



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE QUINTANA ROO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y DERECHO

Violencia familiar: la incidencia del uso de la tecnología por niños y jóvenes

TESIS

PARA OBTENER EL GRADO DE

Licenciada en Seguridad Pública

PRESENTA

Andrea Karime Tamayo Lima

DIRECTOR DE TESIS

Dr. Enrique Cercas López

ASESORES

Dra. Maribel Lozano Cortés

Mtro. Omar Pasillas López



Chetumal Quintana Roo, México, agosto de 2024



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE QUINTANA ROO

DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y DERECHO

TESIS ELABORADA BAJO LA SUPERVISIÓN DEL COMITÉ DE
TESIS DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN SEGURIDAD
PÚBLICA Y APROBADA COMO REQUISITO PARA OBTENER EL
GRADO DE:

Licenciada en Seguridad Pública

COMITÉ DE TESIS

DIRECTOR: Dr. Enrique Cercas López

ASESOR PROPIETARIO: Dra. Maribel Lozano Cortés

ASESOR PROPIETARIO: Mtro. Omar Pasillas López

ASESOR SUPLENTE: Dr. Jaime Uribe Cortez

ASESOR SUPLENTE: Dra. Rene Leticia Lozano Cortés



Índice

Introducción	5
Capítulo I. Marco conceptual de la violencia familiar y el uso de videojuegos	7
1.1 La violencia familiar, definiciones y aproximaciones.	7
1.2 Evolución del uso de la tecnología	11
1.3 La violencia y la tecnología	14
Capítulo II Contexto internacional de la violencia familiar y el desarrollo tecnológico ...	20
2.1 El caso de Estados Unidos	20
2.2 El caso de España	21
2.3 La situación en Afganistán	23
Capítulo III La situación de la violencia familiar en México y Quintana Roo y el uso de la tecnología	24
3.1 Principales causas de la violencia familiar en México y la incidencia tecnológica ..	24
3.2 Quintana Roo y la violencia familiar	26
3.3 Incidencia tecnológica en la escuela Andrés Quintana Roo	27
Capítulo IV. Análisis de resultados y discusión	68
4.1 Análisis de resultados	68
4.2 Discusión y áreas de oportunidad	70
Conclusiones	71
Bibliografía	73
.....	77
Anexos	77

Dedicatoria

En este momento de culminación de la licenciatura quiero dedicarles unas palabras llenas de sentimientos y agradecimiento especialmente a mi mamá que siempre me ha apoyado a lo largo de mi vida y me ha dado todos los ánimos para seguir adelante con mi camino académico por su amor y la confianza que siempre me ha brindado.

A mi hija Yanay que recorrió dos semestres de estudios conmigo, en donde es mi principal motivación para seguir adelante y brindarle las mejores oportunidades para su vida, en donde me ha dado su gran amor.

Quiero mencionar a una persona super especial que es mi abuela Amalia que fue mi confidente en donde quiero agradecerle todo su amor incondicional, apoyo, consejos, quien estuvo en todo momento y etapas de mi vida, aunque ya no se encuentra físicamente presente para verlo sé que donde quiera que este, está feliz.

A mi papá y mis hermanos que me han dado su apoyo, motivación y amor para que siga adelante con mis estudios y con todo lo que me proponga.

A mi abuelo Pascual que desde pequeña ha estado para mí siempre, en donde me ha dado su cariño, su amor y tiempo para todo sin importar nada.

A mi tía Jaqueline, mi prima Sughey, mi primo y mi tío Matías que han estado y me han brindado todo su cariño, por darme la motivación en todo lo que me propongo y han estado conmigo en las buenas y malas.

Agradecimiento

Quiero agradecer a mi asesor de tesis Enrique Cercas, que me ha brindado sus consejos, su tiempo y sus recomendaciones. De igual manera al Maestro Omar Pasillas en donde me brindo sus consejos.

A mi familia en general en donde me han apoyado siempre en todo momento y son mí motivación para seguir adelante, muchas gracias.

Resumen

Se analiza el impacto que tiene la incidencia del uso de la tecnología por niños y jóvenes en el ámbito familiar en donde se hablara de cuatros capítulos describiendo diferentes maneras que los niños y jóvenes pueden generar violencia, cabe resaltar que es muy importante hablar con los niños y jóvenes ya que están en una edad en la cual están creciendo, en donde adquieren nuevos conocimientos en donde pueden ser víctimas o agresores de esta violencia generada a través de la tecnología y de las redes sociales en donde en la actualidad es muy común tener un aparato electrónico.

La violencia familiar se puede generar de diferentes maneras en la cual la víctima se ve afectada a corto, mediano y largo plazo. Se menciona las causas y consecuencias que pueden propiciar la violencia tanto como el consumo de la tecnología en los niños y jóvenes de igual manera por los padres. Cabe resaltar que se menciona la relación que tiene ambas variables de la violencia familiar con el uso de la tecnología.

De igual manera se observará que los videojuegos violentos tienen un gran impacto en las vidas de los niños y jóvenes en donde cambian su conducta a una manera más violenta y se ve reflejado a los ámbitos social, educativa y familiar.

De igual manera señalamos la violencia familiar en el contexto internacional en donde tienen un impacto muy grande en uno de los países señalados en donde las mujeres y niñas no pueden asistir a una educación, entre otras distracciones en donde el gobierno las tiene controladas, en donde no tiene ni voz ni votos.

Se realizo un trabajo de campo sobre el uso de la tecnología en donde podemos ver que les ha servido de una manera positiva y de igual manera ha perjudicado a un grupo en específico de niños y jóvenes, de igual forma podemos notar que los aparatos electrónicos en la actualidad todos tienen uno o más de estos para la comunicación y para la vida laborar de sus padres entre otras actividades que se utiliza.

Palabras claves: *violencia familiar, tecnología, videojuegos, niños, jóvenes, aparato tecnológico.*

Introducción

En la presente investigación se aborda el fenómeno de la “Violencia Familiar”, cuyo objetivo es analizar la incidencia que tiene el uso de la tecnología por niños y jóvenes en la violencia que ocurre en el ámbito familiar. La hipótesis de la investigación es que “si se incrementa el uso de la tecnología por niños y jóvenes, se incrementará la violencia familiar”, por lo que es importante indagar la relación entre ambas variables.

Para el logro del objetivo, esta investigación se integra de tres capítulos. En el Capítulo I, se hace una revisión del marco conceptual de la violencia familiar y el uso de videojuegos, dando algunas definiciones y aproximaciones de la violencia familiar, en donde se describe los tipos que pueden ocasionar, los ciclos o fases que generan y las consecuencias que puede ocasionar esta violencia hacia algún miembro de la familia.

En el mismo capítulo, se revisa la evolución y estado actual del uso de la tecnología de la población, en especial los jóvenes, que poco a poco y de manera sistemática se metió en nuestras vidas y como ha beneficiado y perjudicado en distintos ámbitos de la vida social.

De igual manera, se analiza la relación de la violencia y tecnología identificando como las personas puede generar violencia hacia algún miembro de la familia o amigos por vía de internet y redes sociales, donde se menciona que algunos tipos de violencia vienen siendo el cyberbullying, sexting, grooming entre otras, las cuales generan son propiciadas por el uso intensivo de la tecnología.

Para conocer el contexto internacional de la violencia familiar y el desarrollo tecnológico, en el Capítulo II se realiza un recorrido por varios países en donde la violencia ha generado un gran impacto hacia sus víctimas, de igual forma se menciona algunas de las leyes que protegen a las víctimas ante esta situación.

En el Capítulo III se revisará la situación de la violencia familiar en México y Quintana Roo y el uso de la tecnología, se identifican las causas que la originan o tienen relación en la violencia familiar, así como en la incidencia de la tecnología.

De igual manera se menciona la violencia familiar en Quintana Roo en donde se verán algunas cifras anuales y se analizará el contexto de estos mismos, identificando porque se origina la violencia, específicamente en la ciudad de Chetumal.

De igual forma en este Capítulo III, se analiza la incidencia tecnológica en la escuela Andrés Quintana Roo en donde, mediante entrevistas a grupos focales, se aplican métodos de recolección de información y se obtuvieron resultados importantes, por ejemplo, su principal medio de comunicación es el Whats App y el 48% de los niños usan de manera frecuente las redes sociales, estando expuestos a ser víctimas de algún delito, pero también, adquiriendo información mal intencionada que puede incidir en violencia hacia su familia, identificando precisamente que al hacer un mal uso de la tecnología, existe mayor predisposición a la violencia en la familia.

Capítulo I. Marco conceptual de la violencia familiar y el uso de videojuegos

1.1 La violencia familiar, definiciones y aproximaciones.

La violencia familiar hoy en día es un tema importante de abordar desde el enfoque científico, por lo que es interesante el análisis histórico de su evolución, existen dos grandes vertientes de estudio de la violencia, el primero es el maltrato infantil, en donde tienen un vínculo entre padres e hijos y el segundo punto central es la violencia que sufre la esposa en donde es la principal víctima (González, 2016, p.645). Por lo tanto, este problema se ha abordado a partir de estos dos grupos, donde se ha comprobado que son las principales víctimas de la violencia familiar, sin embargo, en la actualidad se ha identificado una variante que detona violencia en la familia, la cual es la tecnología, principalmente con el uso de los jóvenes y niños, rebasando el ámbito familiar al escolar (Domínguez y Portela, 2020), donde se han encontrado diferencias en el impacto de la violencia en el uso de las TIC, según el género.

El concepto social de la violencia familiar describe que es aquella que nace del ejercicio desigual de las relaciones de poder que surgen en el núcleo familiar, en donde un miembro de la familia ataca a otro a través de actos que lo agreden física, verbal, psicológica o sexualmente, con el fin de controlar a la víctima, aunque algunas veces el agresor no deja existencia de pruebas, (Saldaña y Gorjon, 2021), sin embargo, no se tiene referencia precisa del impacto que tiene el uso de la tecnología en la violencia familiar.

Existen instrumentos internacionales de derechos humanos que protegen a la mujer y que previenen de manera directa e indirecta el problema de la violencia contra ella, de igual forma, la declaración de los derechos del niño y la convención sobre los derechos niños, previene y da cuenta de las modalidades de violencia, se identifican aquí las dos principales víctimas de la violencia familiar, las mujeres y los niños, sin embargo, en los últimos años también se han dado casos de violencia familiar, donde las víctimas son los hombres (esposos o parejas), en general, en

estos instrumentos internacionales se concluye que la violencia familiar está considerada como una práctica sociocultural en donde se violan los derechos humanos, y que obviamente se requiere de atención inmediata por las secuelas individuales y sociales donde se presenta el fenómeno de la violencia familiar, indistintamente quien sea la víctima.

Desde el punto de la Comisión Nacional de los Derechos Humanos (CNDH, 2021), la violencia familiar es un fenómeno que se presenta cuando una persona ejerce algún tipo de violencia sobre otra que tiene o ha tenido un vínculo afectivo o de parentesco.

La CNDH define la violencia familiar como un problema que se presenta cuando un integrante de la familia comete de manera intencional, agresiones hacia otro miembro, el uso intencionado o repetido de la fuerza psicológica o física para poder controlar, manipular algún integrante de la familia. Este tipo de violencia se puede manifestar de diversas maneras como el abuso psicológico, sexual o económico en donde tienen relaciones los miembros de la familia.

De acuerdo con la página *web* de *Stanford Medicine Children's Health* la violencia familiar es un término utilizado para la descripción de la violencia y el abuso de familiares, ya sea una pareja íntima, un cónyuge, novio o por miembros de la familia, en donde la violencia se puede adoptar de muchas maneras, pero involucra el uso de la intimidación o conductas violentas para poder ejercer presión sobre otra persona.

Stanford Medicine Children's Health, describe algunos tipos de violencia familiar, tales como:

- Física: se refiere cuando el agresor hace el uso intencional de fuerza en donde causa daño a la integridad física de la víctima, este tipo de violencia puede incluir golpes, pellizcos, estrangulamientos u otro tipo de acción que pueda dañar.
- Sexual: es todo acto que se comete por un miembro de la familia al practicar relaciones sexuales no deseadas, este tipo de violencia se puede incluir el

incesto, violación, abuso y acoso sexual, en donde deja daños físicos y emocionales a la víctima.

- Psicológica: este tipo de violencia el agresor busca controlar o manipular a la víctima a base de insultos, humillaciones, amenazas o actitudes groseras. Su principal objetivo es lastimar o herir las emociones de algún miembro de la familia.
- Económica: Este tipo de violencia el agresor controla o limita los recursos económicos y materiales a su familia, también se da cuando una destrucción, desaparición de objetos, bienes, valores o de algún recurso económico de algún integrante de la familia.
- Negligencia o abandono: este tipo de violencia se refiere a la falta de atención o cuidados por integrantes de la familia, ya sea un menor, una persona discapacitada o un adulto mayor.

Hilda y Gabriel (2021), mencionan que la violencia familiar (violencia hacia la esposa) pasa por tres etapas, en donde el agresor no se va a detener por el mismo, si la pareja aún permanece junto al agresor el ciclo comenzara una y otra vez, en el cual se le denomina circulo de la violencia familiar.

En la etapa 1, (fase de acumulación de tensión), se refiere que a medida que la relación continúe se incrementa más las posibilidades de estrés en donde el agresor se muestra más agresivo, y puede estar bajo la influencia de drogas o de alcohol.

En la etapa 2 (episodio agudo de violencia) la violencia esta en su máximo punto, donde hay actos de agresión, ya sean gritos, lesiones físicas, emocionales y se busca causar daño a la víctima.

En la etapa 3 (de calma o de luna de miel) tiende a resolver las diferencias o comprometerse de que ya no cometerá más violencia, aunque en muchos de los casos es difícil de resolver.

Las consecuencias de la violencia según Perusset (2019) señala que pueden incluir daños a corto y largo plazo, entre las consecuencias físicas ante esta violencia pueden ser cortes, quemaduras, contusiones, dolor agudo y crónico el riesgo de esta agresión física cada vez aumenta.

A largo plazo, las consecuencias se relacionan mucho con el estrés crónico generado por la violencia y el abuso incluyendo enfermedades neurológicas, cardiovasculares, gastrointestinales, musculares, del aparato urinario y también consecuencias reproductivo. De igual manera pueden causar mucho dolor de cabeza, desmayos, estreñimiento, problemas de dormir entre otros factores que también pueden ser causantes.

Según Alba Felipe (2023), la violencia familiar puede afectar la vida laboral y escolar de las víctimas, ya que pueden tener dificultades para poder asistir o mantener su trabajo, refiriéndose a la escuela pueden tener bajas calificaciones, dificultades para la concentración en clase y de igual manera para poder asistir a la escuela, también menciona que la violencia familiar puede tener un impacto generacional, ya que los niños o jóvenes que son testigos de la violencia generada en su hogar tienen un mayor riesgo de experimentar la violencia en sus propias relaciones y puede generarles problemas de salud a corto, mediano y largo plazo.

González Mariela (2016) dice que la violencia se aplicaría mejor a varones que a mujeres, no permitiendo entender si existe alguna relación entre cierto tipo de experiencias en la niñez y el hecho que las mujeres permanezcan en situaciones de violencia, de igual manera señala que las víctimas siendo varones al momento que llegan a la vida adulta puede ejercer esta violencia a su familia

La violencia familiar es un problema multifactorial que puede ser influenciado por una variedad de factores de riesgo, en donde los riesgos más comunes, incluyen la pobreza, el bajo nivel educativo, en consumo de alcohol o sustancias ilícitas, la violencia experimentada en su infancia, el acceso a servicios de apoyos y recursos económicos (Alba, 2023).

Los efectos de la violencia familiar en los niños y jóvenes, de acuerdo con la plataforma de aprendizaje sobre psicología y salud mental (ADIPA 2022), son:

1. Padecer trastornos de estrés postraumático.
2. Los niños y jóvenes pueden normalizar estas conductas y las interacciones, lo que genera de que puedan replicar esta conducta, como víctimas o como victimarios.

3. Afectar las habilidades de convivencia y escolares, en donde tienen problemas en el desempeño escolar y a futuro en lo laboral.

Estos efectos, reproducen la violencia en el entorno familiar, generando un círculo vicioso difícil de cambiar, si se añade el elemento tecnología y falta de vigilancia por parte de los padres, la violencia tenderá a reproducirse y a multiplicarse en un mediano plazo, por lo que es importante fomentar un uso responsable de los medios digitales por niños y jóvenes.

1.2 Evolución del uso de la tecnología

Actualmente la tecnología ha cambiado nuestra forma de vida, principalmente en realizar nuestras actividades diarias con el uso de estas, ya que se puede interactuar con el mundo exterior, sea local, nacional e internacional lo que antes no se podía ya que no había una forma de hacerlo, en donde se intercambia información de todo tipo, puede ser lo cultural, las tradiciones, costumbres, e incluso cuestiones personales sin el cuidado debido por la falta de información sobre el buen uso de la tecnología, y esta falta de información es más que nada por desidia, pues en la era de la informática, abunda buena información aunque también la mala.

La tecnología está en constante cambio y se evoluciona cada vez más de lo cual nos trae más beneficios a las personas que usan están tecnología y no solo a nosotros nos beneficia sino también a las empresas que cada vez le ahorran más trabajo en su elaboración de sus diferentes actividades que realizan.

El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017) investiga las formas en que la tecnología ha cambiado las vidas de los niños y las oportunidades, además, examina lo que puede traer más adelante. El internet ha impulsado una enorme creatividad y acceso a que los niños y adolescentes tengan una gran cantidad de información, contenido, entretenimiento, de igual forma se han planteado que pueden tener adicción a la pantalla, sin embargo, la tecnología crea nuevas brechas que impide que los niños y adolescentes alcancen todo su potencial, por lo que se debe actuar de manera responsable y evitar los riesgos a las personas vulnerables que pueden ocasionar la tecnología.

En la actualidad el uso de la tecnología ha sido de mucha ayuda y de mucho interés a los niños, los adolescentes han crecido en la era digital en la que el manejo de las tic's y el acceso a internet es una actividad de uso diario para los adolescentes, no obstante, en muchas ocasiones la manipulación de información que se realiza es en contra de las políticas y privacidad que tienen las aplicaciones al momento que uno lo utiliza, como Facebook, Instagram y Twitter.

El internet es una de las herramientas en las que es muy útil a la hora de comunicarnos y obtener información de forma rápida, en el que nos ofrece una infinidad de recursos para establecer relaciones sociales, a través de Apps de chats, redes sociales, pero también presenta aspectos negativos derivados de un mal uso que se deben tener en cuenta.

Existen grandes oportunidades que pueden tener los niños en la era digital, especialmente en el aprendizaje, la participación y la inclusión social, en donde es fundamental comprender las experiencias digitales, proporcionar orientación y apoyo adecuados a sus edades, especialmente a los niños y niñas excluidos o que tengan una discapacidad (UNICEF, 2017), de igual manera, menciona que los niños conectados consideran la conectividad de una manera positiva en su vida, ya que puede potencializar, ampliar sus posibilidades para un mejor futuro, aunque del otro lado, está la inequitativa distribución de la tecnología, pues no todos tienen la misma posibilidad de acceder, ampliando la brecha digital.

Estas brechas digitales reflejan divisiones socioeconómicas más amplias, entre los ricos y pobres, entre ciudades y pueblos rurales en donde varios carecen de las tecnologías, los niños de hoy están creciendo en un mundo digital impulsado por la tecnología y la comunicación. y los niños menos favorecidos pierden recursos educativos que les pueden ayudar, oportunidades de aprendizaje en comparación de los niños que tienen acceso a estas tecnologías que tienen los recursos y las facilidades para un mejor desarrollo en todos los aspectos de la vida.

La innovación del internet y la manera en que los niños manejan o utilizan, puede ser muy preocupantes de diversas formas, en donde la conectividad y la interactividad son más difíciles de remover, y el uso es más difícil de cierta forma de

controlar, en donde tengan acceso a sitios de ocio o de información, esto también se incluye las redes sociales. También se plantea el tiempo que pasan los niños en las pantallas, la cual debe ser moderado.

Los padres de familia pueden facilitar que los niños obtengan una tecnología y comunicación al máximo beneficio, pero sin un riesgo, esto al estar pendiente de los contenidos y actividades que realizan sus hijos.

La UNICEF propone una serie de acciones para que las innovaciones tecnológicas sean seguros en los niños, por ejemplo:

1. Proporcionar a todos los niños un acceso disponible a recursos en línea de alta calidad.
2. Proteger a los niños de los datos en línea.
3. Proteger la privacidad y la identidad de los niños en línea.
4. Impartir alfabetización digital para mantener a los niños informados y seguros en línea.
5. Aprovechar el poder del sector privado para promover normas y prácticas éticas que protejan y beneficien a los niños en línea.
6. Los niños en un centro de una política digital.

En la opinión de Guadarrama (2022) señala que las redes sociales son positivas y son negativas, los adolescentes han hecho mal uso de estas mismas, en donde se difunde violencia, adicciones, inquietudes, entre otros, en donde se estiman que tanto los niños y adolescentes pueden ser víctimas o ellos mismo producirlo.

Desde la postura de Del Barrio y Ruiz (2014) es importante que los niños y adolescentes conozcan el uso adecuado a las *Tic's* (Tecnología de información y comunicación) o por el contrario puede causar una *obesidad digital* en donde se refiere que ya no se pueden desconcertarse a la tecnología, así como de las redes sociales, cabe mencionar que no son pocas las personas que pasan muchas horas

“vagabundeando” por la red en donde bajan cierta cantidad de información en donde se va acumulando sin tener la capacidad de dirigir, ni de organizar.

Es preciso abordar la tecnología en términos de oportunidades para el futuro de todos los niños y adolescentes en donde exige un conocimiento de la influencia y el impacto que puede tener en la vida, a través de estas tecnologías se modifican formas de relación, de comportamientos, adquieren un nuevo vocabulario.

De igual manera, la tecnología tiene un potencial para engancharnos para pasar más tiempo en las pantallas y es lo que permite que vayamos perdiendo nuestras habilidades, hábitos y nuestras obligaciones, ya que la adicción se centra en las redes sociales específicamente en los *chats* y en los juegos de rol en donde permitan la comunicación con otras personas.

1.3 La violencia y la tecnología

Perusset (2019) nos dice en su artículo que otro tema importante es el espacio de terceros y las redes sociales, a que los miembros de la red pueden asumir roles muy diversos tal como el papel de agresor o víctimas, de igual manera esta misma autora nos plantea que hay personas que pueden asumir el papel de neutralidad que viene siendo las personas que no hacen nada.

En el artículo escrito por Segurado (2005) nos plantea un enfoque en que los videojuegos son uno de los principales factores de las actitudes agresivas y violentas por parte de los niños y adolescentes. La sociedad actual se puede caracterizar por desarrollarse desde una violencia estructural, los cuales los divide en tres grupos:

- El primero, señala es políticamente imperialista, ya que se refiere a que se viraliza rápidamente en todo el mundo por todos los medios de comunicación posibles.
- Segundo, es económicamente neoliberal, esto hace referencia en que sobre las reglas del juego que viene siendo el más fuerte, en donde, entre más recursos tengas tienes más poder en alguien débil.

- Por último, es la dominación cultural, donde viene siendo como una persona autoritaria de todo lo que diga será así sin importar las opiniones de los demás, al pretender dominar la vida de las personas.

Es cierto que los videojuegos han ido evolucionando a lo largo de los años, y el contenido de entretenimiento en el tiempo actual ha causado muchas controversias debido a las clasificaciones de los juegos en donde se centran el uso violento, algunos temas que manejan los videojuegos actualmente son de armas, pandillas, tráfico de todo tipo, contenidos sexuales, de cierta forma perjudica a los niños y adolescentes de manera muy alarmante en su vida cotidiana (Segurado, 2005)

Esta misma autora comenta que las conductas de los videojuegos conllevan a ser problemáticos de lo cual se refiere a la condición bajo implicaciones violentas de los juegos, el uso patológico se produce cuando existe un uso disfuncional, en donde perjudica a la persona de manera familiar, social, laboral, escolar y de igual forma psicológica, pues al momento en que están jugando desarrollan actitudes y comportamientos, tales son como la competitividad, agresividad y violencia.

Varias son las teorías en donde explican cuáles son los efectos o mecanismos que las personas desarrollan la violencia y con es la relación con el uso de los videojuegos, una de las principales sería la de frustración-agresión (Dollard, *et.al.*, 1989) en donde explica que es un bloqueo en donde la persona quiere llegar a una meta y puede llevar sentimientos negativos como la ira, desesperación, coraje cuando el fracaso o el bloqueo se da de forma inesperada, además, cuando se juega de manera competitiva puede incrementar el riesgo de la agresión, ya que ambos están desesperados por ganar el juego.

En la teoría de la autodeterminación propone que el ser humano tiene la motivación de satisfacer tres necesidades psicológicas fundamentales: competencia, autonomía y relación social, en donde, si se ve obstaculizadas alguna de estas, puede que una persona actúe de una manera más violenta (Deci y Ryan, 2000), ya que el contenido violento en los videojuegos activaría pensamientos agresivos a la hora que estén jugando.

Otro tema importante es el *cyberbullying* que sufren cualquier tipo de persona ya sean niños, adolescentes hasta las personas adultas que tengan acceso a la tecnología, el *cyberbullying* se define desde el mismo marco del *bullying* tradicional y se entiende como la intimidación, agresión intencional y continuada, a través de medios electrónicos como lo son los teléfonos móviles o Internet, resultando así un desbalance de poder entre el agresor y la víctima (Olweus, 2012).

La UNICEF señala que el *cyberbullying* es el acoso o intimidación por medio de las tecnologías digitales, en donde puede ocurrir en las redes sociales, plataformas de mensajería, videojuegos, en donde se busca atemorizar, humillar a otras personas.

Otros autores señalan que el *ciberbullying* tiene criterios del *bullying* tradicional, ya que se caracteriza en cualquier momento y lugar y pueden ser víctimas de este problema, en donde tiene una mayor audiencia y por ser anónimos del agresor o la suplantación de identidad como una forma de causar daño a la víctima (Slonje, Smith y Frisén, 2013).

En mi opinión, considero que el *cyberbullying* es un medio en donde el agresor daña a la víctima mediante los medios electrónicos, ya sean celulares, tablet entre otros medios electrónicos o redes sociales, en donde busca dañar a la víctima tanto al nivel psicológico y moralmente.

Los autores Ortega y Mora (2000) mencionan que en el *cyberbullying* existen tres roles principales de los cuales menciona el agresor, la víctima y agresor-victimizado, sin embargo, otros autores destacan que no solo la víctima y el agresor ocupan un lugar importante sino también los espectadores quien perciben este tipo de violencia (Salmivalli, et.al, 1996).

Morales *et.al.*, (2014) describen tres aspectos fundamentales en el papel que tienen los actores que intervienen, la ausencia del tiempo y el espacio, así como la dificultad para su reconocimiento por parte de las víctimas y victimarios, el *ciberbullying* requiere una conexión a una red, menciona las categorías que se centran en esta problemática en donde se menciona el hostigamiento, suplantación de la personalidad, violación intimidad de igual manera se describe el género que

nos permita saber cuáles de estas categorías son más recurrentes en hombres y mujeres.

Otro de las categorías que puede generar la violencia en la tecnología viene siendo el sexting, como señala Tavares *et.al.* (2019) el sexting es el comportamiento de producir, enviar o recibir contenido sexual por internet, en donde se trata de la contracción de las palabras en inglés sex (sexo) y texting enviar mensajes de texto por un aparato electrónico.

Mismos autores señalan las razones que llevan a los adolescentes a involucrarse en este tipo de comportamientos de sexting, en donde jóvenes mexicanos citaron que tenían problemas de identidad sexual, baja autoestima, ser discriminado, pruebas de amor o por curiosidades, de igual manera, la mayoría de los jóvenes de 20 países europeos, señalaron que buscan nuevas sensaciones y frecuencias en el uso del internet como uno de los factores que llevan al sexting.

Debido a las consecuencias emocionales, psicosociales, y legales en la participación del sexting, es importante para los adolescentes, padres, educadores para poder entender el impacto que puede tener en la vida de los jóvenes.

Es importante que los padres de familia conozcan esta problemática del sexting, pues se tiene que “si conocían a que se refiere el tema, pero desconocían si sus hijos participan”. Es importante la comunicación entre los padres con sus hijos para vigilar, hablar sobre el tema del sexting para evitar que sean víctimas de este fenómeno y tejer la confianza para prevenir ser víctimas o identificar algunas señales que den cuenta de un posible agresor.

Los niños y jóvenes se ven en inversos en un mundo de peligros en un momento específico, como la trata de personas, el sexting, el grooming, la extorsión en donde se presentan conductas poco apropiadas e inclusive autodestructivas, entre otras que de igual manera se relaciona con estas problemáticas (Pacheco, *et.al.*, 2018).

En la actualidad, los adolescentes han nacido o han crecido en circunstancias tecnológicas, con nuevas herramientas emergentes a la par del desarrollo e innovación de las tecnológicas de la información y la comunicación, las redes sociales se conforman por personas que se interactúan cara con cara y se

encuentran vinculadas de diferentes maneras ya sea con amigos, familiares, conocidos, colegas entre otros.

Los jóvenes son usuarios de medios de comunicación en donde permite no solo la recepción sino también la creación del contenido, en donde significa mucho un medio de la gestión de la propia identidad, estilo de vida y las relaciones sociales, además, se presentan los riesgos del uso de las redes sociales y pueden ser la creación de los personajes, comunidades, actividades y juegos que ponen en riesgo los adolescentes física y psicológicamente, a la par, se pone desde un punto de vista que, a mayor uso de redes sociales, mayores son los factores de riesgo que pueden ocurrir a los niños y adolescentes (Pacheco, *et.al.*, 2018).

De igual manera uno de los riesgos que pueden tener los niños y adolescentes es el tema del grooming, en donde afecta principalmente a los niños y adolescentes, Riberas *et.al.* (2024) mencionan que es el proceso en el cual el adulto utiliza alguna red tecnológica para establecer dinámica de persuasión y victimización sexual mediante el contacto online con el fin de obtener contenido sexual de un menor.

Las fases del grooming según la UNICEF son:

- *Fase de inicio de amistad:* el acosador suele mandar una solicitud de amistad en una red social, en videojuegos, entre otros para poder ganar la confianza y convertirse en su amigo en donde obtiene toda la información de la víctima.
- *Fase o componente sexual:* el acosador consigue que la víctima le envíe contenido sexual o erótico (fotos, videos, grabaciones).
- *Fase del ciberacoso:* es cuando el menor no accede a las peticiones del acosador este lo amenaza con difundir el contenido sexual que haya conseguido de él. De igual manera se puede conseguir ese contenido mediante la obtención de contraseñas o hackeo de cuentas.
- *Abuso y agresiones sexuales:* ante las amenazas del acosador, la víctima accede a las peticiones que él quiere, en algunos de los casos pueden contactar de manera física para intentar o abusar sexualmente del menor.

Capítulo II Contexto internacional de la violencia familiar y el desarrollo tecnológico

2.1 El caso de Estados Unidos

Bureau Of Consular Affair U.S. Department of State, establece que La ley federal y estatal en los Estados Unidos criminaliza la violencia doméstica y reconoce a todas las víctimas sin importar su raza, color, religión, sexo, edad, entidad, origen o estatus migratorio o de ciudadanía.

En 1996, la “Línea Directa Nacional de Violencia Doméstica”, una organización sin fines de lucro con financiamiento del gobierno de los EE. UU., lanzó su servicio gratuito siete días de la semana, 24 hora al día, los servicios pueden incluir asesoramiento, interpretación, planificación de seguridad, alojamiento de emergencias en refugios confidenciales y asistencia financiera de emergencia.

Martin (2003) menciona la violencia familiar es un tema que tiene una determinación histórico-concreta la ubica como violencia doméstica, lo define como el uso de la fuerza para buscar y manipular al otro miembro de la pareja de manera habitual, en donde puede ser abuso psicológico, sexual o físico. Generalmente, es la relación de poder abusivo que ejerce el hombre sobre la mujer y los hijos, bajo la apariencia de la autoridad que tiene el hombre al ser el proveedor económico, también existe la violencia en donde la mujer ejerce en contra del hombre y sus hijos.

En Estados Unidos, una mujer es violada cada 6 minutos, más del 50% de las mujeres son golpeadas alguna vez en su vida; más de un tercio son golpeadas repetidamente cada año.

La evidencia del porcentaje de violencia física en relaciones prematrimoniales es del 20 al 35% y del 25 al 45% de las mujeres que fueron golpeadas estaban embarazadas, además, el 30% de las mujeres víctimas de homicidio murieron a mano de sus esposos o novios.

Cada año, 2 millones de niños son maltratados por uno o ambos padres, o por algún otro familiar y de los dos millones de desamparados en Estados Unidos, 500 mil son menores de 21 años. Decenas de miles de estos jóvenes se han fugado de sus hogares huyendo del abuso físico o emocional, también hay casos de hijos que

maltratan a sus padres, especialmente cuando éstos son ancianos o enfermos. Uno de cada diez padres ha sido golpeado, por lo menos una vez, por uno de sus hijos. La falta de atención de los padres a sus hijos se asocia a la delincuencia juvenil y a la violencia doméstica, en donde niños pasan más horas enfrente al televisor después del horario escolar sin la observancia de un adulto, además, cada vez se convierte en más violenta y obscena la televisión familiar en Estados Unidos en donde los niños reciben muchas escenas sucias y violentas en los programas de la televisión en donde ocupan las principales horas de programación familiar (Martín, 2003).

2.2 El caso de España

La violencia familiar se debe a cambios en la vida de las familias en España en los últimos años, en donde actualmente existen familias de diferentes tipos; monoparentales, unifamiliares entre otros que se han adaptado a una nueva sociedad (Alonso, 2020).

Dentro de la violencia familiar existen unos tipos de violencia que son desconocidas como es la violencia filo-parental o la violencia hacia los hijos y las personas mayores en donde son un problema social en donde las personas lo sufren, debido a la pandemia del Covid-19 se produjo un incremento de las denuncias.

En la normativa española en la Constitución Española, expresa en su artículo 10, como un derecho y deber fundamental: *“la dignidad de la persona, los derechos inviolables que le son inherentes, el libre desarrollo de la personalidad, el respeto a la ley y a los derechos de los demás son fundamentos del orden político y de la paz social.”*

Los malos tratos hacia los hijos menores abarcan cualquier acción violenta o no hacia ellos en donde ponen en riesgo su desarrollo integral, de igual manera menciona que la UNICEF que, aunque no le pongas una mano encima, presenciar o escuchar situaciones violentas tienen efectos psicológicos en los niños o adolescentes, en donde se considera que viven dentro de una violencia psicológica en el ámbito familiar.

En donde estos niños y adolescentes que viven en una violencia tienen consecuencias o efectos de problemas físicos, problemas emocionales, problemas cognitivos, problemas de conductas y sociales. Cabe recalcar que depende de la edad, el nivel de desarrollo, el género, el tipo, severidad, entre otros factores pueden tener mayor o menor impacto en los menores en donde lo pueden manifestar ya sea a corto, mediano o largo plazo.

Según Pereira (2006) la violencia filio-parental es definida como las conductas de con mayor frecuencia de violencia física, verbal, no verbal dirigidas a los padres o adultos que ocupan ese mismo lugar.

Para esta misma autora nos dice que la violencia filio-parental se pueden dividir en dos tipos:

La tradicional que se da en:

- Adolescentes y jóvenes que se defienden ante agresiones.
- La violencia como una forma de proteger a un miembro de la familia.
- Por represalias, en donde los hijos u otro miembro de la familia sufrieron de violencia cuando era niños o jóvenes y cuando ellos crecen lo ejercen con sus padres o miembros de la familia,

La nueva, asociada al control y al poder de la familia.

Esta misma violencia filio-parental tiene un origen en donde se relaciona con algunas características o tipos de familia, en donde son familias difusionales, son autoritarios, negligentes, en donde existan conflictos o familias insatisfechos

En las últimas décadas sea dado un cambio en donde han aumentado significativamente las personas que tienen más de 65 años y más la violencia familiar.

El maltrato es una conducta activa realizada intencionalmente o de un comportamiento negligente, en el cual se deriva el daño físico, moral, económico en el cual lesionada los derechos y la dignidad de la persona mayor (Giró, 2014).

Algunos de los tipos de violencia que sufren las personas mayores de edad es el: el maltrato físico, maltrato psicológico, negligencia, abuso sexual, abuso económico,

aislamiento social, abandono que son los más frecuentes en estas personas en España.

2.3 La situación en Afganistán

El Talibán llegó por primera vez al poder en 1996, los derechos de las mujeres a la educación y empleo quedaron brutalmente suspendidos, las afganas solo podían salir acompañadas por un familiar masculino y debían vestir un burka que las cubra totalmente, en donde las mujeres que desobedecen las reglas son severamente castigadas.

En una nota periodística Macarena Sáez, directora ejecutiva de la división de Mujeres de la Organización de los derechos humanos, *Human Rights Watch*, afirmó que en Afganistán las mujeres tienen problemas bastantes serios, tras el acceso al poder de los talibanes.

No solo tienen problemas las mujeres de alto grado profesional, que no han podido volver a sus trabajos, la violencia doméstica y familiar aumenta al ser obligadas a quedarse en sus casas. En muchos lugares, las niñas no han podido regresar a los colegios y los obligan a quedarse en casa. Es difícil entender la dimensión del riesgo o de cuantas personas estamos hablando, ya que no se puede documentar en donde el país tiene restricciones a los medios de comunicación.

Las mujeres y las niñas sobrevivientes de violencia han sido abandonadas, su apoyo ha desaparecido en el país.

Los casos más frecuentes de violencia han implicado palizas, violación, otras formas de violencia física, sexual y el matrimonio forzado, en donde requieren atención médica.

Capítulo III La situación de la violencia familiar en México y Quintana Roo y el uso de la tecnología

3.1 Principales causas de la violencia familiar en México y la incidencia tecnológica

Las principales causas de la **violencia familiar** en México derivan de varios factores que dañan de manera perjudicial a las víctimas, de acuerdo con Saladaña, H. S. y Gorjon, G. (2021), algunas de estas son:

- ☆ El alcoholismo: un gran por ciento de los agresores están bajo los efectos del alcohol.
- ☆ Drogadicción: muchas de las personas se drogan para poder ser lo que no son en realidad, para poder escapar así de la realidad causando mucha violencia a las víctimas, de igual manera es una salida para las personas que sufren de esta problemática.
- ☆ El machismo: es cuando el hombre ejerce fuerza u otro tipo de falta a su pareja, madre, hija, hermana solo porque son mujeres y los ve como menos.
- ☆ Dependencia económica de la víctima: en la mayoría de los casos
- ☆ Falta de comprensión hacia los niños.
- ☆ Incapacidad de resolver problemas.
- ☆ El desempleo: en ocasiones puede provocar que se limite a la familia el flujo del dinero para cubrir las necesidades básicas.
- ☆ Ser víctimas de violencia en alguna etapa de la vida.
- ☆ Falta de control de las emociones.
- ☆ Ser autoritario.
- ☆ Normalizar la violencia.
- ☆ Falta de recursos.
- ☆ Desacuerdo en las decisiones o ideas.

Las principales causas de la **incidencia tecnológica** derivan de muchos factores que afecta a todo tipo de sociedad: que va desde el factor psicológico social y personal, en el portal de MAS prevención (2023), se identifican algunas causas y síntomas, como por ejemplo:

- ✚ Ansiedad social.
- ✚ Estrés.
- ✚ Problemas familiares.
- ✚ Adicciones a las redes sociales o aparatos tecnológicos.
- ✚ Agresividad.
- ✚ Depresión.
- ✚ Curiosidad.
- ✚ Sueño o descansos interrumpidos.
- ✚ Problemas sociales.
- ✚ La facilidad o el acceso a un aparato electrónico.
- ✚ Intolerancia al aburrimiento.
- ✚ Como herramientas innovadoras de aprendizaje.
- ✚ Gusto de un contenido de su agrado.

Como se pudo apreciar, las adicciones a las redes sociales o aparatos tecnológicos son un factor detonante en la violencia familiar, si se anexa que no existe supervisión de los padres, la vulnerabilidad de los niños y jóvenes aumenta, y con ello, actitudes que no favorecen un desenvolvimiento sano y cordial con los demás integrantes de la familia.

3.2 Quintana Roo y la violencia familiar

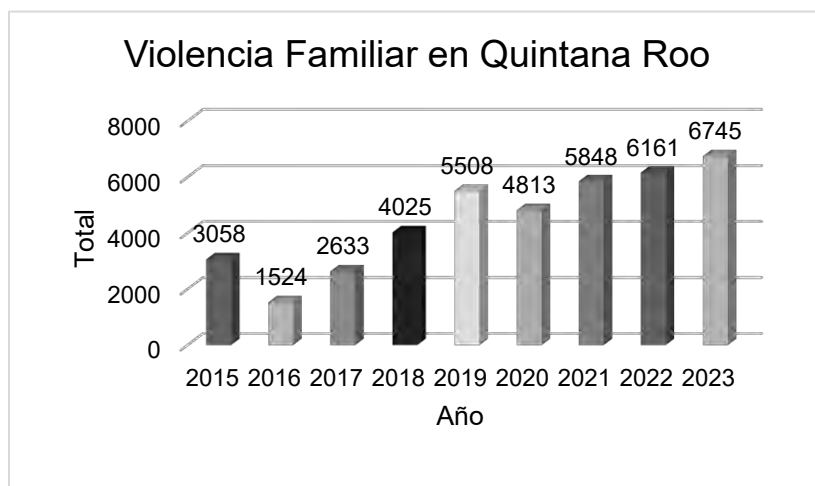
La **violencia familiar** es un problema social que continúa en aumento a pesar de los esfuerzos de diversas instituciones públicas en Quintana Roo.

Este fenómeno se define como el uso intencional y repetido de la fuerza física o psicológica para controlar, manipular o atentar contra algún miembro de la familia, incluyendo abuso psicológico, sexual o económico.

En los últimos años la violencia familiar ha tenido un gran aumento en el estado de Quintana Roo en donde sea denunciado más casos a lo largo de los años en donde se verá proyectado en la base de datos (Ver figura1).

Figura 1

Violencia familiar en Quintana Roo

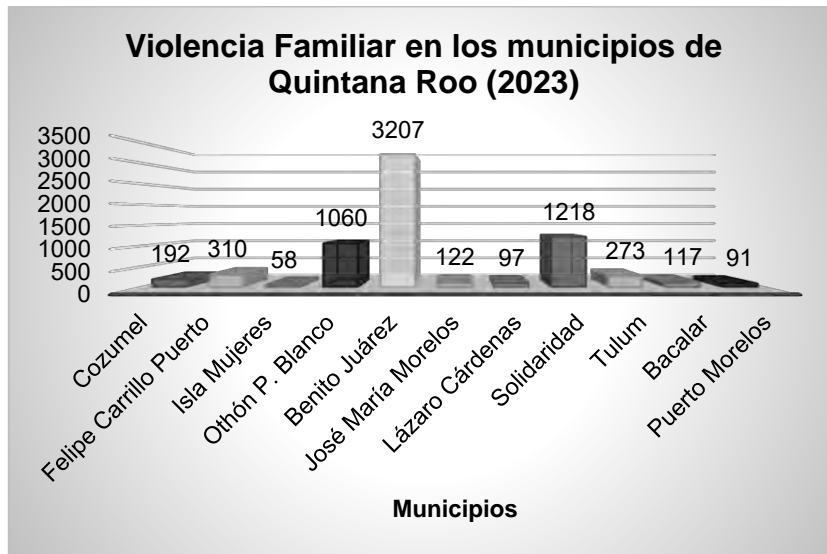


Fuente: Elaboración propia, Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública (2015-2023)

En Quintana Roo, la incidencia de violencia familiar en el periodo del 2015 al 2023, podemos observar que el año 2023 con mayor registro fue el 2023, ya que se registraron 6,745 casos de violencia, mientras que en el año 2016 se obtuvo una incidencia menor con un total de 1,524 casos denunciados. A lo largo de los años este fenómeno va incrementándose, y como se mencionó, es el año 2023, sin embargo, este fenómeno se distribuye de manera distinta en cada uno de los municipios, considerando los datos absolutos que arroja el SESNSP (Ver figura 2).

Figura 2

Violencia Familiar en Quintana Roo en el año 2023



Fuente: Elaboración propia, Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública (2023).

En el año 2023 en donde se obtuvo un mayor porcentaje, podemos observar que el municipio que obtuvo más casos de violencia familiar fue Benito Juárez con un total de 3207 casos de violencia es un municipio en donde hay mucho turismo y por ende hay mucha delincuencia, mientras que Solidaridad ocupó el segundo lugar con un total de 1218 casos, de igual manera podemos observar en la gráfica que el municipio quien obtuvo una menor incidencia delictiva fue Isla Mujeres con 58 casos denunciados de violencia familiar.

3.3 Incidencia tecnológica en la escuela Andrés Quintana Roo

Se realizó algunas encuestas a grupos focales en donde nos permite identificar que tanto están activos los niños y jóvenes con la tecnología y el uso de las redes sociales, además, que tanto incide en la predisposición a la violencia en la familia,

en el cual obtuvimos los siguientes resultados que se verán a continuación. Estos instrumentos se utilizaron con los dos grupos de los sextos para su análisis.

El grupo focal se dividió en dos grupos la primera parte contestaron de la pregunta 1 al 15 y el restante de las preguntas el otro grupo.

Cabe mencionar que los primeros niños en contestar son los más tranquilos del salón, de acuerdo con observación que antecede a la aplicación, mientras que los otros son los más relajista del salón, los niños seleccionados en ambas secciones fueron elegidos por la maestra del salón (los nombres utilizados son ficticios).

Grupo Focal del sexto A

1. ¿Cuál es su opinión sobre el uso de la tecnología?

- * **Debner:** Que no solo se debe usar para jugar si no para investigar y hacer otras cosas.
- * **Gretel:** A veces se usan para cosas malas, a veces puede afectar a las personas.
- * **Adilene:** Tiene muchas ventajas y desventajas, porque si lo usas para mal se va a hacer todo un chiquero y si se usa para bien se puede usar para muchas formas.

2. ¿Creen que exista alguna consecuencia por el hecho de que están muy pegados a la tecnología hoy en día?

- * **Debner:** Cómo que puede hacer que estés todo el día encerrado en eso en vez que salir o hacer algo.
- * **Sabrina:** Muchas veces por eso las personas están en depresión, porque las personas famosas muestran una vida perfecta cuando no es así pues muchas personas se lo toman enserio.
- * **Gretel:** Una consecuencia es subir muchas cosas, o sea de tu casa y son muchas las personas que te pueden acosar por otra parte las personas que se suicidan por cosas que no pueden ver.

* **Marco:** Yo creo que es algo antisocial porque antes eran más fuertes las personas, ahorita le dices cualquier cosa y se ponen a llorar.

3. ¿Qué has aprendido de la tecnología?

* **Marco:** Para aprender de la tarea.

* **Debner:** He podido investigar algunas cosas que no se, y cosas que no entiendo y aprendo como hacerlas.

4. ¿Ustedes que opinan sobre las consecuencias que uno tiene al usar las redes sociales?

* **Gretel:** Ser raptados.

* **Marco:** Ser antisociales.

* **Sabrina:** sufrir acoso, violencia y depresión.

5. ¿Cómo creen que la tecnología pueda ayudar a la educación?

* **Debner:** Buscar información como para resúmenes e investigar otras cosas.

* **Marco:** No sé cómo yo le hago, busco información de la tarea.

* **Sabrina:** Buscando videos para explicar las tareas.

* **Gretel:** Busco información y al mismo tiempo advertencia.

* **Adilene:** Ayuda a facilitar la información porque antes buscábamos entre libros y eso evita a los profesores tener más información y variedad de clases por qué en muchas ocasiones pueden dar imaginación a los niños.

6. Mencionen 1 ventaja y desventaja sobre la tecnología

* **Debner:** Te facilita a encontrar información y la desventaja es como te pueden a llamar extraños y así.

* **Adilene:** La ventaja es la información que te da la tecnología y la desventaja son los problemas que te puede dar a las redes sociales y al entrar a fotos desconocidos.

* **Gretel:** Una ventaja sería que te enseña que está pasando, te da advertencias, pronósticos información y una desventaja te puede jaquear y sacar muchos datos que nadie sabe.

- * **Sabrina:** Pues ventaja sería que puede ayudarnos con bastantes cosas, con las tareas información noticias y una desventaja es que personas mayores buscan niñas y se las crees y andas con menores y desaparecen.
- * **Marco:** Te puede. Servir para buscar más información, pero una desventaja es que es un tipo de distracción que te puede perjudicar en la forma social.
- * **Salvador:** Puedes aprender cosas para Programar o sacar ecuaciones, pero la desventaja es que te pueden desinformar.

7. ¿Alguna vez han buscado algo indebido en internet?

- * El único que busco algo que para él es indebido fue Marco que busco información del cartel Jalisco, porque a los demás los vigilan sus papás.

8. ¿Creen que la tecnología ha cambiado algo de ustedes? ¿Dime que ha cambiado de ti?

- * **Debner:** Solo cuando no me dejan jugar me enojo.
- * **Adilene:** Yo su cambie mi forma de pensar ya que en internet puedes ver muchas formas de pensar.
- * **Gretel:** Yo si cambie poquito porque yo soy fan de algunas cosas y mis papás no y yo estoy en desacuerdo algunas veces con ellos.
- * **Sabrina:** Si cambie en algunas cosas por qué te aparecen formas de pensar, pero cosas buenas.
- * **Marco:** He cambiado cuando hago la tarea y apenas me mandan un mensaje y me quedo media hora platicando.
- * **Salvador:** Solo mi forma de aprender.

9. ¿Qué información intercambias en las redes sociales?

- * Ninguno de los niños comparte información porque sus papás les han dicho que tengan cuidado con lo que suben.

10. ¿Has revisado las configuraciones de privacidad de las redes sociales que utilizas?

- * **Todos:** Los niños revisan las configuraciones y saben dónde encontrarlo, dicen que igual al registrarse te dan las políticas y privacidad.

11. ¿Saben que las redes sociales son para mayores de edad?

- * **Sabrina:** Instagram dice de 12 a más.
- * **Adilene:** en algunas aplicaciones puede depender porque te dice de que edad a quedad lo pueden usar.

12. ¿Por qué tienen redes sociales?

- * **Marco:** Para distraerse, por curiosidad.
- * **Debner:** Para distraerse o para divertirse.
- * **Adilene:** En parte para obtener información necesaria y para tener comunicación con personas que conozco, por ejemplo, familiares y también para entretenerse.
- * **Gretel:** Por una parte, por diversión, por aburrimiento y para ver información de un famoso y familia.
- * **Sabrina:** Por diversión para ver algunos famosos.
- * **Salvador:** Porque mis padres me enseñaron para en caso de emergencia.

13. ¿Qué redes sociales tienen en el celular?

- ⇒ **Yulieth:** Indico que tiene nada más Tiktok y WhatsApp.
- ⇒ **Sara:** Indico que solo tiene WhatsApp
- ⇒ **Karla:** Indico que tiene WhatsApp y Instagram.
- ⇒ **Joseph:** Indico que tiene WhatsApp y Facebook.
- ⇒ **Johan:** Indico que tiene WhatsApp y Twitter.
- ⇒ **Diego:** Indico que tiene solo WhatsApp y Tiktok.

14. ¿Pidieron permiso a su padre o tutor para descargar redes sociales?

- ⇒ **Yulieth:** Indico que ella misma descargo las apps, sin autorización de sus padres.
- ⇒ **Sara y Joseph:** Ellos indicaron que descargaron las apps por ellos mismos.
- ⇒ **Karla:** Indico que descargo las apps con autorización de sus padres.
- ⇒ **Johan y Diego:** Ellos indicaron que les dieron la autorización por sus padres para crear su propia cuenta de Facebook.

15. ¿Cada cuando les revisan el teléfono su tutor?

- ⇒ **Yulieth y Diego:** Ellos indicaron que les revisan el celular muy rara vez.

- ⇒ **Sara, Johan y Joseph:** Ellos indicaron que nos les revisan el celular.
- ⇒ **Karla:** Indico que sus padres ya saben en qué momento lo revisarían.

16. ¿Te quitan el celular cuando no haces caso o no realizas deberes?

- ⇒ **Yulieth:** Ella indico que a veces, depende de lo que haya hecho.
- ⇒ **Sara:** Ella indico que no le quitan el celular, de igual manera indico que ella no hace los deberes de la casa.
- ⇒ **Joseph:** El indico que depende de la situación les quitan el celular.
- ⇒ **Karla, Johan y Diego:** Ellos indicaron que nos les quitan el celular, ya que ellos hacen los deberes de la escuela y de la casa.

17. ¿Podrías estar sin teléfono por dos días?

- ⇒ **Yulieth:** Ella indico que sí, ya que ella tiene otro medio para entretenerse como la “Tablet”.
- ⇒ **Sara:** Ella indico que sí, ya que en sus ratos libres se va a entrenar “Básquetbol”.
- ⇒ **Karla, Johan y Diego:** Ellos indicaron que sí, podrían estar sin sus celulares por 2 días, ya que hay otros medios para entretenerse.
- ⇒ **Joseph:** El indico que no podría estar sin su celular.

18. ¿Qué tan frecuente hablan por redes sociales con sus compañeros?

- ⇒ **Yulieth, Sara, Joseph, Johan:** Ellos indicaron que no suelen hablarse en las redes sociales.
- ⇒ **Karla:** Ella indico que rara vez habla, para conocer nuevas personas.
- ⇒ **Diego:** El indico que hace habla con un compañero por tareas.

19. ¿Qué haces cuando no utilizas el celular?

- ⇒ **Yulieth:** Ella indico que sale con su prima a plaza en sus ratos libres.
- ⇒ **Sara:** Ella indico que a veces sale a la plaza o si no se va a entrenar.
- ⇒ **Karla, Joseph, Johan y Diego:** Ellos indicaron que se entretienen viendo la TV o hacen sus deberes de la casa y de la escuela.

20. ¿Qué beneficios deja jugar videojuegos?

- ⇒ **Yulieth, Sara, Karla, Joseph, Johan y Diego:** Ellos indicaron que, si trae buenos beneficios ya que se entretienen y más porque el videojuego de Minecraft va desarrollando sus capacidades mentales

de cómo construir con todo lo que se topan en la plataforma y más para bajar sus niveles de estrés y por el entretenimiento.

21. ¿Son buenos o malos los videojuegos?

⇒ **Yulieth, Sara, Karla, Joseph, Johan y Diego:** Ellos indicaron que las plataformas de Free Fire y Fortnite, son malos ya que se observa mucha agresividad hasta el punto de cambiar todo de ellos, hasta volverse agresivos en sí mismos y cambiarles el carácter con todo lo violento que son esos videojuegos.

22. Si solo pudieras escoger un videojuego ¿a cuál escogerías?

⇒ **Yulieth y Diego:** Ellos indicaron que elegirían jugar Roblox.

⇒ **Sara:** Ella indico que elegiría jugar Minecraft.

⇒ **Karla, Joseph y Johan:** Ellos indicaron que elegirían jugar Fornite o Roblox de Desastres Naturales.

23. ¿Qué plataformas usas para jugar los videos juegos? Respuestas:

⇒ **Yulieth:** Indico que usa más la plataforma Roblox y Fortnite.

⇒ **Sara:** Indico que usa más la plataforma de Minecraft y Free Fire.

⇒ **Karla, Joseph, Diego y Johan:** Ellos indicaron que usan más Minecraft, Roblox y Free Fire.

24. ¿Cuánto dinero suele invertir en un juego?

⇒ **Yulieth:** Indico que le ha invertido más de \$5,000 pesos a los videojuegos, con la autorización de su hermana.

⇒ **Sara y Joseph:** Indicaron que ellos no invierten en los videojuegos.

⇒ **Karla:** Indico que muy rara vez ha invertido en los videojuegos.

⇒ **Johan y Diego:** Ellos indicaron que no han invertido en ningún videojuego.

25. ¿Conoces cuáles son las clasificaciones de los videojuegos?

⇒ **Yulieth, Johan:** Ellos indicaron que el videojuego de Roblox lo clásica como: Aventura, terror y acción.

⇒ **Sara y Karla:** Ellos indicaron que el videojuego de Minecraft lo clasifican como: Juegos de estrategias.

- ⇒ **Diego:** El indico que el videojuego de Free Fire y Fortnite lo clasifican como: Terror y Acción
- ⇒ **Joseph:** El indico que el videojuego de Free Fire lo clasifica como: Aventura y Acción.

26. ¿Qué se puede hacer para controlar el uso de los videojuegos?

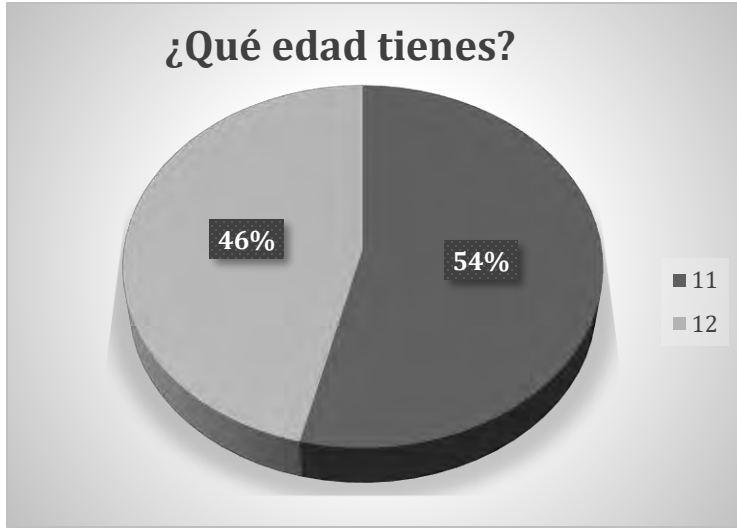
- ⇒ Ellos indicaron que, para controlar el uso, es hacer que las plataformas de videojuegos sean limitados con horarios o que se les establezca horarios a ellos, ya que los videojuegos de ahora ya tienen la opción de hacer la partida más divertida por llamada como bien ellos lo indican:
- ⇒ **Yulieth:** Ella indico que tiene un límite de 4 a 5 horas para estar jugando a los videojuegos con sus amigos vía llamada.
- ⇒ **Sara:** Ella indico que mantiene un límite de 5 horas para estar jugando a los videojuegos con sus amigos vía llamada.
- ⇒ **Karla y Joseph:** Ellos indicaron que sus limiten son de 1 hora para jugar a los videojuegos sin la opción de la llamada.
- ⇒ **Johan:** El indico que tiene un límite de 3 horas para estar jugando a los videojuegos con sus amigos vía llamada.
- ⇒ **Diego:** El indico que tiene un límite de 2 a 3 horas para estar jugando a los videojuegos con sus amigos vía llamada.

Las encuestas realizadas obtuvimos los siguientes resultados que se verán en las gráficas. **Encuestas al sexto A con un total de 26 niños.**

En el primer punto de la encuesta preguntamos la edad de los niños y niñas encuestadas de las cuales nos dio los siguientes resultados (Ver figura 3).

Figura 3

¿Qué edad tienes?



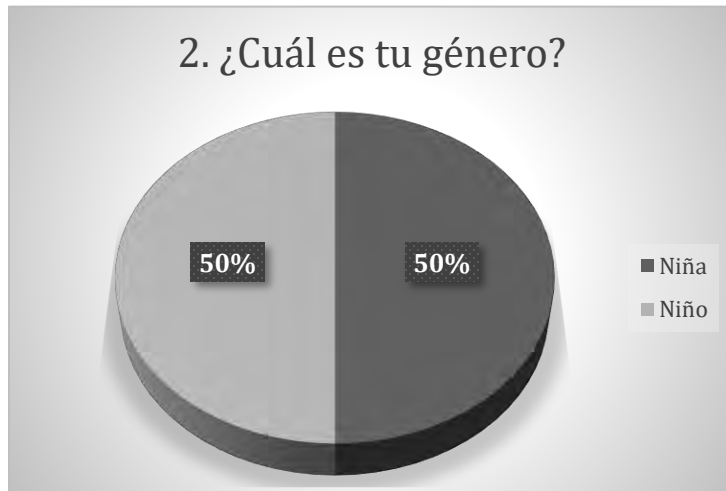
Fuente: Elaboración propia.

En esta grafica se puede ver que la mayoría de los niños encuestados tienen 11 años que viene siendo el 54% de los estudiantes encuestados mientras el 46% viendo, siendo los estudiantes que tiene 12 años, esto es lógico al aplicarse a los alumnos de sexto año.

En la encuesta realizada preguntamos el género de las personas encuestadas de las cuales son los siguientes resultados (Ver figura 4).

Figura 4

¿Cuál es tu género?



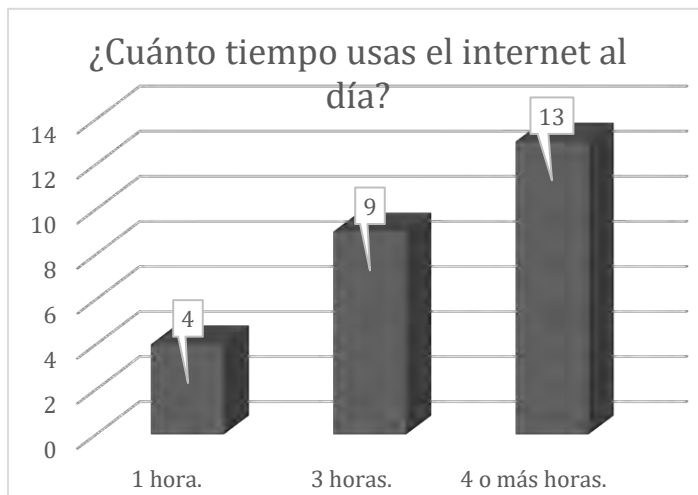
Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar en la gráfica obtuvimos los mismos resultados de género de la aplicación de la encuesta.

En la actualidad los niños y jóvenes utilizan los dispositivos electrónicos diariamente, en donde es muy importante señalar cual es el tiempo que se la pasan enfrente a estos dispositivos (Ver figura 5).

Figura 5

¿Cuánto tiempo usas el internet al día?



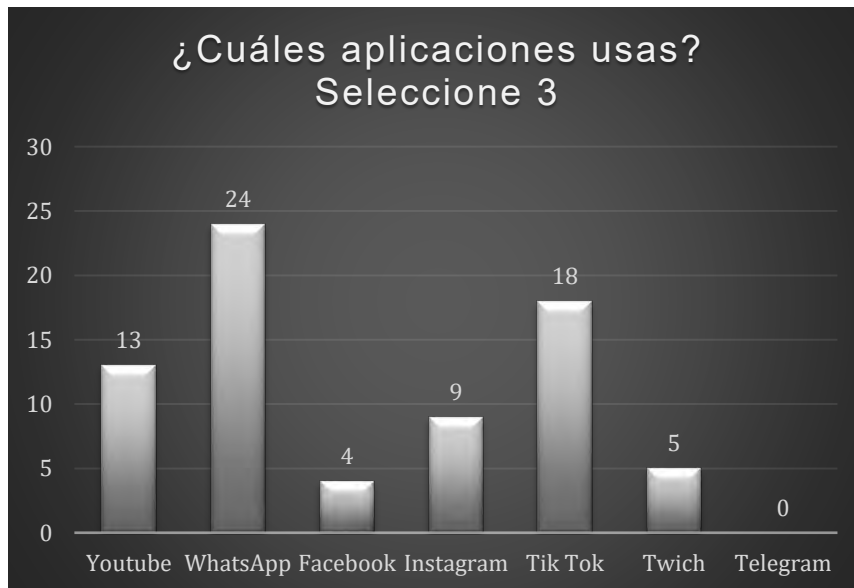
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar en la gráfica un resultado sorprendente en donde la mitad de las niñas y niños encuestadas se la pasan cuatro o más horas en el internet diariamente, este se ve reflejado ya que no tienen una supervisión de los padres para darle un horario en los dispositivos.

Es importante supervisar a los niños, niñas y jóvenes de las aplicaciones que usan para checar si están de acuerdo con la edad de ellos, para ver si están en riesgo de los peligros que pueden traer al usar una aplicación inadecuada (Ver grafica 6)

Figura 6

¿Cuáles aplicaciones usas?, seleccione 3



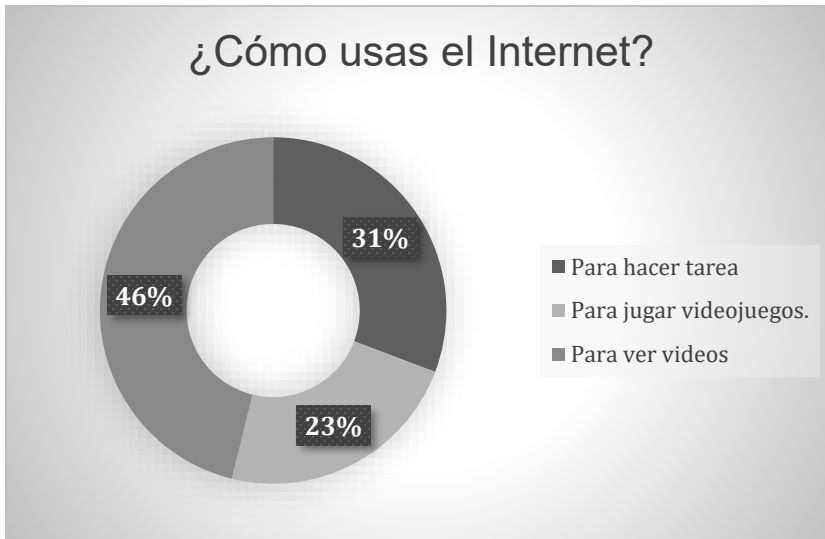
Fuente: Elaboración propia.

Al parecer los niños usan más el WhatsApp debido a que sus padres los tienen más en cuenta para que en cualquier momento estén comunicados por cualquier cosa que les suceda a los niños, en el segundo rango de lo que usan está el Tiktok en el cual ellos se entretienen más y les gusta, en el último lugar está el YouTube que ya se buscan diferentes videos o Streamers para ver.

En la actualidad es importante saber cómo usan y que es lo que hacen en el internet los jóvenes y niños hoy en día (Ver figura 7).

Figura 7

¿Cómo usas el internet?



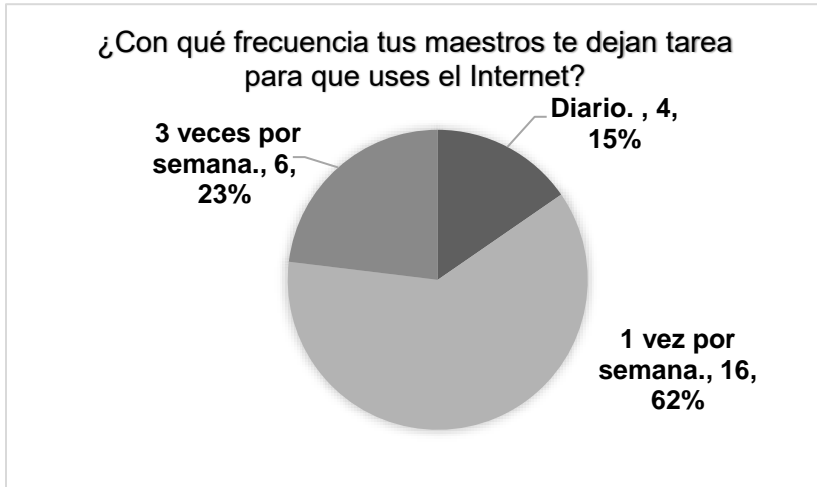
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que los cuarenta seis porcientos de los niños y jóvenes usan el internet para ver videos de su entretenimiento, mientras que el treinta y uno por ciento lo usan para poder hacer las tareas que les dejan en la escuela, mientras el veintitrés por ciento lo usan para jugar algún videojuego de su preferencia.

En la actualidad los maestros les deja actividades para las casas de los niños y jóvenes para poder investigarlo en el internet y poderlas realizar (Ver figura 8).

Figura 8

¿Con que frecuencia tus maestros te dejan tarea para que uses el internet?



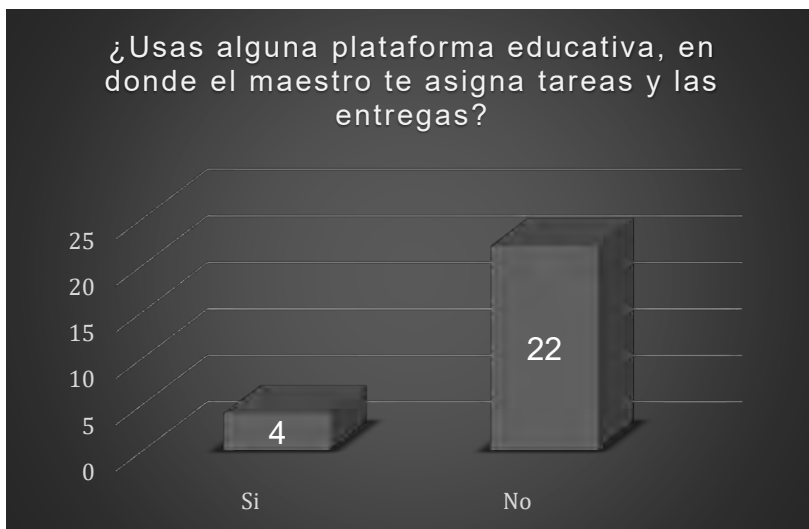
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar en la figura 8 que el docente le deja una vez a la semana una o más actividades a realizar en el uso del Internet, eso nos da a entender que los docentes algunas veces incluyen el Internet en sus actividades.

En la actualidad algunas escuelas o maestros han implementado plataformas en donde se entregan actividades, de lo cual veremos si los niños usan plataformas o no (Ver figura 9)

Figura 9

¿Usas alguna plataforma educativa, en donde el maestro te asigna tareas y las entregas?



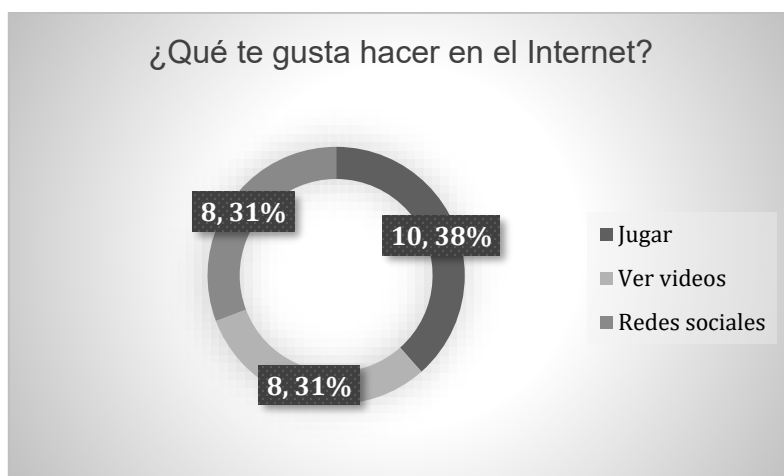
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar en la gráfica que no usan plataformas educativas para las entregas de sus actividades, eso quiere decir que el docente lo recibe en el aula de clases.

Una de las cosas importante es saber que le gusta a nuestros niños y jóvenes en el internet para poder tener una idea si andan en malos contenidos y saber cómo usan estas tecnologías (Ver figura 10).

Figura 10

¿Qué te gusta hacer en el Internet?



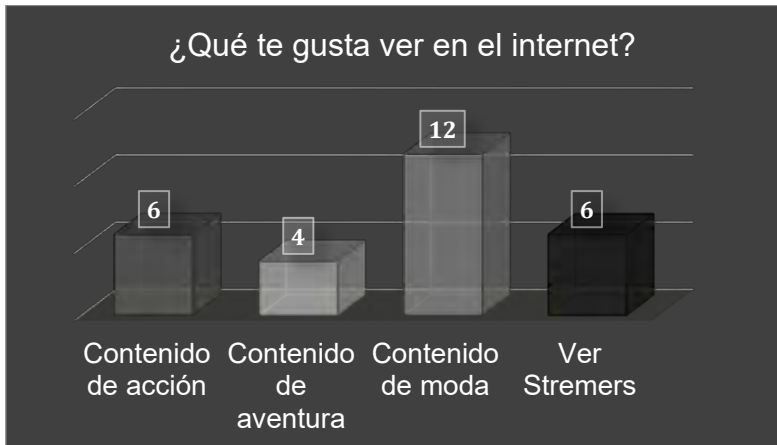
Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar que los niños y jóvenes les gusta pasar más tiempo jugando algún videojuego de su entretenimiento de la cual tuvo un treinta ocho por ciento, las dos actividades restantes que son ver videos y estar en las redes sociales obtuvieron el mismo porcentaje de treinta uno.

El contenido del internet es amplio o diverso para cualquier tipo de edad en donde puedes acceder gratis en la mayoría de los contenidos de entretenimientos, aunque algunos son restringidos para cierta edad ya que son contenidos de mayor suspenso o entre otro, por eso le preguntamos a los niños y jóvenes que les gusta ver para darnos una idea de lo que gusta (ver figura 11).

Figura 11

¿Qué te gusta ver en el Internet?



Fuente: Elaboración propia.

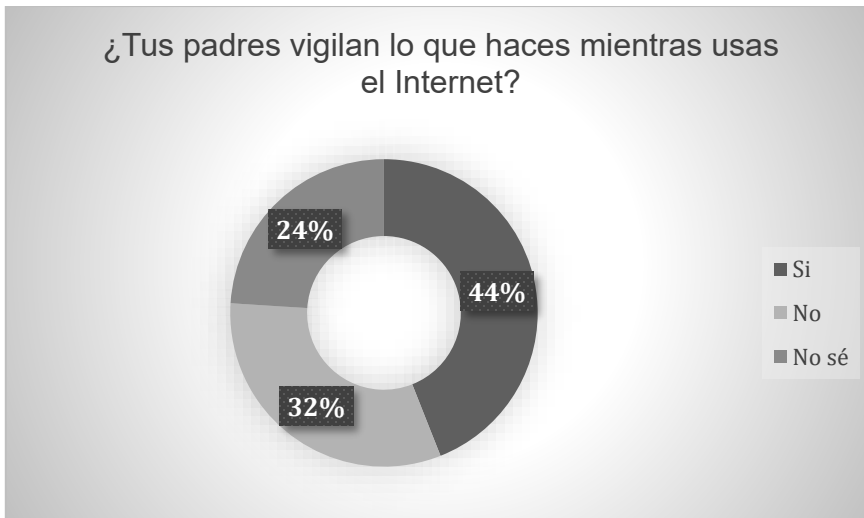
La mayoría de los niños y jóvenes les gusta el contenido de moda, otras de las cosas que le gusta ver son contenidos de acción y ver Streamers¹ de los videojuegos que les llamen la atención.

Una de las cosas más importantes es saber que están haciendo nuestros hijos mientras usan la tecnología, hoy en día hay muchos peligros que pueden ser víctimas los niños y jóvenes, de lo siguiente considero que es muy importante preguntar lo siguiente (Ver figura 12).

Figura 12

¿Tus padres vigilan lo que haces mientras usas el Internet?

¹ Es aquella persona que se dedica a transmitir contenido en tiempo real a través de una plataforma de streaming, puede variar el contenido de la transmisión.



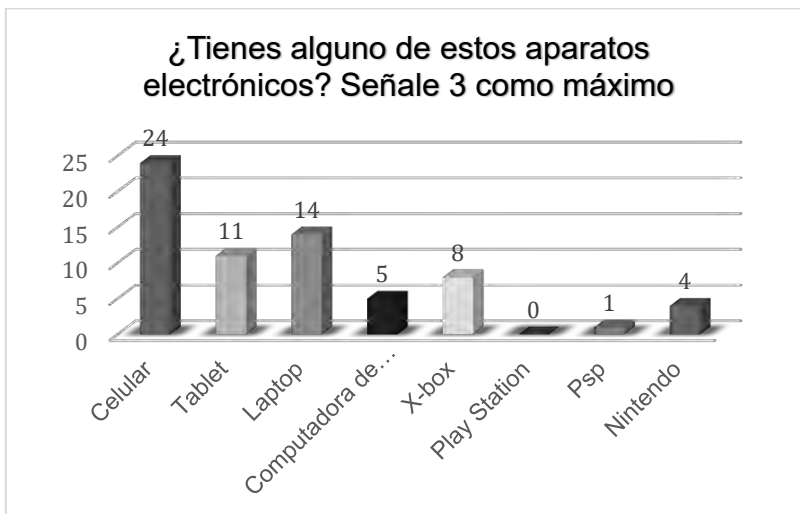
Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar los alumnos respondieron con certeza que sí con unos cuarenta cuatro porcientos que le revisan el celular debido a su comportamiento, sin embargo, los demás mencionan que no se los revisen y algunos aseguran no saber si un adulto de su familia le revisa el celular u otro aparato electrónico.

En la actualidad las familias cuentan con uno o más aparatos electrónicos en sus casas para sus diferentes entretenimientos o para sus diferentes actividades a realizar en donde les sirve para su trabajo o en la escuela (Ver figura 13).

Figura 13

¿Tienes alguno de estos aparatos electrónicos? Señale 3 máximo



Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar que la mayoría de las personas encuestadas contestaron que los aparatos electrónicos que tienen son los siguientes: celular, laptop y la tablet para realizar sus actividades y para su entretenimiento en donde son más fáciles de realizar.

En la actualidad el uso de las redes sociales es muy importante para los niños y jóvenes en donde la mayoría de las personas les gusta estar, es importante saber el uso de estas en la vida de los niños y jóvenes (Ver figura 14).

Figura 14

¿Qué frecuente usas las redes sociales?



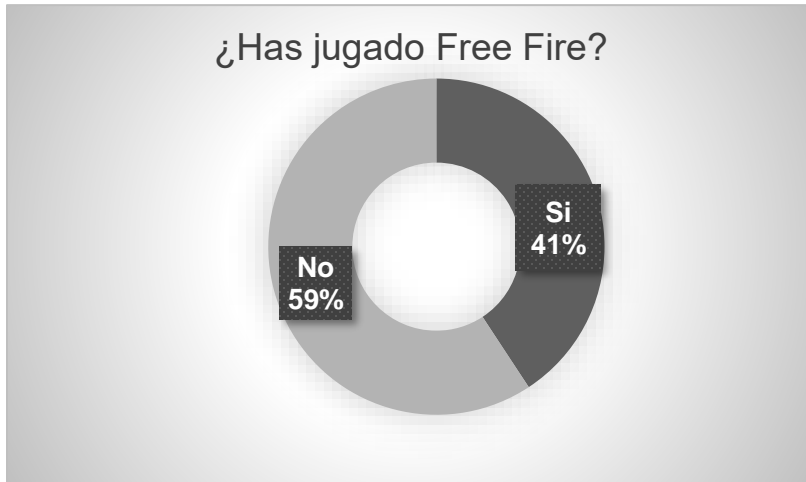
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar el cuarenta y seis por ciento contestaron que casi siempre usan las redes sociales, esto es importante ya que se podría deberse de diferentes factores para que los niños y jóvenes pasen tiempo en las redes sociales, solo el cuatro por ciento contestaron que nunca esto se debe que aún no cuentan con alguna red social.

En la actualidad existen muchos juegos de diversas clasificaciones en el cual se pueden distraer los niños y jóvenes, sin embargo, se menciona mucho este juego en donde los niños se la pasan jugando (Ver figura 15).

Figura 15

¿Has jugado Free Fire?



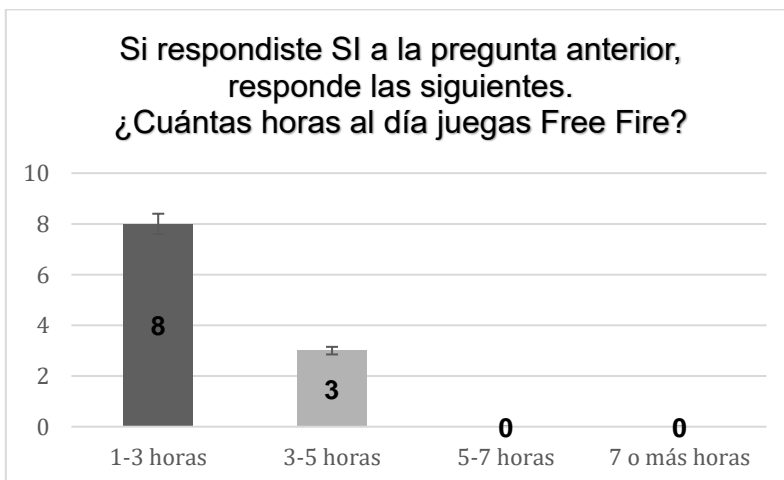
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de las personas encuestadas dijo con el cincuenta y nueve por ciento que no juegan este videojuego, mientras que el cuarenta y uno contestaron que si lo juegan.

De acuerdo con la pregunta anterior, es importante saber cuántas horas se la pasan jugando este juego. (Ver figura 16).

Figura 16

*Si respondiste SI a la pregunta anterior, responde las siguientes.
¿Cuántas horas al día juegas Free Fire*



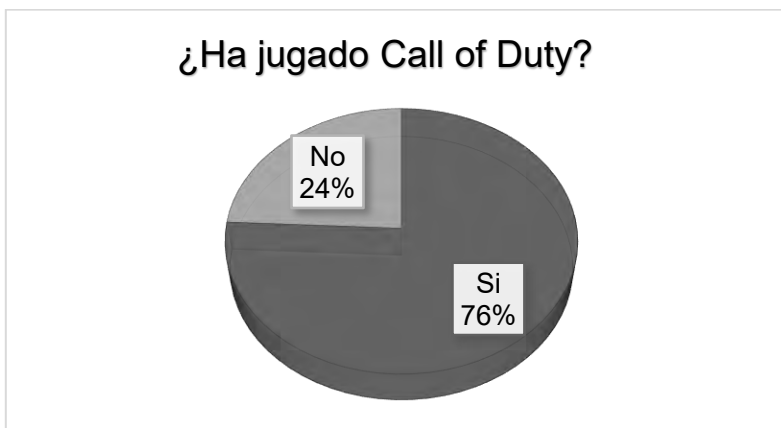
Fuente: Elaboración propia.

De las pocas personas que contestaron que si lo juegan la mayoría contesto que una o tres horas lo juegan mientras que tres personas pasan jugando de tres a cinco horas.

Uno de los entretenimientos más comunes de los niños y jóvenes en la actualidad son juegos de acción que viene siendo una guerra de equipo por equipo un ejemplo de estos juegos (Ver figura 17).

Figura 17

¿Ha jugado Call of Duty?



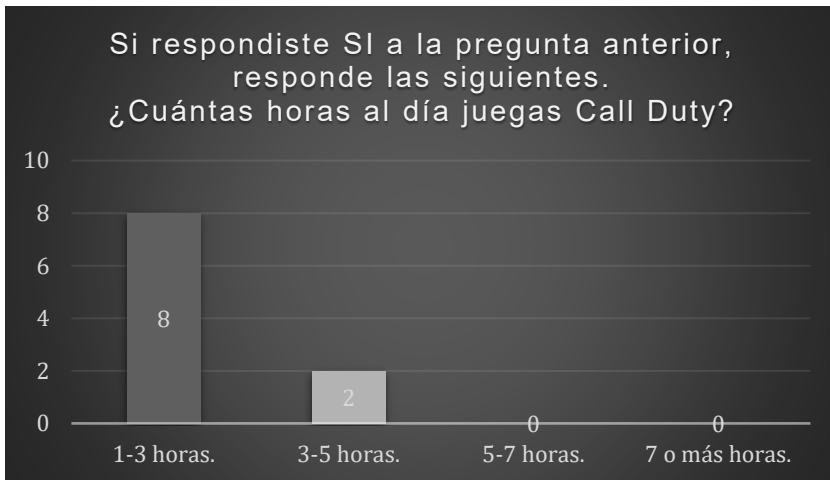
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que el setenta y seis por ciento contestaron que si juegan este videojuego, este juego lo pueden jugar tanto en el celular como en una consola, el veinticuatro por ciento contestaron que no juegan este videojuego.

Es importante saber cuantas horas se la pasan jugando los niños y jóvenes que es importante controlar las horas que juegan para que hagan sus otras actividades y que este juego solo sea un desestrés. (Figura 18).

Figura 18

*Si respondiste Si a la pregunta anterior, responde las siguientes.
¿Cuántas horas al día juegas Call of Duty?*



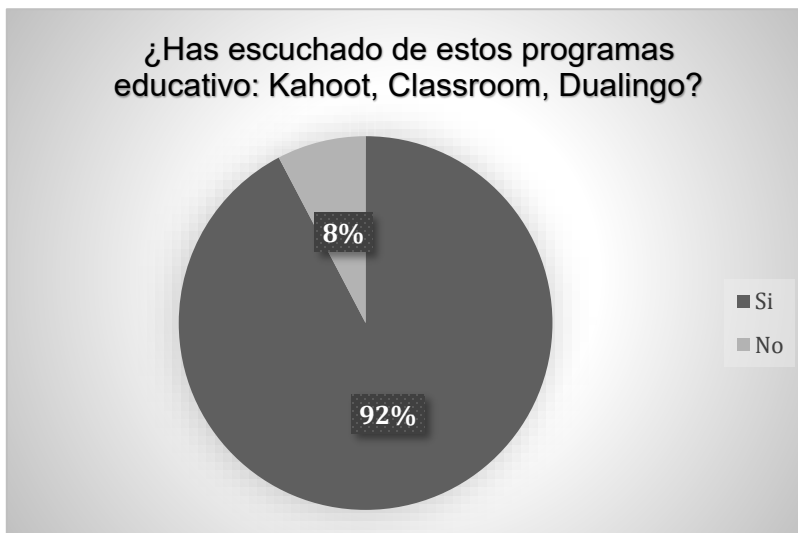
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que los niños y jóvenes juegan Call of Duty de una o tres horas diariamente, muy poco de los niños que dijeron que si juegan de tres a cinco horas diariamente, este factor puede ser que se la pasan solos en su casa.

En la actualidad existen programas educativos de diferentes tipos aprendizaje para cualquier edad, es importante conocer si los niños y jóvenes saben alguno de ellos (ver figura 19).

Figura 19

¿Has escuchado de estos programas educativo: Kahoot, Classroom, Duolingo?



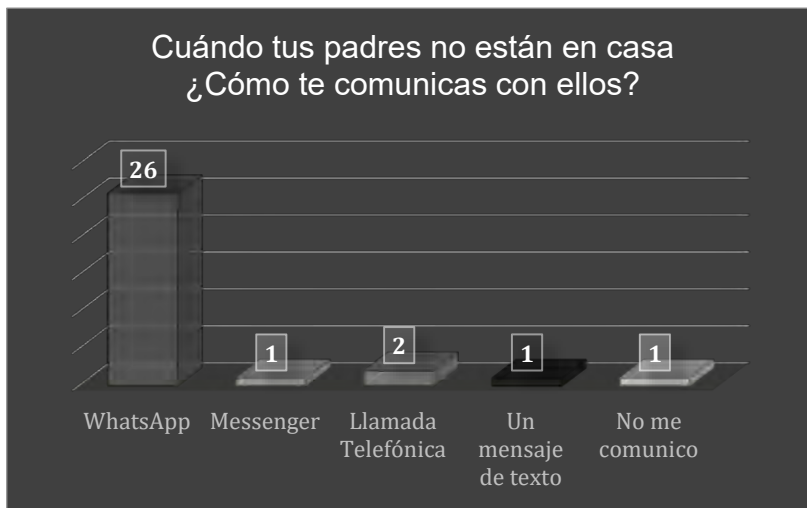
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que el noventa y dos porcientos de los niños y jóvenes encuestados han escuchado alguna de estas aplicaciones educativas es importante señalar que alguna de estas u otras aplicaciones lo usan para poder aprender acerca de algo de su interés.

Hoy en día la mayoría de los padres de familia trabajan para poder sustentar su casa y es por eso por lo que dejan solos o algún cuidado de algún familiar en donde buscan un modo para estar comunicados con sus hijos, en dado caso que necesiten o les pase algo (Ver figura 20).

Figura 20

Cuándo tus padres no están en casa, ¿Cómo te comunicas con ellos?



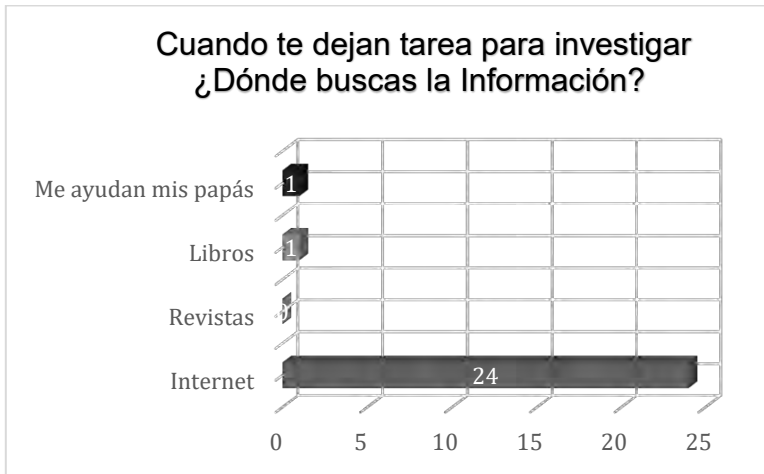
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que la mayoría de los niños y jóvenes contestaron que se comunican con sus padres por medio de la plataforma de WhatsApp de la cual en la actualidad la mayoría de las personas es más fácil de usar, algunos contestaron que por llamada telefónica y los otros apartados tuvieron el mismo número de contestación.

Hoy en día las escuelas han dejado actividades para investigación en donde existen diversas maneras para la búsqueda de la información (Ver figura 21).

Figura 21

Cuando te dejan tarea para investigar, ¿Dónde buscas la información?



Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar en la gráfica que la gran mayoría buscan la información en el Internet para hacer las actividades que les dejan en la escuela, en donde han dejado atrás el uso de las revistas y libros en donde era el más importante antes de existir el internet.

Grupo focal del Sexto B

1) ¿Pidieron permiso a su padre o tutor para descargar redes sociales?

- ⇒ **Romina y Isabel:** Ellas indicaron que lo descargaron con autorización de sus padres.
- ⇒ **Ricardo, Cristy, Oliver, Didier:** Ellos indicaron que lo descargaron por ellos mismos.

2) ¿Cada cuando les revisan el teléfono su tutor?

- ⇒ **Cristy:** Ella indico que le revisan el dispositivo 1 vez al mes.
- ⇒ **Romina:** A ella no le revisan el celular por lo contrario le brindan la confianza por sus padres.
- ⇒ **Ricardo y Oliver:** El indicaron que no le revisan los celulares.
- ⇒ **Isabel y Didier:** A ellos rara vez se los revisan, por sus padres 1 vez a la semana.

3) Si les pidieran el teléfono, así como lo tienen para revisar, ¿lo darían sin problema?

- ⇒ **Ricardo:** El indico que iría rápido a su cuarto y borraría las conversaciones, videos, y videojuegos que no fueron autorizados.
- ⇒ **Cristy, Oliver, Romina, Didier, Isabel:** Ellos indicaron que no tendrían ningún problema para entregar sus celulares.

(Si la respuesta es NO, ¿por qué?)

4) ¿Te quitan el celular cuando no haces caso o no realizas deberes?

- ⇒ **Ricardo, Cristy, Oliver, Romina, Didier, Isabel:** Ellos indicaron que nos les quitan los celulares, y que ellos son muy responsables con sus actividades de la escuela.

5) ¿Qué tan frecuente hablan por redes sociales con sus compañeros?

- ⇒ **Ricardo, Cristy, Oliver, Romina, Didier, Isabel:** Ellos indicaron que casi nunca, ya que no suelen utilizar las redes sociales siempre.

6) ¿Qué haces cuando no utilizas el celular?

- ⇒ **Ricardo, Cristy, Oliver, Romina, Isabel:** Ellos indicaron que llegan de la escuela y hacen sus actividades de la escuela terminando hacen sus deberes de la casa, toman sus celulares y juegan videojuegos.
- ⇒ **Didier:** El indico que en las tardes practica el deporte de “Basquet Boll” ya de haber terminado sus actividades, después de realizar sus actividades toma sus celulares y juegan videojuegos.

7) ¿En el lugar donde viven, sales a las calles a jugar? Si la respuesta es NO ¿Por qué?

- ⇒ **Ricardo, Oliver, Romina, Isabel:** No, ellos indicaron que no salen de sus casas a jugar con ningún amigo.
- ⇒ **Cristy:** Ella indico que sale solo al parque con su familia.
- ⇒ **Didier:** El indico que rara vez sale a jugar “Básquet Boll” con sus amigos en el parque.

8) ¿Qué beneficios deja jugar videojuegos?

- ⇒ **Ricardo, Cristy, Oliver, Romina, Didier, Isabel:** Ellos indicaron que para ellos los videojuegos si tienen beneficios para ellos.

9) Si solo pudieras escoger un videojuego ¿a cuál escogerías?

- ⇒ **Ricardo y Oliver:** Ellos indicaron que escogerían jugar Fortnite.
- ⇒ **Romina y Cristy:** Ellos indicaron que escogerían jugar Roblox.
- ⇒ **Didier, Isabel:** Ellos indicaron que escogerían jugar Manecraft.

10) ¿Qué plataformas usas para jugar los videos juegos?

- ⇒ **Ricardo, Oliver:** Ellos indicaron que usan más la plataforma de Fortnite.
- ⇒ **Romina y Cristy:** Ellos indicaron que usan más la plataforma de Roblox.
- ⇒ **Didier y Isabel:** Ellos indicaron que usan más la plataforma de Manecrft.

14. ¿Cuál es su opinión sobre el uso de la tecnología?

- Pablo y Luis:** Opinaron que el uso de la tecnología está bien, mientras no se use para nada malo.

- **Paulina:** Opino que el uso de las tecnologías está bien, pero no usarlo tanto tiempo porque te puede dañar la vista

15 ¿Qué opinan sobre el uso de las redes sociales en las personas de su edad?

- **Paulina:** Ella opino que el uso de las redes sociales está bien, pero lo que está mal es que muestren su cara y que usen poca ropa.
- **Luis:** Fue, que está mal que los niños estén en sin supervisión en las redes sociales, porque pueden comprar cosas y no saber cuánto les costó.

16. ¿Creen que exista alguna consecuencia por el hecho de que están muy pegados a la tecnología hoy en día?

- **LOS 6 niños tienen similitudes de respuestas:** que una consecuencia sería descuidamos de nuestra persona, no comemos, no nos bañamos y por el exceso nos alejamos de nuestras personas queridas de lo que hacemos y solo nos interesa estar en la tecnología, no hay que estar pegados todas las vidas

17. ¿Qué has aprendido de la tecnología?

- **Paulina:** Dijo que aprendió a cocinar.
- **Yohana:** Dijo que está aprendiendo inglés por medio de una aplicación.
- **Pablo:** fue aprender a ser procedimientos que le dejaron en la escuela y buscar una solución.

18. ¿Ustedes que opinan sobre las consecuencias que uno tiene al usar las redes sociales?

- **Los 6 niños que se entrevistó tienen similitudes de respuestas:** Estuvieron de acuerdo en, que cuando usamos mucho las redes sociales nos alejamos de las personas.

19. ¿Cómo creen que la tecnología pueda ayudar a la educación?

- **Todos los 6 niños tienen similitudes de respuestas:** Estuvieron de acuerdo en que puede ayudarlos a aprender nuevas cosas, para

ayudarlos con la tarea y que también puede ayudar a que las nuevas generaciones aprendan más fácil.

20. Mencionen 1 ventaja y desventaja sobre la tecnología.

- **Paulina:** Dijo “una ventaja es que podemos aprender más cosas como el inglés y una desventaja es que puedes estar alejado de las personas”.
- **Luis:** Dijo “puedes usar el internet para aprender más cosas para alimentar tu mente y así y la desventaja sería que el exceso puede hacer que cada vez pierdas más tu ámbito, si antes ibas a la escuela ahora cada vez te importe menos la escuela”.
- **Priscila:** “está bien podemos aprender nuevas cosas, también podemos conocer a personas y así, la desventaja es que a veces pues nos alejamos de nuestros seres queridos, dejamos de hablarles de llevarnos bien salir de descuidamos nuestra higiene y que también nos muestra cosas que no debemos ver a nuestra edad”.
- **Yohana:** “Una ventaja sería el uso de la tecnología en la educación y una desventaja sería que el mal uso”.
- **Luis:** Respondió “Para la educación, para aprender nuevos idiomas, para estar informados, para poder opinar de algo y una desventaja sería aislarse de todo y también el mal uso”.

21. ¿Alguna vez han buscado algo indebido en internet?

- **Las respuestas de la mayoría de los niños:** “por un juego busque un arma en internet”, “busque como instalar gratis Minecraft”.

22. ¿Creen que la tecnología ha cambiado algo de ustedes? ¿Dime que ha cambiado de tí?

- **Paulina:** Dijo “me he vuelto un poco más rebelde porque me la paso en el celular”.
- **Priscila:** Respondió “me he vuelto un poquito más rebelde, pero en si yo tengo la culpa de pasármela todo el día en el celular porque mis papás normalmente no están en casa no tengo con que distraerme o con quien hablar, platicar o estas así”.

- **Yohana:** Respondió “me he vuelto un poquito más inteligente, porque hay cosas que se pueden buscar, por ejemplo, si no aprendiste algo de la escuela lo puedes buscar en internet”.

23. ¿Qué redes sociales estás utilizando? ¿Qué aplicaciones tienes instaladas en el celular?

- **Paulina:** “Yo tengo instalas estás aplicaciones, Facebook, WhatsApp y Tiktok, entre otras, pero no las utilizo tanto porque no son tan importantes.
- **Luis:** Estemmm yo, yo, yo tengo Roblox, Call Of Duty, Duolingo, Facebook (pero no lo uso porque mi mamá no me deja, WhatsApp para comunicarme con mis papás, Facebook y ya.
- **Piscila:** “Yo no tengo celular todavía, mis papás aun no permiten que yo me exponga a los aparatos electrónicos porque dicen que a mi temprana edad estos suelen ser peligrosos, ammm a veces mi mamá me preste el de ella y cuando tengo tarea lo hago desde mi tableta.

24. ¿Qué información intercambias en las redes sociales?

- **Luis:** Comida.
- **Pablo:** Educación.
- **Yohana:** Lo que estoy haciendo durante todo el día, ammm si salí a pasear con mi familia.

25. ¿Has revisados las configuraciones de privacidad de las redes sociales que usas?

- **Luis:** Amm no, no sé qué es eso.
- **Pablo:** No, ni sabía que existía eso.
- **Héctor:** Si.
- **Yohana:** No.

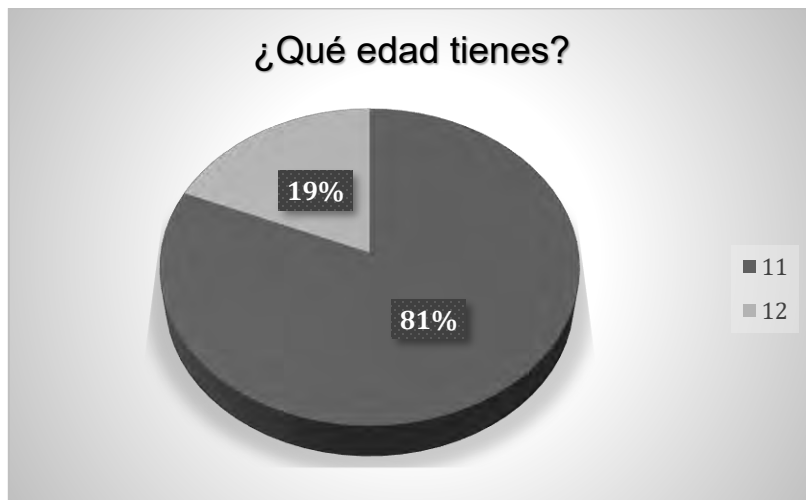
Graficas de la encuesta del sexto B

En este grupo seleccionado encuestamos a 29 niños para obtener los siguientes resultados, de igual manera se realizó en la escuela primaria Andrés Quintana Roo.

La primera pregunta que realizamos fue preguntar la edad de los niños encuestados (Ver figura 22).

Figura 22

¿Qué edad tienes?



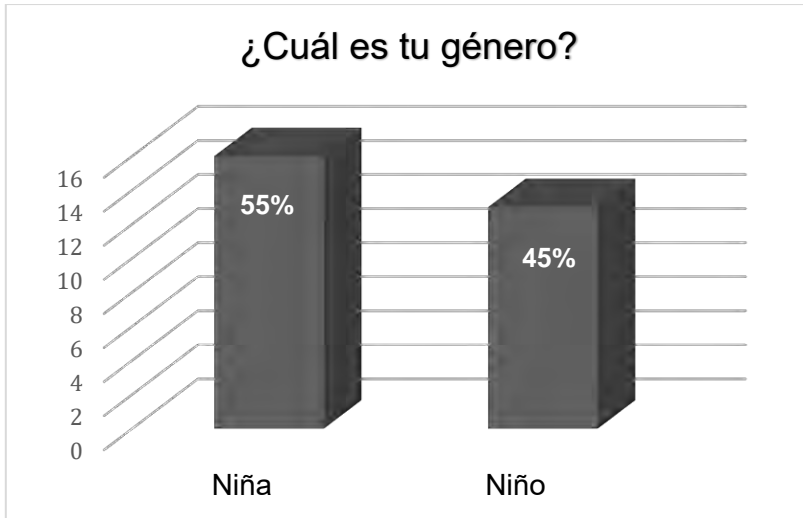
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que el ochenta y uno por ciento de los encuestados tienen once años de edad, mientras que el diecinueve por ciento tiene doce años eso quiere decir que están en la adolescencia.

Con base a la pregunta anterior, decidimos preguntar el género para saber y generar un porcentaje de las personas encuestadas. (Ver figura 23).

Figura 23

¿Cuál es tu género?



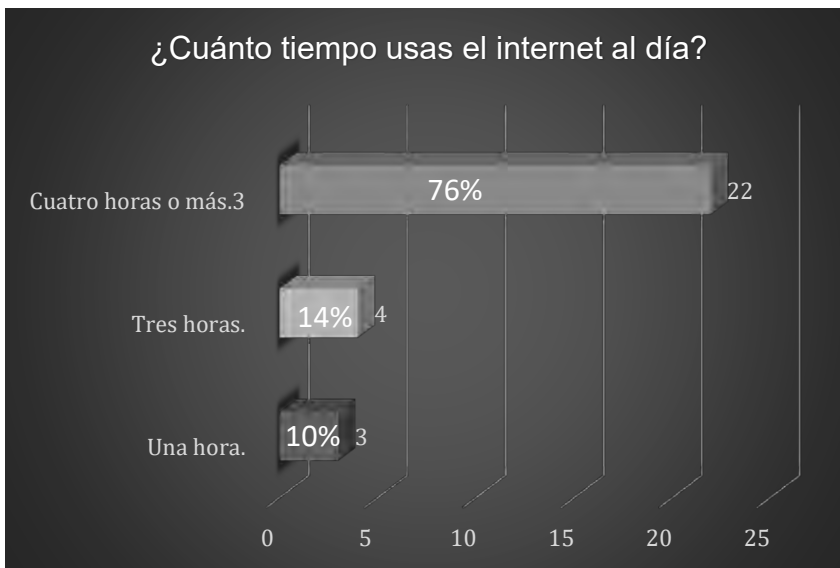
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que el cincuenta y cinco por ciento son niñas, mientras que el cuarenta y cinco restantes son niños.

Hoy en día el uso de los aparatos electrónicos es muy común y casi la mayoría de la gente tiene uno de ellos, es importante saber cuánto tiempo utilizan este dispositivo (Ver figura 24).

Figura 24

¿Cuánto tiempo usas el internet al día?



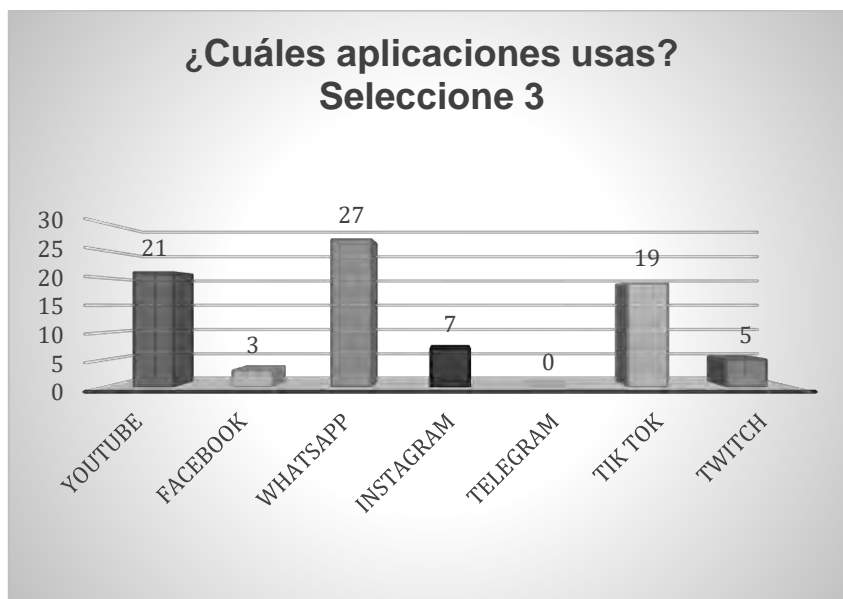
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que el setenta y seis porcientos de los encuestados respondieron que pasan de 4 o más horas enfrente de uno, en donde realizan diversas actividades, el catorce por ciento contestos que usan el internet solo tres horas.

Hoy en día existen diversas aplicaciones en donde podemos interactuar con las personas, en donde existe diversos tipos de contenido en donde nosotros elegimos el que nos agrada o nos entretiene más, es por eso por lo que nos interesa saber cuáles son las aplicaciones que usan más los niños y niñas (Ver figura 25).

Figura 25

¿Cuáles aplicaciones usas?, seleccione 3



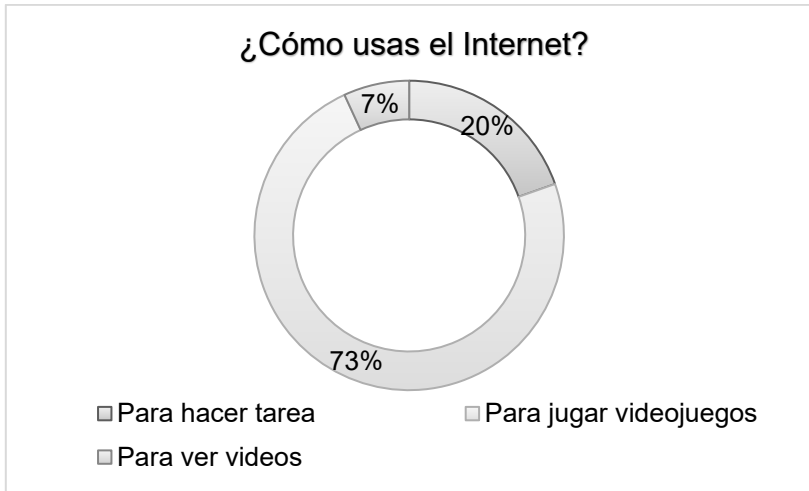
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que las aplicaciones que más usan los niños y niñas son WhatsApp, YouTube y Tik Tok, las dos últimas son de entretenimiento en donde pueden ver diferentes contenidos, mientras que WhatsApp lo usan para la comunicación de sus familias y amigos.

El uso del internet hoy en día lo usan de diversas formas por los niños y jóvenes para su entretenimiento o para las actividades diarias (Ver figura 26).

Figura 26

¿Cómo usas el internet?



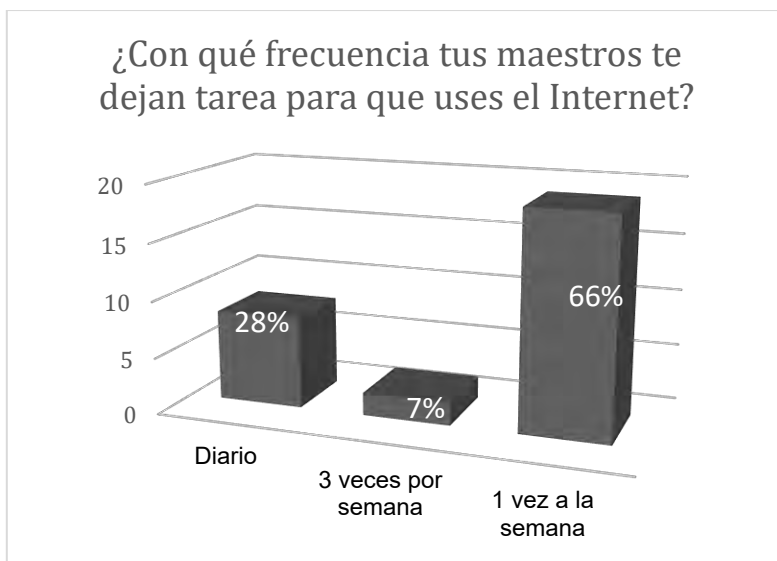
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que el setenta y tres porcientos de las personas encuestadas contestaron que lo usan para jugar algún videojuego de su agrado, mientras que el veinte por ciento contestaron que lo usan para hacer las tareas.

Los maestros han implementado el uso del internet para algunas actividades a realizar y es por eso por lo que los niños hacen uso de este mismo (Ver figura 27).

Figura 27

¿Con que frecuencia tus maestros te dejan tarea para que uses el internet?



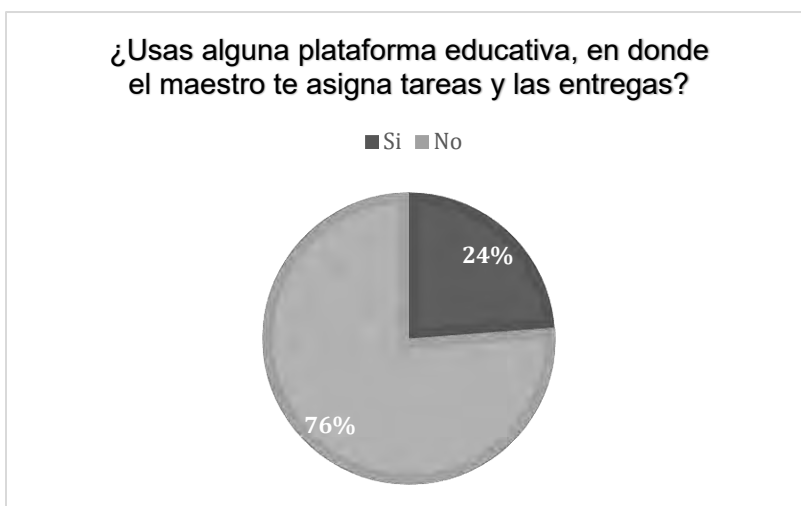
Fuente: Elaboración propia.

Observamos que las personas encuestadas contestaron que el sesenta y seis porcientos solo una vez a la semana les deja alguna actividad para realizar con el uso del internet, y el siete porciento contestaron que tres veces por semana eso quiere decir que puede que les deje pero para realizar en sus casas.

Algunos docentes han generado un acceso a algunas plataformas para la entrega o la realización de algunas actividades (Ver figura 28).

Figura 28

¿Usas alguna plataforma educativa, en donde el maestro te asigna tareas y las entregas?

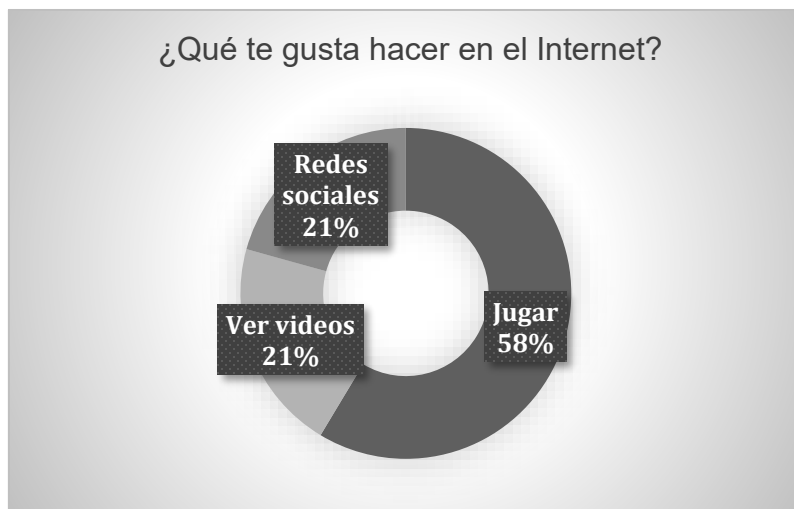


Fuente: Elaboración propia.

Hoy en día existe mucho contenido diverso en el cual las personas les guste hacer y entretenerse con la tecnología, de lo cual es importante saber que les guste a los niños y jóvenes (Ver figura 29)

Figura 29

¿Qué te gusta hacer en el Internet?



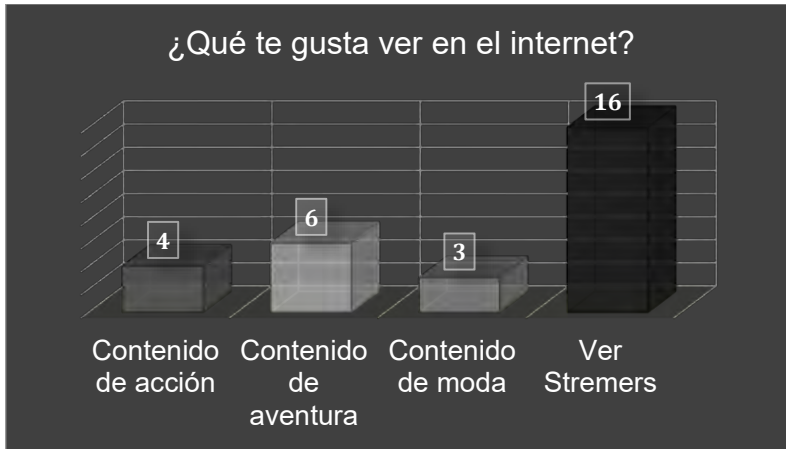
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de los encuestados respondieron que les gusta estar en el internet jugando algo que les agrada, mientras ver videos y estar en redes sociales obtuvieron el mismo resultado dando a entender que muy pocas personas les gusta estar en uno de los apartados antes mencionados.

Hoy en día existe diversos contenidos en el cual los niños y jóvenes se pueden entretener y ver a cualquier hora estos contenidos (Ver figura 30).

Figura 30

¿Qué te gusta ver en el Internet?



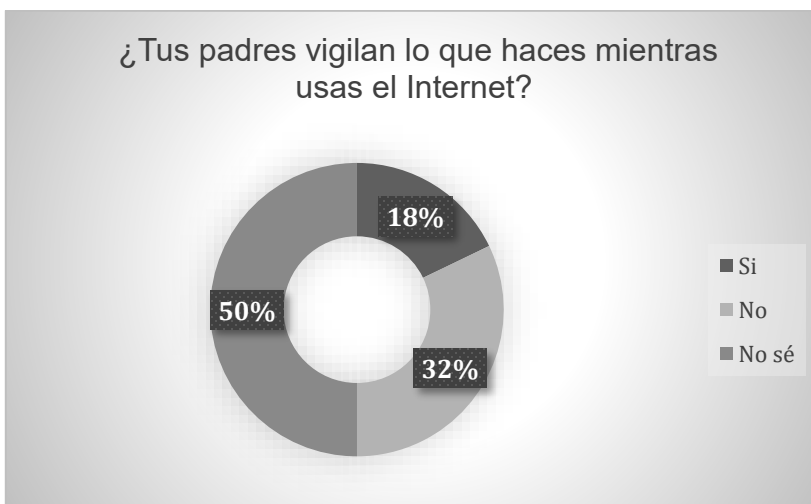
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que la mayoría de las personas contestaron que les gusta ver a los Streamers de las personas que les interese, mientras que otros contestaron que les gusta el contenido de aventuras.

Es importante tener confianza en nuestros hijos de lo que ven o les guste hacer del internet ya en la actualidad nuestros hijos pueden ser víctimas de algún peligro (Ver figura 31).

Figura 31

¿Tus padres vigilan lo que haces mientras usas el Internet?



Fuente: Elaboración propia.

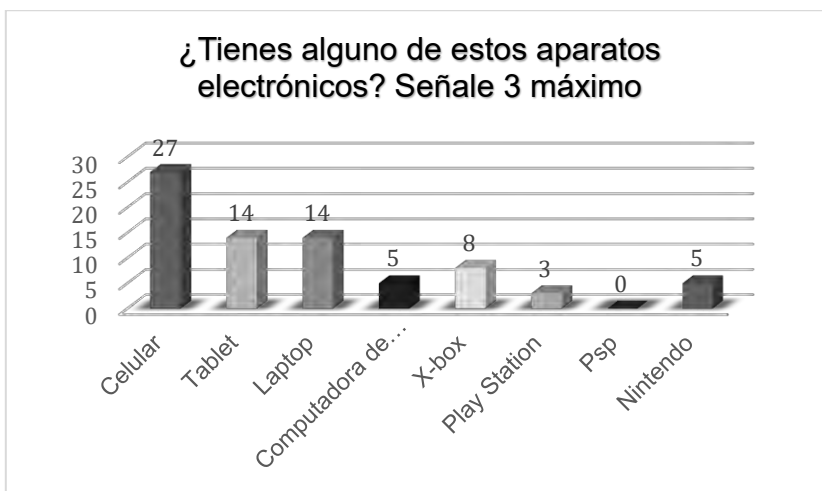
La mayoría de los niños y niñas no saben si sus padres los vigilan cuando ellos están en el internet o después de usarlo, mientras que el treinta y dos porcientos

que contestaron que nos los vigilan y el dieciocho porcientos contesto que si los vigilan y algunos de ellos los tienen vinculados al celular de sus padres para tener esa seguridad de ellos.

Desde que se actualizo la tecnología se crearon nuevos aparatos electrónicos en donde nos ha ayudado a nuestras diversas actividades que en la actualidad son muy útiles para nuestra vida diaria (Ver figura 32).

Figura 32

¿Tienes alguno de estos aparatos electrónicos? Señale 3 máximo



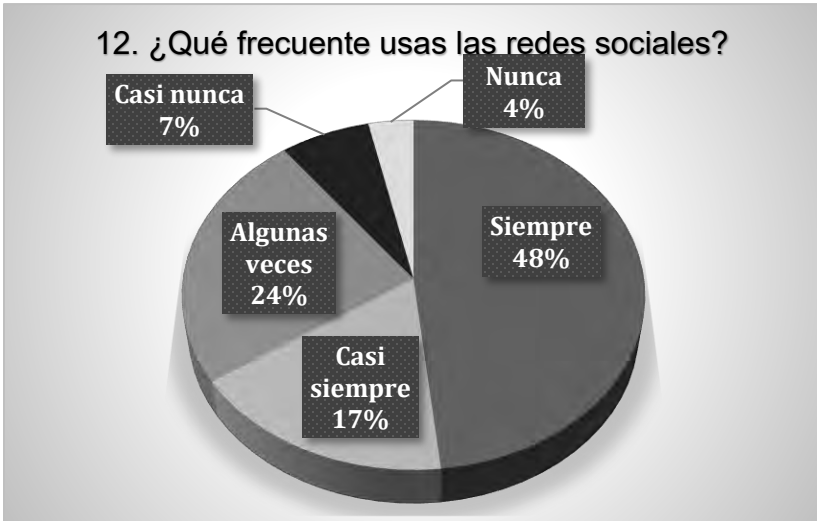
Fuente: Elaboración propia.

Los resultados que nos arrojó podemos observar que los tres aparatos electrónicos que tienen en su casa son lo siguiente; celular, tablet y laptop eso puede ser porque tienen hermanos más grandes que ellos en donde usan estos aparatos o los mismos padres lo usan para su trabajo.

El uso de las redes sociales hoy en día es muy común, para cualquier persona, en especial para los niños y jóvenes en donde ya tienen una cuenta y pasan tiempo en ella (Ver figura 33).

Figura 33

¿Qué frecuente usas las redes sociales?



Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que los niños de este grupo se la pasan siempre en las redes sociales en donde se obtuvo el cuarenta y ocho porcientos, ha comparación de casi nunca y nunca que juntos obtuvieron el once porcientos de este uso de las redes sociales.

Uno de los juegos más conocidos en la actualidad es de asesinatos, en el cual lo puedes jugar solo o por escuadras es por eso por lo que mencionaremos algunos de estos (Ver figura 34).

Figura 34

¿Has jugado Free Fire?



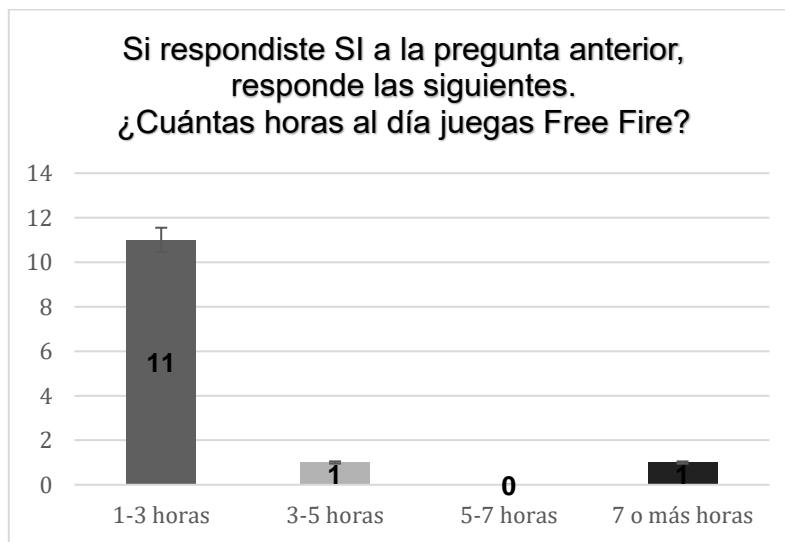
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de los encuestados contestaron que no han jugado este juego, mientras que el cuarenta y cinco porcientos contestaron que sí, eso se debe que les gusta estos tipos de juegos y es entretenido para ellos.

Es importante establecer un horario a los niños y jóvenes ante estos tipos de juegos ya que si lo juegan tanto pueden causarles conductas groseras (Ver figura 35).

Figura 35

*Si respondiste SI a la pregunta anterior, responde las siguientes.
¿Cuántas horas al día juegas Free Fire*



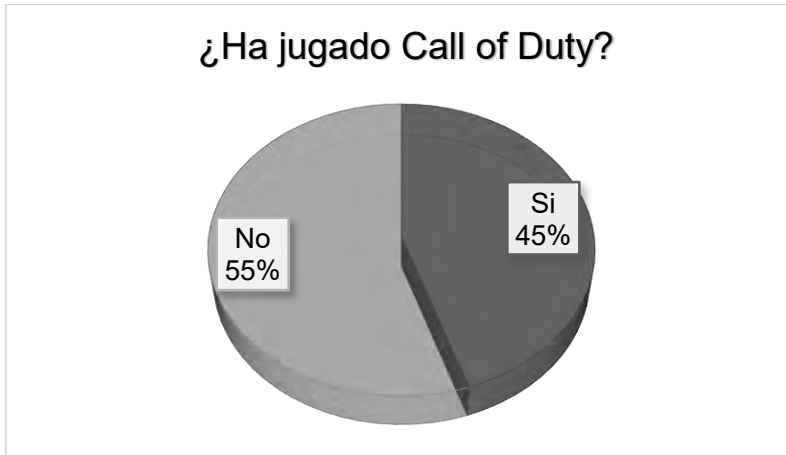
Fuente: Elaboración propia.

La mayoría de las personas que contestaron que si juegan este videojuego lo usan de una a tres horas diarias, solo una persona contesto que lo juega entre siete o más horas al día, esto puede ser que se queda solo en su casa y no allá una supervisión de algún adulto.

Existe otro juego más común en la actualidad en donde lo puedes jugar por medio de una consola o en el celular (Ver figura 36).

Figura 36

¿Ha jugado Call of Duty?



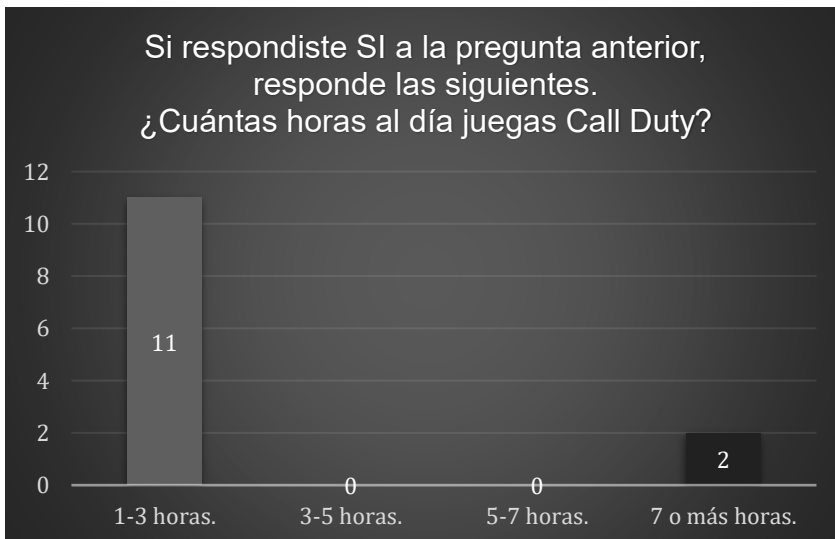
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que solo el cuarenta y cinco porcientos lo juegan a comparación de los cincuenta y cinco porcientos que contestaron que no.

Es importante tener el control de las horas que dejamos jugar a nuestros hijos para que solo sea un rato de distracción y no pueda afectarlo en su conducta u otras actividades.

Figura 37

*Si respondiste Si a la pregunta anterior, responde las siguientes.
¿Cuántas horas al día juegas Call Duty?*



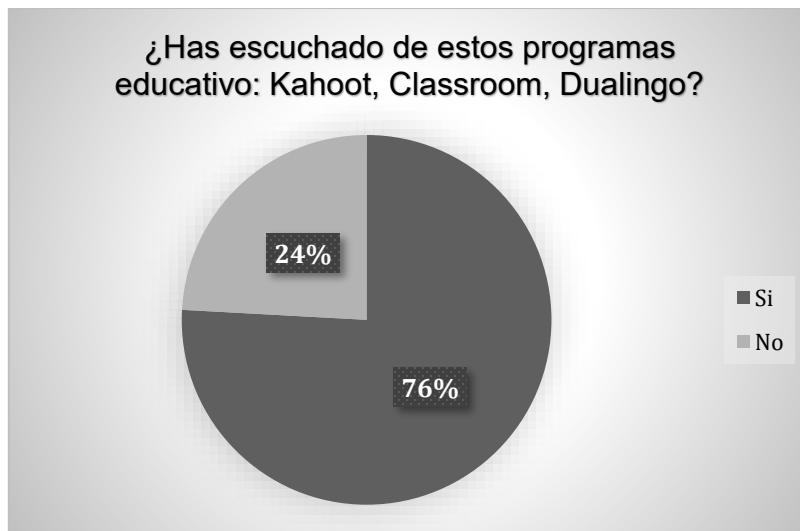
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que los que comentaron que si lo juegan, el tiempo que le dedican a este videojuego es de una a tres horas diariamente, solo dos personas contestaron que lo juegan más de 7 horas este se debe a diversos factores para que los niños y jóvenes que pasan más horas jugando.

El aprendizaje de los niños y jóvenes ahora es muy diverso en donde pueden usar la tecnología para beneficiarse y aprender cosas de su agrado en donde existe un sinfín de aplicaciones, programas para el aprendizaje (Ver figura 38).

Figura 38

¿Has escuchado de estos programas educativo: Kahoot, Classroom, Duolingo?



Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que el setenta y seis porcientos si conocen alguno u otro de estos programas o aplicaciones antes mencionados en donde lo usan en su vida para un nuevo modelo de aprendizaje, solo unos veinticuatro porcientos no han escuchado de estos programas.

La comunicación en la actualidad es muy importante ya que nos mantiene comunicados con nuestros familiares para cualquier emergencia que puede surgir, de igual manera la mayoría de los padres de familia trabajan y no pueden saber que es lo que está pasando en su casa y por ende usan la tecnología para estar en contacto con sus hijos y estar enterados de lo que ellos necesiten o quieran. (Ver figura 39).

Figura 39

Cuándo tus padres no están en casa, ¿Cómo te comunicas con ellos?



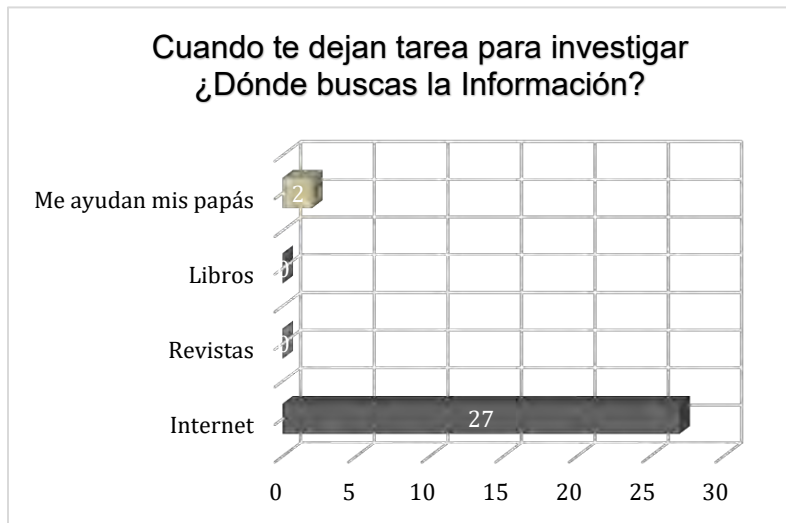
Fuente: Elaboración propia.

Podemos observar que la mayoría de las personas contestaron que se mantienen comunicados con sus padres por la aplicación de WhatsApp, mientras que nueve personas contestaron por llamada de teléfono y solo una persona me contestó que no tiene contacto con sus padres cuando no están en casa.

Existe muchas formas para la búsqueda de información en la actualidad, en donde el docente ha implementado a sus alumnos en algunas actividades para que realicen en sus casas. (Ver figura 40).

Figura 40

Cuando te dejan tarea para investigar, ¿Dónde buscas la información?



Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar que en la actualidad buscan cualquier información en el Internet ya que cuentan con este servicio y cualquier aparato electrónico para que sea más fácil y rápida la búsqueda para la información que queremos obtener a comparación del número que obtuvo los libros y las revistas que casi no obtuvieron un porcentaje para la investigación de actividades o para cualquier información que queremos obtener.

Capítulo IV. Análisis de resultados y discusión

4.1 Análisis de resultados

Podemos concluir como resultado que la violencia familiar es un factor que puede afectar a cualquier persona ya sea mujer, hombre, niño u otro de cualquier edad, como podemos ver en la investigación que se puede dar de diferentes tipos como la agresión física, maltrato psicológico entre otras que puede tener un efecto o consecuencia a la víctima de esta violencia.

La violencia familiar ha evolucionado y hoy en día ya se implementaron leyes que protegen a la víctima de esta violencia en donde se sanciona al agresor, de igual manera, ya se cuentan con instituciones para que la víctima tome ayuda para salir de esta agresión.

Esta violencia familiar se ha extendido por todo el mundo en donde existen países en donde no pueden tener el control de este misma violencia, tal es el caso de Afganistán en donde las mujeres y niñas son como prisioneras de los hombres en donde no pueden salir sola sino con una persona a su alrededor que sea hombre, este mismo país no existe como una ley para protegerlas y no permiten que se creen instituciones para protegerlas en donde las mujeres optan de huir o ser asesinadas para no llevar esta vida de violencia.

La violencia familiar se puede dar por factores sociales, uno de los principales es por el alcoholismo, la drogadicción que son los más comunes que pueden generar esta misma violencia, aunque en la actualidad ya se puede agregar otro factor en donde los niños y jóvenes lo pueden ocasionar que es el uso de la tecnología en donde se explicara a continuación con más detalles.

En la actualidad el uso de un aparato tecnológico es muy común y frecuente en donde existe casos que los padres de familia se lo compran a sus hijos con tal de mantenerse en contacto y para la distracción.

De acuerdo con los diferentes métodos de aplicación pudimos sacar los siguientes resultados de los niños acerca del uso de la tecnología en donde podemos ver lo siguiente:

1. Podemos notar que la incidencia tecnológica ha afectado al desarrollo y del carácter de los niños y jóvenes de acuerdo con las encuestas y grupos focales.
2. El uso de la tecnología de los niños y jóvenes mayormente lo usan para jugar cualquier videojuego de su preferencia, de los cuales los más mencionados son el Free Fire, Call Of Duty, Minecraft y Roblox.
3. Los niños y jóvenes están conscientes de las ventajas y desventajas que puede tener la tecnología, así como las redes sociales.
4. De igual forma hay una gran disminución al revisar los aparatos electrónicos de sus hijos por parte de los padres.
5. Algunos de los niños y jóvenes han dicho que han aprendido cosas nuevas con la tecnología.
6. Algunos dijeron que han buscado algo indebido de acuerdo con su edad.
7. La mayoría tienen redes sociales algunos con autorización de sus padres y otro grupo de personas dijeron que sin la autorización de sus padres.
8. La gran mayoría de estos grupos de investigación han escuchado programas educativos de los cuales algunos confesaron que lo usan para poder aprender algo nuevo.

De acuerdo con esta investigación de la relación que tiene la violencia familiar y la incidencia del uso de la tecnología por niños y jóvenes es importante destacar como resultado que tiene diversos factores en donde la tecnología afecta y provoca la violencia familiar por parte de los niños y jóvenes a sus padres o viceversa.

En la tecnología uno de los principales factores viene siendo el material de lo que ven los niños ya sea en el celular, tablet, en la televisión entre otros, por ejemplo el contenido violento o agresivos que no es de acuerdo con la edad, como series que tratan sobre la vida de personas del narcotráfico, series de asesinatos entre otros ejemplos, otro aspecto importante a señalar viene siendo si es víctima de algún

delito como el cyberbullying en donde produce conductas agresivas hacia cualquier persona de su familia.

Otro aspecto para señalar es el uso de los videojuegos violentos, agresivos en donde generan conductas de agresión, se vuelven unas personas irrespetuosas con las personas cercanas a él, al momento en que están jugando desarrollan una actitud en donde puede llegar hasta los golpes en la pared, en el celular en el momento en que estén perdiendo.

En donde es importante señalar que los padres deben de tener un control con sus hijos para poder prevenir cualquier conducta que puede generar la tecnología hoy en día, en donde es importante establecer horarios, supervisión a sus aparatos electrónicos de sus hijos, y si no están dejar a cargo de la supervisión de una persona mayor para que puedan tener ese mismo control, de igual manera debemos de tener esa confianza necesaria con nuestros hijos por si son víctimas de algún delito como señalamos anteriormente.

4.2 Discusión y áreas de oportunidad

El área de oportunidad que se puede implementar es que si los niños y jóvenes sufren o son víctimas de la violencia familiar en donde se mencione cuales o cuantos tipos de violencia pueden estar afectando.

Las áreas de oportunidad se pueden hacer unas platicas de los riesgos u otros temas relacionados que pueden tener el uso de la tecnología a los niños y jóvenes en donde participen y en donde lo puedan aprender de una manera fácil y clara, de igual forma incluir a los padres de familia para que participen en algunas actividades de los riesgos que pueden tener sus hijos, y sepan que pueden hacer y en donde acudir si son victimas de estas.

De igual forma se puede implementar la platica de la violencia a los niños, jóvenes y a los padres de familia para que puedan o se dan a conocer a que se refiere cuando hablamos de este tema.

Otra área de oportunidad es aplicar el instrumento a jóvenes de secundaria y bachillerato, donde ya existen cambios sustanciales en su conducta y podrían obtenerse resultados más consistentes.

Conclusiones

La relación entre la violencia familiar y el uso de la tecnología por niños y jóvenes es positiva, es decir, a mayor uso de la tecnología se incrementará la violencia familiar dando a entender que si hay casos en donde los niños y jóvenes generen violencia como consecuencia de la tecnología.

De igual forma analizamos otros factores que intervienen las personas mexicanas para generar violencia en su familia en donde el alcoholismo y las drogas son unas de estas primera factores.

Podemos concluir que la vida cotidiana de los niños y jóvenes y de sus familias acerca del uso de la tecnología se ha generalizado y la gran parte de los niños lo usan en su vida diaria para sus actividades de aprendizaje, sus distracciones, para la comunicación entre otras. En donde ahora los niños y jóvenes pero más en el caso de los niños ha aumentado el uso de esta tecnología y de los aparatos electrónicos a una corta edad.

En donde ha generado que algunos de los niños y jóvenes un gran cambio en su comportamiento en donde se han vuelto más groseros, rebeldes y violentos ya sea con un miembro o más miembros de sus familias, en donde se genera una violencia familiar, dado que su forma de ser se ha perjudicado con la tecnología.

Podemos dar como conclusión que existe muchas formas para generar violencia familiar, en esta investigación analizamos las maneras de cómo se relaciona con el uso de la tecnología de los niños y jóvenes y la violencia damos a entender que esto se puede evitar si existen reglas con los aparatos electrónicos y del contenido que pueden tener acceso los niños y jóvenes.

La violencia familiar y el uso de la tecnología en Quintana Roo en los últimos años ha aumentado una gran parte se debe al covid-19 en donde nadie podía salir de sus casas y todo era mediante un aparato electrónico, las clases, su trabajo entre otras cosas. Esto se debió a la presión, estrés, u otros factores que intervinieron a que se aumentará los casos de la violencia.

Dentro de la misma tecnología existe esta violencia generada por terceros en donde mediante de las redes sociales publican tus fotos, videos en donde otras personas lo comparten y lo comentan para que te sientas mal, de igual manera puedes recibir videos, fotos, otro caso es que te pueden hackear y te estén amenazando o chantajeando en enviar tus fotos o contenidos a otras personas. Y esto puede que tenga una consecuencia en el niño o joven y se vea reflejado en agresividad, en su familia, amigos o en su entorno social.

Como pudimos observar en esta investigación que el caso de la violencia familiar es similar a otros países y en donde existen países en donde no existe leyes, sanciones o que el gobierno intervenga para el bienestar de las personas afectadas en donde las victimas prefieren la muerte para que dejen de sufrir de maltratos, humillaciones, etcétera.

Los niños del grupo focal que eran más extrovertidos y con conductas calificadas por su maestra como inadecuadas, fueron los que indicaron un mayor uso de plataformas de Free Fire y Fortnite, y otros videojuegos, los cuales impactan negativamente en su forma de relacionarse con los demás, tanto en la escuela como en su familia.

Bibliografía

ADIPA México (2022) La violencia intrafamiliar: causas y consecuencias de la VIF. Disponible en: <https://adipa.mx/noticias/violencia-intrafamiliar-causas-y-consecuencias-de-la-vif/>

Alba F. (2023) la violencia en México (2015-2022), Centro de estudios sociales y de opinión pública. Disponible en: www.portales.diputados.gob.mx/cesop

Alonso P (2020), "TIPOS DE VIOLENCIA FAMILIAR Y LA MEDIACIÓN EN LOS CONFLICTOS FAMILIARES". Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/42631/TFG-G4183.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Berkowitz, L. (1989). Frustration-aggression hypothesis: Examination and reformulation. *Psychological Bulletin*, 106, pp. 59–73. Disponible en: <https://doi.org/10.1037/0033-2909.106.1.59>

Bureau of consular Affairs, U.S. Department of State (s/f) Violencia Dómicica en los Estados Unidos. Disponible en: https://travel.state.gov/content/dam/NEWIPCAAssets/pdfs/Domestic%20Violence%20In%20The%20United%20State_Spanish.pdf

Comisión Nacional de los Derechos Humanos (2021) "¿Qué es la violencia familiar y cómo contrarrestarla?", Comisión Nacional de Derechos Humanos, 2021. Disponible en: <http://appweb.cndh.org.mx/biblioteca/archivos/pdfs/foll-Que-violenciafamiliar.pdf>.

Deci, E. L. y Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11, pp, 227-268. Disponible en: https://doi.org/10.1207/S15327965PLI1104_01

Del Barrio, A. y Ruiz, I. (2014) Los adolescentes y el uso de las redes sociales. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 3, núm. 1, 2014, pp. 571-576. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=349851785056>

Dollard, J., Doob, L., Miller, N., Mowrer, O. y Sears, R. (1989). Frustration and aggression. New Haven, CT, Estados Unidos: Yale University Press.

Domínguez, J. A. y Portela L. (2020) Violencia a través de las TIC: comportamientos diferenciados por género. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331463171014/331463171014.pdf>

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2017), Niños en un mundo digital, División de Comunicaciones de UNICEF. Disponible en: www.unicef.org/SOWC2017

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2014) GROOMING, guía práctica para adultos. Disponible en: https://www.unicef.org/argentina/spanish/guiagrooming_2014.pdf

Giró, J. (2014). La violencia hacia las personas mayores. Trabajo Social Hoy, 72, 23-38. doi.10.12960/TSH.2014.0008.

González, M. (2016), Estudios sobre violencia en la familia: los temas recurrentes, en cuatro décadas de investigación Estudios e Pesquisas em Psicologia, vol. 16, núm. 2, pp. 644-662. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=451851666019>

Guadarrama, A. (2022) La adolescencia y las redes sociales: reflexiones, REVISTA DE PSICOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO VOLUMEN 11, NÚMERO 28, pp. 223-229

Hilda S; Gabriel Gorjón (2021), Causas y consecuencias de la violencia familiar: caso de Nuevo León. Disponible en: <https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/justicia/article/view/4002/5205>

Martín C. (2003) Breve acercamiento al tema de la violencia familiar en Estados Unidos, CEMI, Centro de Estudios de Migraciones Internacionales. Disponible en: <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Cuba/cemi-uh/20120821023813/violencia-1.pdf>

MAS prevención (2023). “Las causas y síntomas de la adicción a las tecnologías. Disponible en: [https://www.spmas.es/blog/causas-sintomas-adiccion-tecnologia/#Causas de la adiccion a las tecnologias](https://www.spmas.es/blog/causas-sintomas-adiccion-tecnologia/#Causas_de_la_adiccion_a_las_tecnologias)

Morales R. Tania; Serrano B, Carolina. (2014), Manifestaciones del ciberbullying por género entre los estudiantes de bachillerato ra ximhai, vol. 10., núm. 2, pp. 235-261. Disponible en: MANIFESTACIONES DEL CIBERBULLYING POR GÉNERO ENTRE LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO (redalyc.org)

Olweus, D. (2012). “Cyberbullying: An overrated phenomenon?” *European Journal of Developmental Psychology*, vol. 9, No. 5, pp. 520-538. Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/17405629.2012.682358>

Ortega, R. y Mora, J. (2000) *Violencia escolar: mito o realidad*, Sevilla: Mergablum.

Pacheco A, Beatriz M; Lozano G, Jorge L; González R, Noemi (2018), Diagnóstico de utilización de Redes sociales: factor de riesgo para el adolescente RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, vol. 8, núm. 16, pp. 53-72. Disponible en: https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672018000100053

Pereira, R. (2006). Violencia filio-parental: un fenómeno emergente. Revista Mosaico, cuarto época, 36.

Perusset, M. (2019). “LAS REDES SOCIALES INTERPERSONALES Y LA VIOLENCIA DE GÉNERO”, Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal, pp. 85-101. Disponible en: <https://www.redalyc.org/journal/5350/535060648008/535060648008.pdf>

Riberas-Gutiérrez, M., Reneses, M., Gómez D, Serranos-Minguela, L. y Bueno-Guerra, N. (2024). Online Grooming: Factores de Riesgo y Modus Operandi a Partir de un Análisis de Sentencias Españolas. Anuario de Psicología Jurídica, 34(2), 119 - 131. <https://doi.org/10.5093/apj2023a9>

Saladaña, H. S. y Gorjon, G. (2021) Causas y consecuencias de la violencia familiar. DOI: 10.17081/just.25.38.4002

Salmivalli, Christina; Lagerspetz, Kirsti; Björkqvist, Kaj; Österman, Karin y Kaukiainen, Ari (1996). "Bullying as a group process: Participant roles and their relations to social status within the group" *Aggressive Behavior*, vol. 22, núm. 1, pp. 1-15.

Secretariado Ejecutivo del Sistema Nacional de Seguridad Pública. Disponible en: <https://www.gob.mx/sesnsp/acciones-y-programas/incidencia-delictiva-del-fuero-comun-nueva-metodologia?state=published>

Segurado, T. (2005) "Violencia social y videojuegos" Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, num. 25, pp. 45-51 Disponible en: [Violencia social y videojuegos \(redalyc.org\)](http://redalyc.org)

Slonje, R., Smith, P. y Frisén, A. (2013). "The nature of cyberbullying, and strategies for prevention" *Computers in Human Behavior*, vol. 29, núm. 1, pp. 26-32.

Stanford Medicine Children's Health (2021). "Tipos de violencia familiar". Disponible en: <https://www.stanfordchildrens.org/es/topic/default?id=domestic-violence-85-P04668>

Tavares C, Andre; Falcke, Denise; Pereira M, Clarisse, (2019) Sexting en la adolescencia: percepciones de los padres *Ciencias Psicológicas*, vol. 13, núm. 1, pp. 19-31. Disponible en: [Sexting en la adolescencia: percepciones de los padres \(redalyc.org\)](http://redalyc.org)

TJFR, PJENL. (2014). Manual General de Operación del Tribunal de Justicia Familiar Restaurativa. Poder Judicial del Estado de Nuevo León. 6 y 7. Monterrey, Nuevo León, México: PJENL.

Vivolo K, Alana; Martell, Brandi; Holland, Krsitin y Westby, Ruth (2014). "A systematic review and content analysis of bullying and cyber-bullying measurement strategies" *Aggression and Violent Behavior*, vol. 19, núm. 4, pp. 423-434. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1359178914000615>

Anexos

Encuesta realizada por ambos grupos del sexto Ay B de la escuela Andrés Quintana Roo

1._ ¿Qué edad tienes?
A) 10. B) 11. C) 12 D) 14

2._ ¿Cuál es tu género?
A) niña. B) niño.

3._ ¿Cuánto tiempo usas el internet al día?
A) una hora. B) tres horas. C) 4 horas o más

4._ ¿Cómo usas más el internet?
A) Para hacer tarea B) Para jugar video juegos C) Para ver videos

5._ ¿Cuáles aplicaciones usas? **Selecciona 3**
A) YouTube B) Facebook C) Instagram D) WhatsApp
E) WhatsApp F) TikTok G) Telegram H) Twitch I) Discord

6._ ¿Con que frecuencia tus maestros te dejan tarea para que uses el internet?
A) Diario B) 3 veces por semana C) 1 vez a la semana

7._ ¿Usas alguna plataforma educativa, en dónde el maestro te asigna tareas y las entregas?
A) Sí. B) no. ¿Cuál? Escríbelo

8._ ¿Qué te gusta hacer en el internet?
A) Jugar. B) Ver videos. C) Estar en redes sociales.

9._ ¿Qué te gusta ver más en el internet?
A) Contenido de acción. B) Contenido de aventura. C) Contenido de moda
D) Ver streamers

10._ ¿Para ti que es lo más importante del internet? Escríbelo

11._ ¿Tus padres vigilan lo que haces mientras usas internet?
A) Sí. B) No. D) No sé.

12._ ¿Tienes alguno de estos aparatos electrónicos? Señala máximo 3
A) Celular B) Tablet C) Laptop D) Computadora de escritorio
E) X-box F) Play station G) Psp H) Nintendo

13._ ¿Qué tan frecuentes usas las redes sociales?
A) Siempre B) Casi siempre C) Algunas veces D) Casi nunca E) Nunca

14._ ¿Ha jugado Free Fire?
A) Sí B) No

Si respondiste si a la anterior pregunta, responde la sig.

15._ ¿Cuántas horas al día juegas Free Fire?
A) 1 a 3 horas B) 3 a 5 horas C) 5 a 7 horas D) 7 a ocho horas

16._ ¿Cuántas veces a la semana?
A) Una o dos veces por semana. B) Dos o tres veces por semana.
C) Tres a cuatro veces por semana. D) Cuatro a seis veces por semana.

17._ ¿Ha jugado call of duty?
A) Sí B) No

Si respondiste si a la anterior pregunta, responde la sig.

18._ ¿Cuántas horas al día juegas call of? Duty?
A) Una a tres horas. B) Tres a cinco horas.
C) Cinco a siete horas. D) Siete a ocho horas.

19._ ¿Cuántas veces a la semana?
A) Una o dos veces por semana. B) Dos o tres veces por semana.
C) Tres a cuatro veces por semana. D) Cuatro a seis veces por semana.

20._ ¿Has escuchado de estos programas educativos, kahoot, classroom, duolingo?
A) Sí B) No

21._ ¿Cuándo mamá o papá no están en casa, ¿cómo te comunicas con ellos?
A) WhatsApp. B) Messenger. C) Llamada Telefónica.
D) Un mensaje de texto. E) no me comunico

22._ Cuando te dejan tare para investigar, ¿dónde buscas la información?
A) Internet. B) Revistas. C) Libros. D) Me ayudan mis papás

23._ ¿Qué calificación le das a las siguientes redes sociales, como Facebook, Tiktok, instagram, Twitter? Dónde 1 es la más baja calificación y 10 es la más alta.
A) 1 B) 2 C) 3 D) 4 E) 5 F) 6 G) 7 H) 8 I) 9 J) 10

Preguntas focales

- Presentación de ustedes
- Mencionar las reglas del grupo focal y de que se tratara
- Preguntas antes de iniciar con nuestro tema (romper el hielo)

Enfocando a nuestro objetivo (tema)

1. ¿Cuál es su opinión sobre el uso de la tecnología?
2. ¿Qué opinan sobre el uso de las redes sociales en las personas de su edad?
3. ¿Creen que exista alguna consecuencia por el hecho de que están muy pegados a la tecnología hoy en día?
4. ¿Qué has aprendido de la tecnología?
5. ¿Ustedes que opinan sobre las consecuencias que uno tiene al usar las redes sociales?
6. ¿Ustedes que opinan sobre que lo niños se diviertan sin recurrir a la tecnología?
7. ¿Cómo creen que la tecnología pueda ayudar a la educación?
8. Mencionen 1 ventaja y desventaja sobre la tecnología
9. ¿Alguna vez han buscado algo indebido en internet?
10. ¿Creen que la tecnología ha cambiado algo de ustedes? ¿Dime que ha cambiado de tí?
11. ¿Qué redes sociales estas utilizando? ¿Qué aplicaciones tienen instaladas en el celular?
12. ¿Qué información intercambias en las redes sociales?
13. ¿Has revisado las configuraciones de privacidad de las redes sociales que utilizas?
14. ¿saben que las redes sociales son para mayores de edad?
15. ¿Por qué tienen redes sociales?
16. ¿Pidieron permiso a su padre o tutor para descargar redes sociales?
17. ¿Cada cuando les revisan el teléfono su tutor?
18. Si les pidieran el teléfono, así como lo tienen para revisar, ¿lo darian sin problema?

(si la respuesta es NO, ¿por qué?)

19. ¿Te quitan el celular cuando no haces caso o no realizas deberes?
20. ¿Podrías estar sin teléfono por dos días?
21. ¿Qué tan frecuente hablan por redes sociales con sus compañeros?
22. ¿Qué haces cuando no utilizas el celular?
23. ¿En el lugar donde viven, sales a las calles a jugar? Si la respuesta es NO ¿Por qué?
24. ¿Qué beneficios deja jugar videojuegos?
25. ¿Son buenos o malos los videojuegos?
26. Si solo pudieras escoger un videojuego ¿a cuál escogerías?
27. ¿que plataformas usas para jugar los videos juegos?
28. ¿Cuánto dinero suele invertir en un juego?
29. ¿Conoces cuales son las clasificaciones de los videojuegos?
30. ¿Qué se puede hacer para controlar el uso de los videojuegos?

Grupos focales



En esta imagen se llevó a cabo la encuesta sobre el uso de la tecnología en la primaria Andres Quintana Roo.



