” y finalmente un 32.1% considera que ha sido “Muy Fácil”.

4.2.9 Pregunta 3. ¿En lo señalado en la pregunta anterior (Pregunta 2) indique cual es la frecuencia del uso de los siguientes dispositivos tecnológicos?

Tabla 26

Pregunta 3

Dispositivos Tecnológicos	Todos los días	Casi todos los días	Ocasionalmente	Casi nunca	Nunca	Total
Smartphone (Celular).	412	45	6	10	1	474
Laptop /Portátil.	181	134	104	31	24	474
Computadora De Escritorio / Desktop.	147	84	147	70	26	474
Tablet	44	72	165	87	106	474
Smart Tv	166	130	102	34	42	474
Consolas de Videojuegos	34	61	113	110	156	474

4.2.9.1 Pregunta 3 - Smartphone (Celular).

Tabla 27

Pregunta 3 – Smartphone (Celular)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Todos los días	412	86.9%	86.9%	86.9%
Casi todos los días	45	9.5%	9.5%	96.4%
Ocasionalmente	6	1.3%	1.3%	97.7%
Casi nunca	10	2.1%	2.1%	99.8%
Nunca	1	0.2%	0.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

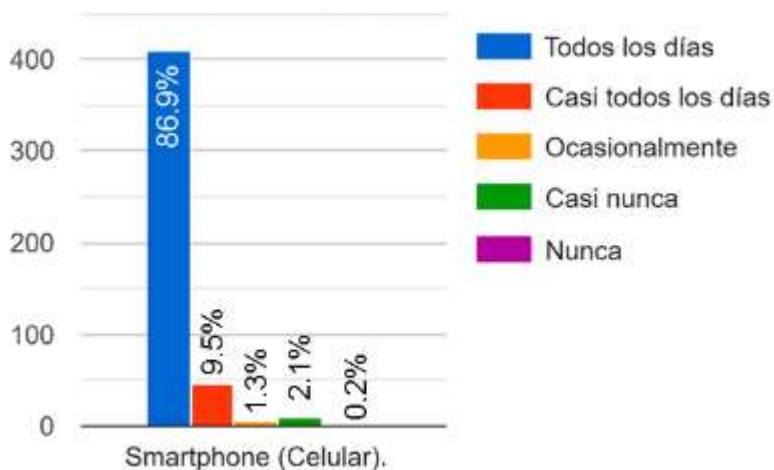


Figura 33. Pregunta 3 - Smartphone (Celular)

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 86.9% dicen que usan su Smartphone “Todos los días”, un 9.5% indican usarlo “Casi todos los días”, un 1.3% expresan usarlo “Ocasionalmente”, un 2.1% manifiestan usarlo “Casi nunca” y finalmente un 0.2% mencionan que no lo usan “Nunca”.

4.2.9.2 Pregunta 3 - Laptop /Portátil.

Tabla 28

Pregunta 3 – Laptop /Portátil

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Todos los días	181	38.2%	38.2%	38.2%
Casi todos los días	134	28.3%	28.3%	66.5%
Ocasionalmente	104	21.9%	21.9%	88.4%
Casi nunca	31	6.5%	6.5%	94.9%
Nunca	24	5.1%	5.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

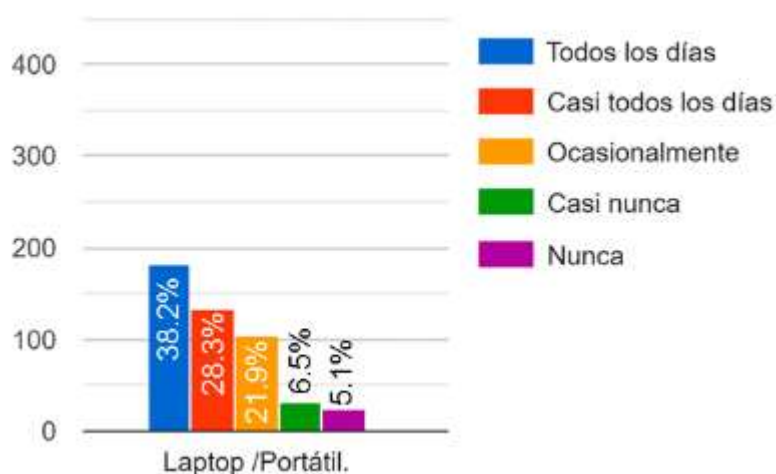


Figura 34. Pregunta 3 - Laptop /Portátil

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 38.2% dicen que usan su Laptop /Portátil “Todos los días”, un 28.3% indican usarlo “Casi todos los días”, un 21.9% expresan usarlo “Ocasionalmente”, un 6.5% manifiestan usarlo “Casi nunca” y finalmente un 5.1% mencionan que no lo usan “Nunca”.

4.2.9.3 Pregunta 3 - Computadora De Escritorio / Desktop.

Tabla 29

Pregunta 3 – Computadora De Escritorio / Desktop

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Todos los días	147	31.0%	31.0%	31.0%
Casi todos los días	84	17.7%	17.7%	48.7%
Ocasionalmente	147	31.0%	31.0%	79.7%
Casi nunca	70	14.8%	14.8%	94.5%
Nunca	26	5.5%	5.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 35. Pregunta 3 - Computadora De Escritorio / Desktop

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 31.0% dicen que usan su Computadora De Escritorio / Desktop “Todos los días”, un 17.7% indican usarlo “Casi todos los días”, un 31.0% expresan usarlo “Ocasionalmente”, un 14.8% manifiestan usarlo “Casi nunca” y finalmente un 5.5% mencionan que no lo usan “Nunca”.

4.2.9.4 Pregunta 3 - Tablet.

Tabla 30

Pregunta 3 – Tablet

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Todos los días	44	9.3%	9.3%	9.3%
Casi todos los días	72	15.2%	15.2%	24.5%
Ocasionalmente	165	34.8%	34.8%	59.3%
Casi nunca	87	18.4%	18.4%	77.6%
Nunca	106	22.4%	22.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

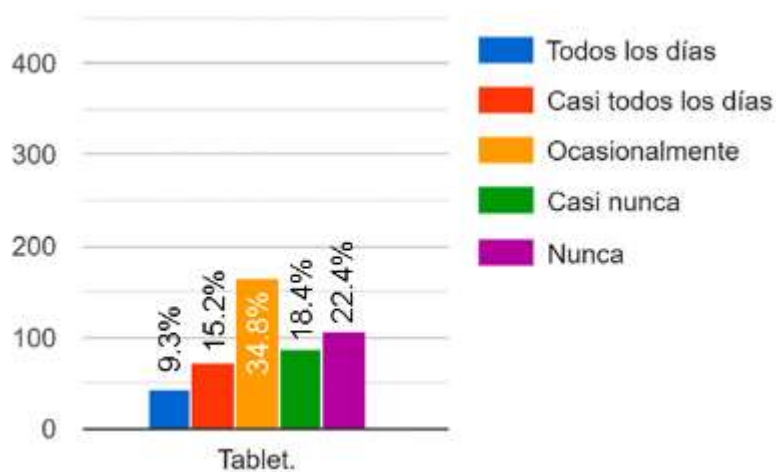


Figura 36. Pregunta 3 - Tablet

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 9.3% dicen que usan su Tablet “Todos los días”, un 15.2% indican usarlo “Casi todos los días”, un 34.8% expresan usarlo “Ocasionalmente”, un 18.4% manifiestan usarlo “Casi nunca” y finalmente un 22.4% mencionan que no lo usan “Nunca”.

4.2.9.5 Pregunta 3 - Smart Tv.

Tabla 31

Pregunta 3 – Smart Tv

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Todos los días	166	35.0%	35.0%	35.0%
Casi todos los días	130	27.4%	27.4%	62.4%
Ocasionalmente	102	21.5%	21.5%	84.0%
Casi nunca	34	7.2%	7.2%	91.1%
Nunca	42	8.9%	8.9%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

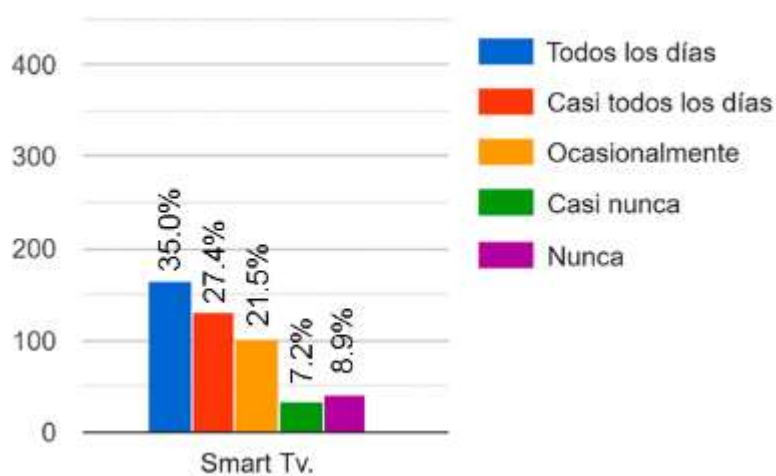


Figura 37. Pregunta 3 - Smart Tv

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 35.0% dicen que usan su Smart Tv “Todos los días”, un 27.4% indican usarlo “Casi todos los días”, un 21.5% expresan usarlo “Ocasionalmente”, un 7.2% manifiestan usarlo “Casi nunca” y finalmente un 8.9% mencionan que no lo usan “Nunca”.

4.2.9.6 Pregunta 3 - Consolas de Videojuegos.

Tabla 32

Pregunta 3 – Consolas de Videojuegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Todos los días	34	7.2%	7.2%	7.2%
Casi todos los días	61	12.9%	12.9%	20.0%
Ocasionalmente	113	23.8%	23.8%	43.9%
Casi nunca	110	23.2%	23.2%	67.1%
Nunca	156	32.9%	32.9%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 38. Pregunta 3 - Consolas de Videojuegos

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 7.2% dicen que usan su Consolas de Videojuegos “Todos los días”, un 12.9% indican usarlo “Casi todos los días”, un 23.8% expresan usarlo “Ocasionalmente”, un 23.2% manifiestan usarlo “Casi nunca” y finalmente un 32.9% mencionan que no lo usan “Nunca”.

4.2.10 Pregunta 4. De los dispositivos señalados con anterioridad, indique la o las opciones del uso cotidiano que da a estos Dispositivos Tecnológicos.

Tabla 33
Pregunta 4

Opciones	Respuestas N°	Porcentaje de casos
Entretenimiento	415	87.6%
Educación	328	69.2%
Aprendizaje	287	60.5%
Redes sociales	430	90.7%
Juegos online	162	34.2%
Apuestas	24	5.1%
Sexualidad	159	33.5%
Fuente de Información	326	68.8%
Compra ropa	135	28.5%
Comprar comida	71	15.0%
Compras de tecnología	112	23.6%
Otras compras	70	14.8%
Otro	30	6.3%
Total	2519	531.4%

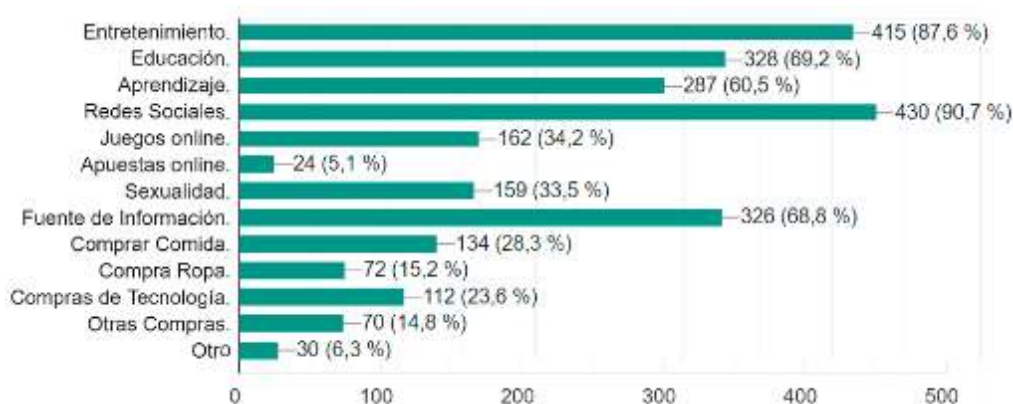


Figura 39. Pregunta 4

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 90.7% manifiestan que el uso que le dan a los dispositivos tecnológicos en su vida cotidiana es en “Redes sociales”, un 87.6% los usan para “Entretenimiento”, un 69.2% los usan para la “Educación”, un 68.8% los usan como "fuentes de información", un 60.5% lo usan para "Aprendizaje", un 34.2% lo usan para “Juegos online”, un 33.5% lo usan en contenido "sexual", un 28.5% lo usan para "Compra ropa", un 23.6% lo usan para

"Compras de tecnología", un 15.0% lo usan para "Comprar comida", un 14.8% lo usan para "Otras compras", un 6.3% lo usan para "Otras" actividades en las que se destacan la venta de algún producto y un 5.1% lo usan para "Apuestas".

4.2.11 Pregunta 5. ¿Qué tan importante considera que son estos dispositivos Tecnológicos en la o las actividades seleccionadas en la Pregunta 4?

Tabla 34

Pregunta 5

Dispositivos Tecnológicos	Altamente importante	Muy importante	Importante	Poco Importante	No es importante	Total
Smartphone (Celular)	226	135	104	8	1	474
Laptop /Portátil	157	160	110	34	13	474
Computadora De Escritorio / Desktop	75	130	200	51	18	474
Tablet	43	83	149	139	60	474
Smart Tv	46	88	166	129	45	474
Consolas de Videojuegos	26	58	68	159	163	474

4.2.11.1 Pregunta 5 - Smartphone (Celular).

Tabla 35

Pregunta 5 – Smartphone (Celular)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	226	47.7%	47.7%	47.7%
Muy importante	135	28.5%	28.5%	76.2%
Importante	104	21.9%	21.9%	98.1%
Poco Importante	8	1.7%	1.7%	99.8%
No es importante	1	0.2%	0.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

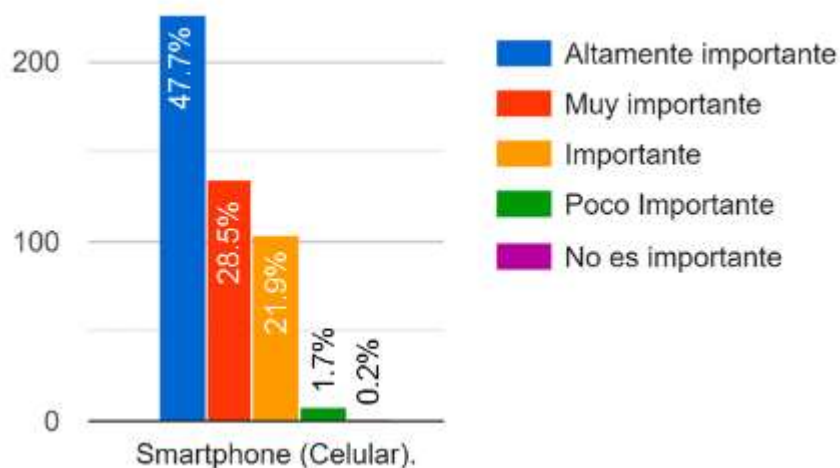


Figura 40. Pregunta 5 - Smartphone (Celular)

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un **47.7%** consideran que el Smartphone es “**Altamente importante**” en las actividades seleccionadas en la pregunta anterior, un 28.5% indican que es “Muy importante”, un 21.9% dicen que es “Importante”, un 1.7% manifiestan que es “Poco Importante”, y finalmente un 0.2% expresan que este “No es importante”.

4.2.11.2 Pregunta 5 - Laptop /Portátil.

Tabla 36

Pregunta 5 – Laptop /Portátil

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	157	33.1%	33.1%	33.1%
Muy importante	160	33.8%	33.8%	66.9%
Importante	110	23.2%	23.2%	90.1%
Poco Importante	34	7.2%	7.2%	97.3%
No es importante	13	2.7%	2.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

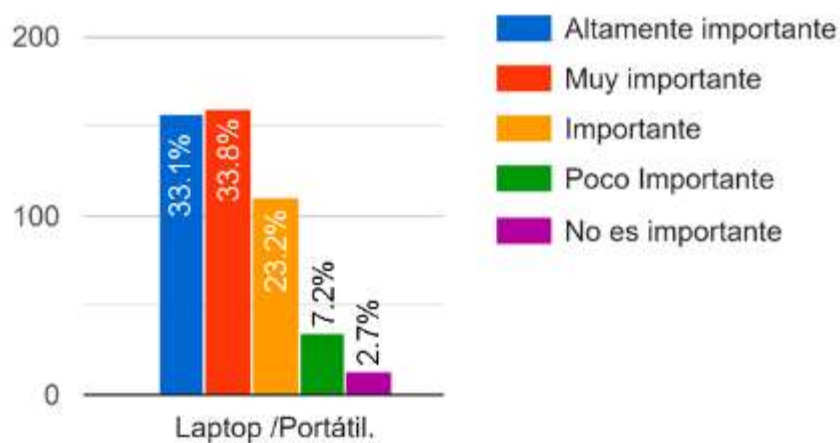


Figura 41. Pregunta 5 - Laptop /Portátil

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 33.1% consideran que la Laptop es “Altamente importante” en las actividades seleccionadas en la pregunta anterior, un **33.8%** indican que es “**Muy importante**”, un 23.2% dicen que es “Importante”, un 7.2% manifiestan que es “Poco Importante”, y finalmente un 2.7% expresan que esta “No es importante”.

4.2.11.3 Pregunta 5 - Computadora De Escritorio / Desktop.

Tabla 37

Pregunta 5 – Computadora De Escritorio / Desktop

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	75	15.8%	15.8%	15.8%
Muy importante	130	27.4%	27.4%	43.2%
Importante	200	42.2%	42.2%	85.4%
Poco Importante	51	10.8%	10.8%	96.2%
No es importante	18	3.8%	3.8%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 42. Pregunta 5 - Computadora De Escritorio / Desktop

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 15.8% consideran que la Computadora De Escritorio es “Altamente importante” en las actividades seleccionadas en la pregunta anterior, un 27.4% indican que es “Muy importante”, un **42.2%** dicen que es “**Importante**”, un 10.8% manifiestan que es “Poco Importante”, y finalmente un 3.8% expresan que esta “No es importante”.

4.2.11.4 Pregunta 5 - Tablet.

Tabla 38

Pregunta 5 – Tablet

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	43	9.1%	9.1%	9.1%
Muy importante	83	17.5%	17.5%	26.6%
Importante	149	31.4%	31.4%	58.0%
Poco Importante	139	29.3%	29.3%	87.3%
No es importante	60	12.7%	12.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

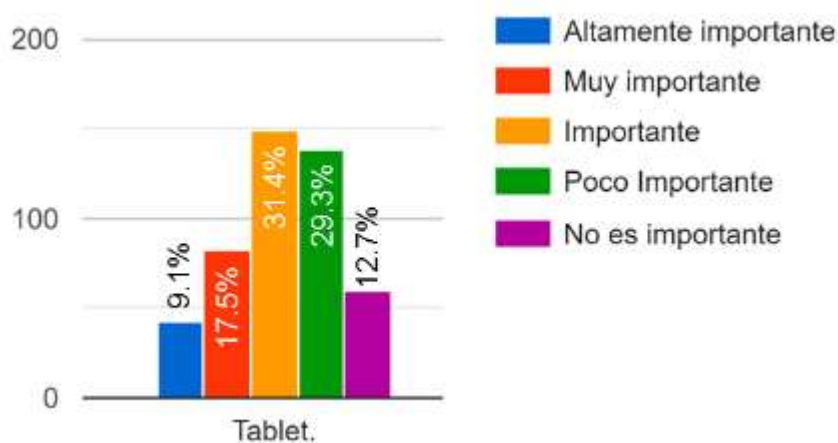


Figura 43. Pregunta 5 - Tablet

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 9.1% consideran que la Tablet es “Altamente importante” en las actividades seleccionadas en la pregunta anterior, un 17.5% indican que es “Muy importante”, un 31.4% dicen que es “**Importante**”, un 29.3% manifiestan que es “Poco Importante”, y finalmente un 12.7% expresan que esta “No es importante”.

4.2.11.5 Pregunta 5 - Smart Tv.

Tabla 39

Pregunta 5 – Smart Tv

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	46	9.7%	9.7%	9.7%
Muy importante	88	18.6%	18.6%	28.3%
Importante	166	35.0%	35.0%	63.3%
Poco Importante	129	27.2%	27.2%	90.5%
No es importante	45	9.5%	9.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

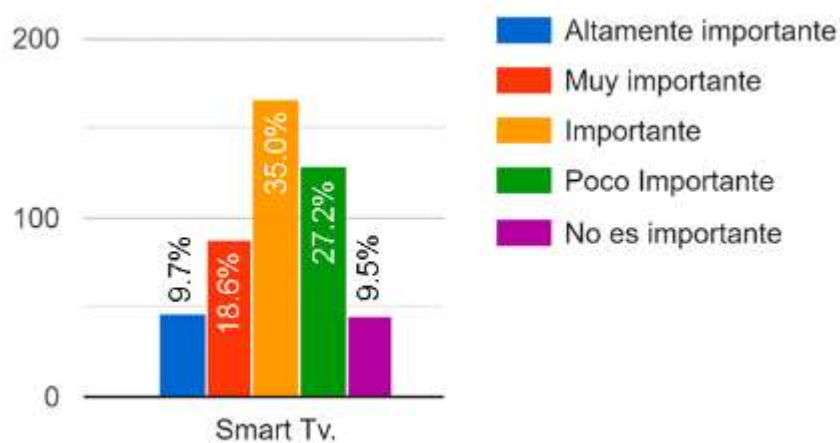


Figura 44. Pregunta 5 - Smart Tv

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 9.7% consideran que la Smart Tv es “Altamente importante” en las actividades seleccionadas en la pregunta anterior, un 18.6% indican que es “Muy importante”, un 35.0% dicen que es “**Importante**”, un 27.2% manifiestan que es “Poco Importante”, y finalmente un 9.5% expresan que esta “No es importante”.

4.2.11.6 Pregunta 5 - Consolas de Videojuegos.

Tabla 40

Pregunta 5 – Consolas de Videojuegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	26	5.5%	5.5%	5.5%
Muy importante	58	12.2%	12.2%	17.7%
Importante	68	14.3%	14.3%	32.1%
Poco Importante	159	33.5%	33.5%	65.6%
No es importante	163	34.4%	34.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

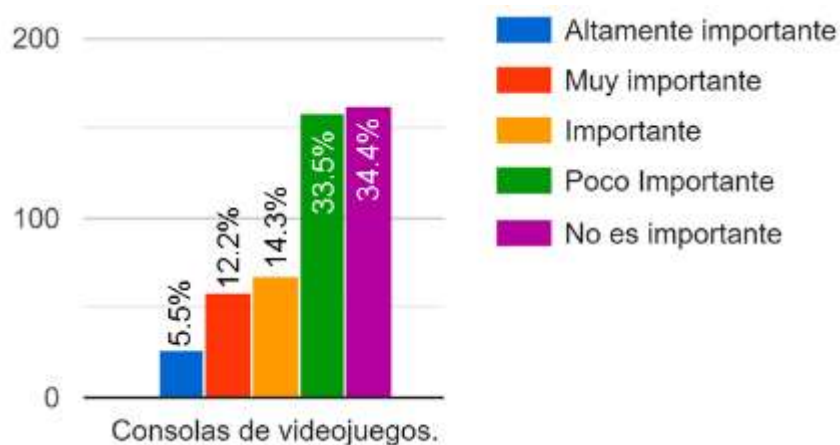


Figura 45. Pregunta 5 - Consolas de Videojuegos

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 5.5% consideran que la Consolas de Videojuegos es “Altamente importante” en las actividades seleccionadas en la pregunta anterior, un 12.2% indican que es “Muy importante”, un 14.3% dicen que es “Importante”, un **33.5%** manifiestan que es “**Poco Importante**”, y finalmente un 34.4% expresan que esta “No es importante”.

4.2.12 Pregunta 6. ¿Qué tan afectado se siente si olvida o deja de usar por un tiempo alguno de estos dispositivos tecnológicos?

Tabla 41.
Pregunta 6

Dispositivos Tecnológicos	Muy afectado	Afectado	Medianamente afectado	Poco afectado	Sin afectación	Total
Smartphone (Celular)	123	148	103	90	10	474
Laptop /Portátil	59	110	110	117	78	474
Computadora De Escritorio / Desktop	21	80	148	96	129	474
Tablet	5	56	91	133	189	474
Smart Tv	18	80	108	112	156	474
Consolas de Videojuegos	10	43	58	121	242	474

4.2.12.1 Pregunta 6 - Smartphone (Celular).

Tabla 42
Pregunta 6 – Smartphone (Celular)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	123	25.9%	25.9%	25.9%
Afectado	148	31.2%	31.2%	57.2%
Medianamente afectado	103	21.7%	21.7%	78.9%
Poco afectado	90	19.0%	19.0%	97.9%
Sin afectación	10	2.1%	2.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

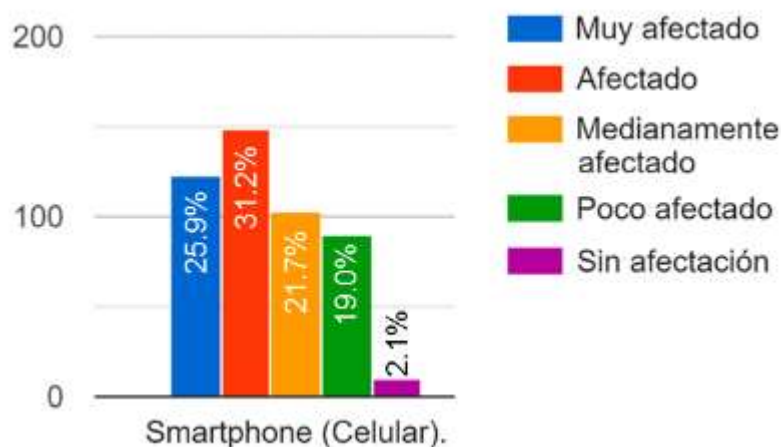


Figura 46. Pregunta 6 - Smartphone (Celular)

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 25.9% manifiestan sentirse “Muy afectados” si olvida o deja de usar por un tiempo prolongado su Smartphone, un 31.2% indican sentirse “Afectados”, un 21.7% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 19.0% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 2.1% se mantienen “Sin afectación” alguna ante este hecho.

4.2.12.2 Pregunta 6 - Laptop /Portátil.

Tabla 43

Pregunta 6 – Laptop /Portátil

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	59	12.4%	12.4%	12.4%
Afectado	110	23.2%	23.2%	35.7%
Medianamente afectado	110	23.2%	23.2%	58.9%
Poco afectado	117	24.7%	24.7%	83.5%
Sin afectación	78	16.5%	16.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

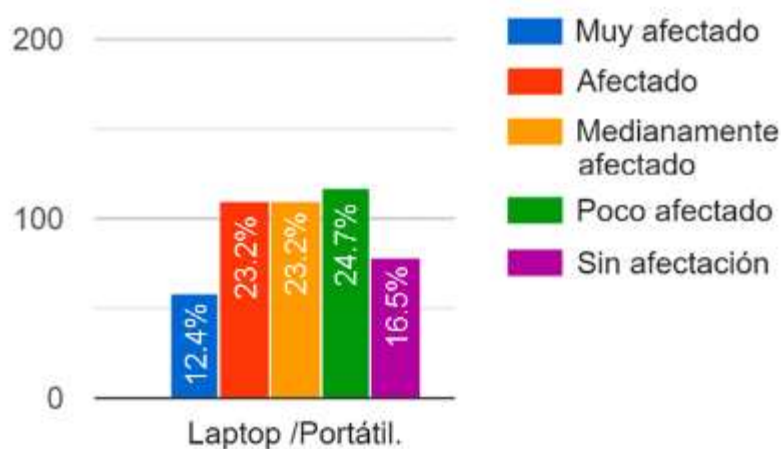


Figura 47. Pregunta 6 - Laptop /Portátil

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 12.4% manifiestan sentirse “Muy afectados” si olvida o deja de usar por un tiempo prolongado su Laptop, un 23.2% indican sentirse “Afectados”, un 23.2% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 24.7% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 16.5% se mantienen “Sin afectación” alguna ante este hecho.

4.2.12.3 Pregunta 6 - Computadora De Escritorio / Desktop.

Tabla 44

Pregunta 6 – Computadora De Escritorio / Desktop

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	21	4.4%	4.4%	4.4%
Afectado	80	16.9%	16.9%	21.3%
Medianamente afectado	148	31.2%	31.2%	52.5%
Poco afectado	96	20.3%	20.3%	72.8%
Sin afectación	129	27.2%	27.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

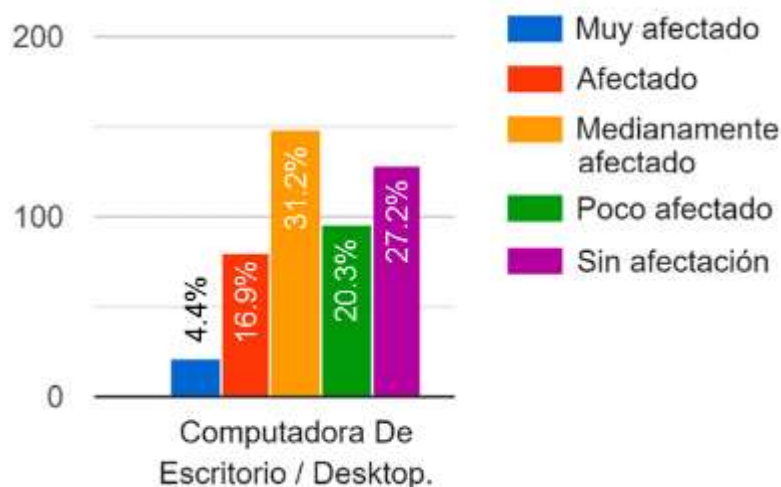


Figura 48. Pregunta 6 - Computadora De Escritorio / Desktop

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 4.4% manifiestan sentirse “Muy afectados” si olvida o deja de usar por un tiempo prolongado su Computadora De Escritorio, un 16.9% indican sentirse “Afectados”, un 31.2% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 20.3% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 27.2% se mantienen “Sin afectación” alguna ante este hecho.

4.2.12.4 Pregunta 6 - Tablet.

Tabla 45

Pregunta 6 – Tablet

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	5	1.1%	1.1%	1.1%
Afectado	56	11.8%	11.8%	12.9%
Medianamente afectado	91	19.2%	19.2%	32.1%
Poco afectado	133	28.1%	28.1%	60.1%
Sin afectación	189	39.9%	39.9%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

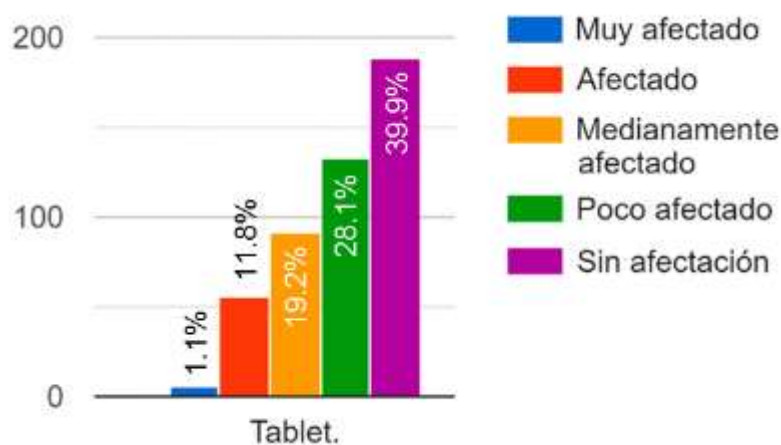


Figura 49. Pregunta 6 - Tablet

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 1.1% manifiestan sentirse “Muy afectados” si olvida o deja de usar por un tiempo prolongado su Tablet, un 11.8% indican sentirse “Afectados”, un 19.2% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 28.1% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 39.9% se mantienen “Sin afectación” alguna ante este hecho.

4.2.12.5 Pregunta 6 - Smart Tv.

Tabla 46

Pregunta 6 – Smart Tv

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	18	3.8%	3.8%	3.8%
Afectado	80	16.9%	16.9%	20.7%
Medianamente afectado	108	22.8%	22.8%	43.5%
Poco afectado	112	23.6%	23.6%	67.1%
Sin afectación	156	32.9%	32.9%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

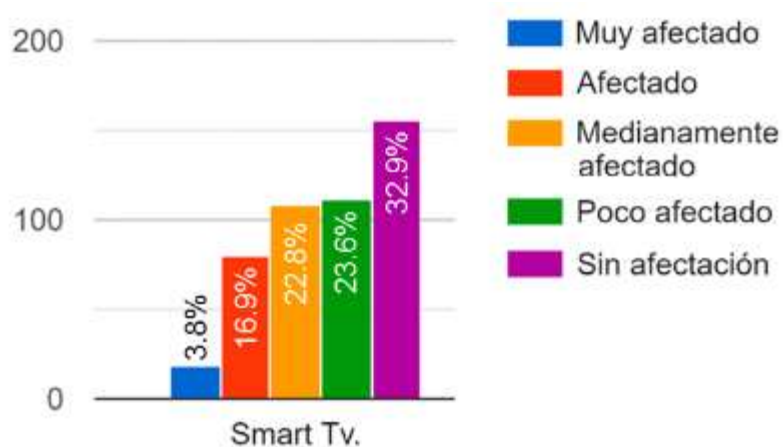


Figura 50. Pregunta 6 - Smart Tv

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 3.8% manifiestan sentirse “Muy afectados” si olvida o deja de usar por un tiempo prolongado su Smart Tv, un 16.9% indican sentirse “Afectados”, un 22.8% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 23.6% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 32.9% se mantienen “Sin afectación” alguna ante este hecho.

4.2.12.6 Pregunta 6 - Consolas de Videojuegos.

Tabla 47

Pregunta 6 – Consolas de Videojuegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	10	2.1%	2.1%	2.1%
Afectado	43	9.1%	9.1%	11.2%
Medianamente afectado	58	12.2%	12.2%	23.4%
Poco afectado	121	25.5%	25.5%	48.9%
Sin afectación	242	51.1%	51.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 51. Pregunta 6 - Consolas de Videojuegos

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.1% manifiestan sentirse “Muy afectados” si olvida o deja de usar por un tiempo prolongado su Consolas de Videojuegos, un 9.1% indican sentirse “Afectados”, un 12.2% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 25.5% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 51.1% se mantienen “Sin afectación” alguna ante este hecho.

4.2.13 Pregunta 7. ¿Qué tan importante considera que son estas Apps para usted?

Tabla 48

Pregunta 7

Aplicaciones Móviles	Altamente importante	Muy importante	Importante	Poco Importante	No es importante	Total
Apps de Redes Sociales	108	174	136	54	2	474
App de Compras Online.	24	90	109	151	100	474
Apps de Citas.	13	31	50	120	260	474
Apps de Comidas	29	66	137	128	114	474
App para transporte	70	132	154	74	44	474
Apps de Juegos	12	66	88	137	171	474
Apps de Bancos	154	131	115	46	28	474
Apps Edición de documentos	99	152	127	57	39	474
Apps de Música	83	107	169	78	37	474
Apps de Mapas	155	138	119	54	8	474
Apps de edición de Imagen	36	107	138	93	100	474
Apps de Navegadores	167	110	141	46	10	474
App de Hospedaje	42	78	145	97	112	474

4.2.13.1 Pregunta 7 - Apps de Redes Sociales.

Tabla 49

Pregunta 7 – Apps de Redes Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	108	22.8%	22.8%	22.8%
Muy importante	174	36.7%	36.7%	59.5%
Importante	136	28.7%	28.7%	88.2%
Poco Importante	54	11.4%	11.4%	99.6%
No es importante	2	0.4%	0.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 52. Pregunta 7 - Apps de Redes Sociales

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 22.8% considera que las Apps de Redes Sociales son “Altamente importante”, un 36.7% indican que son “Muy importante”, un 28.7% dicen que son “Importante”, un 11.4% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 0.4% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.2 Pregunta 7 - App de Compras Online.

Tabla 50

Pregunta 7 – App de Compras Online.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	24	5.1%	5.1%	5.1%
Muy importante	90	19.0%	19.0%	24.1%
Importante	109	23.0%	23.0%	47.0%
Poco Importante	151	31.9%	31.9%	78.9%
No es importante	100	21.1%	21.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

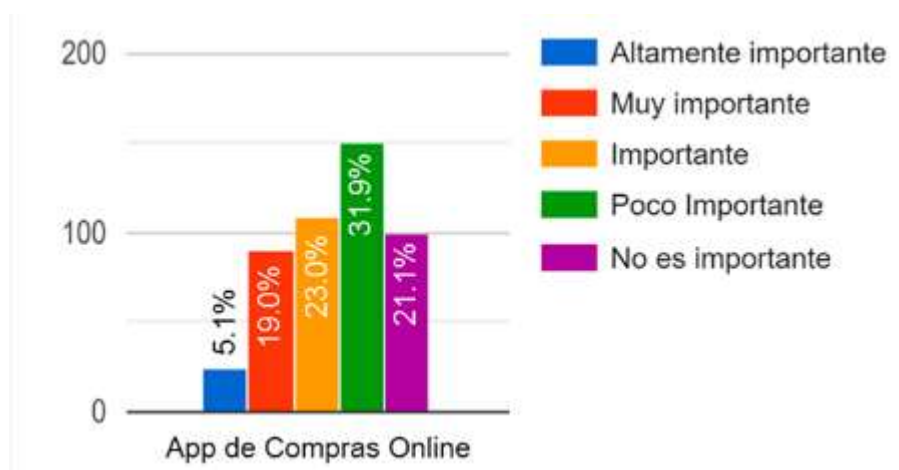


Figura 53. Pregunta 7 - Apps de Compras Online.

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 5.1% considera que las Apps de Compras Online son “Altamente importante”, un 19.0% indican que son “Muy importante”, un 23.0% dicen que son “Importante”, un 31.9% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 21.1% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.3 Pregunta 7 - Apps de Citas.

Tabla 51

Pregunta 7 – Apps de Citas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	13	2.7%	2.7%	2.7%
Muy importante	31	6.5%	6.5%	9.3%
Importante	50	10.5%	10.5%	19.8%
Poco Importante	120	25.3%	25.3%	45.1%
No es importante	260	54.9%	54.9%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

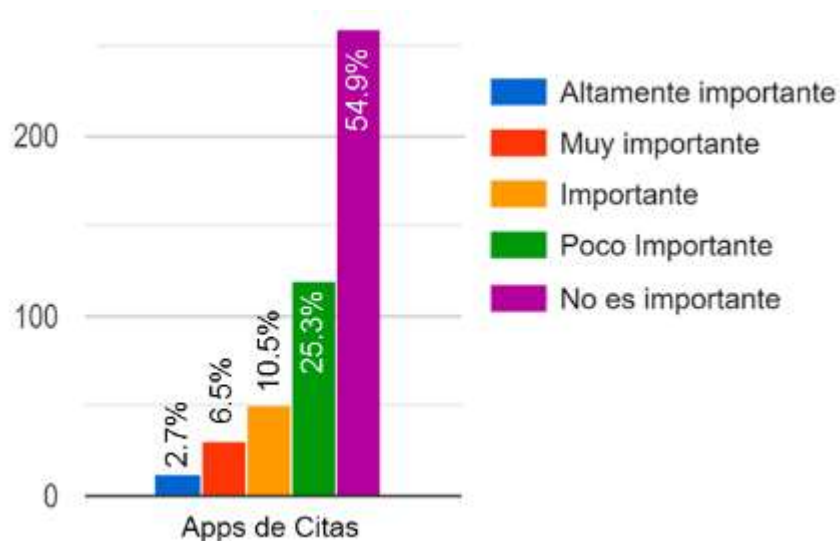


Figura 54. Pregunta 7 - Apps de Citas

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 2.7% considera que las Apps de Citas son “Altamente importante”, un 6.5% indican que son “Muy importante”, un 10.5% dicen que son “Importante”, un 25.3% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 54.9% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.4 Pregunta 7 - Apps de Comidas.

Tabla 52

Pregunta 7 – Apps de Comidas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	29	6.1%	6.1%	6.1%
Muy importante	66	13.9%	13.9%	20.0%
Importante	137	28.9%	28.9%	48.9%
Poco Importante	128	27.0%	27.0%	75.9%
No es importante	114	24.1%	24.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 55. Pregunta 7 - Apps de Comidas

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 6.1% considera que Apps de Comidas son “Altamente importante”, un 13.9% indican que son “Muy importante”, un 28.9% dicen que son “Importante”, un 27.0% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 24.1% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.5 Pregunta 7 - Apps para transporte (Uber, Cabify, Indrive...).

Tabla 53

Pregunta 7 – Apps para transporte

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	70	14.8%	14.8%	14.8%
Muy importante	132	27.8%	27.8%	42.6%
Importante	154	32.5%	32.5%	75.1%
Poco Importante	74	15.6%	15.6%	90.7%
No es importante	44	9.3%	9.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

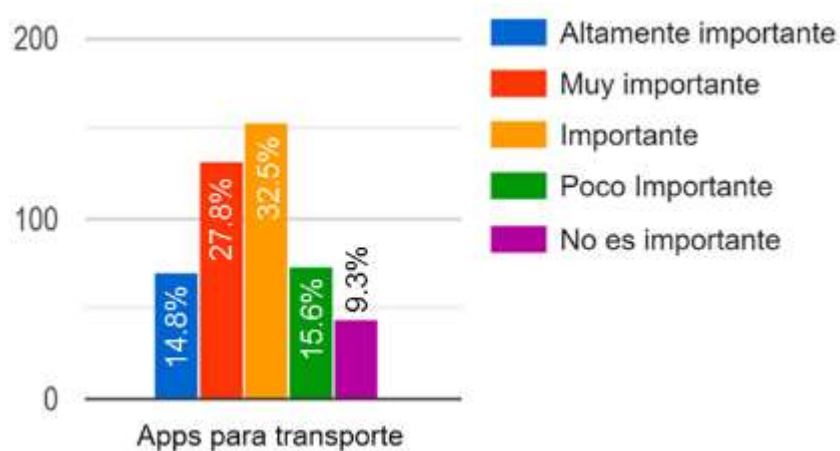


Figura 56. Pregunta 7 - Apps para transporte

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 14.8% considera que las Apps para transporte “Altamente importante”, un 27.8% indican que son “Muy importante”, un 32.5% dicen que son “Importante”, un 15.6% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 9.3% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.6 Pregunta 7 - Apps de Juegos.

Tabla 54

Pregunta 7 – Apps de Juegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	12	2.5%	2.5%	2.5%
Muy importante	66	13.9%	13.9%	16.5%
Importante	88	18.6%	18.6%	35.0%
Poco Importante	137	28.9%	28.9%	63.9%
No es importante	171	36.1%	36.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

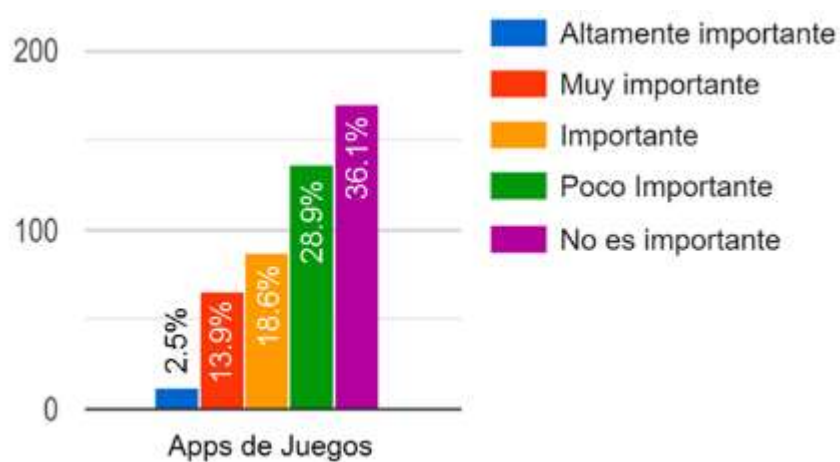


Figura 57. Pregunta 7 - Apps de Juegos

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.5% considera que Apps de Juegos son “Altamente importante”, un 13.9% indican que son “Muy importante”, un 18.6% dicen que son “Importante”, un 28.9% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 36.1% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.7 Pregunta 7 - Apps de Bancos.

Tabla 55

Pregunta 7 – Apps de Bancos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	154	32.5%	32.5%	32.5%
Muy importante	131	27.6%	27.6%	60.1%
Importante	115	24.3%	24.3%	84.4%
Poco Importante	46	9.7%	9.7%	94.1%
No es importante	28	5.9%	5.9%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

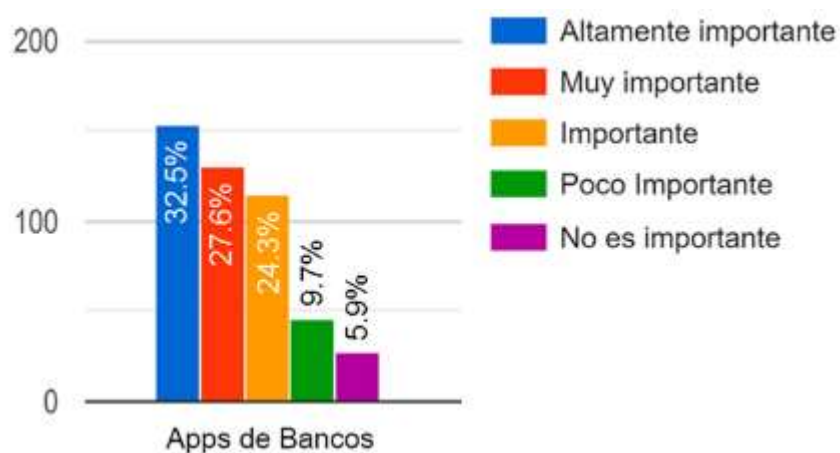


Figura 58. Pregunta 7 - Apps de Bancos

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 32.5% considera que las Apps de Bancos “Altamente importante”, un 27.6% indican que son “Muy importante”, un 24.3% dicen que son “Importante”, un 9.7% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 5.9% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.8 Pregunta 7 - Apps Edición de documentos.

Tabla 56

Pregunta 7 – Apps Edición de documentos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	99	20.9%	20.9%	20.9%
Muy importante	152	32.1%	32.1%	53.0%
Importante	127	26.8%	26.8%	79.7%
Poco Importante	57	12.0%	12.0%	91.8%
No es importante	39	8.2%	8.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 59. Pregunta 7 - Apps Edición de documentos

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 20.9% considera que Apps Edición de documentos son “Altamente importante”, un 32.1% indican que son “Muy importante”, un 26.8% dicen que son “Importante”, un 12.0% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 8.2% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.9 Pregunta 7 - Apps de Música.

Tabla 57

Pregunta 7 – Apps de Música

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	83	17.5%	17.5%	17.5%
Muy importante	107	22.6%	22.6%	40.1%
Importante	169	35.7%	35.7%	75.7%
Poco Importante	78	16.5%	16.5%	92.2%
No es importante	37	7.8%	7.8%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

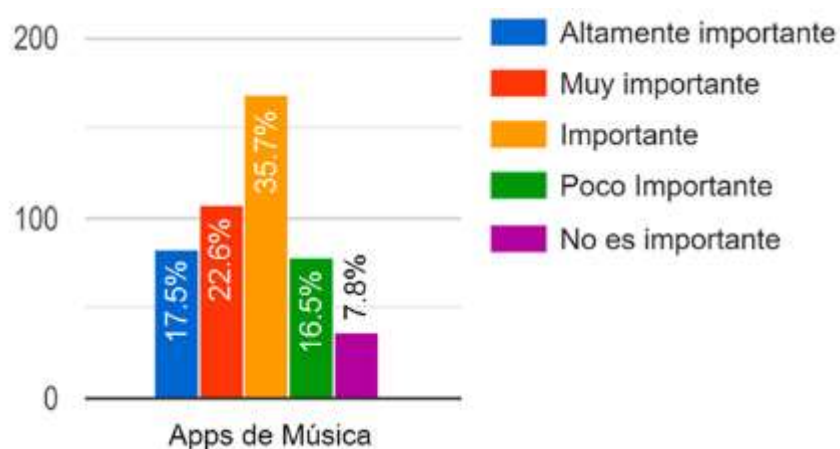


Figura 60. Pregunta 7 - Apps de Música

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 17.5% considera que las Apps de Música “Altamente importante”, un 22.6% indican que son “Muy importante”, un 35.7% dicen que son “Importante”, un 16.5% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 7.8% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.10 *Pregunta 7 - Apps de Mapas.*

Tabla 58

Pregunta 7 – Apps de Mapas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	155	32.7%	32.7%	32.7%
Muy importante	138	29.1%	29.1%	61.8%
Importante	119	25.1%	25.1%	86.9%
Poco Importante	54	11.4%	11.4%	98.3%
No es importante	8	1.7%	1.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

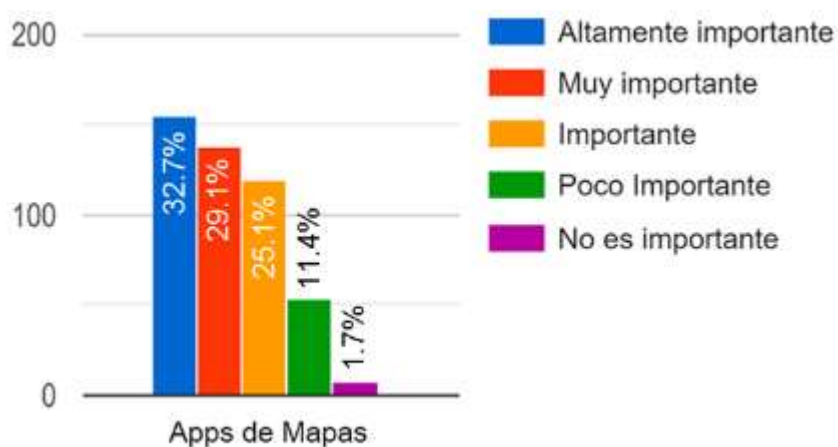


Figura 61. Pregunta 7 - Apps de Mapas

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 32.7% considera que Apps de Mapas son “Altamente importante”, un 29.1% indican que son “Muy importante”, un 25.1% dicen que son “Importante”, un 11.4% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 1.7% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.11 *Pregunta 7 - Apps de edición de Imagen.*

Tabla 59

Pregunta 7 – Apps de edición de Imagen

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	36	7.6%	7.6%	7.6%
Muy importante	107	22.6%	22.6%	30.2%
Importante	138	29.1%	29.1%	59.3%
Poco importante	93	19.6%	19.6%	78.9%
No es importante	100	21.1%	21.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

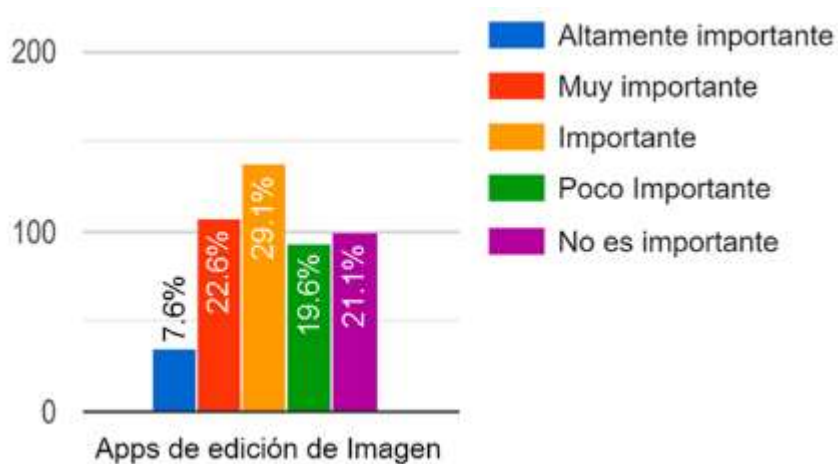


Figura 62. Pregunta 7 - Apps de edición de Imagen

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 7.6% considera que las Apps de edición de Imagen “Altamente importante”, un 22.6% indican que son “Muy importante”, un 29.1% dicen que son “Importante”, un 19.6% expresan que son “Poco importante”, y finalmente un 21.1% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.12 *Pregunta 7 - Apps de Navegadores.*

Tabla 60

Pregunta 7 – Apps de Navegadores

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	167	35.2%	35.2%	35.2%
Muy importante	110	23.2%	23.2%	58.4%
Importante	141	29.7%	29.7%	88.2%
Poco Importante	46	9.7%	9.7%	97.9%
No es importante	10	2.1%	2.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 63. Pregunta 7 - Apps de Navegadores

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 35.2% considera que Apps de Navegadores son “Altamente importante”, un 23.2% indican que son “Muy importante”, un 29.7% dicen que son “Importante”, un 9.7% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 2.1% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.13.13 *Pregunta 7 - Apps de Hospedaje.*

Tabla 61

Pregunta 7 – Apps de Hospedaje

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Altamente importante	42	8.9%	8.9%	8.9%
Muy importante	78	16.5%	16.5%	25.3%
Importante	145	30.6%	30.6%	55.9%
Poco Importante	97	20.5%	20.5%	76.4%
No es importante	112	23.6%	23.6%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 64. Pregunta 7 - Apps de Hospedaje

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 8.9% considera que las Apps de Hospedaje “Altamente importante”, un 16.5% indican que son “Muy importante”, un 30.6% dicen que son “Importante”, un 20.5% expresan que son “Poco Importante”, y finalmente un 23.6% dicen que “No es importante” para ellos estas aplicaciones.

4.2.14 Pregunta 8. ¿Qué tan difícil sería para usted dejar de usar alguna de estas Apps?

Tabla 62

Pregunta 8

Aplicaciones Móviles	Excesivamente Difícil	Muy Difícil	Difícil	Fácil	Muy Fácil	Total
Apps de Redes Sociales	84	134	127	97	32	474
App de Compras Online.	19	61	67	158	169	474
Apps de Citas.	12	44	44	101	273	474
Apps de Comidas	11	60	82	148	173	474
App para transporte	39	76	92	141	126	474
Apps de Juegos	26	62	52	142	192	474
Apps de Bancos	90	120	95	106	63	474
Apps Edición de documentos	43	104	135	109	83	474
Apps de Música	66	104	119	93	92	474
Apps de Mapas	65	131	140	75	63	474
Apps de edición de Imagen	18	83	91	147	135	474
Apps de Navegadores	87	130	141	69	47	474
App de Hospedaje	23	61	94	104	192	474

4.2.14.1 Pregunta 8 - Apps de Redes Sociales (Facebook, WhatsApp, Messenger, Instagram, Pinteres...).

Tabla 63

Pregunta 8 – Apps de Redes Sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	84	17.7%	17.7%	17.7%
Muy Difícil	134	28.3%	28.3%	46.0%
Difícil	127	26.8%	26.8%	72.8%
Fácil	97	20.5%	20.5%	93.2%
Muy Fácil	32	6.8%	6.8%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 65. Pregunta 8 - Apps de Redes Sociales

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 17.7% consideran que dejar de usar las Apps de Redes Sociales le sería “Excesivamente Difícil”, un 28.3% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 26.8% cree que le sería “Difícil”, un 20.5% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 6.8% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.2 Pregunta 8 - App de Compras Online.

Tabla 64

Pregunta 8 – App de Compras Online.

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	19	4.0%	4.0%	4.0%
Muy Difícil	61	12.9%	12.9%	16.9%
Difícil	67	14.1%	14.1%	31.0%
Fácil	158	33.3%	33.3%	64.3%
Muy Fácil	169	35.7%	35.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

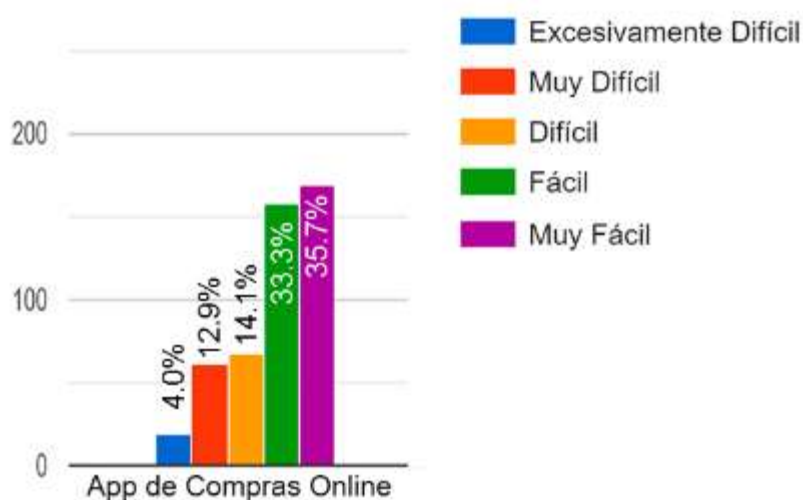


Figura 66. Pregunta 8 - App de Compras Online.

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 4.0% consideran que dejar de usar las App de Compras Online le sería “Excesivamente Difícil”, un 12.9% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 14.1% cree que le sería “Difícil”, un 33.3% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 35.7% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.3 Pregunta 8 - Apps de Citas.

Tabla 65

Pregunta 8 – Apps de Citas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	12	2.5%	2.5%	2.5%
Muy Difícil	44	9.3%	9.3%	11.8%
Difícil	44	9.3%	9.3%	21.1%
Fácil	101	21.3%	21.3%	42.4%
Muy Fácil	273	57.6%	57.6%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

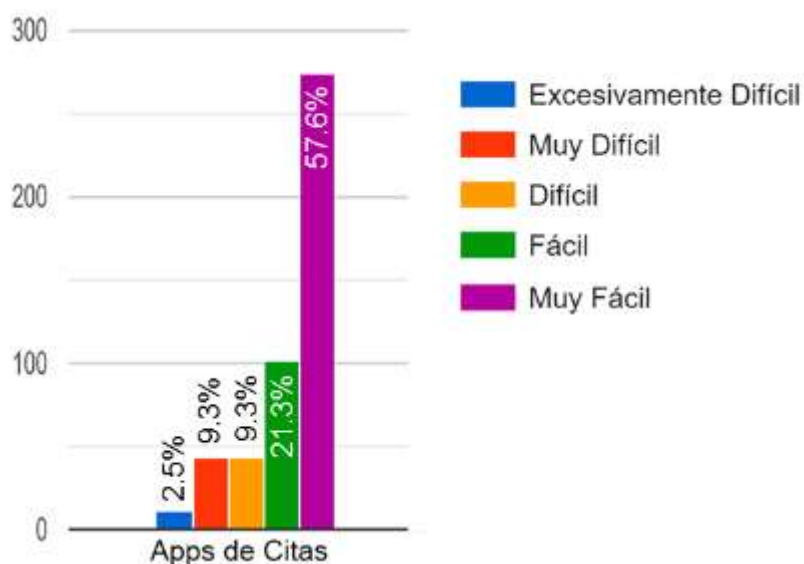


Figura 67. Pregunta 8 - Apps de Citas

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.5% consideran que dejar de usar las Apps de Citas le sería “Excesivamente Difícil”, un 9.3% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 9.3% cree que le sería “Difícil”, un 21.3% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 57.6% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.4 Pregunta 8 - Apps de Comidas.

Tabla 66

Pregunta 8 – Apps de Comidas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	11	2.3%	2.3%	2.3%
Muy Difícil	60	12.7%	12.7%	15.0%
Difícil	82	17.3%	17.3%	32.3%
Fácil	148	31.2%	31.2%	63.5%
Muy Fácil	173	36.5%	36.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

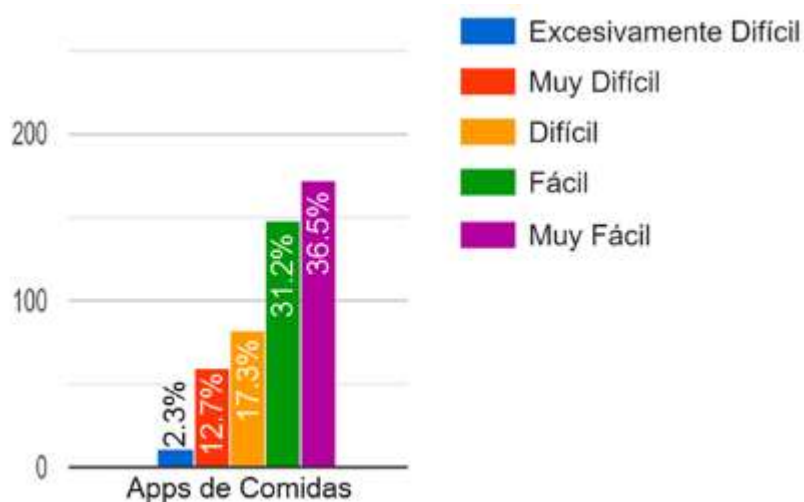


Figura 68. Pregunta 8 - Apps de Comidas

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 2.3% consideran que dejar de usar las Apps de Comidas le sería “Excesivamente Difícil”, un 12.7% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 17.3% cree que le sería “Difícil”, un 31.2% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 36.5% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.5 Pregunta 8 - Apps para transporte.

Tabla 67

Pregunta 8 – Apps para transporte

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	39	8.2%	8.2%	8.2%
Muy Difícil	76	16.0%	16.0%	24.3%
Difícil	92	19.4%	19.4%	43.7%
Fácil	141	29.7%	29.7%	73.4%
Muy Fácil	126	26.6%	26.6%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

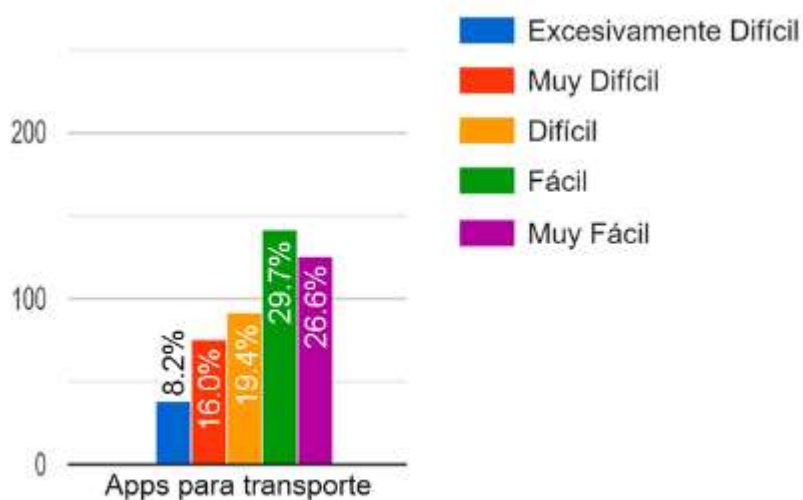


Figura 69. Pregunta 8 - Apps para transporte

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 8.2% consideran que dejar de usar las Apps para transporte le sería “Excesivamente Difícil”, un 16.0% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 19.4% cree que le sería “Difícil”, un 29.7% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 26.6% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.6 Pregunta 8 - Apps de Juegos.

Tabla 68

Pregunta 8 – Apps de Juegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	26	5.5%	5.5%	5.5%
Muy Difícil	62	13.1%	13.1%	18.6%
Difícil	52	11.0%	11.0%	29.5%
Fácil	142	30.0%	30.0%	59.5%
Muy Fácil	192	40.5%	40.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

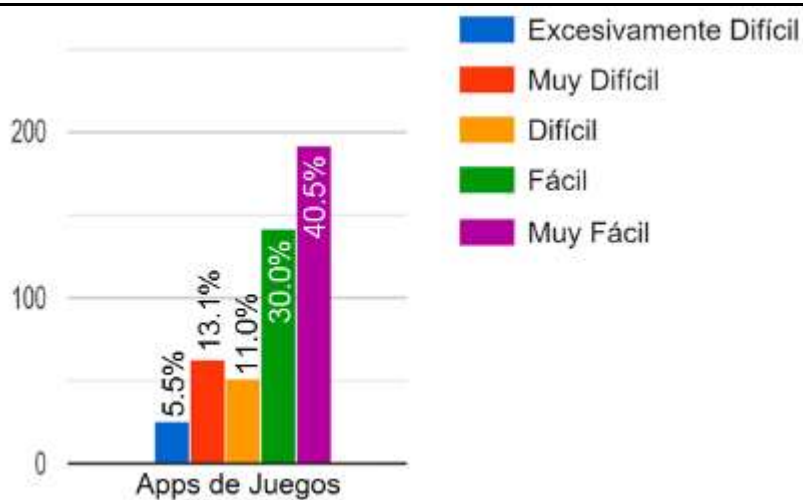


Figura 70. Pregunta 8 - Apps de Juegos

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 5.5% consideran que dejar de usar las Apps de Juegos le sería “Excesivamente Difícil”, un 13.1% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 11.0% cree que le sería “Difícil”, un 30.0% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 40.5% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.7 Pregunta 8 - Apps de Bancos.

Tabla 69

Pregunta 8 – Apps de Bancos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	90	19.0%	19.0%	19.0%
Muy Difícil	120	25.3%	25.3%	44.3%
Difícil	95	20.0%	20.0%	64.3%
Fácil	106	22.4%	22.4%	86.7%
Muy Fácil	63	13.3%	13.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 71. Pregunta 8 - Apps de Bancos

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 19.0% consideran que dejar de usar las Apps de Bancos le sería “Excesivamente Difícil”, un 25.3% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 20.0% cree que le sería “Difícil”, un 22.4% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 13.3% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.8 Pregunta 8 - Apps Edición de documentos.

Tabla 70

Pregunta 8 – Apps Edición de documentos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	43	9.1%	9.1%	9.1%
Muy Difícil	104	21.9%	21.9%	31.0%
Difícil	135	28.5%	28.5%	59.5%
Fácil	109	23.0%	23.0%	82.5%
Muy Fácil	83	17.5%	17.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 72. Pregunta 8 - Apps Edición de documentos

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 9.1% consideran que dejar de usar las Apps Edición de documentos le sería “Excesivamente Difícil”, un 21.9% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 28.5% cree que le sería “Difícil”, un 23.0% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 17.5% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.9 Pregunta 8 - Apps de Música.

Tabla 71

Pregunta 8 – Apps de Música

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	66	13.9%	13.9%	13.9%
Muy Difícil	104	21.9%	21.9%	35.9%
Difícil	119	25.1%	25.1%	61.0%
Fácil	93	19.6%	19.6%	80.6%
Muy Fácil	92	19.4%	19.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

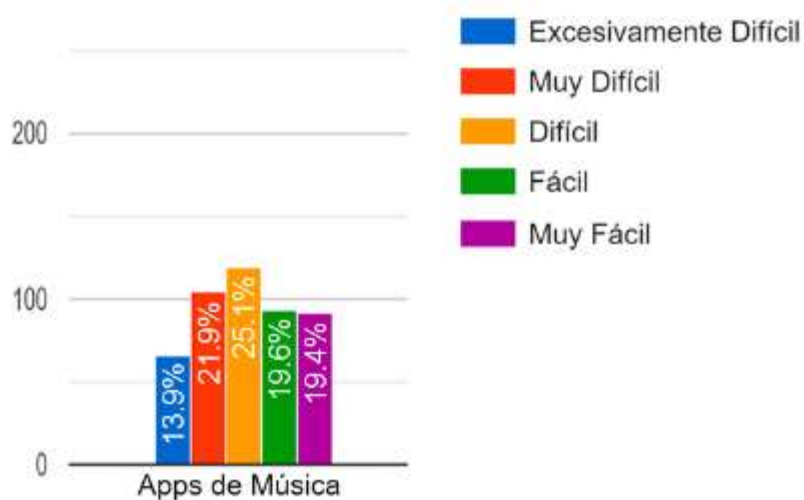


Figura 73. Pregunta 8 - Apps de Música

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 13.9% consideran que dejar de usar las Apps de Bancos le sería “Excesivamente Difícil”, un 21.9% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 25.1% cree que le sería “Difícil”, un 19.6% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 19.4% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.10 Pregunta 8 - Apps de Mapas.

Tabla 72

Pregunta 8 – Apps de Mapas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	65	13.7%	13.7%	13.7%
Muy Difícil	131	27.6%	27.6%	41.4%
Difícil	140	29.5%	29.5%	70.9%
Fácil	75	15.8%	15.8%	86.7%
Muy Fácil	63	13.3%	13.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

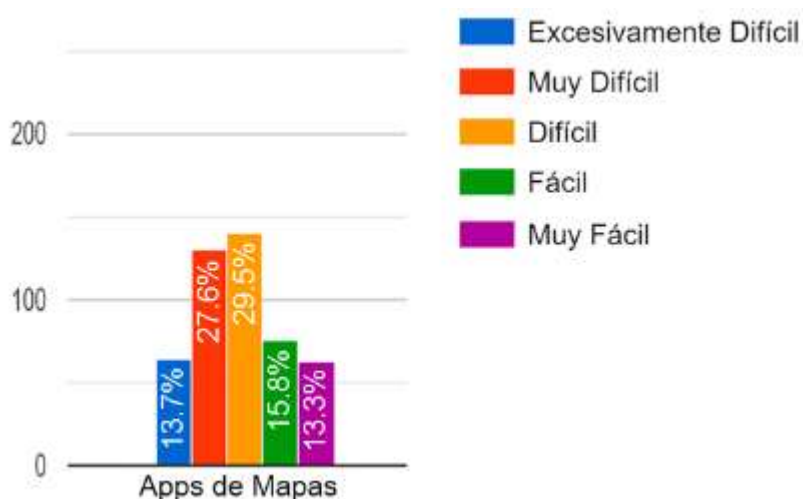


Figura 74. Pregunta 8 - Apps de Mapas

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 13.7% consideran que dejar de usar las Apps de Mapas le sería “Excesivamente Difícil”, un 27.6% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 29.5% cree que le sería “Difícil”, un 15.8% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 13.3% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.11 *Pregunta 8 - Apps de edición de Imagen.*

Tabla 73

Pregunta 8 – Apps de edición de Imagen

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	18	3.8%	3.8%	3.8%
Muy Difícil	83	17.5%	17.5%	21.3%
Difícil	91	19.2%	19.2%	40.5%
Fácil	147	31.0%	31.0%	71.5%
Muy Fácil	135	28.5%	28.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

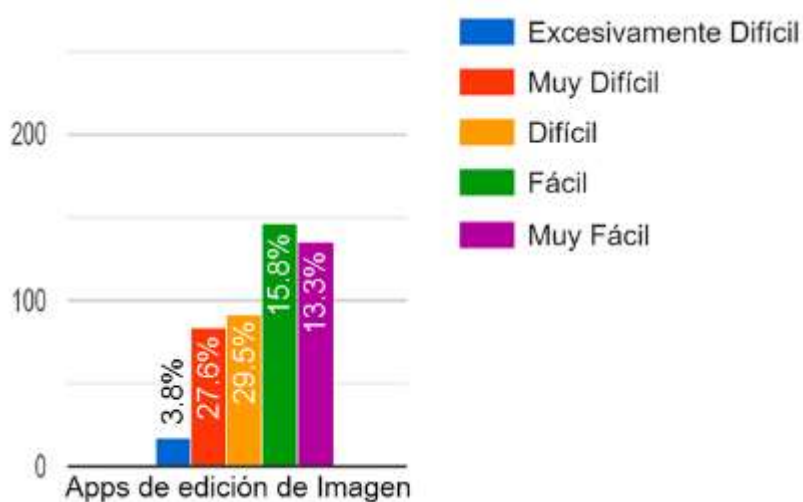


Figura 75. Pregunta 8 - Apps de edición de Imagen

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 3.8% consideran que dejar de usar las Apps de edición de Imagen le sería “Excesivamente Difícil”, un 17.5% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 19.2% cree que le sería “Difícil”, un 31.0% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 28.5% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.12 *Pregunta 8 - Apps de Navegadores.*

Tabla 74

Pregunta 8 – Apps de Navegadores

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	87	18.4%	18.4%	18.4%
Muy Difícil	130	27.4%	27.4%	45.8%
Difícil	141	29.7%	29.7%	75.5%
Fácil	69	14.6%	14.6%	90.1%
Muy Fácil	47	9.9%	9.9%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 76. Pregunta 8 - Apps de Navegadores

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 18.4% consideran que dejar de usar las Apps de Navegadores le sería “Excesivamente Difícil”, un 27.4% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 29.7% cree que le sería “Difícil”, un 14.6% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 9.9% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.14.13 *Pregunta 8 - Apps de Hospedaje.*

Tabla 75

Pregunta 8 – Apps de Hospedaje

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excesivamente Difícil	23	4.9%	4.9%	4.9%
Muy Difícil	61	12.9%	12.9%	17.7%
Difícil	94	19.8%	19.8%	37.6%
Fácil	104	21.9%	21.9%	59.5%
Muy Fácil	192	40.5%	40.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

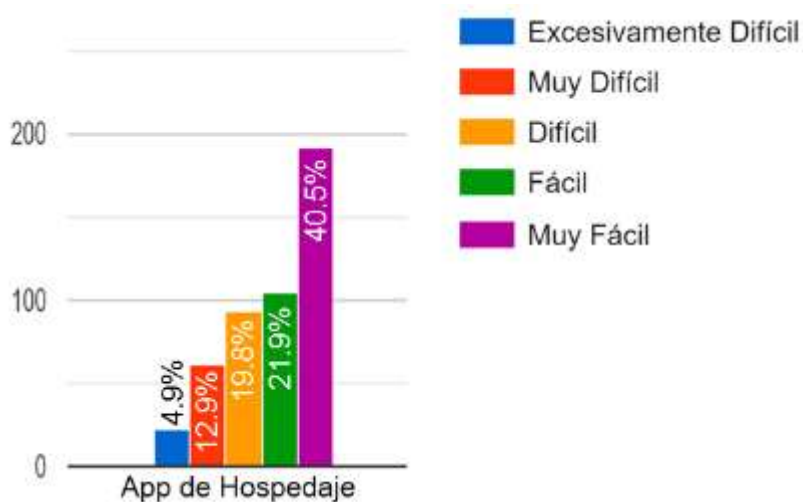


Figura 77. Pregunta 8 - Apps de Hospedaje

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 4.9% consideran que dejar de usar las Apps de Hospedaje le sería “Excesivamente Difícil”, un 12.9% piensa que le sería “Muy Difícil”, un 19.8% cree que le sería “Difícil”, un 21.9% piensa que le sería “Fácil” y finalmente un 40.5% considera que le sería “Muy Fácil”.

4.2.15 Pregunta 9. ¿Cuál es o ha sido su grado de afectación a estas enfermedades como exposición constante a dispositivos tecnológicos?

Tabla 76

Pregunta 9

Enfermedades	Muy afectado	Afectado	Medianamente afectado	Poco afectado	Sin afectación	Total
Déficit de Atención	22	83	127	136	106	474
Túnel Carpiano	12	57	75	127	203	474
Contractura de Cuello	21	65	124	124	140	474
Afectaciones crónicas en los ojos	21	64	115	155	119	474
Daños auditivos	9	28	63	150	224	474
Desorden del Sueño	53	54	106	92	169	474
Hipersensibilidad Electromagnética	4	38	51	91	290	474
Sobrepeso	15	27	63	96	273	474
Dolores de Cabeza	31	54	112	114	163	474
Ataques epilépticos	2	19	20	53	380	474

4.2.15.1 Pregunta 9 - Déficit de Atención.

Tabla 77

Pregunta 9 – Déficit de Atención

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	22	4.6%	4.6%	4.6%
Afectado	83	17.5%	17.5%	22.2%
Medianamente afectado	127	26.8%	26.8%	48.9%
Poco afectado	136	28.7%	28.7%	77.6%
Sin afectación	106	22.4%	22.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

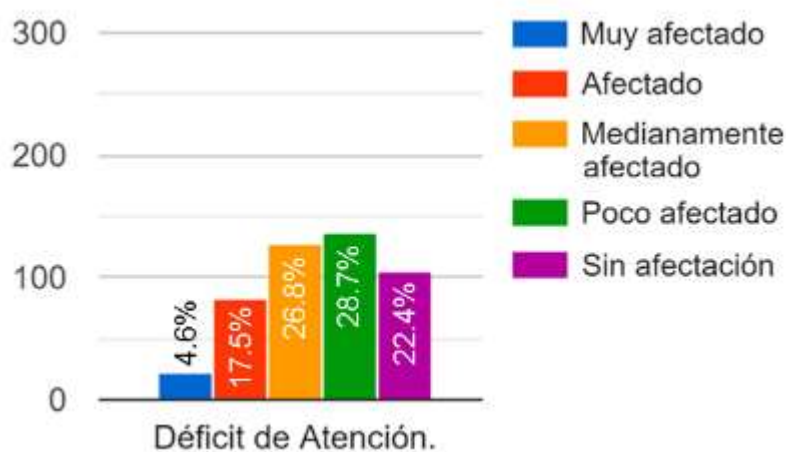


Figura 78. Pregunta 9 - Déficit de Atención

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 4.6% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Déficit de Atención como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 17.5% indican sentirse “Afectados”, un 26.8% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 28.7% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 22.4% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.2 Pregunta 9 - Túnel Carpiano.

Tabla 78

Pregunta 9 – Túnel Carpiano

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	12	2.5%	2.5%	2.5%
Afectado	57	12.0%	12.0%	14.6%
Medianamente afectado	75	15.8%	15.8%	30.4%
Poco afectado	127	26.8%	26.8%	57.2%
Sin afectación	203	42.8%	42.8%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

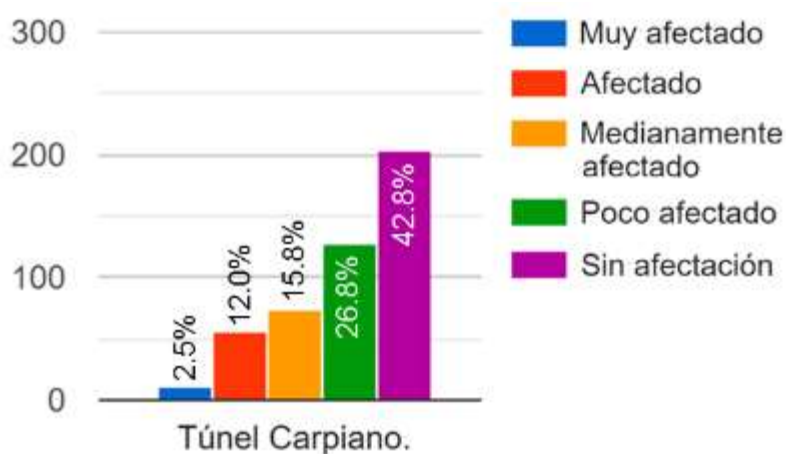


Figura 79. Pregunta 9 - Túnel Carpiano

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.5% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Túnel Carpiano como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 12.0% indican sentirse “Afectados”, un 15.8% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 26.8% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 42.8% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.3 Pregunta 9 - Contractura de Cuello.

Tabla 79

Pregunta 9 – Contractura de Cuello

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	21	4.4%	4.4%	4.4%
Afectado	65	13.7%	13.7%	18.1%
Medianamente afectado	124	26.2%	26.2%	44.3%
Poco afectado	124	26.2%	26.2%	70.5%
Sin afectación	140	29.5%	29.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

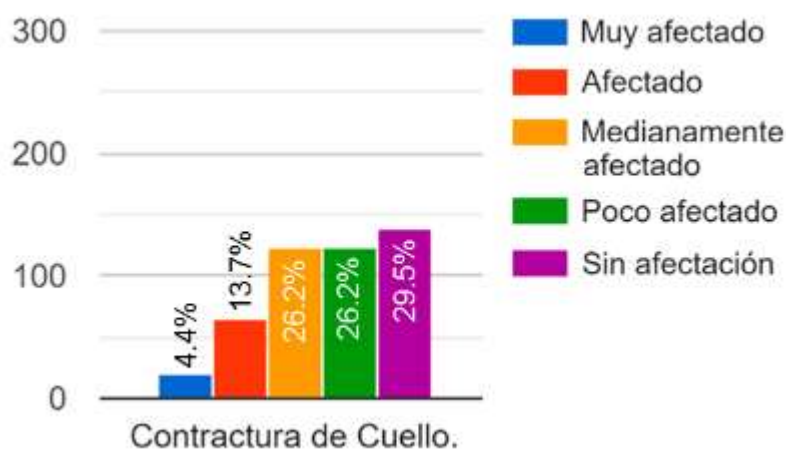


Figura 80. Pregunta 9 - Contractura de Cuello

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 4.4% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Contractura de Cuello como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 13.7% indican sentirse “Afectados”, un 26.2% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 26.2% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 29.5% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.4 Pregunta 9 - Afectaciones crónicas en los ojos.

Tabla 80

Pregunta 9 – Afectaciones crónicas en los ojos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	21	4.4%	4.4%	4.4%
Afectado	64	13.5%	13.5%	17.9%
Medianamente afectado	115	24.3%	24.3%	42.2%
Poco afectado	155	32.7%	32.7%	74.9%
Sin afectación	119	25.1%	25.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

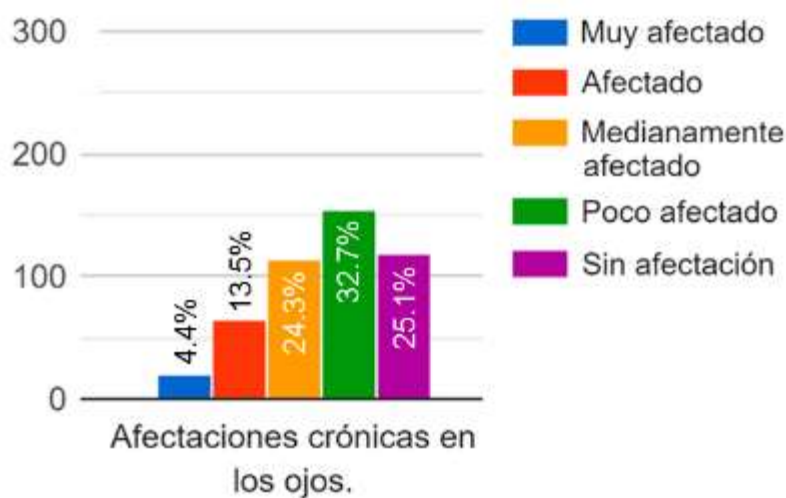


Figura 81. Pregunta 9 - Afectaciones crónicas en los ojos

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 4.4% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Afectaciones crónicas en los ojos como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 13.5% indican sentirse “Afectados”, un 24.3% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 32.7% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 25.1% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.5 Pregunta 9 - Daños auditivos.

Tabla 81

Pregunta 9 – Daños auditivos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	9	1.9%	1.9%	1.9%
Afectado	28	5.9%	5.9%	7.8%
Medianamente afectado	63	13.3%	13.3%	21.1%
Poco afectado	150	31.6%	31.6%	52.7%
Sin afectación	224	47.3%	47.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

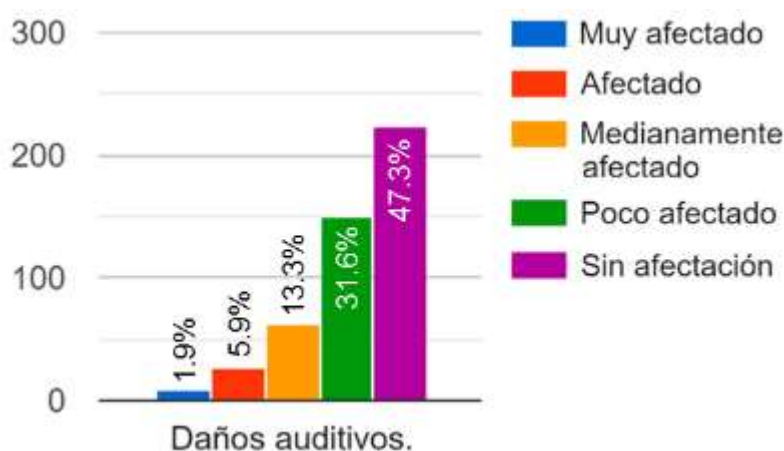


Figura 82. Pregunta 9 - Daños auditivos

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 1.9% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Daños auditivos como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 5.9% indican sentirse “Afectados”, un 13.3% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 31.6% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 47.3% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.6 Pregunta 9 - Desorden del Sueño.

Tabla 82

Pregunta 9 – Desorden del Sueño

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	53	11.2%	11.2%	11.2%
Afectado	54	11.4%	11.4%	22.6%
Medianamente afectado	106	22.4%	22.4%	44.9%
Poco afectado	92	19.4%	19.4%	64.3%
Sin afectación	169	35.7%	35.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	



Figura 83. Pregunta 9 - Desorden del Sueño

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 11.2% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Desorden del Sueño como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 11.4% indican sentirse “Afectados”, un 22.4% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 19.4% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 35.7% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.7 Pregunta 9 - Hipersensibilidad Electromagnética.

Tabla 83

Pregunta 9 – Hipersensibilidad Electromagnética

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	4	0.8%	0.8%	0.8%
Afectado	38	8.0%	8.0%	8.9%
Medianamente afectado	51	10.8%	10.8%	19.6%
Poco afectado	91	19.2%	19.2%	38.8%
Sin afectación	290	61.2%	61.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

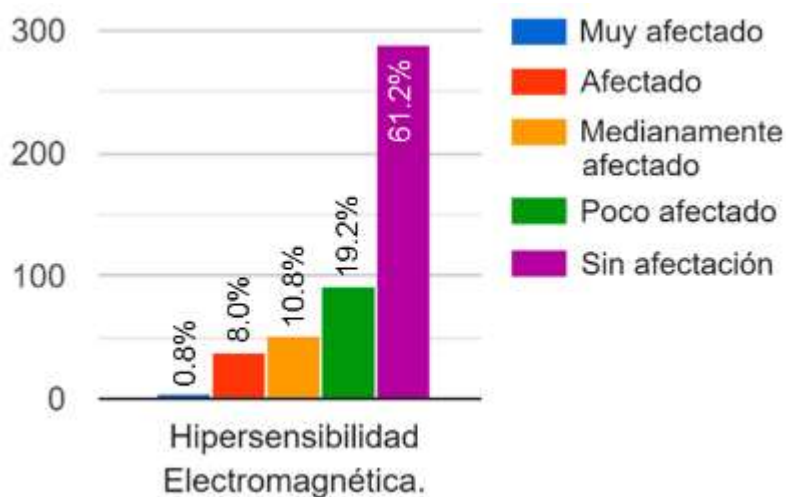


Figura 84. Pregunta 9 - Hipersensibilidad Electromagnética

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 0.8% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Hipersensibilidad Electromagnética como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 8.0% indican sentirse “Afectados”, un 10.8% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 19.2% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 61.2% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.8 Pregunta 9 - Sobrepeso.

Tabla 84

Pregunta 9 – Sobrepeso

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	15	3.2%	3.2%	3.2%
Afectado	27	5.7%	5.7%	8.9%
Medianamente afectado	63	13.3%	13.3%	22.2%
Poco afectado	96	20.3%	20.3%	42.4%
Sin afectación	273	57.6%	57.6%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

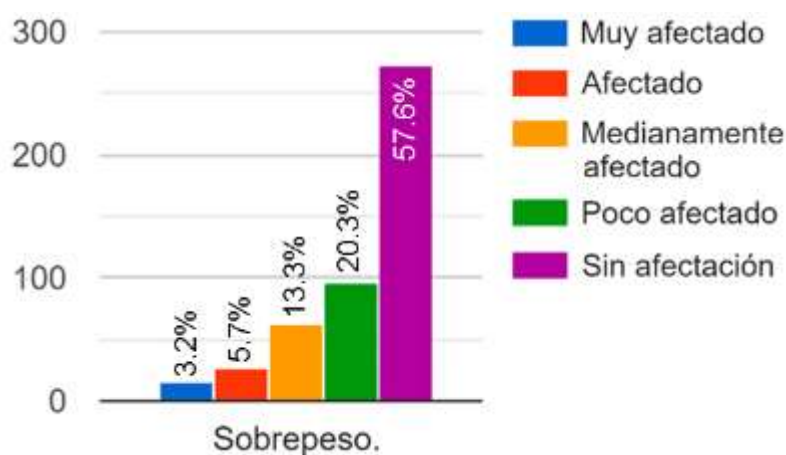


Figura 85. Pregunta 9 - Sobrepeso

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 3.2% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Sobrepeso como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 5.7% indican sentirse “Afectados”, un 13.3% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 20.3% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 57.6% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.9 Pregunta 9 - Dolores de Cabeza.

Tabla 85

Pregunta 9 – Dolores de Cabeza

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	31	6.5%	6.5%	6.5%
Afectado	54	11.4%	11.4%	17.9%
Medianamente afectado	112	23.6%	23.6%	41.6%
Poco afectado	114	24.1%	24.1%	65.6%
Sin afectación	163	34.4%	34.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

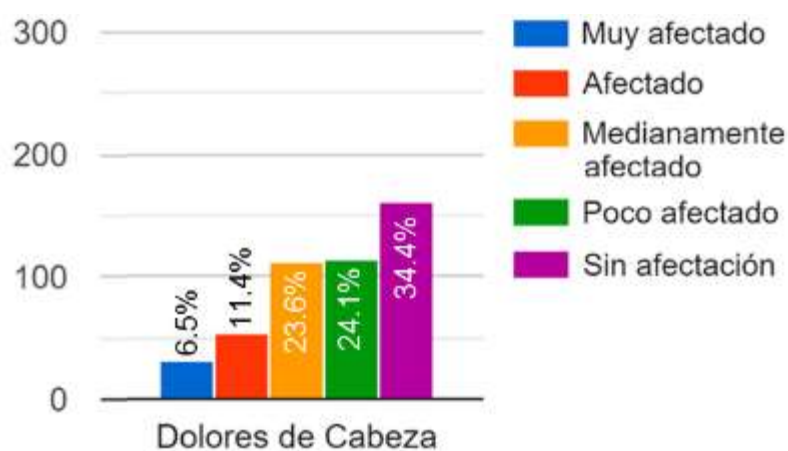


Figura 86. Pregunta 9 - Dolores de Cabeza

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 6.5% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Dolores de Cabeza como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 11.4% indican sentirse “Afectados”, un 23.6% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 24.1% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 34.4% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.15.10 *Pregunta 9 - Ataques epilépticos.*

Tabla 86

Pregunta 9 – Ataques epilépticos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	2	0.4%	0.4%	0.4%
Afectado	19	4.0%	4.0%	4.4%
Medianamente afectado	20	4.2%	4.2%	8.6%
Poco afectado	53	11.2%	11.2%	19.8%
Sin afectación	380	80.2%	80.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

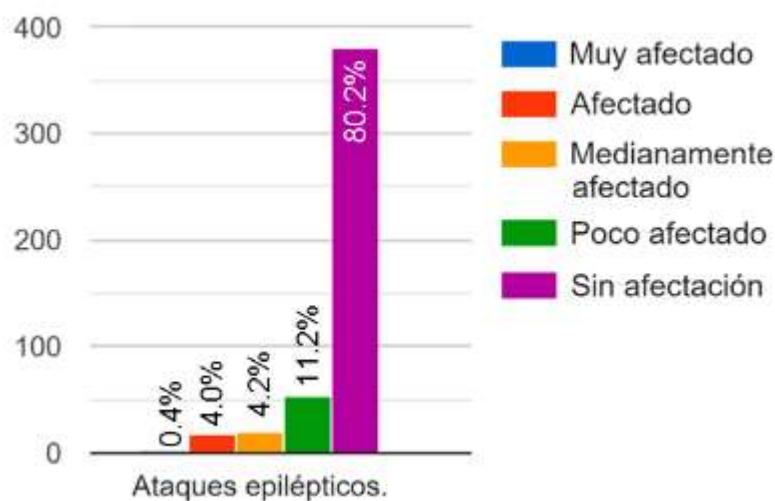


Figura 87. Pregunta 9 - Ataques epilépticos

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 0.4% manifiestan haber sido “Muy afectados” en la enfermedad de Ataques epilépticos como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 4.0% indican sentirse “Afectados”, un 4.2% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 11.2% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 80.2% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.16 Pregunta 10. ¿Cuál es o ha sido su grado de afectación a estos trastornos como exposición constante a la tecnología y sus dispositivos?

Tabla 87
Pregunta 10

	Muy afectado	Afectado	Medianamente afectado	Poco afectado	Sin afectación	Total
Retracción Social	16	69	105	118	166	474
Adicción a apuestas en línea	1	45	36	57	335	474
Adicción a los videojuegos	24	69	62	53	266	474
Adicción a compras por internet	10	36	51	67	310	474
Adicción al Plataformas para Adultos	20	49	47	63	295	474
Adicción a las redes sociales	27	111	96	157	83	474
Adicción al reconocimiento	10	43	46	94	281	474

4.2.16.1 Pregunta 10 - Retracción Social.

Tabla 88
Pregunta 10 – Retracción Social

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	16	3.4%	3.4%	3.4%
Afectado	69	14.6%	14.6%	17.9%
Medianamente afectado	105	22.2%	22.2%	40.1%
Poco afectado	118	24.9%	24.9%	65.0%
Sin afectación	166	35.0%	35.0%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

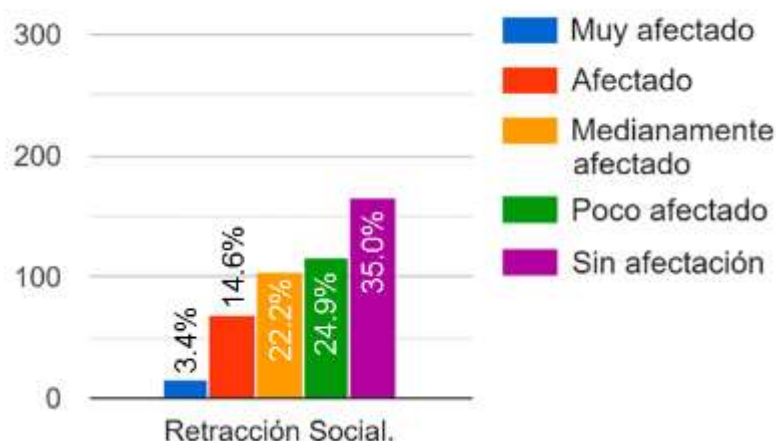


Figura 88. Pregunta 10 - Retracción Social

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 3.4% manifiestan haber sido “Muy afectados” en el trastorno de Retracción Social como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 14.6% indican sentirse “Afectados”, un 22.2% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 24.9% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 35.0% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.16.2 Pregunta 10 - Adicción a apuestas en línea.

Tabla 89

Pregunta 10 – Adicción a apuestas en línea

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	1	0.2%	0.2%	0.2%
Afectado	45	9.5%	9.5%	9.7%
Medianamente afectado	36	7.6%	7.6%	17.3%
Poco afectado	57	12.0%	12.0%	29.3%
Sin afectación	335	70.7%	70.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

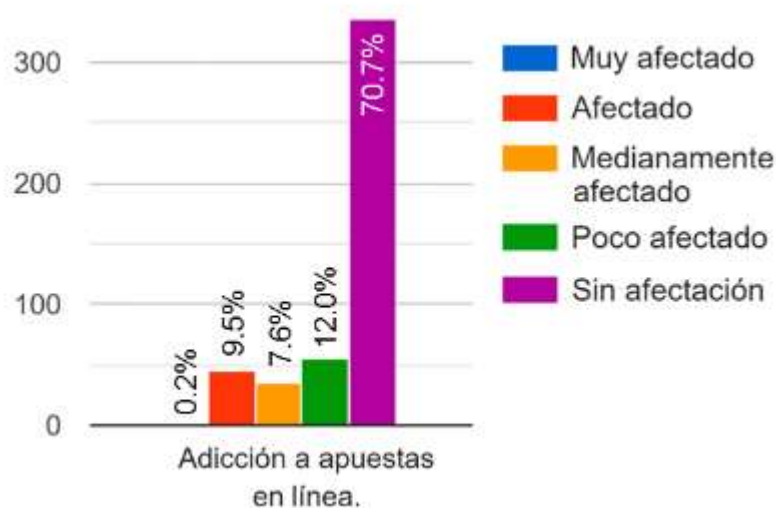


Figura 89. Pregunta 10 - Adicción a apuestas en línea

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 0.2% manifiestan haber sido “Muy afectados” en el trastorno de Adicción a apuestas en línea como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 9.5% indican sentirse “Afectados”, un 7.6% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 12.0% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 70.7% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.16.3 Pregunta 10 - Adicción a los videojuegos.

Tabla 90

Pregunta 10 – Adicción a los videojuegos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	24	5.1%	5.1%	5.1%
Afectado	69	14.6%	14.6%	19.6%
Medianamente afectado	62	13.1%	13.1%	32.7%
Poco afectado	53	11.2%	11.2%	43.9%
Sin afectación	266	56.1%	56.1%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

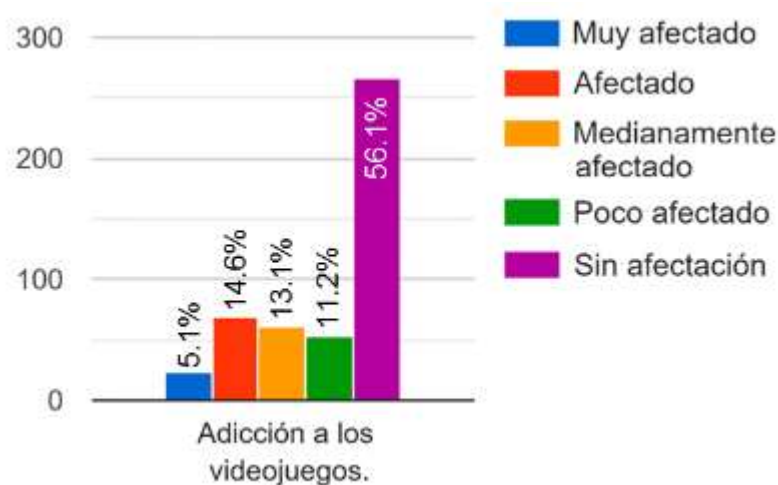


Figura 90. Pregunta 10 - Adicción a los videojuegos

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 5.1% manifiestan haber sido “Muy afectados” en el trastorno de Adicción a los videojuegos como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 14.6% indican sentirse “Afectados”, un 13.1% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 11.2% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 56.1% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.16.4 Pregunta 10 - Adicción a compras por internet.

Tabla 91

Pregunta 10 – Adicción a compras por internet

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	10	2.1%	2.1%	2.1%
Afectado	36	7.6%	7.6%	9.7%
Medianamente afectado	51	10.8%	10.8%	20.5%
Poco afectado	67	14.1%	14.1%	34.6%
Sin afectación	310	65.4%	65.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

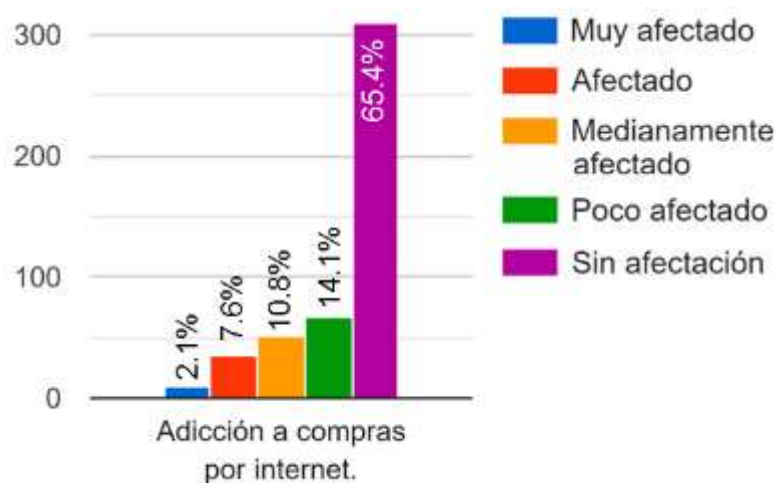


Figura 91. Pregunta 10 - Adicción a compras por internet

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.1% manifiestan haber sido “Muy afectados” en el trastorno de Adicción a compras por internet como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 7.6% indican sentirse “Afectados”, un 10.8% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 14.1% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 65.4% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.16.5 Pregunta 10 - Adicción al Plataformas para Adultos.

Tabla 92

Pregunta 10 – Adicción al Plataformas para Adultos

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	20	4.2%	4.2%	4.2%
Afectado	49	10.3%	10.3%	14.6%
Medianamente afectado	47	9.9%	9.9%	24.5%
Poco afectado	63	13.3%	13.3%	37.8%
Sin afectación	295	62.2%	62.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

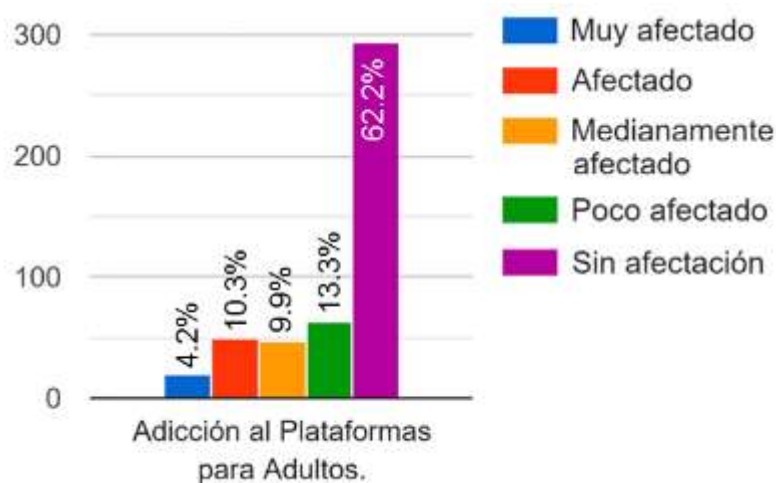


Figura 92. Pregunta 10 - Adicción al Plataformas para Adultos

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 4.2% manifiestan haber sido “Muy afectados” en el trastorno de Adicción al Plataformas para Adultos como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 10.3% indican sentirse “Afectados”, un 9.9% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 13.3% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 62.2% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.16.6 Pregunta 10 - Adicción a las redes sociales.

Tabla 93

Pregunta 10 – Adicción a las redes sociales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	27	5.7%	5.7%	5.7%
Afectado	111	23.4%	23.4%	29.1%
Medianamente afectado	96	20.3%	20.3%	49.4%
Poco afectado	157	33.1%	33.1%	82.5%
Sin afectación	83	17.5%	17.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

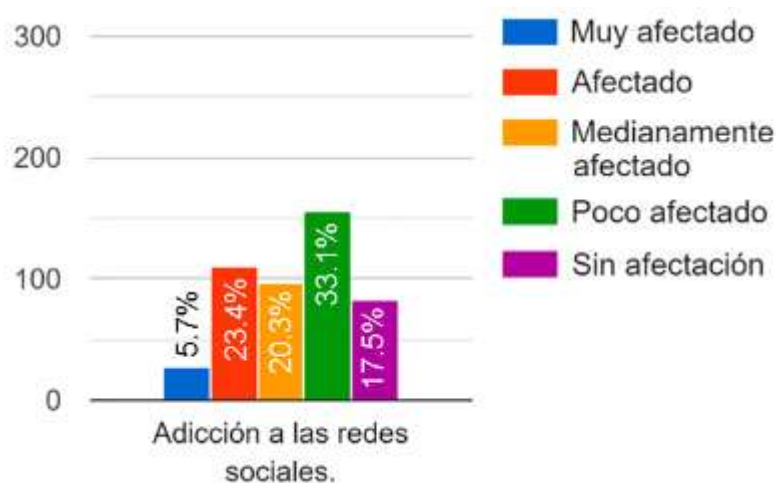


Figura 93. Pregunta 10 - Adicción a las redes sociales

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 5.7% manifiestan haber sido “Muy afectados” en el trastorno de Adicción a las redes sociales como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 23.4% indican sentirse “Afectados”, un 20.3% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 33.1% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 17.5% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.16.7 Pregunta 10 - Adicción al reconocimiento.

Tabla 94

Pregunta 10 – Adicción al reconocimiento

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	10	2.1%	2.1%	2.1%
Afectado	43	9.1%	9.1%	11.2%
Medianamente afectado	46	9.7%	9.7%	20.9%
Poco afectado	94	19.8%	19.8%	40.7%
Sin afectación	281	59.3%	59.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

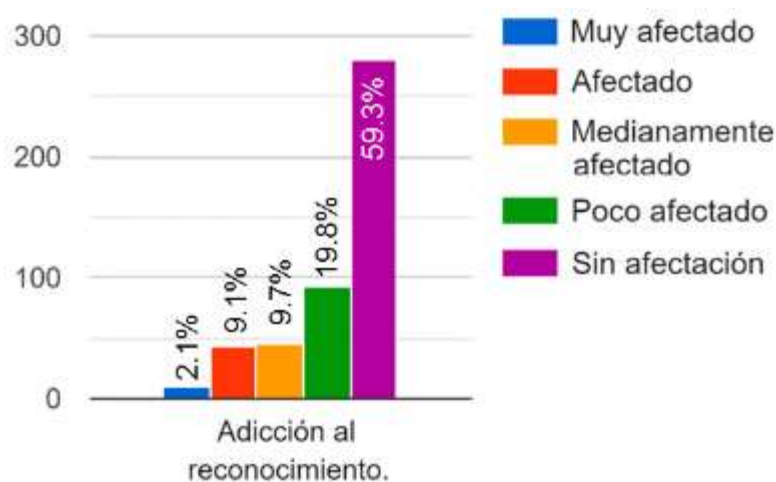


Figura 94. Pregunta 10 - Adicción al reconocimiento

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 2.1% manifiestan haber sido “Muy afectados” en el trastorno de Adicción al reconocimiento como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 9.1% indican sentirse “Afectados”, un 9.7% dicen sentirse “Medianamente afectados”, un 19.8% expresan sentirse “Poco afectados”, y finalmente un 59.3% se mantienen “Sin afectación” alguna ante esta afectación.

4.2.17 Pregunta 11. ¿Qué tan afectado ha sido por estas situaciones como exposición a la tecnología y la utilización de dispositivos tecnológicos?

Tabla 95

Pregunta 11

	Muy afectado	Afectado	Medianamente afectado	Poco afectado	Sin afectación	Total
Phishing (Suplantación de Identidad)	10	35	45	70	314	474
Ciberestafas	15	30	47	63	319	474
Sobornos Online	3	19	66	67	319	474
Cyberbullying	10	30	36	64	334	474
Ciberacoso	13	40	31	79	311	474
Accidentes	3	24	27	91	329	474
Accidentes laborales	0	27	27	73	347	474

4.2.17.1 Pregunta 11 - Phishing (Suplantación de Identidad).

Tabla 96

Pregunta 11 – Phishing (Suplantación de Identidad)

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	10	2.1%	2.1%	2.1%
Afectado	35	7.4%	7.4%	9.5%
Medianamente afectado	45	9.5%	9.5%	19.0%
Poco afectado	70	14.8%	14.8%	33.8%
Sin afectación	314	66.2%	66.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

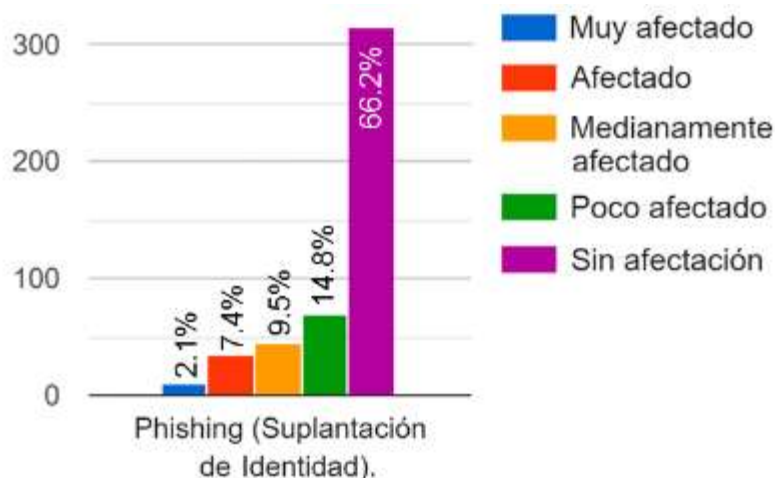


Figura 95. Pregunta 11 - Phishing (Suplantación de Identidad)

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.1% manifiestan haber sido “Muy afectados” por casos de Phishing (Suplantación de Identidad) como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 7.4% indican haber sido “Afectados”, un 9.5% dicen indican haber sido “Medianamente afectados”, un 14.8% expresan haber sido “Poco afectados”, y finalmente un 66.2% se mantienen “Sin afectación” alguna por estos casos.

4.2.17.2 Pregunta 11 - Ciberestafas.

Tabla 97

Pregunta 11 – Ciberestafas

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	15	3.2%	3.2%	3.2%
Afectado	30	6.3%	6.3%	9.5%
Medianamente afectado	47	9.9%	9.9%	19.4%
Poco afectado	63	13.3%	13.3%	32.7%
Sin afectación	319	67.3%	67.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

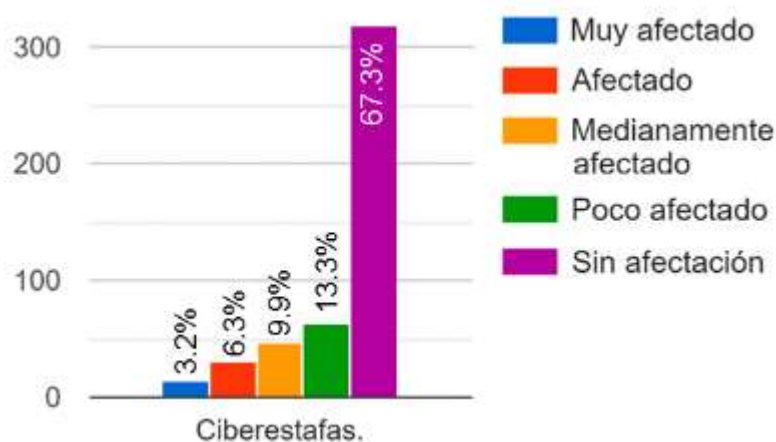


Figura 96. Pregunta 11 - Ciberestafas

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 3.2% manifiestan haber sido “Muy afectados” por casos de Ciberestafas como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 6.3% indican haber sido “Afectados”, un 9.9% dicen indican haber sido “Medianamente afectados”, un 13.3% expresan haber sido “Poco afectados”, y finalmente un 67.3% se mantienen “Sin afectación” alguna por estos casos.

4.2.17.3 Pregunta 11 - Sobornos Online.

Tabla 98

Pregunta 11 – Sobornos Online

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	3	0.6%	0.6%	0.6%
Afectado	19	4.0%	4.0%	4.6%
Medianamente afectado	66	13.9%	13.9%	18.6%
Poco afectado	67	14.1%	14.1%	32.7%
Sin afectación	319	67.3%	67.3%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

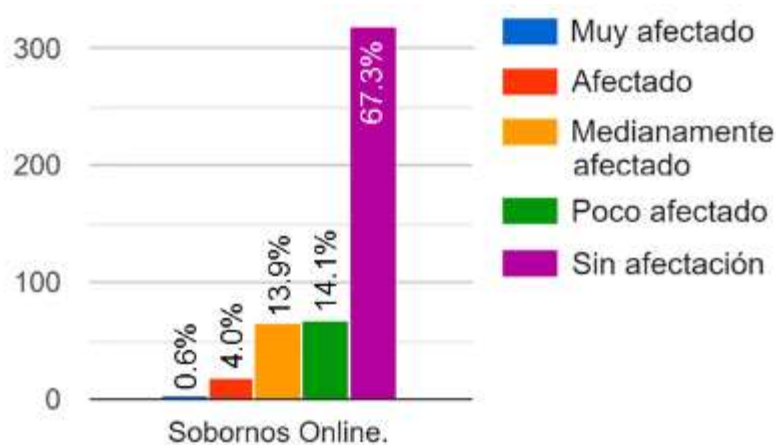


Figura 97. Pregunta 11 - Sobornos Online

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 0.6% manifiestan haber sido “Muy afectados” por casos de Sobornos Online como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 4.0% indican haber sido “Afectados”, un 13.9% dicen indican haber sido “Medianamente afectados”, un 14.1% expresan haber sido “Poco afectados”, y finalmente un 67.3% se mantienen “Sin afectación” alguna por estos casos.

4.2.17.4 Pregunta 11 - Cyberbullying.

Tabla 99

Pregunta 11 – Cyberbullying

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	10	2.1%	2.1%	2.1%
Afectado	30	6.3%	6.3%	8.4%
Medianamente afectado	36	7.6%	7.6%	16.0%
Poco afectado	64	13.5%	13.5%	29.5%
Sin afectación	334	70.5%	70.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

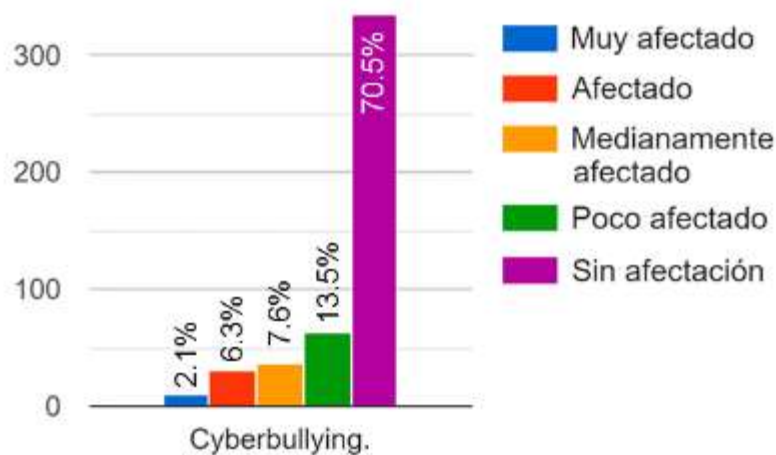


Figura 98. Pregunta 11 - Cyberbullying

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 2.1% manifiestan haber sido “Muy afectados” por casos de Cyberbullying como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 6.3% indican haber sido “Afectados”, un 7.6% dicen indican haber sido “Medianamente afectados”, un 13.5% expresan haber sido “Poco afectados”, y finalmente un 70.5% se mantienen “Sin afectación” alguna por estos casos.

4.2.17.5 Pregunta 11 - Ciberacoso.

Tabla 100

Pregunta 11 – Ciberacoso

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	13	2.7%	2.7%	2.7%
Afectado	40	8.4%	8.4%	11.2%
Medianamente afectado	31	6.5%	6.5%	17.7%
Poco afectado	79	16.7%	16.7%	34.4%
Sin afectación	311	65.6%	65.6%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

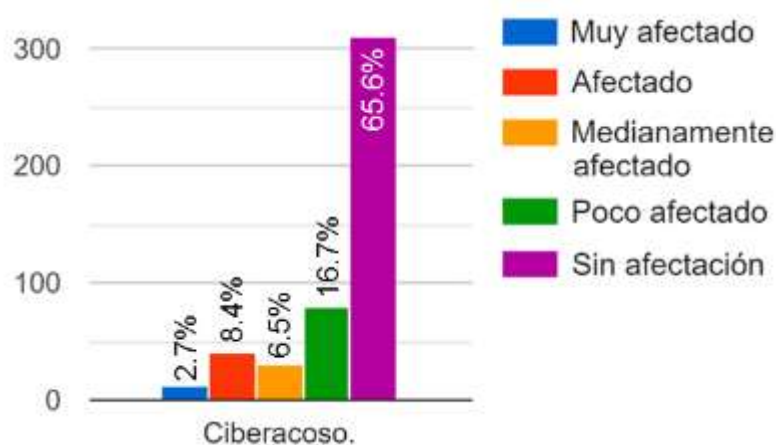


Figura 99. Pregunta 11 - Ciberacoso

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 2.7% manifiestan haber sido “Muy afectados” por casos de Ciberacoso como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 8.4% indican haber sido “Afectados”, un 6.5% dicen indican haber sido “Medianamente afectados”, un 16.7% expresan haber sido “Poco afectados”, y finalmente un 65.6% se mantienen “Sin afectación” alguna por estos casos.

4.2.17.6 Pregunta 11 - Accidentes.

Tabla 101

Pregunta 11 – Accidentes

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	3	0.6%	0.6%	0.6%
Afectado	24	5.1%	5.1%	5.7%
Medianamente afectado	27	5.7%	5.7%	11.4%
Poco afectado	91	19.2%	19.2%	30.6%
Sin afectación	329	69.4%	69.4%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

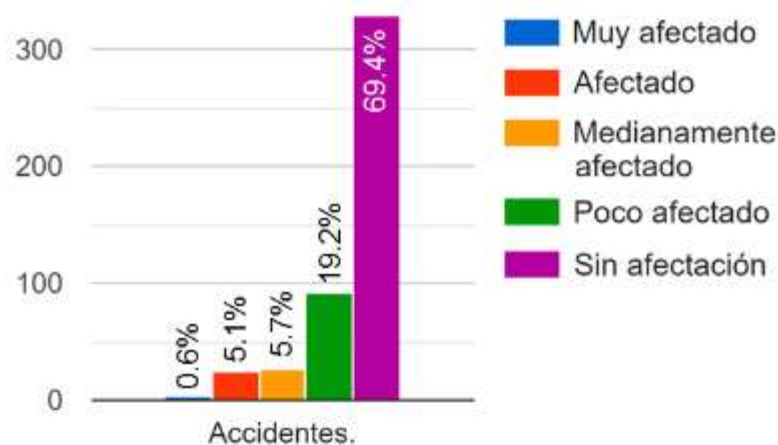


Figura 100. Pregunta 11 - Accidentes

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 0.6% manifiestan haber sido “Muy afectados” por casos de Accidentes como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 5.1% indican haber sido “Afectados”, un 5.7% dicen indican haber sido “Medianamente afectados”, un 19.2% expresan haber sido “Poco afectados”, y finalmente un 69.4% se mantienen “Sin afectación” alguna por estos casos.

4.2.17.7 Pregunta 11 - Accidentes laborales.

Tabla 102

Pregunta 11 – Accidentes laborales

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy afectado	0	0.0%	0.0%	0.0%
Afectado	27	5.7%	5.7%	5.7%
Medianamente afectado	27	5.7%	5.7%	11.4%
Poco afectado	73	15.4%	15.4%	26.8%
Sin afectación	347	73.2%	73.2%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

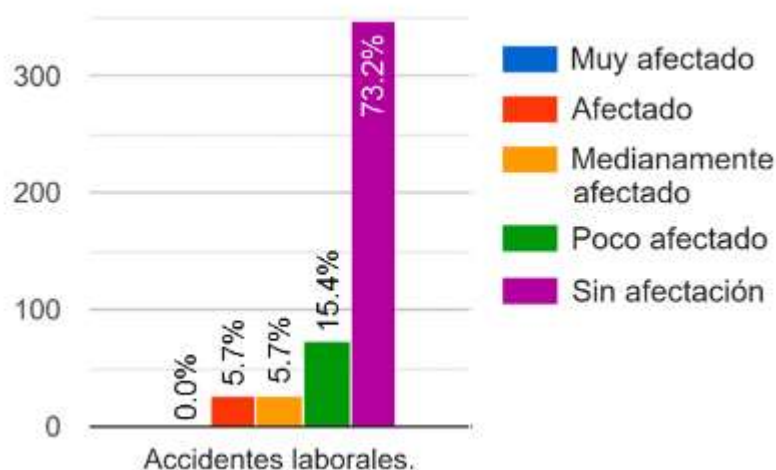


Figura 101. Pregunta 11 - Accidentes laborales

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 0.0% manifiestan haber sido “Muy afectados” por casos de Accidentes laborales como exposición constante a dispositivos tecnológicos, un 5.7% indican haber sido “Afectados”, un 5.7% dicen indican haber sido “Medianamente afectados”, un 15.4% expresan haber sido “Poco afectados”, y finalmente un 73.2% se mantienen “Sin afectación” alguna por estos casos.

4.2.18 Pregunta 12. Especifique cual o cuales circunstancias apremiantes ha vivido en relación a la pregunta anterior.

Tabla 103
Pregunta 12

Opciones	N.º Respuestas	Porcentaje de casos
Chantaje	99	20.9%
Robo	107	22.6%
Secuestro	11	2.3%
Acoso laboral	47	9.9%
Ninguna	287	60.5%
Otro	16	3.4%
Total	567	119.6%

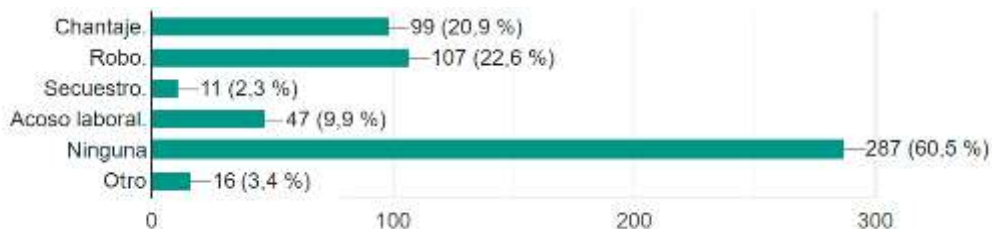


Figura 102. Pregunta 11 - Smartphone

Análisis e interpretación

Del total de las personas encuestadas un 20.9% manifiestan haber víctimas Chantaje, un 22.6% de Robo, un 2.3% de Secuestro, un 9.9% de acoso laboral, un 60.5% manifiestan no haber sido víctimas de “ninguna” de estas circunstancias y un 3.4% dicen haber sufrido otras.

4.2.19 Pregunta 13. ¿Qué nivel de confianza tiene usted en la información que circula por internet?

Tabla 104
Pregunta 13

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Muy Alto	23	4.9%	4.9%	4.9%
Alto	89	18.8%	18.8%	23.6%
Poco	234	49.4%	49.4%	73.0%
Muy poco	101	21.3%	21.3%	94.3%
Nada	27	5.7%	5.7%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

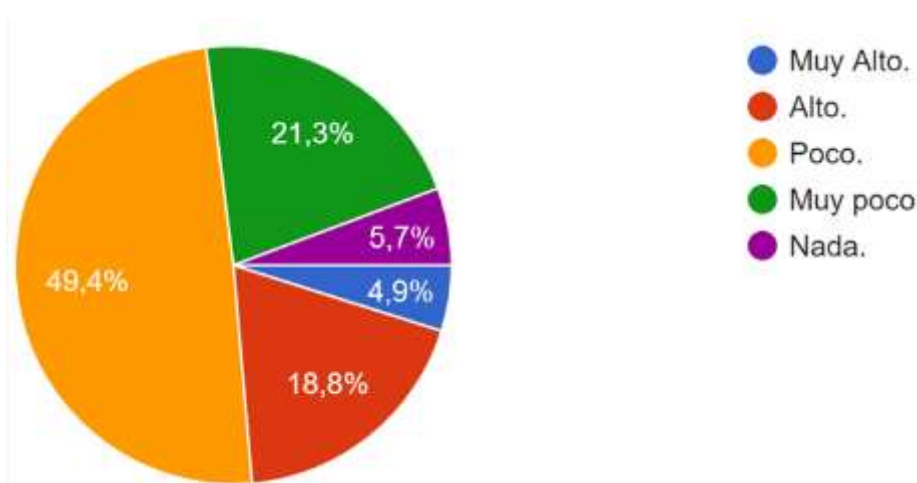


Figura 103. Pregunta 13 - Smartphone

Análisis e interpretación

De las 474 personas encuestadas un 4.9% expresan que su nivel de confianza en la información que circula por internet es “Muy Alto”, un 18.8% dice que este “Alto”, un 49.4% manifiestan que este es “Poco”, un 21.3% dicen que es “Muy poco” y finalmente un 5.7% mantienen que no tienen “Nada” de confianza en dicha información.

4.2.20 Pregunta 14. ¿Cuál ha sido el desempeño del Estado Ecuatoriano frente a la normalización, control y penalización de la ciberdelincuencia (cibercrimen)?

Tabla 105
Pregunta 14

Opciones	Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Excelente	1	0.2%	0.2%	0.2%
Muy Bueno	25	5.3%	5.3%	5.5%
Bueno	73	15.4%	15.4%	20.9%
Malo	216	45.6%	45.6%	66.5%
Pésimo	159	33.5%	33.5%	100.0%
Total	474	100.0%	100.0%	

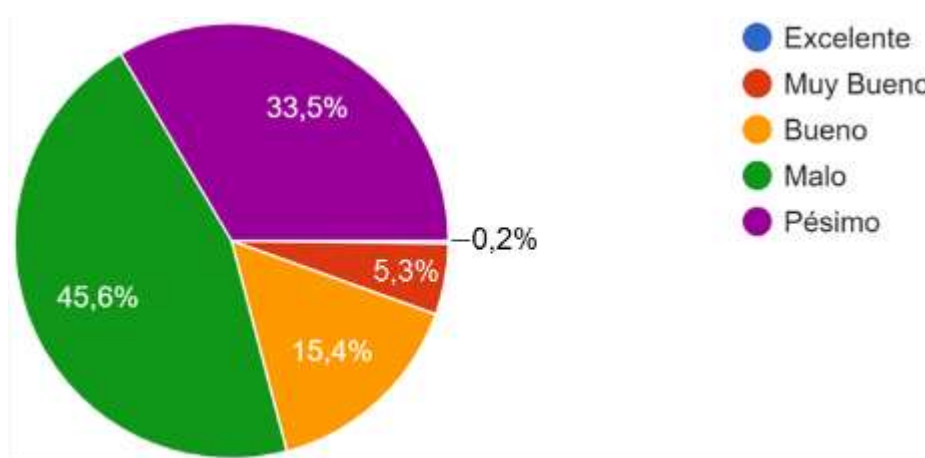


Figura 104. Pregunta 13 - Smartphone

Análisis e interpretación

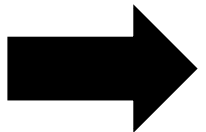
Del total de las personas encuestadas un 0.2% manifiestan que el desempeño del Estado Ecuatoriano frente a la normalización, control y penalización de la ciberdelincuencia (cibercrimen) ha sido “Excelente”, un 5.3% que ha sido “Muy Bueno”, un 15.4% que ha sido “Bueno”, un 45.6% que ha sido “Malo” y finalmente un 33.5% se expresan que este ha sido “Pésimo”.

CAPÍTULO V MARCO PROPUESTA

5.1 Propuesta Estratégica

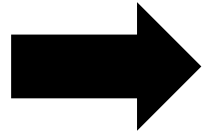
Objetivo Estratégico	Estrategia	KPI's	Meta	Iniciativa Estratégica / Proyecto	Presupuesto
Diseñar un proyecto para el desarrollo de aplicativos móviles de mejora profesional y educativos.	Creación de videos tutoriales de contenido del pensum de secundaria.	Total de videos tutoriales desarrollados	20	Grabación de videos tutoriales	\$ 20,000.00
	Desarrollar una plataforma Web para refuerzo de conocimientos secundarios a través de tutoriales.	% de avance del desarrollo de la Website	100%	Creación de un Website para estudiantes de secundaria en el que puedan reforzar sus conocimientos.	\$ 20,000.00
	Diseñar aplicativo móvil de test psicotécnicos.	Número de aplicativos móviles desarrollados	2	Generación de la programación de los aplicativos móviles	\$ 10,000.00
Diseñar planes publicitarios de las diferentes Apps Empresariales se Servicio de Consultas Médicas Online	Generar planes de publicidad en medios tradicionales	% de avance de plan Publicitario.	70%	Diseño de material publicidad para difusión de Apps de Consulta Médica Online.	\$ 7,000.00
	Diseñar planes de publicidad en redes sociales	% de avance de plan Publicitario.	70%	Diseño de material publicidad para difusión de Apps de Consulta Médica Online, por redes sociales	\$ 7,000.00

CONTINÚA



Crear un plan de comunicación de Concientización Social.	Crear plan de comunicación sobre las enfermedades propiciadas por el uso y abuso de dispositivos tecnológicos	% de avance de plan de Comunicación	90%	Creación y Difusión del Sketch por las diferentes redes sociales e instituciones educativas.	\$ 1,500.00
	Crear plan de comunicación sobre trastornos propiciadas por el uso y abuso de dispositivos tecnológicos	% de avance de plan de Comunicación	90%	Creación y Difusión del Sketch por las diferentes redes sociales e instituciones educativas	\$ 1,500.00
	Crear plan de comunicación sobre vulnerabilidades propiciadas por el uso y abuso de dispositivos tecnológicos	% de avance de plan de Comunicación	90%	Creación y Difusión del Sketch por las diferentes redes sociales e instituciones educativas.	\$ 1,500.00
Diseñar aplicativos móviles de Seguimiento, Control, Consultas y consejos Médicos online (Nacionales)	Crear un plan publicitario para el lanzamiento de los aplicativos móviles	% de avance de plan de Publicidad	70%	Diseño de publicidad para difusión de los aplicativos desarrollados.	\$ 5,000.00
	Desarrollar un aplicativo móvil de consultas y diagnostico medico online	Número de aplicativos móviles desarrollados	1	Generación del aplicativo móvil en versiones gratis y pagadas para los usuarios.	\$ 15,000.00
Elaborar alianzas estratégicas con instituciones tecnológicas públicas y privadas	Elaborar proyectos de vinculación con universidades en el desarrollo de Apps	número de vinculaciones	3	Generación de proyectos de vinculaciones con las universidades	\$ 2,000.00
	Elaborar proyectos de pasantías con empresas privadas	número de pasantes	30	Generación de proyectos de pasantías con empresas privadas de desarrollo de software	\$ 6,000.00

CONTINÚA



Generar planes de capacitación institucionales	Diseñar programas de capacitación en desarrollo web	Total de capacitaciones recibidas en desarrollo web	2	Capacitación para el taller o seminario de Desarrollo Web.	\$ 1,000.00
	Diseñar programas de capacitación en creación de tutoriales web	total de capacitaciones recibidas en tutoriales web	2	Capacitación para el taller o seminario para generación de videos tutoriales web.	\$ 1,000.00
	Diseñar programas de capacitación en desarrollo de Apps	total de capacitaciones recibidas en desarrollo de Apps	2	Capacitación para el taller o seminario de Desarrollo de Apps.	\$ 1,000.00
Diseñar planes de financiamiento empresarial	Desarrollar programas de atracción de nuevos inversionistas	Número de emisiones primarias de acciones en mercado bursátil	2	Colocación de acciones a Inversores Institucionales	\$ 3,000.00
	Generar proyectos de inversión de ampliación de tecnología digital	Número de proyectos ejecutados	2	Presentación del plan de negocio de los proyectos en los que se busca inversión	\$ 30,000.00
Valor Total de Proyecto					132,500.00

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

7.1 Conclusiones

1. El impacto social de la tecnología en los Millennials del DMQ es importante dado al papel que esta representa en ellos, siendo estos miembros en gran parte de la PEA donde estos compartieren costumbre y comportamientos similares.
2. El impacto social de la tecnología en áreas como: Educación, Capacidad de aprendizaje, Desempeño laboral, Salud y Acceso a la información a nivel general son consideradas por los habitantes del DMQ como “Altamente Favorable”, “Muy Favorable” y “Favorable. En la que la sumatoria de estos indicadores superan el 70% en las áreas nombradas.
3. Se observa que a los Millennials del DMQ en su mayoría les ha resultado fácil el manejo de los diferentes Dispositivos tecnológicos, donde un 44.5% y 41.6% expresaron que les resulta “fácil” y “muy fácil” el manejarlos de los Smartphone (Celular), siendo este dispositivo el más usado por ellos con un 47.7% y a su vez un 86.9% de personas manifiestan que los utilizan todos los días.
4. Los usos frecuentes en los que los Millennials del DMQ emplean los diferentes dispositivos tecnológicos en su mayoría son en Redes sociales con un 90.7%, en Entretenimiento con un 87.6%, en Educación con un 69.2%, en Fuente de Información con un 68.8%, en Aprendizaje con un 60.5%, en Juegos online con un 34.2%, en Sexualidad un con 33.5%, en Compra ropa un con 28.5% y en Compras de tecnología con un 23.6%.

5. Los Millennials del DMQ manifiestan que se sentirían muy afectados y afectados con un 25.9% y un 31.2% respectivamente, si olvidan o dejan de usar su Smartphone, donde las Apps que estos consideran de mayor importancia son las Apps de Redes Sociales con un 36.7% (Muy importante), Apps de transporte con un 32.5% (Importante), Apps de Bancos con un 32.5% (Altamente importante), Apps de Mapas con un 32.7%, Apps de navegadores con un 35.2% (Altamente importante), Apps de música con un 35.7% (Importante)
6. Se observa que como consecuencia del uso de la tecnología existe cierto grado de afectación en las enfermedades que padecen los Millennials del DMQ, donde tan solo un 22.4% expresan mantenerse “sin afectación” alguna en el Déficit de Atención, un 42.8% se mantienen “sin afectación” en el padecimiento de Túnel Carpiano, un 29.5% se mantienen “sin afectación” en el padecimiento de Contractura de Cuello, un 25.1% se mantienen “sin afectación” en el padecimiento de Afectación Crónica de Ojos, un 35.7% se mantienen “sin afectación” en el padecimiento de Desorden del Sueño, un 34.4% se mantienen “sin afectación” en el padecimiento de Dolores de Cabeza.
7. Los trastornos más comunes que los Millennials del DMQ son la Adicción a las Redes Sociales y la Retracción Social, en los que apenas un 17.5% y un 35.0% dicen mantenerse “sin afectación” ante estas.
8. A pesar que más del 60% de los Millennials del DMQ expresan mantenerse “sin afectación” en vulnerabilidades como Phishing (Suplantación de Identidad), Ciberestafas, Sobornos Online, Cyberbullying, Ciberacoso, Accidentes, Accidentes laborales, existen quienes, si han sufrido alguna de estas, lo que ha provocado que tengan víctimas de

Chantajos con un 20%, Robos con un 22.6%, secuestrados con un 2.3% y Acoso laboral con un 9.9%.

9. El nivel de confianza que tienen los Millennials del DMQ en la informaci3n que circula por internet es Poca, esto fue expresado por un 49.4% de las personas.
10. Lo observado en la opini3n de los Millennials del DMQ sobre cu3l ha sido el desempe1o del Estado Ecuatoriano frente a la normalizaci3n, control y penalizaci3n de la ciberdelincuencia (ciberdelincuencia), encontramos que un 45.6% expresa que este es "Malo" y un 33.5% manifiestan que es "Pésimo".

7.2 Recomendaciones

Con la finalidad de mejorar la calidad de vida de los Millennials y mitigar los efectos adversos que el impacto social de la tecnología tiene sobre los Millennials del DMQ, es importante tomar en cuenta ciertas sugerencias, que se han establecido en esta investigación.

1. Actualmente existe una buena favorabilidad de los Millennials sobre el impacto Social de la Tecnología en áreas como la Educación, Capacidad de aprendizaje, desempeño laboral, Salud y Acceso a la información, por lo que se sugiere a las instituciones Públicas y Privadas que fomenten cada uno de estos sectores en el desarrollo de Apps y Plataformas Web que puedan mejorar, optimizar y aportar mejores beneficios a estos individuos y las generaciones posteriores.
2. A las instituciones educativas y de salud se recomienda tomar cuidado con la proliferación de las diferentes enfermedades y trastornos de conducta en los Millennials, y las generaciones emergentes, como consecuencia directa de la influencia de la tecnología, para así determinar estrategias que puedan mitigar el crecimiento de estas.
3. En esta investigación se ratificó la importancia que tienen los dispositivos celulares (Smartphone) en la vida cotidiana de los Millennials del DMQ, por lo cual se motiva a las diferentes empresas públicas y privadas a fomentar el desarrollo de Aplicativos móviles seguros que permitan una mejora continua en la prestación servicios, venta de productos y la generación de promoción adecuada de los mismo a través del internet.

4. Al El Estado Ecuatoriano se le recomienda que mejore sus procesos de normalización, control e instauración de reformas a las leyes, para hacer de estas más rigurosas en las penalizaciones de los diferentes delitos informáticos, con el propósito que la ciberdelincuencia (cibercrimen) no proliferen en el País.

BIBLIOGRAFÍA

- Armstrong Gary. (2003). Fundamentos de marketing. México: Pearson prentice hall.
- Aguilar Mier, M. (2016). Los millennials: la generación de las redes sociales. Universidad iberoamericana puebla, 10-15.
- Albornoz, M., Estébanez, M., & Alfaraz, C. (2005). Alcances y limitaciones de la noción de impacto social. Revista CTS, 73-95.
- Alonso, E., Garcia, R., & Onaindia, C. (2011). Campos electromagnéticos y efectos en salud. Gobierno Vasco: Subdirección de salud pública de bizkaia.
- Au-Yong-Oliveira, M., Gonçalves, R., Martins, J., & Branco, F. (julio de 2018). ScienceDirect. Recuperado el 01 de agosto de 2018, de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0736585317303465>
- Banco Central del Ecuador. (s.f.). Banco central del ecuador. Obtenido de <https://www.bce.fin.ec/>
- Baray, H. L. (1999). Introducción a la metodología de investigación. eumed net.
- Bélanger, J. (1999). Imágenes y realidades del conductismo. Oviedo: Universidad de oviedo.
- Boudon, R., & Bourricaud, F. (1993). Diccionario crítico de sociología. Buenos Aires: Edicial.
- Cabrera González, M. Á. (2010). Evolución tecnológica y cibermedios. Sevilla: Comunicacion Social.
- Cuesta, E. M., Ibáñez, M. E., Tagliabue, R., & Zangaro, M. (31 de Agosto de 2009). La nueva generación y el trabajo. Obtenido de Universidad de Santa Cruz do Sul: <https://online.unisc.br/seer/index.php/barbaroi/article/view/479/908>
- De Mar, G. (1988). Sobreviviendo a la universidad exitosamente: un manual completo. Wolgemuth & Hyatt Publishers Inc.
- Duarte, A. (2013). La comunicación estratégica dirigida al consumidor. Colombia.
- Dutta, S., & Mia, I. (2010). The global information technology report 2009-2010. Geneva: World economic forum and inseed.
- eMarketer. (2009). Obtenido de http://www.emarketer.com/Reports/All/Emarketer_2000567.aspx
- Española, Real Academia. (2005). Real academia española. Mexico. Recuperado el 05- de 05 de 2016, de <https://es.scribd.com/doc/143316491/Investigaciones-in-Situ>
- Estebanez, M. (2010). La medición del impacto de la ciencia y la tecnología en el desarrollo social (I). Global Review, 139-150.
- Esteves, A., Vanclay, F., & Bridget. (2015). International Association for Impact Assessment. Obtenido de <https://www.iaia.org/wiki-details.php?ID=23>
- Fondo Editoriar FCA. (2004). Valor de la tecnología. en el siglo xxi. Unam.

- Foxall, G. . (2000). *Consume psychology in behavioural perspective*. España: Routledge.
- Gambaretto, A. (2011). *Creación y producción en diseño y comunicación*. Facultad de diseño y comunicación. Obtenido de https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=333&id_articulo=7336
- Gómez Vieites, Á., & Otero Barros, C. (2011). *Redes siciales en la empresa. la revolución e impacto a nivel empresarial y profesional*. Obtenido de <http://www.ra-ma.es/download/RedesSocialesEnLaEmpresa.pdf>
- Gomez, M. M. (2006). *Introduccion a la metodologia de la investigacion* . Aargentina: Brujas.
- Gonzales, C. M., & Bergamini, T. (2007). *Marketing móvil : una nueva heramienta de comunicación*. La coruña: Netbiblo.
- INEC. (2010). Instituto nacional de estadísticas y censos. Obtenido de <http://redatam.inec.gob.ec/cgi-bin/RpWebEngine.exe/PortalAction?&MODE=MAIN&BASE=CPV2010&MAIN=WebServerMain.inl>
- INEC. (2014). *Uso de las tic's en los hogares ecuatorianos*. Obtenido de http://www.inec.gob.ec/sitio_tics/infografia.pdf
- INEC. (02 de septiembre de 2015). Instituto nacional de estadísticas y censos. Obtenido de [http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Estudios/Estudios_Socio-demograficos/Analisis%20y%20Proyeccion%20de%20la%20Poblacion%20Economicamente%20Activa%20\(PEA\)%20del%20Ecuador.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Bibliotecas/Estudios/Estudios_Socio-demograficos/Analisis%20y%20Proyeccion%20de%20la%20Poblacion%20Economicamente%20Activa%20(PEA)%20del%20Ecuador.pdf)
- INEC. (2017). *Tecnologías de la información y comunicación enemdu - tics 2017*. Obtenido de https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2017/Tics%202017_270718.pdf
- INEC. (Marzo de 2018). Instituto nacional de estadísticas y censos. Obtenido de http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/EMPLEO/2018/Marzo-2018/032018_Presentacion_M_Laboral.pdf
- Izurieta, H. (2007). *El conductismo en las tic. Rupturas*. Obtenido de <http://www.revistarupturas.com/el-conductismo-en-las-tic.html>
- Kloter, P., & Keller, K. (2012). *Dirección de marketing*. México: Pearson educación.
- Korntheuer, R. (2016). *Seo quito*. Recuperado el 02 de 08 de 2018, de <https://seoquito.com/comercio-electronico-en-ecuador/>
- La american marketing association. (Julio de 2013). Obtenido de <https://www.ama.org/AboutAMA/Pages/Definition-of-Marketing.aspx>

- Leiva, C. (2005). Conductismo, cognitivismo y aprendizaje. *Tecnología en Marcha*, 66-73. Obtenido de https://revistas.tec.ac.cr/index.php/tec_marcha/article/view/442/370
- López Masegosa, Á. (2017). *Prketing: el poder de las relaciones digitales en la vida actual*. Lima: Mesa Redonda S.A.C.
- Lozares, C. (1996). *La teoría de las redes sociales*. Barcelona - España.
- Lytard, J. F. (1989). *La fenomenología*. Barcelona: Editorial universitaria de buenos aires.
- Malhotra, N. (2004). *Investigación de mercados: un enfoque aplicado*. México: Pearson educación.
- Malhotra, N. K. (2008). *Investigación de mercados (Quinta ed., Vol. IV)*. México DF: Pearson Educación.
- Mantilla, F. (2015). *Técnicas de muestreo un enfoque a la investigación de mercados*. Sangolqui: ESPE.
- Marketingdirecto web sit. (31 de enero de 2011). Obtenido de Marketingdirecto web sit: <http://www.marketingdirecto.com/digital-general/social-media-marketing/breve-historia-de-las-redes-sociales>
- Martin, M. (2008). La teoría de las generaciones de ortega y gasset: una lectura del siglo. *Universidad de Concepción Chile*, 98-110. Obtenido de <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/222/Tiempo/2008/07%20Marco%20Martin%20articulo%20pag%2098-110.pdf>
- Matellanes, M. (2011). Comportamientos y usos de diferentes generaciones de usuarios en internet. *Universidad Europea Miguel de Cervantes*, 107-117. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4049717>
- Millán, M. A., & Serrano, S. (2002). *Psicología y familia*. Madrid: Caritas.
- Moos, M., Pfeiffer, D., & Vinodrai, T. (2017). *The millennial city*. New York: Global urban studies.
- Moreno, M. (2012). Definición y clasificación de la obesidad. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 124-128.
- Olivera, D. A., & Ramos, D. (2016). Las amenazas cibernéticas. *Revista electrónica de investigación de la universidad de xalapa*, 35-55.
- O'Shaughnessy, J. (1991). *Marketing competitivo: un enfoque estratégico*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Owloo. (19 de Octubre de 2016). Owloo. Obtenido de owloo.com/facebook-stats/countries/ecuador
- Owloo. (13 de 01 de 2017). Owloo. Obtenido de <https://www.owloo.com/facebook-analytics/pages/tag/local-business/country/ecuador>

- Pereira, E. (2016). Cinco desventajas de los avances tecnológicos. Calameo. Obtenido de <https://es.calameo.com/read/005972487ef05348b6651>
- Pozo, J. I. (2006). Teorías cognitivas del aprendizaje. Madrid: Morata.
- Pradas, C. (27 de Abril de 2018). ¿Cómo es el retraído social? Psicología-Online. Obtenido de <https://www.psicologia-online.com/como-es-el-retraido-social-340.html>
- Real Academia de la Lengua. (abril de 2019). Real academia española. Obtenido de <https://dle.rae.es/?id=JFCXg0Z>
- Rodriguez, H. M. (2005). Metodología de la investigación. Mexico: Universidad Juarez Autonoma de Tabasco.
- Schiffman, K. (2005). Comportamiento del consumidor (Octava ed.). Pearson - Prentice Hall.
- Schunk, D. H. (2012). Teorías del aprendizaje - una perspectiva educativa (Sexta Edición ed.). México: Pearson Educación.
- Schunk, D. H. (2012). Teorías del aprendizaje. Una perspectiva educativa (Sexta edición ed.). México: Pearson educación. Obtenido de http://www.visam.edu.mx/archivos/_LIBRO%206xta_Edicion_TEORIAS_DEL_APRENDIZAJE%20-%20DALE%20H%20SCHUNK.pdf
- Sempere, C. M. (2005). Tecnología de la defensa. análisis de la situación española. Madrid.
- Solomon, M. (2008). Comportamiento del consumidor. México: Pearson Educación.
- Tello, E. (2007). Las tecnologías de la información y comunicaciones (tic) y la brecha digital: su impacto. Revista de universidad y sociedad del conocimiento (rusc)., 8.
- Torres, Isabel. (1999). Las fuentes de información : estudios teórico-prácticos. Madrid.
- Valbuena de la Fuente, F. (1997). Teoría de la información. Madrid: Noesis.
- Vanguardia. (miercoles de septiembre de 2017). Vanguardia. Recuperado el 11 de julio de 2019, de <https://www.vanguardia.com/tecnologia/los-siete-peligros-para-su-salud-por-el-uso-excesivo-del-celular-ogv1410178>
- Zipper, R. I. (1998). Educación, ciencia y tecnología: reflexiones de fin de milenio. Lom ediciones.

ANEXOS

Anexo 1. Aprobación de Encuesta

(Archivo de Pdf adjunto al CD)

Anexo 2. Validación de Encuesta por Expertos

(Archivo de Pdf adjunto al CD)

Anexo 3. Formulario digital de la Encuesta.

(Archivo de Pdf adjunto al CD)

Anexo 4. Tabla de tabulación (Datos)

(Archivo de Pdf adjunto al CD)

Anexo 5. Tabla de tabulación (Codificación)

(Archivo de Pdf adjunto al CD)

Anexo 6. Base de Datos en SPSS (Codificación)

(Archivo de SPSS adjunto al CD)