



“La Hiperconectividad en adolescentes. Uso del smartphone. Hábitos, frecuencia de uso y niveles de apropiación”

Supervisora: Mg. Ehuletche, Ana María

Autoras: Lage, Carla Sofía

Suárez, Ayelén

Yanni, Vanesa Paola

UNIVERSIDAD NACIONAL DE MAR DEL PLATA

FACULTAD DE PSICOLOGIA

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN – REQUISITO CURRICULAR

PLAN DE ESTUDIOS O.C.S 143/89

NOMBRES Y APELLIDO ALUMNAS: Lage, Carla Sofía 7872/07

Suárez, Ayelén 7985/07

Yanni, Vanesa Paola 8006/07

CATEDRA O SEMINARIO DE RADICACIÓN

Psicología Educacional

SUPERVISORA: Mg. Ehuletche, Ana María

Título: La Hiperconectividad en adolescentes. Uso del smartphone. Hábitos, frecuencia de uso y niveles de apropiación.

Este Informe Final corresponde al requisito curricular de investigación y como tal es propiedad exclusiva de los alumnos Lage Carla Sofía, Suárez Ayelén y Yanni Vanesa Paola de la Facultad de Psicología de la Universidad Nacional de Mar del Plata y no puede ser publicado en un todo o en sus partes o resumirse, sin el previo consentimiento escrito de los autores.

El que suscribe manifiesta que el presente Informe Final ha sido elaborado por las alumnas Lage Carla Sofía Mat.7872/07, Suárez Ayelén Mat.7985/07 y Yanni Vanesa Paola Mat.8006/07 conforme los objetivos y el plan de trabajo oportunamente pautado, aprobado en consecuencia la totalidad de sus contenidos, a los 19 días del mes de agosto del año 2015.

.....

Mg. Ehuletche Ana María

Supervisora

INFORME DE EVALUACIÓN DEL SUPERVISOR

En mi calidad de supervisora del Trabajo de Investigación de Pregrado: “*La Hiperconectividad en adolescentes. Uso del smartphone. Hábitos, frecuencia de uso y niveles de apropiación*” de las alumnas: Lage Carla Sofía Mat.7872/07, DNI: 34 086 189, Suárez Ayelén Mat.7985/07, DNI: 33 661 146 y Yanni Vanesa Paola Mat.8006/07, DNI: 32 482 778 dejo constancia que el mismo ha alcanzado un nivel satisfactorio, según el artículo 20 del Reglamento de Trabajo de Investigación.

Utilizaron un diseño de tipo exploratorio, con la finalidad de ampliar el conocimiento acerca del objeto de estudio novedoso y dar cuenta de la tendencia que presenta dicho fenómeno. Se destaca la dedicación y responsabilidad de las tesisistas en la realización del proyecto. El aporte fundamental es en relación al impacto de la utilización de un nuevo dispositivo en el proceso de enseñanza aprendizaje relacionado con las TIC. Aportan en este sentido que la escuela como institución debe acompañar los cambios macrocontextuales ocasionados con el advenimiento de las nuevas tecnologías. De lo contrario corre el riesgo de quedar en desacople al resto de la sociedad inmersa en la hiperconectividad, lo que traería aparejado efectos a nivel de las prácticas educativas. Las tesisistas cumplieron con las actividades programadas y hubo por parte de las mismas una disposición favorable para ir modificando y repensando la construcción del trabajo en relación a los resultados obtenidos y a los aportes supervisivos. En este momento pueden cuestionar sus propios criterios con sugerencias superadoras.

.....

Mg. Ehuletche, Ana María

Plan de trabajo

Índice General

Resumen.....	7
Introducción.....	8
Motivos.....	12
Antecedentes.....	13
Marco Teórico.....	20
Consideraciones Metodológicas.....	48
Descripción de Resultados.....	55
Interpretación de Datos.....	68
Conclusiones.....	77
Referencias.....	81
Anexos.....	87

Resumen

Este trabajo propone estudiar el tipo de actividades y la frecuencia de uso del smartphone en adolescentes que se encuentran cursando el último año de la escuela secundaria básica, tanto de escuelas públicas como privadas de la ciudad de Mar del Plata. Se observará si el tipo de actividades se vinculan al ocio o a lo académico y en qué medida, con el propósito de conocer los niveles de apropiación de este dispositivo y su impacto en actividades de aprendizaje.

Se aplicará un cuestionario de administración colectiva para el relevamiento del tipo de actividades que realizarán los adolescentes de la muestra y frecuencia de uso del Smartphone elaborado a tal fin. Luego clasificaremos las respuestas en base a las tres formas básicas de participación en los nuevos medios.

Se considera que los jóvenes se han convertido en los protagonistas del paradigma de Hiperconectividad, transformándose en los principales usuarios del smartphone, realizando en el espacio virtual muchas de las actividades que solían hacerse fuera de la Red. Ellos están creciendo y se están educando en este nuevo contexto tecnológico que ofrece posibilidades de progreso cognitivo, emocional, moral y cívico. Por lo tanto en relación a la educación se asume que los resultados de este proyecto nos permitirán avanzar en el conocimiento del nuevo sujeto de aprendizaje que interactúa en escenarios de aprendizaje no formal

Palabras clave

Sujeto de aprendizaje- smartphone- adolescentes- Hiperconectividad

Introducción

Como consecuencia de la emergencia del paradigma tecnológico estamos asistiendo al surgimiento de una nueva forma de organización económica, social, política y cultural, identificada como Sociedad de la Información (SI), que implica “nuevas maneras de vivir y trabajar juntos”, de comunicarnos, de relacionarnos, de aprender y de pensar. El nuevo contexto tecnológico está cambiando la vida cotidiana, redefiniendo espacios, tiempos, viejos conceptos, así como estructuras e instituciones que hasta el momento se creían inmutables. La información es la esencia de este nuevo orden, siendo el crecimiento del uso de las Tic fundamental para impulsar su desarrollo.

El término de Hiperconectividad hace referencia a la tendencia de estar permanentemente conectados a través de diferentes entornos digitales (redes sociales, móviles, videoconferencias, cámaras, mensajería instantánea, mail, web 2.0), comportamiento que conceptualiza el momento que estamos viviendo en relación a la masificación de las nuevas tecnologías.

Cuando hablamos de las Tecnologías de la información y comunicación (Tic) nos remitimos a computadoras, Internet, teléfonos celulares, cámaras digitales, tabletas, reproductores de mp3 y consolas de juegos (Linne & Basile, 2012). En el presente trabajo nos centraremos en el smartphone cuya aparición en el mercado constituyó el punto de inflexión que marcó el inicio de una nueva era en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación. La convergencia del smartphone, Internet, las redes de alta velocidad en movilidad y las redes sociales han provocado

un incremento en el índice de conexión y uso, acontecimiento que da cuenta de los efectos de la Hiperconectividad en nuestras vidas.

Según la Fundación Telefónica (citado en Reig & Vílchez, 2013) el acceso a Internet se ha convertido en una actividad cotidiana para la mayoría de los jóvenes de 16 a 24 años: si en 2004 todavía el 24,5% declaraba no haber accedido a Internet, en 2012 ese porcentaje se redujo a un 3,8%. El porcentaje de los jóvenes que se conecta habitualmente a Internet supera en casi 30 puntos al de la población total. En el 2012 el 85,3% de los internautas de esa edad se conecta diariamente a Internet. Y casi tres de cada cuatro jóvenes de 14 a 19 años se conectan más de dos horas al día. En este contexto el teléfono inteligente es el dispositivo que mayor impacto ha tenido en la vida de los jóvenes y que con mayor frecuencia usan. El smartphone está hecho a medida del adolescente de hoy y cuenta con características que se adaptan a sus necesidades y hacen a la potencialidad del dispositivo tales como instantaneidad, practicidad, gratuidad, multifunción y utilidades.

Reig (Reig & Vílchez op. cit.) plantea tres formas básicas de participación en los nuevos medios. En primer lugar, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la cual la apropiación más frecuente entre los jóvenes es lo que se dice comúnmente “perder el tiempo”, pasarlo por pasarlo en la Red (Hanging out). En las Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) los jóvenes van más allá que en la etapa anterior, está ligado a la exploración de los intereses personales, implica “darle vueltas”. Por último define las Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP), donde las nuevas tecnologías son utilizadas para aprender, involucra un proceso por el cual los jóvenes de vuelven “expertos” (Geeking out) en lo que les apasiona, generando mayor implicación y participación.

El objetivo de la presente investigación es conocer cuál es el impacto del uso del smartphone en un grupo de adolescentes que cursan el último año de la Escuela Secundaria Básica, pertenecientes a escuelas públicas y privadas. Se analiza los hábitos, la frecuencia de uso y los niveles de apropiación. La hipótesis central de este trabajo postula que los adolescentes utilizan el smartphone con mayor frecuencia para actividades dedicadas al ocio.

Además se intentará conocer si existen diferencias en el uso del dispositivo según se trate de estudiantes de instituciones educativas públicas y privadas.

Motivos

Consideramos que en la actualidad el fenómeno de Hiperconectividad ha impactado en grandes sectores de la población, generando cambios en una multiplicidad de ámbitos. La creciente expansión y aumento en el uso de las TIC nos demuestran que su desarrollo está lejos de agotarse, sino lo contrario, es una tendencia que se ha instalado y convoca a la reflexión.

Desde nuestro rol profesional no podemos desconocer este suceso y los efectos que ha provocado en el estilo de vida de sus principales protagonistas: los adolescentes. Adolescentes que han asumido un nuevo perfil, convirtiéndose en “individuos hiperconectados” (Reig & Vílchez, op. cit.). Será nuestra tarea abordar sus problemáticas y particularidades, teniendo en cuenta la subjetividad del individuo, pero sin olvidar el contexto sociocultural que lo condiciona y define.

Debemos tener presente que la escuela está inserta en una comunidad, no es un ente aislado y por lo tanto se encuentra constantemente atravesada y modificada por el nuevo paradigma tecnológico. Y no sólo cambia la escuela como institución sino el alumno tradicional, apareciendo en escena un nuevo alumno más activo, que gestiona sus propios conocimientos.

Ante esta situación creemos que es nuestra responsabilidad como futuras profesionales de la salud mental escuchar las nuevas demandas, diseñar dispositivos innovadores y dar respuestas, acompañando el proceso de cambio.

Antecedentes

En el proceso de búsqueda de investigaciones realizadas respecto a la temática del uso del smartphone en adolescentes hemos hallado estudios recientes llevados a cabo en Europa, principalmente en España, teniendo en cuenta el consumo acelerado de productos tecnológicos que se ha dado en este país. Como lo demuestran los datos estadísticos es el smartphone el dispositivo que más impacto ha tenido en la población española.

Los datos arrojan cifras muy altas de conexión diaria a Internet, sobre todo entre los jóvenes, lo que ha llevado a hablar de la era de la *hiperconexión*. En España, el número de ciudadanos que accede a la Red se incrementa de año en año. En 2013, los usuarios que habían accedido a Internet en los últimos tres meses alcanzaron el 71.6% (en el segmento entre 16 y 74 años). En cifras absolutas, 24,8 millones de españoles acceden a Internet en ese segmento, 700.000 usuarios más que el año anterior. Los usuarios frecuentes (que se conectan a la Red al menos una vez por semana) suponen el 92% del total de internautas. Los de uso diario alcanzan los 18,6 millones de personas, el 53.8% de la población de 16 a 74 años. La edad, por razones ligadas a una mayor alfabetización digital, sigue marcando las principales diferencias en el acceso, siendo mayor este cuanto más joven es el segmento del que se trata. Así, los jóvenes comprendidos en la franja de edad entre los 16 y los 24 años (que se corresponde con los sujetos estudiados en este trabajo) son los usuarios más intensivos de Internet: el 97.4% de los internautas con edades en dicha franja (Fundación Telefónica, 2014).

Otros datos recientes apoyan estas afirmaciones. En España, el 86% de los jóvenes entre 18 y 24 años posee un *smartphone* (Fundación Telefónica, op. cit.). El

teléfono inteligente es más que un mero dispositivo, ha llegado a transformar el comportamiento cambiando la forma en la que gestionamos nuestra vida digital e incluso otras actividades más cotidianas, el ocio y las formas de relación primando la conectividad *anytime, anywhere*. Esto explica que el medio del que les resulte más difícil prescindir a los jóvenes, como se verá en este estudio, sea el teléfono móvil.

El uso del teléfono móvil es indisociable del fenómeno de las redes sociales que se han universalizado: un 93% de los internautas españoles tiene al menos una cuenta activa en alguna red social. Si bien el ordenador es el dispositivo de acceso más frecuente y extendido, ganan protagonismo los *smartphones* (67% de usuarios acceden a diario) y tablets (56%), lo que incide en la idea de acceso en movilidad. *Facebook* sigue siendo la red líder absoluta (83% de los internautas declaran tener una cuenta activa) seguida de Twitter (42%), mientras Tuenti (27%) y Google+ (27%) se ven afectadas por importantes tasas de abandono (The Cocktail Analysis, 2013 citado en Cáceres & Morales, 2014) .

Junto al acceso a las redes sociales en movilidad, cabe destacar otra tendencia reciente que también se relaciona con el uso del *smartphone*: el impacto de la red *WhatsApp*. Según la consultora The Cocktail Analysis (op. cit., citado en Cáceres, & Morales, op. cit.), el 84% de los usuarios de un teléfono inteligente en España lo usan a diario. Estos datos hablan de prácticas de conectividad continuada y muy valorada por parte de los usuarios. Pese a que WhatsApp es la aplicación más popular entre los usuarios, las aplicaciones de mensajería instantánea como concepto implican efectos diversos. Se realizó un estudio sobre esta temática en universitarios españoles, donde la hipótesis de que los estudiantes españoles presentan un alto grado de adicción a las aplicaciones gratuitas de mensajería instantánea, lo que les

provoca estrés y ansiedad y puede afectar a sus procesos de aprendizaje, ha quedado probada en el presente estudio. Además, ha quedado patente también el alto grado de uso de este tipo de aplicaciones por parte de la población universitaria española, dado que prácticamente el 100% de los estudiantes encuestados hacían uso de las mismas. A ello se suma el estrés que más de la mitad de estudiantes confiesan haber sentido por la necesidad, no real sino simplemente psicológica, de contestar un mensaje de WhatsApp o BlackBerry Messenger de forma inmediata, o la preocupación que sienten algunos cuando no reciben contestación inmediata a los mensajes que han enviado. Se trata de indicios de que las aplicaciones de mensajería instantánea provocan estrés y ansiedad entre los jóvenes a raíz de cierto grado de adicción hacia las mismas. Esta investigación concluye que el uso de las aplicaciones gratuitas de mensajería instantánea no sólo produce estrés y ansiedad derivados de cierta dependencia con respecto a las mismas, sino que también puede influir negativamente en el desarrollo de las relaciones personales y en la productividad académica de los estudiantes, ya que puede afectar negativamente la capacidad de concentración y aprendizaje. Para evitar que esto suceda, se debe tratar de ejercer cierto autocontrol a la hora de usar estas aplicaciones (Fondevilla Gascón, Carreras Alcalde, Mir Bernal, Del Olmo Arriaga, Pesqueira Zamora, 2014)

Estas cifras permiten plantear el hecho de que la comunicación se ha hecho más *social* que *informativa*, en el sentido de que la función de integración y fortalecimiento de los lazos sociales parece más importante que la meramente informativa. Esto parece confirmar los planteamientos del antropólogo y biólogo evolucionista británico Dunbar (1996).

La hiperconexión se ha convertido en uno de los soportes esenciales de las formas de interacción y comunicación. En este contexto surge un estudio llevado a cabo en la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona en el que se da cuenta de las reacciones de 176 estudiantes que permanecieron 24 horas desconectados de los medios. El trabajo ofrece un análisis cualitativo de las reacciones por emoción, uso y contexto que tuvieron los sujetos a partir de la experiencia. Los resultados del estudio revelaron que los jóvenes experimentan aburrimiento, frustración y cansancio cuando no pueden usar los medios. Ante esta imposibilidad, los jóvenes muestran reacciones adversas que podrían calificarse casi como síntomas de abstinencia, a saber: desánimo, abatimiento, ansiedad (Moeller, Powers & Roberts, 2012).

Investigaciones realizadas en Gran Bretaña demuestran que los niños acceden al smartphone en edades cada vez más tempranas. Uno de cada tres niños de entre 7 y 11 años de edad poseía un teléfono móvil, y cinco de cada siete lo utilizaba para enviar mensajes SMS, lo que revela cómo incluso los niños preadolescentes se han convertido en expertos usuarios de esta tecnología (Muir, 2005 citado en Galera & Tomas, 2009). En el caso de Noruega, el 90% de los niños de 10 años tiene un móvil. Este fenómeno tiene efectos a nivel mundial, ya que en Japón, el 95,2% de los estudiantes de secundaria es propietario de su propio móvil (Galera & Tomas, 2009).

El avance de las nuevas tecnologías también ha tenido impacto en el contexto latinoamericano. En la Universidad del Norte de Barranquilla, Colombia se realizó un estudio para conocer las características de uso del smartphone en una población comprendida en los 15 y 24 años. En dicha investigación se evaluaron las siguientes variables: frecuencia de revisión de mensajes y llamadas, conflicto en las relaciones

con padres, amigos y pareja y el distanciamiento en las relaciones generado por el uso de excesivo del móvil. Entre los hallazgos más interesantes de este estudio podemos mencionar que las principales razones para uso del celular fueron: el mantenerse en contacto, el ocio o diversión, y solo un 2.2 % mencionó que por razones de estudio. La frecuencia de uso de los smartphones fue alto-excesivo (más de 6 horas diarias) para un 52.2 % de la población. Ante la pregunta *¿Cada cuánto revisa el celular para ver correo o novedades?*, el 25.2 % contestó “1 a 5 minutos”, mientras que apenas 2 % lo hacía cada 120 minutos o más espaciadamente. Al indagar la opinión de los encuestados sobre la intensidad de uso del celular, el 57.5 % contestó que era “adecuado”; solo un 9.5 % lo consideró excesivo. Las personas que revisan el celular cada 15 minutos o menos tendían a tener mejores notas que las que lo revisan en un intervalo de tiempo mayor y manifestaron que lo usan mayormente por mantenerse en contacto y diversión que por razones académicas. Una explicación posible es que quienes respondieron “por mantenerse en contacto” no especificaban el para qué, luego esta opción de respuesta podría incluir razones de estudio. Esto nos lleva a pensar que el *smartphone* puede ser usado como una herramienta interactiva de aprendizaje. El hecho de que más de la mitad de los encuestados usaran excesivamente el smartphone y lo revisa con frecuencia, aun sin recibir timbres de notificación, nos lleva a inferir la posibilidad de comportamientos compulsivos o adictivos (Peñuela Esparza, Paternina Del Río, Moreno Santiago, Camacho Pérez, Acosta Barrios, De León De León, 2014).

En otro de características similares también llevado a cabo en Colombia sobre la misma temática, se destacó el contraste entre la falta de una política educativa para la orientación y capacitación para el acceso y el manejo de estas tecnologías, y la

recursividad manifiesta y evidenciada por los adolescentes para obtener instrucción básica que les impida quedar al margen de esta recursividad tecnológica. No obstante, preocupa que el mayor destino que los adolescentes colombianos le dan a estas tecnologías esté enfocado más hacia el ocio, el entretenimiento y la recreación, mientras se desperdicia este recurso con fines de formación personal y de educación formal, en un grupo de edad privilegiado para estos propósitos (Arango Forero, Bringué Sala, Sádaba Chalezquer, 2010).

En Salvador el 43,3% de los usuarios de entre 13 y 18 años participan en alguna comunidad o red virtual. El 86,9% posee celular para su uso personal. Entre el tipo de actividades que realizan, en primer lugar se encuentra sacarse fotos (47%), escuchar radio (23,7 %) y recibir y descargar imágenes de internet (9%). Solo el 26 % admite apagarlo durante la noche para dormir. A través de estos datos se destaca el uso de las TIC desde un enfoque social, un medio por el cual los jóvenes establecen nuevas relaciones mediante la participación en las redes sociales o comunidades virtuales (Vidales Bolaños, 2013).

En México a diferencia del resto de los países no todos tienen las mismas posibilidades de acceso debido a diversos factores como la infraestructura tecnológica, el nivel socioeconómico y el alto costo de este tipo de aparatos. Por esta razón el uso de los dispositivos móviles, entre ellos el smartphone ha avanzado muy lentamente ya que la mayoría de las personas que tienen acceso a este tipo de tecnologías pertenecen al sector de la clase alta. Debido a que la mayoría de los mexicanos no poseen buen nivel económico encuentran limitado el acceso a smartphones, tablets y PDAs, debido a que el salario promedio no alcanza para pagar este tipo de tecnologías. Según la IAB (Interactive Advertising Bureau) desde 2008

hasta 2011 el 86% de las personas poseían un teléfono celular de los cuales solo el 9% contaban con acceso a Internet y el 91% restante no poseían este servicio (Belasco C. & Overa Torres K. 2012).

Marco teórico

En el presente trabajo nos centramos en el uso que hacen los adolescentes del smartphone, siendo este tipo de tecnología móvil la que ha tenido mayor impacto en su vida y de la cual se han apropiado con mayor intensidad. Desde el punto de vista social supone un verdadero salto cualitativo que induce cambios sustanciales en nuestra experiencia vital (Fundación Telefónica, 2013 citado en Reig & Vílchez, op. cit.). El teléfono inteligente rompe los parámetros espacio-temporales en el acceso a Internet, privatiza y personaliza el uso de la Red y se convierte para sus usuarios en el principal ámbito de comunicación cotidiana, tanto en la vida personal como en la profesional (Fundación Telefónica, 2012 citado Reig & Vílchez, op. cit.)

Hiperconectividad. Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC).

Cuando hablamos de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) nos remitimos a computadoras, Internet, teléfonos celulares, cámaras digitales, tabletas, reproductores de mp3 y consolas de juegos (Linne & Basile, op.cit). En este proyecto nos enfocaremos en el dispositivo smartphone ya que es considerado un aparato a la medida del adolescente de nuestros días y dentro de las Tic es el que con mayor frecuencia usan.

El teléfono móvil cuenta con características específicas que hacen a su potencialidad como instantaneidad, practicidad, gratuidad, multifunción y utilidades. El smartphone les proporciona un nuevo canal de comunicación interpersonal con lenguajes, formas de expresión y referencias propias, que no suprime los canales tradicionales, sino que se yuxtapone a ellos, los complementa y amplía.

Progresivamente se está instalando la tendencia de que en edades más tempranas los niños quieran acceder al teléfono inteligente, induciendo a los adultos a reflexionar

sobre el momento adecuado para comprárselo. (Fundación Telefónica 2013, citado en Reig & Vílchez, op. cit.).

El término Hiperconectividad conceptualiza el momento que vivimos con relación a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y su impacto económico y social (Fundación Telefónica 2013, citado en Reig & Vílchez, op. cit.). Nos encontramos inmersos en un “mundo hiperconectado” como consecuencia de la expansión de Internet, la masificación de los dispositivos móviles y accesos inalámbricos, el avance de los medios sociales en la vida cotidiana, y el uso de la nube o cloud virtual, *una plataforma virtual para el intercambio de información* (Vidales Bolaños, 2013).

La Hiperconectividad implica estar permanentemente conectado a través de diversos sistemas y entornos digitales, como las redes sociales, móviles, videoconferencias, cámaras, mensajería instantánea, mail, web 2.0 (Bañuelos, 2013). Conecta todo con todo; es decir, objetos con personas, objetos con objetos y personas entre sí, de ahí la rapidez de propagación de cualquier tipo de información (Navarro Cisella & Baragaño s.f).

A partir de estos cambios es posible anunciar que estamos presenciando la aparición de una nueva forma de organización económica, social, política y cultural, proceso que ha sido denominado Sociedad de la Información (Coll, 2004). Este concepto data de mediados de las década de 1970 y se utiliza para describir un proceso de creciente acumulación, tratamiento, transformación y distribución de la información (Kruger, 2006).

Aparecen dos términos que suelen usarse de manera indiferenciada: “*sociedad de la información*” y “*sociedad del conocimiento*”. Sin embargo el primero tiene su origen

en la descripción de procesos tecnológicos y económicos. Por esta razón en los años noventa la Unesco acuñó el concepto de “sociedad del conocimiento” para dar cuenta de aquellos procesos de adquisición de saberes, asumiendo un abarcamiento más integral de la temática. De este modo la sociedad de la información se entiende como aquella que maneja, produce, promueve y difunde datos a través de las nuevas tecnologías. Sobre esta base se encuentra la sociedad del conocimiento que comprende los procesos de incorporación y tratamiento de la información que circula (Korinfeld, Levy, Rascovan, 2013).

El incremento de los indicadores de conexión y uso, consecuencia de la convergencia del smartphone, Internet, las redes de alta velocidad en movilidad y las redes sociales, dan cuenta de la Hiperconectividad en nuestras vidas. El nuevo contexto tecnológico está cambiando la vida cotidiana, sus espacios y sus tiempos, así como también conceptos, estructuras y hasta instituciones que creíamos definitivas e inmutables (Fundación Telefónica, 2013 citado en Reig & Vílchez op. cit.).

Se habla de “*Cultura de la Convergencia*”, concepto que implica un fenómeno cultural más que tecnológico (Henry Jenkins, 2008). Jenkins define a los nuevos medios como lugares en los que no solamente se pierde el tiempo, sino que se puede, desde edades tempranas, participar en la producción cultural del entorno en el que se vive. Esto nos lleva a pensar en el desarrollo de un cerebro también “convergente”, aún en edades tempranas. Actualmente los jóvenes viven, rodeados de medios, de los “antiguos” mass media y los nuevos medios sociales e interactivos (Reig & Vílchez, op. cit.).

El nuevo contexto ofrece oportunidades para el progreso de las personas desde un punto de vista cognitivo, emocional, moral y cívico. Este paradigma nos invita a

reflexionar sobre la educación, cómo podemos aprender mejor con las TIC, valorando no solo sus riesgos, sino sobre todo las oportunidades que ofrecen, promoviendo el autoaprendizaje, los nuevos contextos educativos y los aprendizajes no formales.

Dejar de pensar Internet como una distracción y que empiece a ser parte de la realidad educativa posibilitando el surgimiento de nuevas formas de negocio, creación e innovación (Korinfeld, et al., op. cit.).

Dispositivo Smartphone. Características.

La Fundación Encuentro y la Fundación Telefónica (citado en Reig & Vílchez, op. cit.) utilizan el término smartphone según el significado más generalizado: tener conexión a Internet y capacidad para instalar aplicaciones.

Son cuatro las principales funciones que caracterizan el smartphone (Luengo de la Torre, 2012):

- **Funciones tradicionales:** El móvil se creó para poder realizar y recibir llamadas de teléfonos rompiendo los parámetros espacio temporales sin necesidad de estar conectado en una línea de teléfono fija. Posteriormente se ha incluido los mensajes de texto escrito (SMS). Esto dio lugar a la creación de un nuevo lenguaje móvil, en especial entre los adolescentes, con la reducción de caracteres para simplificar la comunicación. El móvil, además, ha ido incorporando e integrando otras funciones y usos, que también incluimos entre los tradicionales, como el reloj, el despertador, la calculadora, la agenda, el calendario, las notas y algunos juegos
- **Servicios multimedia:** en simultáneo con el avance tecnológico, los dispositivos han ido incorporando elementos multimedia, tales como cámaras de fotos, cámara de video, reproductor de música, radio, lector de mapas y GPS. De este modo, un

dispositivo móvil sustituye inventos tecnológicos ya existentes, que pueden llegar a quedar como dispositivos obsoletos o duplicados.

- **Conexiones avanzadas:** A todas las funciones anteriores se suma la ventaja del acceso a Internet, la posibilidad de consultar el correo electrónico y acceder a cualquier tipo de información. También se puede visitar y actualizar comunidades virtuales gracias a la red 2.0 (término que hace referencia a los últimos desarrollos creados en Internet) que permite el uso del chat con cualquier persona que tengamos en nuestra agenda y que tenga también acceso a los chats. Es el contacto permanente, la inmediatez en tiempo real.
- **Las aplicaciones (APP):** Diversas aplicaciones para teléfonos móviles gratuitas destinadas al ocio y al acceso a distintos servicios. Un app o una aplicación se define como un programa informático, diseñado para funcionar en dispositivos móviles, que permite que el usuario lleve a cabo una o varias operaciones.

Teniendo en cuenta el avance de esta última función del smartphone, y siendo los jóvenes los que más se han apropiado de la misma, se los denomina hoy “la generación APP” (Gardner & Davis, 2014, p.20). Ellos crecen rodeados de aplicaciones y entienden el mundo como un conjunto de ellas. Estas se caracterizan por ser rápidas, satisfacen una demanda y aparecen justo a tiempo, proporcionando al ser humano todo lo que pueda necesitar. La mentalidad de las aplicaciones sustenta la creencia de que las personas, al igual que la información, los productos y los servicios están siempre disponibles. Académicos en telefonía móvil definen a esta planificación de último momento como *microcoordinación*, pudiendo transformarse en *hipercoordinación* cuando los adolescentes empiezan a sentirse aislados de sus

círculos sociales cuando no tienen acceso a sus dispositivos móviles durante un tiempo.

Dolors Reig (Reig & Vílchez op. cit) propone un modelo de análisis que describe tres niveles básicos de apropiación de las nuevas tecnologías: Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC) y Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación (TEP).

Hanging out (perder el tiempo) ligado a las TIC: Es la apropiación más conocida entre los jóvenes, algo que hemos hecho toda la vida fuera de la Red y lo repetimos en de ella: pasar tiempo por pasarlo, perderlo juntos. Sea por teléfono, con herramientas de mensajería instantánea como el antiguo Messenger o WhatsApp, sea en servicios de redes sociales, lo que forma parte de la socialización natural de los jóvenes es utilizar las herramientas para ampliar o enriquecer el tiempo que se pasa en compañía del grupo social más importante en aquel momento: el de los amigos, los pares.

Messing around (darle vueltas) relacionado a las TAC: No siempre se da de forma autónoma. En ocasiones los jóvenes saben ir más allá de la anterior etapa en la apropiación de la tecnología. “Darle vueltas” representa el principio de formas más intensas de implicación con los nuevos medios. Se comienza en esta etapa a ver las tecnologías como ventanas abiertas para la exploración de intereses, desde los más ligados a cuestiones personales a los más profesionales. Buscar información online, experimentar, editar y compartir video, música, fotografía son algunos de los indicadores de un uso más productivo de la red.

Geeking out (ser expertos) referido a las TEP: Lo hacen hoy algunos jóvenes, especialmente autónomos gracias a las posibilidades de los nuevos medios: irse

convirtiéndose en expertos en lo que les apasiona. Implica participación en el desarrollo económico, cultural, político, social o de cualquier otra esfera de la sociedad y merece la propuesta de un nuevo término. Incluye el uso de las tecnologías como medios para aprender (TAC), pero también para transmitir conocimiento especializado (blogs, perfiles en redes de intereses e infinitas comunidades especializadas son buenos ejemplos), ayudando al individuo conectado a adquirir un estatus y una credibilidad entre los miembros de la propia comunidad, lo que significa formas auténticas de participación. El término TEP (Tecnologías para el Empoderamiento y la Participación) responde a esa tarea y significa la apropiación de las TIC para el logro de las necesidades más elevadas, teniendo en cuenta la pirámide de Maslow y los constructos teóricos de otros importantes investigadores de la motivación, como el reconocimiento social, el deseo de ser competentes y autónomos, la autorrealización o el sentido.

Adolescentes. Protagonistas de la era digital.

Una definición integral de la adolescencia, considera a la misma como un período del proceso del desarrollo que se manifiesta en todos los niveles: fisiológico, psicológico y social. En consecuencia, para su abordaje debe plantearse un enfoque integrador, que considere a la persona como totalidad inmersa en una estructura social y cultural que la atraviesa (Manzoni, 1999 citado en Cassullo, 2012).

Se sabe que la adolescencia es un producto tanto de factores biológicos como sociales. Los cambios biológicos son universales y suceden en todas las culturas. Al mismo tiempo, la extensión de la adolescencia y el número de obstáculos que una persona joven debe afrontar varían ampliamente de una cultura a la otra. Se piensa en la adolescencia no solo como un estadio entre dos edades, atrapado entre la

infancia y la edad adulta, sino también como un estar entre sí (Fize, 2001 citado en Cassullo, op. cit.).

Al conceptualizar esta etapa desde una perspectiva integral se destacan dos movimientos cruciales en la vida del adolescente. Los cambios corporales, tanto físicos como psíquicos propios de esta etapa vital, exigen una gradual metabolización para llegar a apropiarse del cuerpo. Por otra parte, la adolescencia no se desarrolla en el vacío, simultáneamente se produce el pasaje de lo familiar a lo extra familiar, con sus conflictos y tensiones inherentes, donde deviene otro tipo de apropiación: la de lo social. De este modo, el cuerpo y lo social se entrelazan (Cassullo, op. cit.).

En el nuevo paradigma digital surgen dos nuevos términos: los *nativos digitales* e *inmigrantes digitales*. Según Prensky (Prensky 2001 citado en Vidales Bolaños op. cit.) los nativos digitales son aquellos individuos que han nacido con las TIC y se han formado con el lenguaje digital de juegos, videos e Internet. Los distingue de los inmigrantes digitales, que debieron aprender a utilizar la nueva tecnología, aunque manteniendo cierta conexión con el pasado.

En general, son los adultos, más que los jóvenes quienes hablan de nuevas tecnologías, nuevas relaciones sociales o nuevas interacciones. Parece ser que quienes tienen más conciencia de las transformaciones en las formas de vida son las personas de mayor edad, ya que han conocido situaciones anteriores a estos cambios. Estas modificaciones son más difíciles de identificar por parte de los jóvenes, en tanto han crecido con los mismos dispositivos tecnológicos que para los adultos significan innovaciones espectaculares. Cada generación y cada grupo social “naturaliza” las tecnologías que tiene a su alcance e intenta obtener el mayor beneficio de ellas. Los jóvenes han naturalizado el uso de las tecnologías, uso que ha

tenido mayor repercusión en el conjunto de las relaciones sociales y los procesos de socialización (Bernete, 2009).

Para prácticamente todos los jóvenes entre 16 y 24 años, el acceso a Internet es una actividad cotidiana. Este fenómeno puede adjudicarse al avance de la conexión por banda ancha y la aceptación que ha tenido el smartphone entre ellos. Estos adolescentes se están educando en un nuevo contexto, que está condicionando su manera de ser, su manera de relacionarse con los amigos, con la familia, con los profesores, su manera de aprender, de pensar, de razonar (Fundación Telefónica 2013, citado en Reig & Vílchez op. cit.).

Es crucial analizar aspectos aparentemente banales, como la preferencia por el texto escrito que por la comunicación oral, el hecho de que los adolescentes salgan menos, que su vida este continuamente mediada por las pantallas múltiples, la redefinición de espacios compartidos en el hogar, la gestión de la soledad y el aburrimiento, etc. (Fundación telefónica 2013, citado en Reig & Vílchez op. cit., p.15).

Una de las consecuencias del nuevo paradigma tecnológico es el surgimiento del individuo hiperconectado (Reig & Vílchez, op. cit.). El mismo posee características específicas, conocimientos y habilidades necesarias para el uso de las TIC. Estas son las llamadas e competencias, también denominadas competencias para una adecuada alfabetización digital. Entre ellas están todas las relativas a la gestión cognitiva de la abundancia de datos disponibles en la denominada Sociedad de la Información: mentalidad de filtrado, pensamiento estadístico, análisis y visualización de datos, pensamiento flexible y capacidad de desconexión. Estas habilidades implican la capacidad de hacer exploración rápida de datos, valoración y síntesis en un medio constantemente bombardeado de información. Filtrar los datos relevantes y

de calidad con el menor gasto de tiempo posible. Con respecto a la posibilidad de desconexión es importante tener presente que la sociabilidad de los seres humanos está en la base del éxito de las redes sociales virtuales. Son muchos los riesgos de adicción, sobre todo porque las recompensas y castigos sociales activan el cerebro con mayor intensidad que las no sociales. Lo social puede llegar a ser tan gratificante que puede que perdamos la capacidad de salir del estado de conexión para crear, escribir, diseñar, ingeniar, proyectar en forma focalizada en solitario.

Transformaciones tecnológicas. Surgimiento de nuevos hábitos de uso.

Las nuevas tecnologías ejercen gran influencia en la vida cotidiana de los jóvenes, formando nuevos hábitos y diferentes maneras de percibir los cambios. El origen social, el nivel formativo de los padres, la realidad socioeconómica y el hábitat rural o urbano condicionan la posibilidad de disponer un hogar equipado tecnológicamente, y en consecuencia el lugar que ocupa en cada joven el ordenador, Internet o el teléfono móvil frente otros espacios de socialización (calle, amigos, bares, etc). El uso de las tecnologías está ampliamente generalizado entre adolescentes y jóvenes. Ellos tienen conciencia de la preocupación que generan en los adultos el uso excesivo de las TIC en relación al tiempo y los efectos que pueden provocar en el buen desempeño académico. Por esta razón han elaborado un discurso donde distinguen con claridad el tiempo de estudio y el tiempo de ocio. El primero (de lunes a viernes) en que lo fundamental es el estudio y las TIC apenas se utilizan salvo para realizar tareas escolares. Por el contrario, el segundo (fin de semana y vacaciones) es un tiempo propio, en el que las utilizan para comunicarse y divertirse. La disociación que establecen entre unos tiempos y otros en el uso de las TIC es, frecuentemente, más teórica que real ya que los adolescentes realizan simultáneamente actividades

escolares y actividades destinadas al ocio. En la práctica, las TIC e Internet se utilizan en mayor medida para relacionarse entre pares y el ocio más que como instrumento de información, formación y estudio (Espinar Ruiz, & González Río, 2008).

El smartphone se ha convertido en un elemento más de la indumentaria propia del adolescente. Permanece siempre encendido, incluso cuando están estudiando o en aquellos lugares donde están expresamente prohibido utilizarlos. También durante la noche, permanece encendido modificando no solo el patrón de comunicación social, sino la disponibilidad y hasta la propia privacidad personal.

Según Winocur (2008 citado en Morduchowicz, 2012) los adolescentes no dejan de estar conectados a la Red aunque hayan interrumpido su conexión física y no dejan de estar conectados con el mundo real aunque estén físicamente conectados con la Red. Los jóvenes se mueven en dos mundos de experiencia diferentes pero que no son vividos como antagónicos, sino como continuos, convergentes y complementarios.

Procesos de socialización. Nueva sociabilidad adolescente.

En todas las épocas, además de los agentes formales (familia, escuela, organizaciones) la socialización se produce como consecuencia del conjunto de interacciones en las que participa el individuo. Por ello siempre ha tenido una importante dimensión socializadora para el adolescente la interacción con el grupo de iguales fuera del marco escolar, en lo que suele denominarse tiempo libre.

Estas interacciones en los grupos no organizados formalmente (amigos, compañeros, pares) han devenido más relevantes con el surgimiento de las nuevas tecnologías. La sociabilidad de los jóvenes en las redes virtuales se caracteriza por contener fuertes dosis de exhibicionismo y voyeurismo, porque entran en

determinados sitios para ojear quien está conectado y que están haciendo. Cuando se entra allí se observan los intercambios informativos sobre lo que han hecho o lo que van hacer, expresándose en escrituras inmediatas, no pausadas, no mediadas por la reflexión (Bernete, op. cit.).

En este contexto, Internet ha generado nuevas formas de sociabilidad juvenil. A su vez, los medios y las tecnologías han generado nuevas maneras de relacionarse entre los jóvenes. Los chicos se trasladan del mundo real al espacio virtual con total naturalidad. Abren y cierran las ventanas de la pantalla como si abrieran y cerraran las ventanas de su propia casa (Morduchowicz, op. cit.).

Con el avance de los proceso de digitalización se han desarrollado nuevas formas de relacionarse con otros que ha dado lugar a la *sociabilidad virtual mediada por las nuevas tecnologías* (Cáceres, Ruiz San Román, & Gaspar, 2009), que conlleva otras formas de relación menos rígidas, más dinámicas desprovistas de la experiencia directa del otro. A través de las redes sociales los jóvenes se comunican con otras personas, mantienen lazos de amistad, de compañerismo y de afecto, sin que medie un conocimiento personal y directo. Se conforman comunidades solidarias basadas en intereses, gustos o aficiones comunes, estableciéndose vínculos que pueden variar desde simples afinidades hasta relaciones profundas. Mediante las redes, los adolescentes construyen un espacio de interacción a partir de un perfil o identidad para mostrarse ante los demás, enseñar sus fotos, ver al otro. Ver y ser visto se presentan como dos polos constitutivos del proceso identitario en el que la interacción virtual permite a los actores reconocerse mutuamente.

La web como espacio de encuentro social virtual aparece como el escenario en el que los jóvenes se presentan ante los otros significativos, como así también ante

personas desconocidas, desde una personalidad digital, un *perfil*. En el mundo virtual se despliega la necesidad de seguridad y aceptación, el miedo al rechazo, la propia imagen, “lo que se cree ser” y “lo que se desea ser” (Cáceres, et al., op. cit.).

Siguiendo a Goffman (2001) el adolescente se convierte en un personaje con una fachada social que pone en escena a voluntad cuando interactúa virtualmente en el ciberespacio. “Los *perfiles son como personalidades digitales. Son la representación digital pública de la identidad*” (Pisani & Piotet, 2008, p.33 citado en Cáceres, et al., op. cit.). Esta representación permite mostrar una imagen deseable de sí mismo desde la que se aspira a ser percibidos y a partir de la cual se reciben las respuestas de amigos y contactos, que permiten modificar y adecuar dicha imagen a cómo se quiere ser tratado (Cáceres, et al., op. cit.). Internet ofrece un lugar alternativo para manifestar, poner a prueba y desarrollar nuevos aspectos de la personalidad. La identidad en Internet puede construirse y reconstruirse de diferentes maneras sin que esto afecte a nuestra vida diaria (Turkle, 1995 en Moral, 2001).

La posibilidad de ser anónimo, de no poder ser identificado, es un aspecto que atrae con frecuencia a muchos usuarios de las redes sociales (Bello, 1999 en Moral, op. cit.). El anonimato visual permite construir universos virtuales donde en ocasiones resulta más sencillo establecer relaciones on line en lugar de iniciar vínculos en contextos reales. El sujeto puede controlar en todo momento el grado de implicación y eludir el conflicto inherente a las relaciones humanas, salvar la soledad sin estar con el otro, compartir sin comprometerse ni vincularse afectivamente (Cáceres, et al., op. cit.).

En relación al anonimato y al uso de diversas identidades en sus interacciones virtuales, los adolescentes reconocen estas conductas como actos censurables solo

cuando se trata de terceros. Cuando se intenta dar cuenta del comportamiento personal, los adolescentes son reacios a confesar abiertamente dicha conducta en sí mismos. Estas diferentes percepciones podrían dar cuenta del efecto de deseabilidad social sobre la expresión de su identidad en la web. (Cáceres, et al., op. cit.).

Junto al anonimato otra de las particularidades que caracteriza la comunicación interpersonal en Internet es la ausencia de la comunicación no verbal. Esto hace que no estén presentes las señales visuales, ni otro tipo de señales no verbales que normalmente acompañan a las interacciones cara a cara, y de las cuales extraemos información de nuestro interlocutor. Para compensar esa falta de señales no verbales, surge un lenguaje específico de la comunicación electrónica: los denominados *emoticones*. Son pequeños signos o caritas que expresan el estado de ánimo en ese momento (Moral, op. cit.).

Uso social y uso individual del smartphone.

El uso del smartphone también se puede clasificar como uso individual y uso social. El primero se relaciona con el conjunto de actividades que el adolescente realiza en forma solitaria y responden a sus intereses, gustos y preferencias. Son de carácter personal y no tienen como finalidad la comunicación con los otros. Estas actividades pueden ser lúdicas, recreativas respondiendo a la necesidad de ocio, de búsqueda de información de interés personal y escolar. En cambio, el uso social supone la interacción e intercambio comunicativo con otras personas que se encuentran conectadas a la Red. Implica nuevas formas de relaciones sociales que varían en el tipo de vínculo e intensidad. Este nuevo espacio de interacción permite intercambios múltiples e instantáneos con personas situadas en cualquier parte del mundo (Moral, op. cit.).

Ocio y uso académico del teléfono inteligente.

El uso del smartphone no solo está al servicio de la optimización del proceso de comunicación, sino que se ha convertido para muchos adolescentes en una forma de disfrutar el tiempo libre, transformándose en una fuente de ocio (Chóliz, Villanueva, & Chóliz, 2009). Con más frecuencia los jóvenes ocupan su tiempo libre utilizando las nuevas tecnologías. La multiplicidad de funciones que brinda el smartphone (*Convergencia Digital*) permite que a través de un único dispositivo puedan llevarse a cabo numerosas actividades destinadas al ocio, tales como uso de mensajería instantánea, chats, navegar en la web, juegos online y descargas de diversos contenidos, entre otras. Dentro del nuevo paradigma tecnológico esta tendencia se ha denominado *Ocio Digital*.

Prácticamente ya no se habla de conectarse a Internet desde lugares públicos como cibercafés. En la actualidad ha aumentado la frecuencia de uso de conexiones de Internet desde el hogar. Dentro de este la habitación es el sitio preferido por los adolescentes para pasar la mayor parte de su tiempo, haciendo uso de las nuevas tecnologías, fenómeno que se ha denominado *cultura de la habitación*. Existe una tendencia a la *privatización del ocio digital* en el dormitorio de los jóvenes. Las actividades que más realizan en su tiempo libre están dedicadas al uso de juegos online, descarga de audio y video, envío de mail, mensajería instantánea y navegar por la web (Ignasi de Bofarull, 2005).

El smartphone como medio de comunicación interpersonal y fuente de ocio ha devenido como herramienta psicológica que sirve para enfrentarse a ánimos displacenteros, superar el aburrimiento, manejar la ansiedad, paliar la soledad en momentos en los que se encuentran solos o triste (Chóliz, et al., op. cit.).

Los adolescentes no usan exclusivamente las TIC como un medio de entretenimiento, sino que también recurren a ellas para resolver las tareas escolares. A este uso particular de las tecnologías se lo denomina uso académico. Este ocurre cuando las TIC impactan en el ámbito educativo modificando los procesos de enseñanza aprendizaje (Coll, op.cit). Surge la concepción del *aprendizaje móvil* (West, Vosloo 2013 citado en Carrera Ramos, Sapién Aguilar, Piñón Howlet s.f) que implica el uso de tecnología, sola o en combinación con cualquier otro tipo de tecnología de la información y comunicación, a fin de facilitar el aprendizaje en cualquier momento y lugar. Este tipo de aprendizaje brinda oportunidades para hacer un uso innovador de la interacción, comunicación entre los alumnos y el maestro. De esta manera es posible mejorar el acceso e incrementar la eficacia, rapidez y productividad del conocimiento a través de un uso adecuado de la información, generando nuevas opciones para aprender (Carrera Ramos, et al., op. cit.).

Además los adolescentes han modificado los hábitos de búsqueda de información. La información ya no se concibe en un único lugar, no implica solo un lugar físico. Antes una fuente de información y documentación era la biblioteca; ahora la biblioteca está en todas y cada una de las páginas webs y no solo consiste en libros, son audios, conferencias, videos. En consecuencia, el estudiante actual aprende bajo la pauta de la multitarea en oposición al proceso lineal de pensamiento. La profundidad del conocimiento la elige el propio estudiante. El profesor dota de las herramientas para saber buscar la información y el estudiante navega en función de sus carencias, necesidades, gustos y predilecciones (Pintado Giménez, 2012).

Construcción de la identidad en el mundo virtual.

En lo que respecta a la identidad de los jóvenes se cree que en ocasiones los perfiles en las redes sociales crean y comunican una imagen idealizada de nosotros mismos (Manago, Graham, Greenfield & Salimkhan, 2008) es decir, una *identidad Virtual Idealizada*, donde los propietarios de perfiles reflejan características distorsionadas que no corresponden con sus personalidades reales. Una visión alternativa propone que sí son reflejadas las verdaderas identidades en Internet, las redes sociales forman parte de nuestro contexto social extendido, donde lo último que se busca es llevar a un engaño. A finales de los años 90 se concebía a Internet como un mundo paralelo, lugar seguro en el que se podían experimentar roles o identidades ficticias. Esta tendencia ha cambiado en la web social actual, también llamada *sociedad de la transparencia*. En este contexto la identidad del individuo conectado es una *identidad aumentada*, mucho más potente siendo los espacios online utilizados como sitios más seguros para explorar identidades, teniendo también la oportunidad de tomar el rol de los demás, de ponerse en el lugar del otro. Otros autores (Gardner & Davis, 2014) estudian la identidad personal de los jóvenes en relación a las aplicaciones. Éstas pueblan la pantalla del teléfono inteligente y son como una especie de huella digital en donde se identifica a la persona por su singular combinación de intereses, costumbres y relaciones sociales revelando facetas de su personalidad. La *identidad app* es multifacética y muy personalizada, orientada al exterior y limitada por las decisiones de programación del desarrollador de la aplicación. Las aplicaciones pueden hacer que la identidad de los jóvenes esté cada vez más prefabricada. Es decir, se desarrolla y se presenta de modo que transmita una imagen deseable de la persona en cuestión. A su vez el abanico de identidades aceptables es cada vez más amplio.

Jóvenes y búsqueda de autonomía en la web.

Los jóvenes prefieren tener espacios propios para sus relaciones sociales. Mediante las TIC encuentran un medio adecuado para desasirse de las figuras parentales y mantener una relación constante con los amigos, aunque no sea posible el contacto físico con ellos (Espinar Ruiz, & González Río, op. cit.). El móvil es un instrumento que permite definir el propio espacio personal, y les provee autonomía, principalmente de los adultos. Al mismo tiempo que aumenta la intimidad, permite cierto control parental ya que es una forma de conectar con ellos en cualquier momento y lugar (Chóliz, et al., op. cit.). A través del smartphone el adolescente amplía su libertad de horarios y movimientos. Hijos e hijas pueden comunicarse con personas de las que no quieren dar noticia a sus padres justamente por la libertad que les brinda la portabilidad del teléfono. La incursión de los padres en Internet no es deseada por los adolescentes, percibiéndola como invasiva y limitante de su expresividad. Generalmente la posibilidad de que los padres interfieran en su espacio virtual genera confusión, y duda acerca de aceptarlos o rechazarlos como “amigos” (Bernete, op. cit.).

Smartphone y sentimiento de pertenencia.

Según Morduchowicz (op. cit.) Internet les da a los adolescentes la oportunidad de probarse a la luz de *los otros*, para aprender a “negociar” su identidad y crear un sentido de pertenencia.

Entre los adolescentes, “ser o no ser parte de algo” y ser aceptado o repudiado es una marca esencial en el proceso de construcción de la identidad tanto *on line* como *off line*. Para ellos, no es posible pensar la identidad sin alguna forma

de pertenencia, e Internet les da una (Winocur, 2009 citado en Morduchowicz, op. cit., p.26).

Los jóvenes encuentran en Internet una vía abierta para lograr lo que buscan siempre: reconocimiento y aceptación. En el espacio virtual exponen más fácilmente facetas de su vida que no expondrían de la misma manera en la interacción cara a cara. Se unen en las redes para mantener las relaciones preexistentes que se quieren mantener o para consolidar relaciones latentes. Vincularse con ellas tiene valor en sí mismo para el individuo e implica al mismo tiempo un valor social, ya que aumenta el número visible de contactos. Estos se mantienen en tanto sean necesarios o satisfactorios. (Bernete, op. cit.).

Los jóvenes buscan su *pertenencia* en diferentes grupos sociales (padres, compañeros y amigos) y exploran continuamente su entorno, al que esperan integrarse y pertenecer. Los adolescentes necesitan sentir que pertenecen a los mundos en los que viven: la familia, la escuela, el club, el barrio. La construcción de la identidad y la necesidad de pertenecer a un grupo social van siempre juntas, y se condicionan mutuamente.

Progresivamente con la edad, el grupo de amigos va adquiriendo mayor importancia, ejerciendo una influencia directa en el adolescente. El grupo de pares desempeña el rol de mediador social y aporta criterios de lo que está bien visto socialmente, dictando los valores de moda e influyendo en las decisiones de compra. Los productos se convierten en símbolos de pertenencia grupal y de diferenciación intergrupos. Cabe destacar que a pesar de que los adolescentes no dispongan directamente de ingresos propios, constituyen un segmento relevante en el mercado de consumo, siendo la familia la que provee los recursos económicos.

Para muchos adolescentes el smartphone se ha convertido en un símbolo de identidad y prestigio, un objeto personalizable y personalizado, a través del cual se reflejan actitudes y valores. Más que la posesión del móvil, la marca o estilo de aparato significan estatus, estilos de conducta, actitudes, en definitiva moda (Chóliz, et al., op. cit.). Desde esta perspectiva, el valor del bien se mide en función de la aprobación social del grupo de referencia, que condiciona su adquisición y uso. El mercado con sus múltiples publicidades coloca al smartphone como un producto de consumo masivo al que aspiran tener la mayoría de los adolescentes. Se ha comprobado que el valor social del objeto es mayor cuando es de uso público, cuando los otros relevantes pueden dar cuenta que el sujeto sigue las normas de pertenencia del grupo (Caballero, Carrera, Sánchez, Sierra, & Briñol, sf).

Redefinición del concepto de privacidad en los adolescentes.

Desde la aparición de Internet, en especial de la Web 2.0, la relación entre lo público y lo privado se ha transformado. Los límites de lo que se dice y se muestra se han ampliado. Las fronteras entre ambos conceptos se han desdibujado (Morduchowicz, op. cit.).

Así como se ha modificado el concepto de identidad en estos nuevos espacios también se ha visto redefinido el término de privacidad. Los jóvenes parecen no mostrarse demasiado preocupados al respecto. La cultura de los jóvenes publica en la Red cosas antes consideradas “privadas” desde la creencia de que solo otros pares estarán interesados. No creen que lo que publican pueda llamar la atención de los adultos y suponen que todo el mundo se comporta de manera responsable (Reig & Vílchez, op. cit.). Los adolescentes son más despreocupados que los adultos a la hora de compartir información como el lugar donde trabajan o estudian, la dirección de e-

mail o del cumpleaños. Además de los datos personales, también las conversaciones y comentarios con amigos quedan al descubierto, nada se oculta. Internet es un medio sincrónico y al mismo tiempo un medio acrónico para todas aquellas personas que accedan más tarde, sin poder controlar quien podrá leer con posterioridad las publicaciones. Ciertamente, los adolescentes podrían limitarse a compartir información solo con amigos, pero es igual de cierto que aceptan como tales a muchos desconocidos (Bernete, op. cit.).

Ellos entienden la privacidad no como una forma de ocultar información sino como una manera de gestionar su alcance, decidiendo qué se comparte, cómo se presenta, quién accede y quién no. En la sociedad de la transparencia el carácter conectado y público de nuestro comportamiento lo hace más trascendente (Reig, & Vílchez, op. cit.). Otras investigaciones (Gardner & David, op. cit.) aportan datos empíricos que indican que los jóvenes son conscientes de los riesgos asociados a la privacidad en línea. En el año 2010, un estudio sobre adolescentes estadounidenses de entre 13 y 17 años concluyó que el 88% de ellos afirmaron sentirse preocupados por las consecuencias de publicar sus datos de contacto. En entrevistas llevadas a cabo con estudiantes de 11 a 13 años, los mismos manifestaron que empleaban estrategias para proteger su privacidad en Internet, como así también utilizaban los controles de privacidad en las distintas redes.

Haciendo referencia a la transformación de lo público y privado en este nuevo contexto, Sibilia (2008) plantea que se ha desencadenado un festival de “vidas privadas” que se ofrecen ante los ojos del mundo. Las confesiones diarias están ahí, a disposición de quien las quiera husmear. Basta con hacer un clic. Millones de usuarios se han apropiado de las diversas herramientas disponibles *on line* y las

utilizan para exponer públicamente su intimidad. A su vez, los muros que solían proteger la privacidad se resquebrajan y ahora la intimidad está a la vista de todos. La intimidad deja de ser un territorio del secreto y el pudor pasa a ser un escenario donde cada uno puede poner en escena el show de su personalidad.

Los medios digitales estarían asociados a un efecto estimulante, en donde el aumento de las oportunidades para comunicarse con los amigos se traduce en una mayor sensación de intimidad en los jóvenes. Estos no se valen de las comunicaciones en línea para sustituir la comunicación cara a cara, sino más bien para ampliarla. Las comunicaciones en línea pueden reforzar la sensación de pertenencia a un grupo y facilitar la apertura emocional, dos mecanismos importantes que permiten forjar vínculos fuertes durante la adolescencia (Gardner & Davis, op. cit.).

Dependencia al uso del smartphone.

Los avances tecnológicos han expandido las posibilidades de interacción y comunicación entre las personas, brindando un entorno ideal para satisfacer la necesidad social básica de todo ser humano (Reig & Vílchez, op. cit.). Sin embargo, cuando el uso se torna excesivo, invadiendo todos los ámbitos, puede traer aparejado consecuencias negativas en la vida de los usuarios.

Durante muchos años, la noción de adicción ha estado asociada al consumo de sustancias químicas. Sin embargo se ha comprobado que cualquier actividad normal placentera es susceptible de convertirse en una conducta adictiva, dependiendo de la intensidad o frecuencia con que se realice. Por esta razón se habla de adicción “sin droga”, es decir, adicciones de tipo psicológico. Dentro de estas se encuentran los comportamientos adictivos producto del uso excesivo de las nuevas tecnologías. En

este caso, las conductas problemáticas no dependen del dispositivo que se utilice, sino del tipo de relación que se establezca con él y de la interferencia que genera en la vida del usuario. La llegada del smartphone ha cambiado el estilo de vida de las personas en forma tal que ha generado casos en los que se manifiesta dependencia y apego hacia este tipo de tecnología móvil (Echeburúa, 2012).

Recientemente ha surgido el término de *uso envolvente* (Cuesta Cambra, 2012) que da cuenta de las características del uso actual del smartphone. Esta modalidad de uso concibe al dispositivo como indispensable tanto a nivel físico como cognitivo. La indispensabilidad física implica no poder separarse de él, existiendo la necesidad de tenerlo siempre consigo. Desde el punto de vista cognitivo se hace imprescindible para la búsqueda de información de cualquier tipo, útil para encontrar soluciones a todo. No tener el dispositivo cerca genera diversas manifestaciones de malestar en la persona, sensaciones similares al síndrome de abstinencia. Se produce una pérdida de control, ansiedad, depresión, irritabilidad, entre otras manifestaciones sintomáticas posibles, que hacen que el usuario aumente la tolerancia, conectándose más horas al día. El uso envolvente está relacionado tanto con la auto-identidad como con la validación por parte de los otros, generando una conexión emocional con el móvil. Sin embargo, puede generar una disminución del rendimiento asociada con dificultades para focalizar la atención.

Se habla precisamente de adicción al smartphone cuando se siente la necesidad de tener el smartphone en la mano todo el tiempo, observando constantemente si se ha recibido mensajes, pendiente de los sonidos que emite el aparato. Si esto no sucede en breve lapso comienzan a experimentarse sensaciones de estrés y ansiedad. En realidad no es propiamente la adicción a los teléfonos inteligentes o a

Internet, sino a las funciones y contenidos que ofrece. Esto provoca un “*enganche psicológico*” con el dispositivo (Pérez Granda, 2013).

Los adolescentes se caracterizan por la búsqueda incesante de sensaciones nuevas y emociones fuertes, junto con el desafío hacia la autoridad adulta. Debido a la etapa vital que transitan, se convierten en el grupo etario más susceptible de verse afectado por las adicciones a las TIC (Pérez Granda, op. cit.). Ellos son los que más se conectan a Internet y a las redes sociales y los que están más familiarizados con los teléfonos inteligentes y las nuevas tecnologías (Sánchez-Carbonell, Beranuy, Castellana et al., 2008 en Echeburúa, op. cit.). El atractivo que poseen las TIC para los jóvenes, y en especial Internet, se encuentra en la recompensa inmediata, la interactividad y las múltiples ventanas con diferentes actividades que la web ofrece (Echeburúa, op. cit.).

Revolución tecnológica. Impacto en el ámbito educativo

La revolución tecnológica es un acontecimiento que afecta directamente el núcleo de los procesos educativos: el acceso y la transmisión de la información y las relaciones de comunicación. Por otra parte la concepción tradicional de educación (aprendizaje escolar y formal) ha sido sustituida por una visión más amplia que incluye el aprendizaje no formal e informal a lo largo de la vida. Además la aparición de nuevos escenarios y agentes educativos disputan el protagonismo a los escenarios y las instituciones educativas tradicionales. Surgen espacios inexistentes hasta ahora como por ej. los espacios de comunicación virtuales, en línea o en red, que las TIC permite configurar, emergiendo como sitios particularmente idóneos para la formación y el aprendizaje.

No es en las TIC sino en las actividades que llevan a cabo profesores y estudiantes donde hay que buscar las claves para comprender y valorar el alcance de su impacto sobre la educación escolar. Para ello creemos necesario discriminar entre el uso potencial o teórico que inicialmente el diseñador ideó para el recurso, del uso efectivo o real que finalmente hacen los usuarios. Por esta razón es que el proceso de diseño, no puede darse por concluido hasta que ese uso teórico es recreado, insertándolo en prácticas y actividades en las que puede acabar teniendo usos radicalmente distintos de aquel que estaba en su origen (Coll, op. cit.).

Cabe preguntarse cuáles son las características de las TIC, especialmente de las tecnologías multimedia y de Internet que avalan su potencial transformador de las prácticas educativas y los procesos de enseñanza y aprendizaje en los escenarios de educación formal y escolar. Para explicar las potencialidades de las TIC como instrumentos psicológicos mediadores de las relaciones entre alumnos y contenidos se tienen en cuenta sus características: interactividad, multimedia e hipermedia. La interactividad se refiere a las posibilidades de que el estudiante establezca una relación inmediata entre la información y sus propias acciones de búsqueda o procesamiento de la misma. La característica multimedia remite al hecho de combinar e integrar diversas tecnologías específicas, así como los sistemas y formatos de representación propia de cada una de ellas. La característica hipermedia se refiere a la utilización de una lógica hipertextual para la presentación y transmisión de la información, correspondiente a una lógica no secuencial o lineal (Coll, op. cit.).

Vílchez (Reig & Vílchez, op. cit.) ha observado a través de sus investigaciones dos tendencias en relación al uso del smartphone en las aulas españolas: por un lado profesores e instituciones prohíben el uso del dispositivo en clase, mientras que en

otros casos se permite su utilización durante el trabajo en el aula, aunque estas experiencias son excepcionales. Propone incluir el uso del smartphone en el contexto áulico aprovechando sus potencialidades. Considera adecuado la integración de la tecnología móvil, en el marco de tareas pertinentes y bien diseñadas. Si estas actividades están bien planificadas promueven motivación en los alumnos y permiten mayor conexión con la realidad. Sería de utilidad didáctica aprovechar el acceso directo e inmediato a Internet de los smartphone. Además el móvil ofrece amplias posibilidades de interacción con los contenidos así como de colaboración. El abordaje de Vílchez se refiere específicamente al uso didáctico del dispositivo, orientado a un aprendizaje efectivo.

Tornel Abellan (2012) destaca que la escuela en la sociedad moderna era la máxima responsable de la transmisión de saberes, pero en la era de la información, es la misma sociedad la red que genera el conocimiento. Esto ha provocado una crisis en la institución escolar y es necesario en este contexto que repiense su lugar. La escuela aunque sigue siendo un agente socializador central, ha perdido fuerza socializadora frente a los jóvenes con respecto a los medios. Pese a la divergencia entre una escuela desconectada y una sociedad conectada se requiere la conexión entre ambos universos. Si se concibe a la educación como un proceso de adaptación y evolución constante, el desafío consiste en aprender a apreciar cualquier dispositivo que nos acerquen a las nuevas generaciones y las pantallas se convierten en un recurso muy potente para que esto sea posible. En el proceso de concreción del perfil docente del siglo XXI, juega un papel fundamental el profesor como integrador curricular de las TIC en el aula y en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los docentes deberán reunir competencias que estén vinculadas a la construcción del

conocimiento disciplinar como a la preparación para la adaptación a un contexto en constante cambio articulado sobre las nuevas tecnologías.

La era digital además de sus potencialidades está delimitando sectores de inclusión y exclusión ya que los recursos tecnológicos no están al alcance de todos, siendo múltiples los condicionamientos económicos, políticos, sociales y culturales.

En este contexto surge el concepto de brecha digital que distingue a aquellos que tienen acceso a la tecnología de los que no lo tienen (Luengo de la Torre, op. cit.). Este término se empieza a utilizar en Estados Unidos a mediados de los años 90. Ya en el siglo XXI surge el concepto de “analfabetismo digital”, categoría que denota impedimentos para el desarrollo de actividades laborales ligadas a las TIC, e incluso para las relaciones sociales. En contraposición a ellos se puede ubicar los nativos digitales, aquella generación que ha nacido con las tecnologías en casa, y dominan el lenguaje digital. Se ha identificado varios indicadores directamente relacionados con la brecha digital: nivel de renta, la raza o el origen étnico, la educación, el equipamiento del hogar, la edad, la región geográfica de nacimiento y el Estado o nación de residencia. Con estas variables se está configurando una nueva “geografía digital”, es decir, mapas de los usuarios de Internet y del móvil por zonas geográficas, continentes y países (Luengo de la Torre, op. cit.).

Burbules y Callister (2006) manifiestan que el acceso es un objetivo social complejo en donde se vinculan dos factores: las cuestiones de acceso, o quién puede utilizar Internet (quién puede comprar un ordenador, quién puede conseguir una conexión, quién sabe operar los programas) y las cuestiones de la credibilidad (quién es capaz de interpretar lo que encuentra en la Red, discernir qué sirve y qué no, obtener confianza y notoriedad como proveedor de información). A su vez estos

autores distinguen la cuestión que hace a la calidad de acceso, en contraposición a la cantidad de acceso. Mencionan la ineficacia de analizar la accesibilidad desde el ángulo de la cantidad, sin tener en cuenta la calidad.

Adquirir las herramientas digitales sigue siendo sólo una parte del problema y no precisamente lo que supone el mayor desafío.

Consideraciones metodológicas

Diseño

Para la presente investigación se utilizó un diseño de tipo exploratorio, con la finalidad de ampliar el conocimiento acerca del objeto de estudio y dar cuenta de la tendencia que presenta dicho fenómeno.

Población y Muestra

La población de la investigación estuvo constituida por adolescentes que cursaban el último año de la Escuela Secundaria Básica de la ciudad de Mar del Plata.

La muestra fue seleccionada al azar y se conformó por un total de 201 estudiantes, 108 pertenecientes a cuatro instituciones públicas y 93 a tres instituciones privadas.

Instrumento

Siguiendo los objetivos planteados en esta investigación se realizó una revisión bibliográfica exhaustiva de antecedentes y estudios vinculados a nuestra temática. A partir de esta búsqueda no se halló un instrumento que se adecuara a los objetivos planteados, motivo por el cual se construyó un cuestionario propio, que recaba información pertinente al objeto de estudio.

En el proceso de elaboración se operacionalizaron las variables a evaluar, confeccionando ítems pertinentes a las mismas. A continuación se llevó a cabo una etapa de selección y filtro de dichos ítems hasta lograr la versión final.

El Cuestionario Escala Likert Uso del Smartphone es de carácter anónimo y autoadministrado. En el encabezado se solicita el dato de la institución educativa y el curso al que pertenece el alumno. En total el instrumento consta de 36 ítems.

En la primera parte del cuestionario se incluyen los ítems del 1 al 7, para los cuales se brindaron diferentes opciones de respuesta. La consigna indica marcar con una cruz (X) las respuestas que cada encuestado considere adecuada en relación a su smartphone.

En el ítem 1 se intentó conocer la manera en que los adolescentes *adquieren el móvil*. Para ello se les pregunta como lograron adquirir su propio smartphone, si lo compraron ellos mismos o fue recibido como producto de un regalo.

Mediante los ítems 2 y 3 se evaluó la variable *frecuencia de uso* que según Anastasi (1998) hace referencia a una forma de resumir y organizar hechos cuantitativos con el objetivo de facilitar su comprensión y dar cuenta de tendencias significativas. Para tal fin las puntuaciones se agrupan en intervalos. Para evaluar esta dimensión se pregunta a los adolescentes cuántas horas al día usan su smartphone durante los días de semana, es decir, aquellos días comprendidos entre lunes y viernes. De la misma manera se indaga cuántas horas diarias dedican al uso del dispositivo pero en esta ocasión teniendo en cuenta solo los fines de semana (sábado y domingo). Como opciones de respuesta se incluyeron los intervalos comprendidos entre 1 y 5 horas y Más de 5 horas. La distinción entre los periodos semanales anteriormente mencionados tiene la finalidad de conocer si la frecuencia de uso al día cambia su comportamiento a lo largo de la semana, teniendo en cuenta que de lunes a viernes los jóvenes asisten a clases, mientras que el sábado y el domingo se dedican al tiempo libre.

En los ítems 4 y 5 se pretendió conocer los *lugares de uso frecuentes del móvil* como así también los *lugares donde se prohíbe su uso*. Para ello en el primer caso se pregunta al estudiante en qué lugares utiliza su smartphone, teniendo como opciones de

respuesta espacios que transita cotidianamente como la escuela, la calle, la casa. Además se incluyó la afirmación *donde quiera que vaya*, que indicaría llevar el dispositivo a todas partes. Para evaluar los lugares prohibidos se procedió de igual manera, variando solamente las alternativas de respuestas posibles: aula, recreo, casa.

En el ítem 6 con el objetivo de conocer la *gestión de la privacidad* en los jóvenes, es decir, si seleccionan o restringen la información que comparten en la Red, se les pregunta a los encuestados si consideran que el hecho de compartir información implica riesgos. Para ellos se le brindaron dos opciones dicotómicas de respuesta SI-NO.

Por último en el ítem 7 se encuentra la dimensión *acceso al conocimiento*, entendido como el conjunto de operaciones que tienen como objetivo brindar al estudiante la información necesaria para dar respuesta a sus preguntas. Las fuentes de exploración son diversas como así el tipo de información que contienen y el modo en que se estructura (Pintado Giménez, 2012). Para medir dicha dimensión se les pregunta a los adolescentes cuál es la herramienta que usan para la búsqueda de información escolar. Se brindaron como posibles respuestas dos dispositivos tecnológicos, *PC* y *smartphone*, y *libros* como tercera alternativa.

El ítem 8 está constituido por una pregunta de carácter abierto. Aquí se indagó la información personal que comparten los adolescentes a través de su *smartphone*. Dada las características del ítem no se brindaron opciones de respuesta, debiendo los mismos encuestados responder según su propia experiencia con el móvil. Esta pregunta complementa al ítem 6 y permite obtener información sobre la tendencia real en relación a la manera en que gestionan la privacidad.

La segunda parte del cuestionario abarca del ítem 9 hasta el 36, adquiriendo un formato escala Likert. La consigna indica marcar con una cruz cada sentencia que se propone, ofreciendo como respuesta las siguientes opciones: NUNCA (0), A VECES (1), CON FRECUENCIA (2) y SIEMPRE (3). Las respuestas reflejan distintos grados de frecuencia respecto a actividades y distintos aspectos relacionados al uso del móvil. Con dicha escala se evaluaron las siguientes variables.

La dimensión *hábitos* está relacionada con el tipo de actividades que los adolescentes realizan a través de su smartphone. Tales actividades fueron seleccionadas teniendo en cuenta las funciones que brinda el móvil tales como realizar llamadas, enviar mensajes de texto, servicios multimedia, acceso a Internet y diversas aplicaciones (Luengo de la Torre, 2012).

Los *niveles de apropiación* (Reig & Vílchez, 2013) indican tres formas posibles de participación en los medios: las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento (TAC) y Tecnologías para el Empoderamiento y Participación (TEP). Nuestro estudio solo evalúa los dos primeros niveles de apropiación, quedando excluido en la investigación el tercer nivel. Para evaluar estas dimensiones se incluyeron ítems que indagan la presencia de actividades correspondientes a cada uno de los niveles. Para la categoría TIC se incluyeron actividades que remiten a perder o pasar el tiempo en la Red y todas aquellas prácticas relativas a la socialización, como uso de mensajería instantánea, acceso a redes sociales, entre otras. Para en nivel TAC las actividades mencionadas se relacionan con la exploración de intereses, ya sea personales o profesionales, como por ejemplo buscar información online, experimentar, editar y compartir video, música, fotografía, tipos de contenidos a los que acceden los jóvenes.

La variable ocio remite al *ocio digital*, que implica todas aquellas actividades que los jóvenes realizan con su smartphone para pasar su tiempo libre con fines de entretenimiento (Ignasi de Bofarull, 2005). En cambio, se habla de *uso académico* cuando se emplean los recursos que brindan las nuevas tecnologías para resolver las tareas educativas, enriqueciendo los procesos de enseñanza aprendizaje (Coll, 2004). Para evaluar la presencia de ocio digital se incluyeron ítems referentes a actividades lúdicas, de entretenimiento, tipos de contenidos más elegidos y pasatiempos que los jóvenes realizan solos o acompañados de otros como juego on line, ver y compartir videos. En el caso uso académico esta variable se midió mediante ítems vinculados a diferentes actividades de carácter escolar que pueden realizar los jóvenes a través del móvil. Estas pueden ser grupales o individuales, durante las horas de clase, en el aula o en otros ámbitos como por ejemplo búsqueda de información escolar, resolver tareas académicas, etc.

Además se anexaron las dimensiones *uso social* y *uso individual* del Smartphone. El primero supone la interacción e intercambio comunicativo con otras personas que se encuentran conectadas a la Red de manera múltiple e instantánea. El segundo se relaciona con el conjunto de actividades que el adolescente realiza en forma solitaria y responden a sus intereses, gustos y preferencias. Son de carácter personal y no tienen como finalidad la comunicación con otros. (Moral, 2001). Para evaluar el uso social se diseñaron ítems que describían actividades cuyo principal objetivo radica en la comunicación e interacción como realizar llamadas, coordinar encuentros mediante el smartphone, el uso de redes sociales entre otras. Mientras el uso individual se analizó mediante ítems que refieren actividades que el adolescente realiza en soledad sin incluir a otros, como por ejemplo escuchar música y sacarse fotos.

La variable *dependencia* remite al uso excesivo del smartphone, que se manifiesta en una pérdida de control, acompañada de síntomas de abstinencia tales como ansiedad, depresión e irritabilidad, sobre todo ante la imposibilidad temporal de acceder a la Red disminuyendo el nivel de tolerancia. Este conjunto de manifestaciones repercuten negativamente en la vida cotidiana. Dicha dimensión se midió a partir de dos ítems que indagan la existencia de sentimientos displacenteros que se manifiestan en el caso de no disponer el teléfono, como por ejemplo mal humor, preocupación, inquietud. Por otra parte se hizo hincapié en la indispensabilidad del dispositivo, característica que se evaluó preguntado a los encuestados si regresan a buscar el móvil en el caso de olvidarlo.

Por otra parte se buscó indagar si la posesión del smartphone brinda mayor *Independencia* al adolescente que lo utiliza. La necesidad de independencia hace referencia a la búsqueda de autonomía propia del adolescente, y la consiguiente definición de roles y exploración de metas, habilidades y preferencias (Ballesteros Guerra, Megías Quirós, & Rodríguez San Julián, 2012). Para evaluar este aspecto se les pregunta a los adolescentes si poseer su propio teléfono le permite sentirse más independientes.

Otra dimensión que se pretendió evaluar en el cuestionario es la presencia de *sentimientos de reconocimiento* o prestigio a partir del uso del móvil, lo que arrojaría datos de la valoración que hacen los adolescentes del dispositivo. El deseo de sentirse reconocido da a la necesidad de toda persona de sentirse apreciado, tener prestigio y destacar dentro de su grupo social, este constructo incluye además aspectos como la autovaloración y el concepto que cada sujeto tiene de sí mismo (Maslow, 1998). Para conocer la presencia de dicho sentimiento se pregunta a los

adolescentes si la posesión del smartphone los hace sentir más reconocidos por su grupo de pares.

Aplicación del Instrumento

El cuestionario se administró en las aulas, durante el horario correspondiente a clases. En primer lugar se presentó el tema de estudio y se indicó la forma adecuada de responder a los ítems. Se explicó además el carácter anónimo y voluntario de la participación en dicha investigación, como así también se aseguró la confidencialidad de los datos obtenidos.

Debido a que el instrumento solo evaluaba uso del smartphone quienes no poseían este tipo de teléfono quedaban excluidos de la administración. Del total de la muestra constituida por 201 estudiantes, ocho de ellos admitieron no poseer smartphone (cuatro correspondientes a escuelas públicas y cuatro a escuelas privadas).

Los jóvenes completaron el cuestionario en un tiempo promedio que osciló entre diez y quince minutos.

Las tesisas permanecimos en el aula hasta la finalización de la administración del instrumento para contestar cualquier duda que pudiera surgir.

Análisis de datos

Para el análisis de los datos se construyó una *grilla de corrección* a fin de facilitar este proceso. En ella se detallaron las diferentes variables a evaluar y los ítems correspondientes a las mismas.

Una vez relevados los datos obtenidos, se procedió a su codificación, gestión y procesamiento a través del Programa Estadístico SPSS. Se aplicaron técnicas estadísticas descriptivas (%; X; DS; prueba T).

Descripción de resultados

A continuación se presentan los principales resultados obtenidos en este estudio, teniendo en cuenta la hipótesis de trabajo y objetivos específicos planteados al inicio del proceso investigativo.

En relación al objetivo que indaga la frecuencia de uso del smartphone en los adolescentes los resultados obtenidos indicaron que en las instituciones públicas de la muestra durante los días semanales el 52,88 % (55 estudiantes) usan el dispositivo entre 1 y 5 horas, mientras que el 47,12% (49 estudiantes) lo usan más de 5 al día. En el mismo periodo en instituciones privadas de la muestra se halló que el 56,18% (50 estudiantes) usan el smartphone entre 1 y 5 horas diarias y 42,70 % (38 estudiantes) más de 5 horas al día.

Por lo tanto se observa que en ambos establecimientos de lunes a viernes el móvil se usa con mayor frecuencia entre 1 y 5 horas diarias.

Se registró que la frecuencia de uso del smartphone aumenta durante los fines de semana, tanto para establecimientos de carácter público como privado, aunque el incremento es mayor para el primer caso. Los datos arrojados muestran que en las instituciones públicas el 40,38% (42 estudiantes) usan el teléfono inteligente entre 1 y 5 horas diarias, mientras el 59,62% (62 estudiantes) dedican más de 5 horas por día. En las escuelas privadas sucede la misma tendencia, aunque no es tan amplia la diferencia, ya que 49,44 % (44 estudiantes) lo usan entre 1 y 5 horas diarias y el 50,56 % (45 estudiantes) utiliza el smartphone más de 5 horas al día.

En definitiva la frecuencia de uso del smartphone es mayor cuando los adolescentes disponen de tiempo libre (Ver gráfico 1).

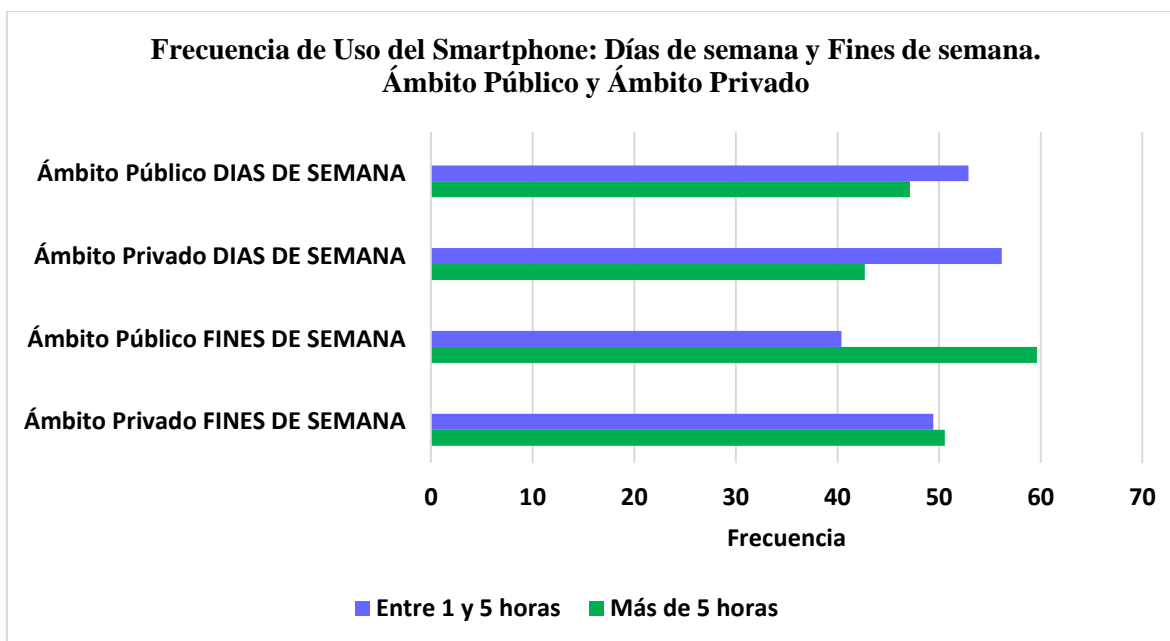


Gráfico 1

En segundo lugar, con respecto al objetivo que intenta conocer el tipo de actividades que los adolescentes realizan a través del smartphone se registró que el 81,35 % de los adolescentes (157 estudiantes) admitieron que SIEMPRE *utilizan la mensajería instantánea*, un 59,07% (114 estudiantes) *escuchan música* y un 54,40% (105 estudiantes) *acceden a las redes sociales*, siendo estas por lo tanto las actividades que con más frecuencia practican. La tendencia opuesta se demuestra en las puntuaciones obtenidas para el tipo de actividades que los jóvenes señalaron que NUNCA realizan. Entre ellas se ubican *ver películas o series* con una puntuación de 58,55% (113 estudiantes), *juego online* que alcanzó un 58,03 % (112 estudiantes) y por último el *envío de mails* que obtuvo 43 % (83 estudiantes). Los resultados mencionados se detallan a continuación (Ver gráfico 2).

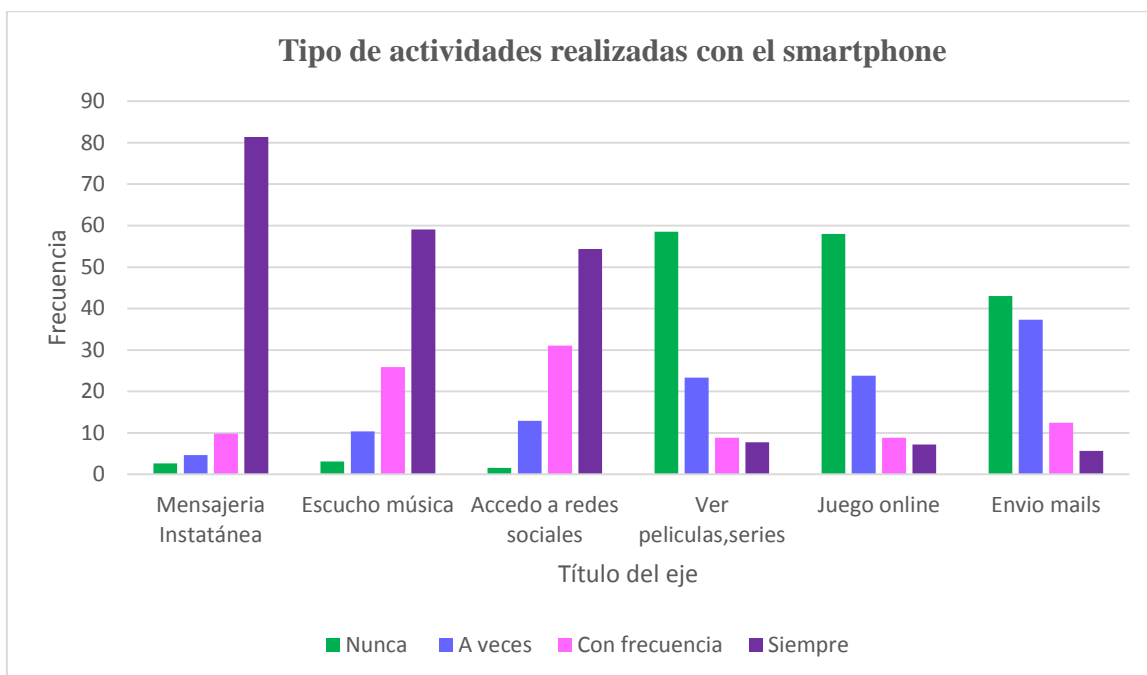


Gráfico 2

Por otra parte, existen algunas actividades que se ubican entre estas dos opciones dicotómicas, para las cuales los adolescentes señalaron solo A VECES realizarlas, como por ejemplo *sacarse fotos*, opción que fue elegida por un poco más de la mitad de la muestra logrando el 55,26 % (108 estudiantes) . También se incluyen dentro de esta categoría de respuesta *grabar o compartir situaciones de interés* con el 50,26% (97 estudiantes) y *ver o compartir videos o fotos*, actividad que arrojó el 39,38 % (76 estudiantes). En cuanto a las funciones tradicionales de la telefonía móvil, como *realizar llamadas y enviar mensajes de texto*, puede apreciarse que la frecuencia se encuentra distribuida de manera relativamente homogénea entre las opciones A VECES, CON FRECUENCIA Y SIEMPRE, obteniendo para cada una de ellas alrededor de un 30% de las puntuaciones. Lo mismo sucede con el ítem *busco información de interés personal* (ver tabla 1 Anexos).

Por último se mencionaron actividades donde el smartphone se emplea como herramienta de estudio, tales como ingresar *en clase a buscadores o páginas para la búsqueda de información que solicita el docente y usar el smartphone para resolver tareas escolares*. Los datos demuestran que la mayoría de los adolescentes que respondieron este cuestionario solo A VECES utilizan el smartphone con este objetivo. Para el caso de ingresar a buscadores en clase el puntaje alcanzado fue de 41,47% (81 estudiantes), mientras que resolver tareas a través del smartphone puntuó 46,11 % (89 estudiantes). Es interesante remarcar esta particularidad de la muestra, ya que estos ítems hacen referencia al uso académico del dispositivo (Ver gráfico 3).

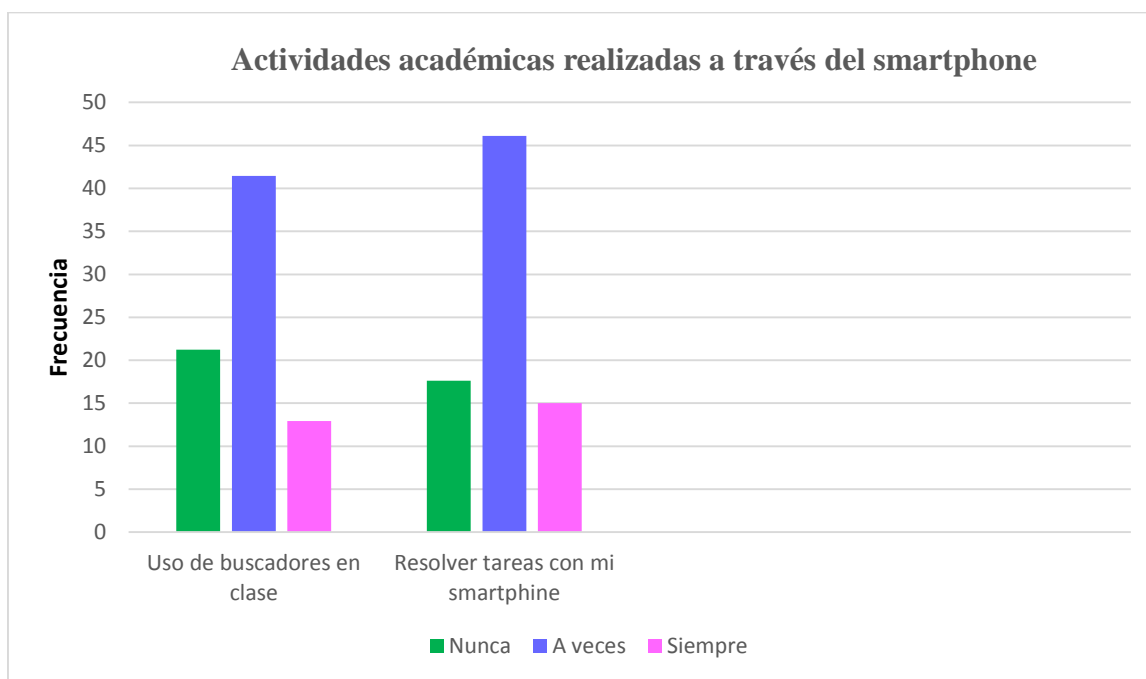


Gráfico 3

En la presente investigación la hipótesis de trabajo que se intenta corroborar o refutar indica que los adolescentes utilizan el smartphone con mayor frecuencia para actividades dedicadas al ocio.

De acuerdo a esto, para el uso del móvil con fines de ocio, en los establecimientos públicos, se obtuvo una media de 11,70 (103 estudiantes) mientras que en instituciones privadas la media alcanzó 11,69 (86 estudiantes). Para la apropiación del smartphone destinada al ocio no se hallaron diferencias estadísticamente significativas ($\alpha = 0,05$) entre dichos ámbitos educativos. Sin embargo, se observó un comportamiento opuesto para la dimensión uso académico. En escuelas públicas dicha variable arrojó una media de 6,43 (102 estudiantes), siendo la puntuación media del ámbito privado de 7,74 (84 estudiantes). En este caso, se comprobó que existen diferencias estadísticamente significativas (Ver tabla 1).

Los resultados registrados indican que predomina el uso con fines de ocio sobre el uso académico del smartphone. Es decir que la frecuencia de uso del móvil para actividades dedicadas al ocio es mayor que la frecuencia de uso con fines escolares. Este dato es congruente con los porcentajes obtenidos para la dimensión frecuencia de uso, cifras que señalan que el uso del teléfono inteligente aumenta los fines de semana, días destinados al tiempo libre. En el caso de la dimensión ocio los resultados demuestran que el ámbito educativo del que forme parte el estudiante no ejerce ningún tipo de influencia en lo que se refiere al uso del móvil con tales fines. A pesar de no ser la tendencia que mayormente prevalece entre los jóvenes, es posible afirmar la existencia del smartphone para llevar a cabo actividades educativas. Al contrario de los datos arrojados para la utilización del móvil con fines de ocio, para el uso de carácter académico la diferencia estadísticamente significativa hallada entre

los ámbitos público y privado indicaría que algún aspecto del ámbito institucional estaría influyendo en el comportamiento de esta variable.

Tabla 1

Ocio y Uso Académico del smartphone

Ámbito	Uso con fines de Ocio		Uso Académico	
	<u>M</u>	DS	<u>M</u>	DS
Público	11,70	4,21	6,43	2,80
Privado	11,69	3,80	7,74	2,45
	t: .02	t: .02	t: - 2,07	t: - 2,10
	p < 0,05	p < 0,05	p < 0,05	p < 0,05

Nota: Las medias que se hallan en la misma columna y que presentan distintos subíndices, difieren de manera significativa al nivel α de 0,05.

En relación a los datos obtenidos para el uso académico del móvil, resultarían llamativas las cifras encontradas con respecto a los lugares en que se prohíben el uso del smartphone. Aquí se observa que los estudiantes tanto de escuelas públicas como privadas coinciden en que el aula es un lugar prohibido para el uso del dispositivo, siendo en ambos casos la alternativa más elegida. En el ámbito público la opción aula fue elegida por casi la totalidad de la muestra obteniendo un 89,42%(93 estudiantes), mientras que “recreo y casa” fueron los lugares prohibidos menos elegidos logrando solo el 0,96% (1 estudiante). En el ámbito privado, si bien la opción aula recibió un puntaje de 49,44% (44 estudiantes) la alternativa “aula y recreo” consiguió una puntuación considerable alcanzando el 44,94% (40 estudiantes). Como se observa entonces, en las instituciones privadas el smartphone no solo está prohibido en el

contexto áulico, sino que la restricción se extiende al espacio del recreo, no ocurriendo de esta manera en las instituciones públicas, donde el recreo aparece como posible lugar permitido para el uso del dispositivo (Ver gráfico 4).

Lugares prohibidos para el uso del smartphone

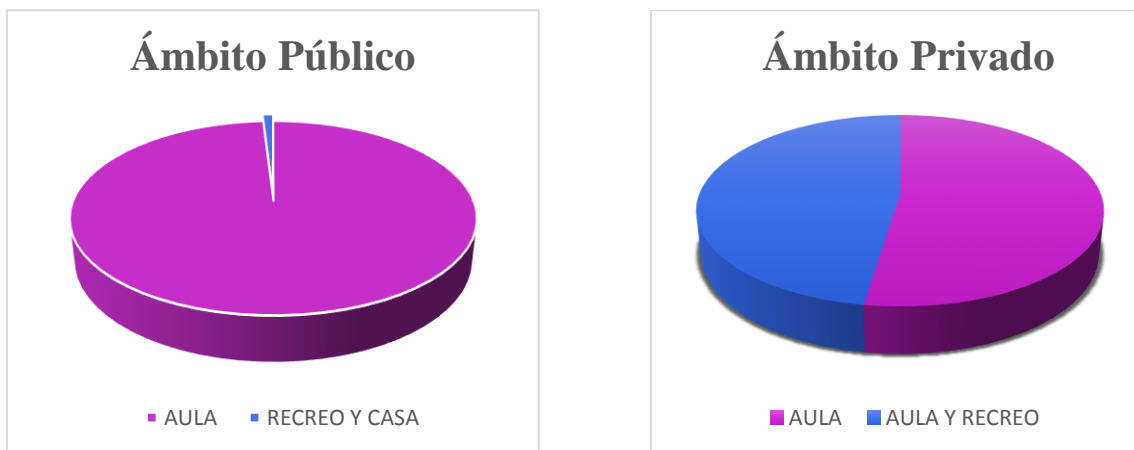


Gráfico 4

Para profundizar el conocimiento sobre el uso del móvil en los jóvenes, también se incluyó en este apartado el análisis de la variable *uso social* y *uso individual* del smartphone.

En este sentido, los resultados obtenidos indican que para la variable uso social la media obtenida fue de 22,11 mientras que el uso individual alcanzó una media de 12,29 (Ver tabla 2). Cabe destacar que las actividades que los adolescentes reconocieron realizar con mayor frecuencia, como uso de mensajería instantánea y acceso a redes sociales corresponden a aplicaciones cuya finalidad principal radica en el uso social. Por otra parte, las actividades menos elegidas por los jóvenes como juego on line o ver películas y series harían referencia al uso individual del móvil.

De acuerdo a estas cifras es posible afirmar que es mayor el uso social del móvil en relación al uso individual.

Tabla 2

Uso Social y Uso Individual del smartphone

Uso Social		Uso Individual	
<u>M</u>	<u>DS</u>	<u>M</u>	<u>DS</u>
22,11	4,90	12,29	4,08

A continuación se describen los resultados correspondientes al objetivo que propone descubrir los niveles de apropiación del smartphone entre los jóvenes: Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) y Tecnologías para el Aprendizaje y Conocimiento (TAC).

Los datos arrojados indicaron que en las instituciones públicas el nivel de apropiación TIC obtuvo una media de 19,85 (103 estudiantes), mientras que en las instituciones privadas la media puntuada fue de 20,34 (86 estudiantes). Para esta variable no se encontraron diferencias estadísticamente significativas ($\alpha = 0,05$) al comparar las puntuaciones de ambos establecimientos.

En cuanto al nivel correspondiente a TAC la media hallada para los establecimientos públicos fue de 13,83 (102 estudiantes), encontrando para este mismo nivel de apropiación en el ámbito privado una media de 14,87 (84 estudiantes). En este caso tampoco se hallaron diferencias estadísticamente significativas ($\alpha = 0,05$).

Para el nivel de apropiación TAC en relación al tipo de contenido al que acceden los jóvenes a través de su móvil se destacó que NUNCA visitan aquellos contenidos de tipo sexual, opción que alcanzó una puntuación de 89,94% (172 estudiantes), seguida de contenido de carácter violento que tuvo un 83,94% (162 estudiantes). Para los casos mencionados el resto de las opciones de respuesta recibió pequeños porcentajes. Para el contenido de tipo humorístico se observó que predominó entre los adolescentes encuestados la opción A VECES con un 48,19% (93 estudiantes), mientras que NUNCA puntuó un 31,61% (61 estudiantes). Para la categoría humorístico el resto de las opciones de respuesta no consiguieron porcentajes relevantes (Ver gráfico 1 anexo). De acuerdo a estos datos consideramos que no podría establecerse con claridad a qué tipo de contenidos acceden estos jóvenes.

En conclusión teniendo en cuenta las cifras reveladas es posible decir que existe entre los jóvenes una apropiación mayor para el nivel correspondiente a TIC (Ver tabla 3).

Tabla 3

Niveles de Apropiación del smartphone

	TIC		TAC	
	<u>M</u>	<u>SD</u>	<u>M</u>	<u>SD</u>
Ámbito Público	19,85	4,51	13,83	4,61
Ámbito Privado	20,34	4,02	14,87	4,01
	t: - 0,77		t: -1,62	
	p >0,05		p > 0,05	

Por otra parte, en relación a la manera en que los jóvenes acceden a al conocimiento los datos hallados indican que la mayoría de los adolescentes utiliza *la PC* para la búsqueda de información escolar, opción que obtuvo el 39,38% (76 estudiantes). En segundo lugar, revelaron que usan de manera simultánea *smartphone y PC*, dispositivos que alcanzaron una puntuación cercana de 19,17% (37 estudiantes), seguidos por la opción que incluía *smartphone, libros y PC* que arrojó un puntaje de 16,58% (32 estudiantes). Los porcentajes menores se distribuyen entre *libro y PC* con el 12,44% (24 estudiantes), *smartphone* con una puntuación de 9,84 % (19 estudiantes) y *smartphone y libro* con 2,59 % (5 estudiantes). Un dato llamativo es que la opción que hace referencia solo al uso de *libros* no fue seleccionada por ninguno de los encuestados (Ver gráfico 5).

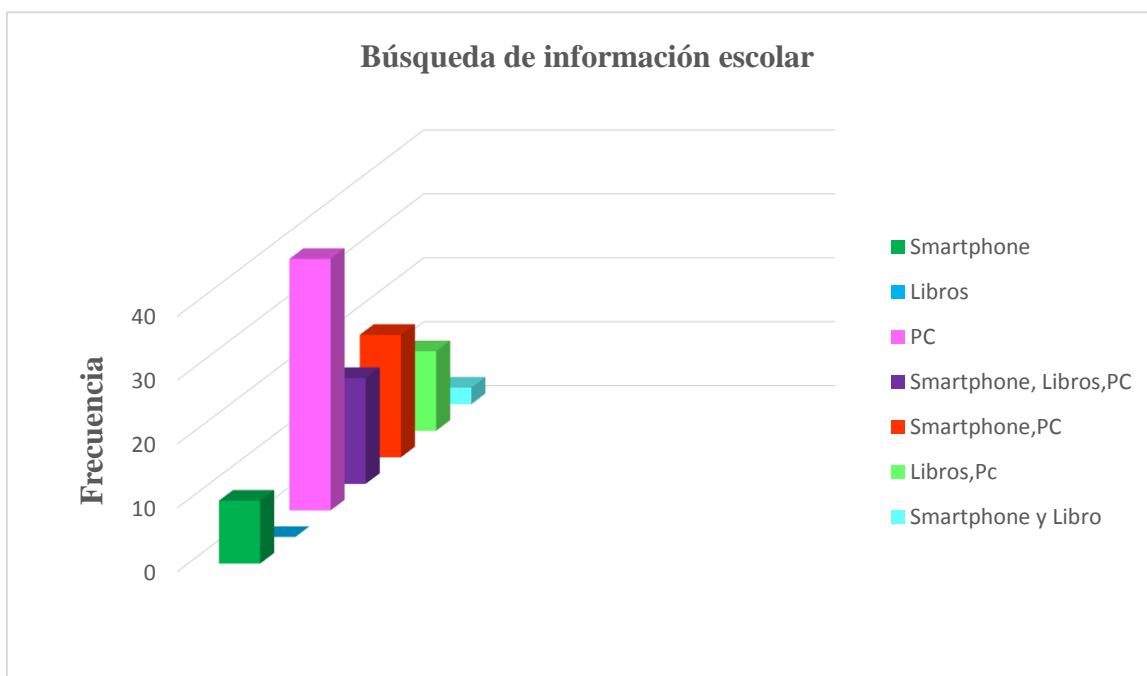


Gráfico 5

En cuanto al nivel de *dependencia* que puede provocar entre los adolescentes el uso del dispositivo smartphone los datos encontrados revelan para dicha variable una media de 2,95 (190 estudiantes) Tal puntuación no estaría indicando un nivel alto de dependencia al dispositivo (Ver tabla 2 Anexos). Sin embargo un dato llamativo es que la mayoría de los jóvenes encuestados, tanto de escuelas públicas como privadas, admitieron que llevan su móvil a *donde quiera que vayan*, opción que concentro la mayoría de las respuestas de los estudiantes 73,58% (142 estudiantes). En relación a otros posibles lugares de uso como la casa, la escuela, la calle no se registraron puntuaciones elevadas (Ver gráfico 2 Anexos).

En relación a los sentimientos de independencia y reconocimiento que genera en los adolescentes el uso del móvil encontramos que para el primer caso, la mayoría de los encuestados admitieron que NUNCA se han sentido independientes por el hecho de tener su propio smartphone, obteniendo una puntuación de 35,75% (69 estudiantes). A continuación se ubican las opciones A VECES con el 26,94% (52 estudiantes) seguido de CON FRECUENCIA, respuesta que puntuó un 21,76% (42 estudiantes). La opción SIEMPRE fue la menos elegida por los jóvenes, logrando solo un 13,99% (27 estudiantes). Por consiguiente, no se puede establecer de manera precisa la existencia de que la posesión del smartphone sea capaz de provoca sentimiento de independencia (ver gráfico 3 Anexos).

Con respecto al reconocimiento que el smartphone podría brindar al adolescente entre su grupo de pares se halló que la mayoría de los estudiantes NUNCA han sentido que el móvil les permita ser reconocido ante sus amigos, opción que

concentro la mayor proporción de respuestas, consiguiendo el 74,09% (143 estudiantes). El resto de las opciones de respuesta adquirieron porcentajes mínimos (Ver gráfico 3 Anexos) motivo por el cual para estos jóvenes el smartphone no constituye un elemento que les otorgue reconocimientos en su grupo de referencia.

En lo relativo a la gestión de la privacidad los adolescentes expresaron en su mayoría que compartir información personal SI implica riesgos, opción de respuesta que alcanzó un 86,01 % (166 estudiantes), frente a un 13,47 % (26 estudiantes) correspondiente a aquellos estudiantes que admitieron creer que compartir información NO implicaría consecuencia negativas (Ver gráfico 6). Por otra parte, los jóvenes encuestados reconocieron que la información que más comparten son *fotos*, logrando una puntuación de 58,3%, seguido de *datos personales* dentro de los que se incluyen nombre, fecha de cumpleaños, institución educativa, dirección donde viven, número de teléfono alcanzando un 40,1%. Un 23,5% *no responde* la pregunta, ya sea dejándola en blanco o porque la respuesta es ambigua y no se adecuaba a la consigna, por ejemplo: “todo”, “nada”, “poco”, “bastante”. En cuarto lugar se ubica como opción de respuesta *videos* con un 20,3%, seguido de *actividades, situaciones o salidas con amigos y “dónde estoy / qué estoy haciendo”* que consiguió 15,6%. Otro tipo de contenido que difunden a través del smartphone es *música*, respuesta que fue mencionada por un 9,8%. Por último, un 9,3% de los jóvenes admitieron que comparten *estados o publicaciones* donde expresan sus opiniones, reflexiones, y en última instancia aparece la categoría *Otros* que incluye archivos, noticias, audios y mensajes obteniendo solo un 7,2% (Ver gráfico 6).

Según las cifras registradas se observa cierta contradicción ya que por un lado la mayoría de los adolescentes creen que compartir información SI implicaría riesgos, mientras que por otra parte afirman compartir todo tipo de información.

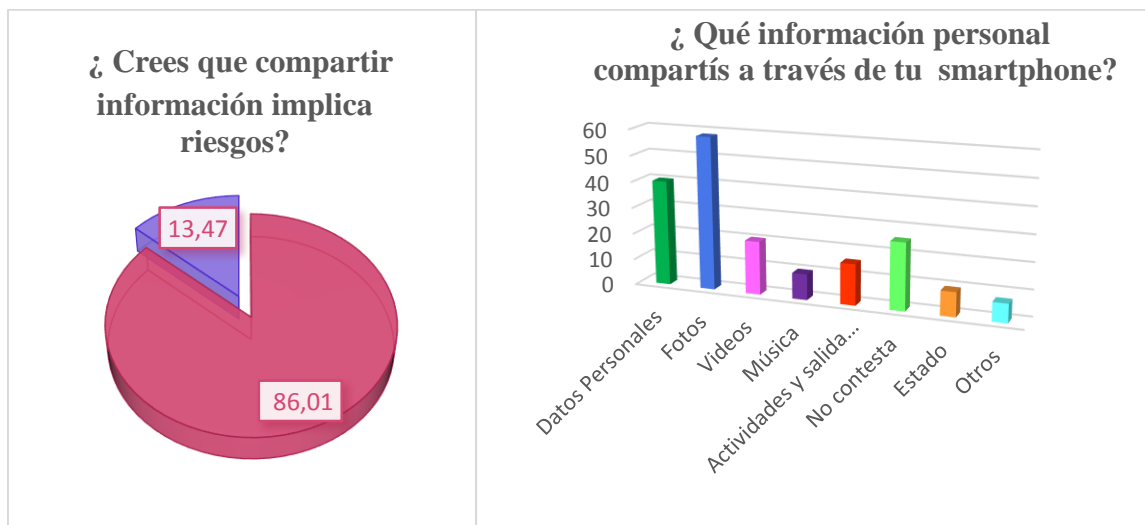


Gráfico 6

En relación a la manera en que los adolescentes adquieren su smartphone los datos arrojados demostraron que la mayoría de los adolescentes recibieron el dispositivo en forma de regalo, siendo el porcentaje obtenido de un 66,84 % (129 estudiantes). Por otra parte un 32,62 % (63 estudiantes) revelaron que se lo compraron por sus propios medios. Por lo cual se puede observar que la mayor proporción de los adolescentes de la muestra no compraron el teléfono por sí mismos, siendo el aparato solventado por alguien más (Ver gráfico 4 Anexos).

Interpretación de los datos

Los datos obtenidos en la presente investigación nos permiten corroborar la hipótesis de trabajo planteada inicialmente que indica que *los adolescentes utilizan el smartphone con mayor frecuencia para actividades dedicadas al ocio*. El predominio del uso con fines de ocio del móvil se ha manifestado como una tendencia general entre los jóvenes de la muestra, ya que no se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre las instituciones públicas y privadas. En este sentido quedaría demostrado no solo la existencia del *Ocio digital* (Ignasi de Bofarull, 2005) sino también que el ámbito educativo no ejerce ningún tipo de influencia en relación a esta modalidad de uso del smartphone. Los resultados encontrados coinciden con el trabajo realizado por Chóliz, Villanueva & Chóliz (2009) quienes plantean que el smartphone se ha convertido para muchos adolescentes en una forma de disfrutar el tiempo libre, transformándose en una fuente de ocio.

Las puntuaciones halladas para la dimensión uso con fines de ocio del teléfono inteligente están relacionadas con los datos arrojados para la variable frecuencia de uso, que indica que el uso del móvil aumenta a más de 5 horas diarias durante los fines de semana. Si se tiene en cuenta que para los estudiantes el fin de semana constituye la mayor parte de su tiempo libre, ya que están exentos de sus actividades académicas, resulta esperable que el tiempo dedicado al smartphone aumente con fines de entretenimiento durante este período.

Al indagar los niveles de apropiación del uso del smartphone propuestos por Reig (Reig & Vílchez, 2013), los datos demostraron que los adolescentes de la muestra se ubican en mayor medida en el nivel de apropiación correspondiente a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en ambos ámbitos educativos, no hallándose

diferencias estadísticamente significativas. Al realizar un análisis interpretativo se observó que muchas de las actividades que componen la variable uso con fines de ocio están incluidas en el nivel de apropiación TIC, ya que este nivel se caracteriza por pasar o perder el tiempo en la Red, solo con la finalidad de entretenerse, teniendo como principal objetivo aquellas prácticas que remiten a la socialización natural de los jóvenes, compartiendo principalmente con el grupo de pares. Si bien estas dos variables se evaluaron por separado, posteriormente se observó que dichos resultados dan cuenta de una tendencia similar en el uso del smartphone, es decir, prevalece el ocio digital continuando y complementando mediante la tecnología móvil las prácticas que realizan los adolescentes cuando no están conectados a la Red.

Los resultados obtenidos revelan que predomina el uso social del smartphone. Esto se vio confirmado con las actividades que los adolescentes encuestados realizan con mayor frecuencia como son la utilización de mensajería instantánea y el acceso a redes sociales. Estos datos son congruentes con otros estudios (Fundación Telefónica 2013 citado en Reig & Vílchez, op. cit.) que indican que actualmente el WhatsApp se ha convertido en la reina de las aplicaciones referentes a la mensajería instantánea, seguida por el uso de las redes sociales, transformándose ambas en espacios predilectos para la socialización del adolescente. Creemos que este comportamiento está relacionado con las nuevas formas de sociabilidad juvenil coincidiendo con el concepto de *sociabilidad virtual* (Cáceres, Ruiz San Román, & Gaspar, 2009) que indica que la web se ha convertido en el espacio de encuentro social preferido por los jóvenes, se comunican con otras personas, mantienen lazos de amistad, de compañerismo y de afecto, sin que medie un conocimiento personal y

directo. En este espacio las relaciones que se entablan se caracterizan por ser menos rígidas, más dinámicas y desprovistas de condicionamientos espacio temporales.

Este uso de carácter social está íntimamente relacionado con el nivel de apropiación TIC, ya que si consideramos las características de esta dimensión reparamos en que el hecho de “pasar o perder” el tiempo siempre requiere de la presencia de otro. El interlocutor si bien no está presente cara a cara está conectado mediante el espacio virtual, donde predomina el anonimato visual, el lenguaje analógico y emociones expresadas mediante el uso de *emoticones*.

Se comprobó que los adolescentes de la muestra también emplean, aunque en menor medida, el smartphone con fines académicos. Esta tendencia queda demostrada en la menor frecuencia de uso del móvil durante los días de semana (período de clase), que disminuye a 1 y 5 horas diarias. Al comparar las puntuaciones relativas al uso académico entre los establecimientos públicos y privados sí se han hallado diferencias estadísticamente significativas, siendo mayor su utilización en el ámbito privado. Por lo tanto podemos pensar que algunas de las características del funcionamiento institucional estarían condicionando el empleo del móvil con estos fines.

Un dato relacionado es que el uso del smartphone se prohíbe principalmente en las aulas de ambos tipos de establecimientos. La única distinción hallada es que en el ámbito privado la prohibición también se extiende al espacio del recreo. Consideramos que la presencia de estas normativas limita indudablemente el empleo del dispositivo en el ámbito educativo, y estaría reforzando su uso con fines de entretenimiento, lúdico y de ocio. Este escenario es similar al contexto que describe Tornel Abellan (2012) definido por la divergencia entre una *escuela desconectada* y

una sociedad conectada. El impedimento del uso del smartphone en las aulas también coincide con las investigaciones realizadas por Vílchez (Reig & Vílchez, op. cit.) quien observa dos tendencias contrapuestas en relación al uso del móvil en las aulas españolas: por un lado profesores e instituciones prohíben el uso del dispositivo en clase, mientras que en otros casos se permite su utilización durante el trabajo en el aula, aunque estas experiencias son excepcionales. Desde nuestra perspectiva la negativa de uso del teléfono en el aula estaría actuando como un elemento obstaculizador del uso académico del mismo por parte de los estudiantes.

Esta investigación ha demostrado que los alumnos encuestados utilizan el smartphone combinado con otras tecnologías al momento de acceder al conocimiento, es decir, para obtener información que luego emplearán en tareas escolares. Esta conducta estaría relacionada con el concepto de *aprendizaje móvil* (West, Vosloo 2013 citado en Carrera Ramos, Sapién Aguilar, Piñón Howlet s.f) que implica el uso de tecnología, sola o en combinación con cualquier otro tipo de tecnología de la información y comunicación, a fin de facilitar el aprendizaje en cualquier momento y lugar.

La frecuencia con que se llevan a cabo actividades propias del uso académico, como ingresar en clase a buscadores para obtener información solicitada por el docente y resolver tareas escolares a través del smartphone estarían manifestando en los estudiantes interés y predisposición a incluir en su aprendizaje la tecnología móvil. Inferimos que esta motivación se ve reflejada en la forma en que están integrando paulatinamente el smartphone en sus quehaceres escolares. Este cambio de hábitos en los alumnos debería ser asistido por un nuevo perfil de docente, que posea las competencias necesarias para integrar las TIC en el diseño curricular y principalmente

en las aulas, acompañando los procesos de enseñanza aprendizaje (Tornel Abellan, op. cit.).

Según lo indican los datos hallados, si bien en menor medida, es posible afirmar la existencia de un tipo de uso del móvil que tienen carácter individual, es decir, se realiza en solitario, sin la necesidad de estar conectado con otros. Esta modalidad de uso es opuesta al tipo de uso social, que describíamos anteriormente, manifestándose este uso individual en actividades como sacarse fotos, ver películas y series o juego online, que si bien no obtuvieron altas puntuaciones denotan cierta frecuencia entre los jóvenes. La única actividad que casi la mayoría de los adolescentes siempre realizan solos es escuchar música a través de su smartphone.

Muchas de las prácticas individuales que los más jóvenes realizan mediante el dispositivo evaluado también corresponden al segundo nivel de apropiación de las nuevas tecnologías, que siguiendo el modelo de Reig (Reig & Vílchez, op. cit.) se denominan Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento (TAC). La categoría TAC obtuvo puntuaciones inferiores respecto al nivel de apropiación TIC, no encontrándose diferencias estadísticamente significativas al comparar escuelas públicas e instituciones privadas. El nivel TAC se caracteriza por la exploración de intereses personales y profesionales estando por este motivo más relacionado con el uso individual del smartphone. También en este caso dichas variables se analizaron por separado, encontrándose solo al momento de interpretar los resultados la correspondencia entre ambas tendencias.

En cuanto al tipo de contenido al que acceden los adolescentes mediante su smartphone los datos reportados no demuestran una inclinación notoria hacia una temática específica. Lo que sí se puede afirmar es que estos jóvenes no visitan

páginas con contenido sexual y violento. En síntesis esta dimensión no aportó información relevante para los objetivos de este estudio.

Si bien algunos adolescentes manifestaron haber experimentado sentimientos de dependencia al uso del móvil, el número de casos no es suficiente para afirmar que en la población de estudio exista dependencia al uso. Sin embargo, un dato llamativo es que la mayoría de los adolescentes encuestados llevan consigo el móvil a *donde quiera que vayan*. Esto demuestra que el smartphone se ha convertido en una extensión de las extremidades del cuerpo del adolescente y en parte de su indumentaria, indispensable tanto a nivel físico como cognitivo tal como lo sostienen diversos autores (Chóliz, et al., op. cit.). En base a los estudios de Espinar Ruiz, & González Río (2008) sobre el tiempo dedicado al uso del móvil, se ha observado que los adolescentes son conscientes de la preocupación que genera en los adultos el uso excesivo del dispositivo y por lo tanto han construido un discurso teórico que se contrapone a lo que hacen en la práctica real con su smartphone. Teniendo en cuenta estos hallazgos podríamos pensar que a partir de los datos encontrados en nuestra investigación, el hecho de no admitir sentir cierta dependencia al móvil respondería a un tipo de discurso armado para no generar alarma en los adultos, mientras que por otra parte reconocer que llevan el dispositivo a todas partes daría cuenta del comportamiento real de los jóvenes. En síntesis, según los datos obtenidos podría decirse que los adolescentes no son dependientes al uso del móvil o bien que las respuestas brindadas podrían dar cuenta del fenómeno de deshabilidad social estudiado por Cáceres, et al. (op. cit.).

Según los resultados encontrados en el presente estudio los adolescentes encuestados no se sienten reconocidos ante sus pares por el hecho de poseer su propio smartphone, pero en cierto punto sienten que tenerlo les ha otorgado mayor independencia. Se puede decir que para estos adolescentes el smartphone no es valorado como un símbolo de pertenencia grupal que les otorga status y prestigio. Pero sin embargo podemos afirmar que el móvil es percibido como un elemento que les permite definir su propio espacio personal. Teniendo en cuenta la etapa vital que transitan estos jóvenes consideramos que el smartphone también contribuye al proceso de desasimilación parental experimentado en dicha época, aspectos que son mencionados en estudios similares (Espinosa Ruiz, & González Río, op.cit; Chóliz, et al., op.cit). Cabe destacar que ambas dimensiones corresponden a la autopercepción de los propios usuarios, y por lo tanto las cifras obtenidas están condicionadas por los aspectos subjetivos de cada encuestado.

El estudio comprobó que más de la mitad de los adolescentes de la muestra poseen su smartphone debido a que se lo han regalado, mientras que solo una minoría se lo han comprado ellos mismos. Consideramos que esto se debe a la edad de la población estudiada, ya que aún no poseen solvencia económica lo que no significa que no influyan en las decisiones de compras de los adultos de su entorno. Coincidiendo con las investigaciones de Caballero, et al. (op. cit.) a partir de estos datos confirmamos que el mercado con sus múltiples publicidades coloca al smartphone como un producto de consumo masivo al que aspiran tener la mayoría de los adolescentes. Se ha comprobado que el valor social del objeto es mayor cuando es de uso público, cuando los otros relevantes pueden dar cuenta que el sujeto sigue las normas de pertenencia del grupo. Quizás no sea el grupo de pares al que

pertenecen los jóvenes el que genera la necesidad imperiosa de poseer el smartphone, sino la propia sociedad de consumo en la que vivimos.

Por otra parte, esta investigación dio cuenta de manera contundente que la mayoría de los adolescentes reconocen que compartir información personal a través de su smartphone implica riesgos. Al mismo tiempo sostienen que habitualmente comparten todo tipo de datos de carácter personal, como nombres, dirección, número de teléfono, fotos, entre otros. En este caso también se estaría evidenciando una contradicción en el discurso de los jóvenes, ya que no son consecuentes con respecto a lo que dicen y muestran. Esta conducta coincide con lo propuesto por varios autores (Bernet, 2009; Morduchowicz, 2012; Reig & Vílchez op. cit.; Sibilia, 2008) quienes visualizan un desdibujamiento entre lo que se considera público y privado.

Observamos que esta particularidad contextual tiene efectos en la manera en que los adolescentes piensan el mundo privado y consecuentemente en la forma de comportarse. Creemos que ellos se muestran más despreocupados a la hora de compartir sus datos personales o información que está relacionada con su esfera íntima y en cierto punto que muchos de ellos no han adquirido una dimensión real del riesgo que implica que dicha información circule en la Red y esté al acceso de quien desee verla.

Los datos reportados en el presente estudio demuestran que los jóvenes encuestados conviven en la sociedad de la transparencia donde nada se oculta de la mirada del otro, primando el exhibicionismo y la autenticidad. Estos datos nos llevarían a pensar qué características posee la identidad o perfil que los adolescentes muestran a través de las redes. Probablemente no sea una identidad aumentada o

fingida, no se vincularían a través de una *fachada*, sino que construyen su identidad a partir de lo que realmente son, sin prejuicios de exhibirse completamente.

Conclusiones

A partir del proceso investigativo hemos arribado a la conclusión de que el smartphone ocupa un lugar central en la vida de los adolescentes. Dentro de los dispositivos digitales, el móvil es el más elegido por los jóvenes hasta el punto de afirmar que se han convertido en usuarios intensivos del mismo.

Según los datos encontrados los adolescentes tanto de instituciones públicas como privadas poseen las habilidades necesarias para el uso de la tecnología móvil. Sin embargo, estas competencias están destinadas a un uso del smartphone donde el entretenimiento y la comunicación con amigos son las actividades elegidas por excelencia. El predominio del uso del móvil con carácter social creemos que está estrechamente relacionado con la etapa vital que transitan estos adolescentes, donde el grupo de pares adquiere una gran importancia, no solo a nivel emocional sino también condicionando la adquisición de aparatos tecnológicos.

En el ámbito educativo este dispositivo ha hecho su aparición, manifestándose esta nueva tendencia en el hecho de que los estudiantes concurren a clase llevando su smartphone como elemento indispensable. Sin embargo, la implementación del dispositivo con fines didácticos aunque va en aumento, ha demostrado que su desarrollo es lento. Sin bien pensamos que los adolescentes poseen los conocimientos y habilidades tecnológicas necesarias para el uso del teléfono, se observa que las mismas son aplicadas en menor medida para el uso académico o escolar.

Estos resultados nos estarían indicando que predomina un nivel de apropiación del smartphone que se caracteriza por su exclusiva finalidad de pasar el tiempo en la

Red, “perderlo” con otros, correspondientes al nivel de apropiación TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) propuesto por Reig (Reig & Vílchez, 2013).

En relación al contexto mencionado, consideramos importante reflexionar sobre la necesidad de potenciar las competencias tecnológicas que ya poseen los adolescentes en el ámbito educativo. En ineludible abrir el debate sobre qué hacer o qué posición tomar frente al avance de la tecnología móvil, cuyo desarrollo es constante y está lejos de extinguirse. Consideramos que en este sentido la escuela como institución debe acompañar los cambios macrocontextuales ocasionados con el advenimiento de las nuevas tecnologías. De lo contrario corre el riesgo de quedar en desacople al resto de la sociedad, inmersa en la hiperconectividad, lo que traería aparejado efectos a nivel de las prácticas educativas. Observamos que de alguna manera esta tendencia se ha visualizado en los datos obtenidos en nuestra investigación, donde el interés y la motivación en relación al uso de las tecnologías con objetivos escolares provienen mayoritariamente del alumno.

Para que el dispositivo smartphone se convierta en una herramienta didáctica creemos que en primer lugar los actores educativos deben reconocerlo como tal, tenerlo en cuenta como otro recurso al que el estudiante puede recurrir a la hora de transitar el proceso de enseñanza aprendizaje. Si bien este sería un buen punto de partida, no basta. Como toda transformación requiere de compromiso, no solo que se incluya en la redacción de los planes curriculares, sino que se ofrezcan posibilidades reales de implementar el smartphone en el aula. Es decir, no quedarse anclado en el discurso teórico, ya que esta actitud obstaculiza la puesta en práctica de estas ideas. Pensamos como reto a futuro lograr que los jóvenes no solo permanezcan en el nivel de apropiación TIC, sino que también logren una mayor apropiación del smartphone,

realizando prácticas que remitan al nivel TAC (Tecnologías para el Aprendizaje y el Conocimiento) donde la posibilidad de descubrir intereses, preferencias, profundizar en distintos saberes contribuyan a la exploración de su personalidad y acompañen el proceso del desarrollo.

A partir de esta investigación podemos dar cuenta del impacto que ha tenido el móvil en el adolescente actual, es decir, en qué medida se ha modificado su vida a partir de la llegada del smartphone. Según los datos encontrados consideramos que este dispositivo se ha convertido en un objeto irrenunciable, percibiéndose como extensión del propio cuerpo del adolescente. Ellos lo llevan consigo a donde quiera que vayan y recurren a él ante cualquier necesidad o inquietud. Si bien pensamos que quizás no tienen registro de lo que realmente implica su uso, consideramos que existe de manera implícita un enganche psicológico (Pérez Granda, 2013) con dicho dispositivo, que lo convierte en indispensable en varios sentidos. En primer lugar el smartphone permite estar con otros, con amigos, comunicarse, pasar el tiempo libre. Es una forma de estar “conectado”, aunque sea en soledad, donde si bien el interlocutor no está presente físicamente, nunca se está solo completamente.

Creemos que el hecho de que el smartphone sea de alguna manera una de las primeras adquisiciones propias del joven aumenta su relevancia. Teniendo en cuenta el momento evolutivo que transitan, el móvil les permite sentirse independientes, explorar el mundo adulto y comenzar a vivir en él de manera más autónoma, alejándose cada vez más del núcleo familiar. El joven ve al móvil como una ventana abierta a otros, con quien comparte y exhibe todo lo que hace y le pasa día a día, redefiniéndose con el impacto de las nuevas tecnologías el concepto de lo público y privado. El individuo hiperconectado a través del smartphone ha ampliado la

posibilidad de explorar diversas facetas de el mismo, actuar diferentes roles, siendo más auténtico por un lado aunque gestionando aquello que quiere mostrar de el mismo por otro.

Si bien no constituyó uno de los objetivos fundamentales del presente trabajo, también se han obtenido datos que pusieron al descubierto los cambios experimentados en la construcción de la identidad del joven, siendo este material de riqueza cualitativa para esta investigación. Nos resulta interesante este hallazgo, por lo cual consideramos que podría ser importante en los estudios sobre esta temática abrir líneas de investigación que indaguen si estos efectos también se presentan en otros grupos etarios. La dinámica cambiante de la relación establecida por los diferentes públicos con las nuevas tecnologías de información y comunicación obliga a practicar estudios en forma periódica, con el fin de poder interpretar de manera adecuada los cambios y los fenómenos presentados.

Hiperconectividad, Sociedad de la Información, Era Digital, nuevos vocablos que definen no solo una forma de vivir en la actualidad, sino que implican una forma de ser, de estar, de relacionarnos. Somos conscientes de que la tecnología se encuentra en un desarrollo permanente, donde no se vislumbra un momento en el que se detenga. Por el contrario, los procesos innovadores son cada vez mayores y ubicuos, atrayendo cada vez más usuarios sin importar las características personales o el lugar geográfico en el que residan.

Referencias

- Anastasi, A. (1998). *Psicología Diferencial*. Madrid: Ediciones Aguilar.
- Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (2013). Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación. Material disponible en:
<http://www.aimc.es/-Audiencia-de-Internet-en-el-EGM-.html>.
- Ballestero Guerra, J. C., Megías Quirós, I., & Rodríguez San Julián, E. (2012). *Jóvenes y Emancipación en España*. Fundación de Ayuda contra la Drogadicción.
- Bañuelos, J. (2013). *Virtualis. Blog sobre la sociedad digital*. El Universal.mx Blogs. México, D.F. Disponible en <http://blogs.eluniversal.com.mx>
- Bernete, F. (2009). Usos de las TIC, Relaciones sociales y cambios en la socialización de las y los jóvenes. *Revista estudios de Juventud*, 88, 97-114. Disponible en www.injuve.es
- Burbules N. C. & Calister T. A. (2000). *Educación: Riesgos y Promesas de las Nuevas Tecnologías de la Información*. Buenos Aires: Ediciones Granica S.A.
- Caballero, A., Carrera, P., Sánchez, F., Sierra, B., & Briñol, P. (s.f). *La influencia de los grupos de referencia en el consumo de los adolescentes*. Universidad Autónoma de Madrid, España.
- Cáceres, M. D. & Morales, E. (2014). Juventud hiperconectada. Comunicación y sociabilidad virtual. Estudio de caso sobre desconexión de medios durante 24 horas en jóvenes universitarios españoles. *Anuario Electrónico de Estudios en*

Comunicación Social "Disertaciones", 7 (2). Disponible en <http://erevistas.saber.ula.ve/index.php/Disertaciones>

Cáceres, M. D., Ruíz San Román, J. A., & Gaspar, B. (2009). Comunicación interpersonal y vida cotidiana. La presentación de la identidad de los jóvenes en Internet. *Cuadernos de Información y Comunicación CIC*, 14, 213-231.

Carrera Ramos, M., Sapién Aguilar, A. M., & Piñón Howlet. L., C. (s.f). Uso del teléfono inteligente con fines académicos. Caso de estudio: FCA de la UACH. *Tecnología de Información para el aprendizaje*. XVI Congreso Internacional sobre Innovaciones en Docencia e Investigación en Ciencias Económico Administrativas. Universidad Autónoma de Chihuahua, México

Casullo, G. (2012). *Ser adolescente en el siglo XXI. Aportes a la evaluación psicológica del autocontrol percibido frente al riesgo*. Buenos Aires: Eudeba.

Chóliz, M., Villanueva, V., & Chóliz, M. C (2009). Ellas, ellos y su móvil. *Revista Española de Drogodependencias*, 34 (1), 74-88.

Coll, C. (2004). Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación. *Sinéctica*, 25, 1-24.

Cuesta Cambra, U. (2012). Uso "envolvente" del móvil en jóvenes: propuesta de un modelo de análisis. *Estudios sobre el Mensaje Periodístico*, 18, 252-263.

Dunbar, R. (1996). *Grooming, gossip and the evolution of language*. Londres: Faber and Faber.

- Echeburúa Odriozola, E. (2012). Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes. *Revista Española de drogodependencias*, 37 (4), 335-447.
- Peñuela Epalza, M., Paternina Del Río, J., Moreno Santiago, D., Camacho Pérez, L., Acosta Barrios, L., De León De León, L. El uso de los smartphones y las relaciones interpersonales de los jóvenes universitarios en la ciudad de Barranquilla (Colombia). *Salud Uninorte*, 30 (3), 335-346.
- Espinar Ruíz, E., & González Rio, M. J. (2008). Jóvenes conectados. Las experiencias de los jóvenes con las nuevas tecnologías. *Revista de Educación Social*, 9, 109-122.
- Fondevila Gascón, J. F, Carreras Alcalde, M., Mir Bernal, P., Del Olmo Arriaga, J. I., & Pesqueira Zamora, M. J. (2014). El impacto de la mensajería instantánea en los estudiantes en forma de estrés y ansiedad para el aprendizaje: análisis empírico. *Revista de Divulgación Científica DIM*, 10 (30), 1-15.
- Fundación Telefónica (2014). *La sociedad de la información en España 2013*. Madrid. Disponible en <http://goo.gl/nJjUNF>
- Galera, M. C. G., & Tomás, J. M. M. (2009). Propuesta de análisis teórico sobre el uso del teléfono móvil en adolescentes. *Comunicar*, 6 (33), 83-97.
- Gardner, H. & Davis, K. (2014). *La generación APP: Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Buenos Aires, Argentina: Paidós.

- Goffman, E. (2001). *La presentación de la persona en la vida cotidiana*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Ignasi de Bofarull (marzo 2005). Ocio en los nuevos medios de comunicación. *Revista de Estudios de Juventud*, 68, 116-127. Disponible en www.injuve.es
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Revised. NYU Press.
- Korinfeld, D., Levy D., y Rascovan, S. (2013). *Entre adolescentes y adultos en la escuela. Puntuaciones de época*. Buenos Aires: PAIDÓS
- Kruger, K. (2006). El concepto de la sociedad de la información. *Revista Bibliográfica de Geografía y Ciencias Sociales*, 11 (683).
- Linne, J., & Basile, D. (2012). Usos escolares de Internet según adolescentes de sectores populares, *Argentina en el escenario latinoamericano actual: debates desde las ciencias sociales*. VII Jornadas de Sociología de la Universidad Nacional de La Plata, La Plata, Argentina.
- Luego de la Torre, M. (septiembre-noviembre 2012). Una aproximación al concepto de Sociedad Móvil. El Smartphone: su expansión, funciones, usos, límites y riesgos. *Revista Online Especializada en Derecho de la Comunicación*, 11, 134-147. Disponible en <http://www.derecom.com/>
- Manago, A. M., Graham, M. B., Greenfield, P. M. y Salimkhan, G. (2008). "Self-presentation and gender on MySpace", en *Journal of Applied Developmental Psychology*, 29 (6), p. 446-458.

- Maslow, A. (1998). *El hombre autor realizado. Hacia una nueva psicología del ser*. Barcelona: Ediciones Kairós.
- Moeller, S., Powers, E. & Roberts, J. (2012). «El mundo desconectado» y «24 horas sin medios»: alfabetización mediática para la conciencia crítica de los jóvenes. *Comunicar*, 20 (39), pp. 45-52.
- Moral, F. (2001). Aspectos psicosociales de la comunicación y de las relaciones personales en Internet. *Anuario de Psicología*, 32 (2), 13-30.
- Morduchowicz, R. (2012). *Los adolescentes y las redes sociales: La construcción de la identidad juvenil en Internet*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Navarro Cisella, E. G. & Baragaño, J. (s.f.). *Nuevas ofertas tecnológicas e Hiperconectividad en la oferta turística global*. Universidad Nacional de San Juan, Argentina.
- Pérez Granda, L. J. (2013). *¿Se constituye el uso del Smartphone en una adicción?* Universidad de San Buenaventura, Medellín, Colombia.
- Pintado Giménez, M. (2012). Comprender los medios de comunicación en la escuela global. *Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, 12, 41-50.
- Reig, D., y Vílchez, L. F. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*. Madrid: Artes gráficas Alvadalejo.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Tornel Abellán, M. (2012). Educación y medios de comunicación en un contexto de cambio. *Revista de Ciencias Sociales y de la Comunicación*, 12, 115-126.

Vidales Bolaños, M.J. (noviembre 2012- enero 2013). La relación entre jóvenes y tic en la investigación en comunicación en El Salvador. *RAZON Y PALABRA*.

Disponible en www.razonypalabra.org.mx

Anexos

INSTITUCIÓN EDUCATIVA:

Marcar con una cruz (x) los ítems que consideres adecuados en relación a tu smartphone:

1- Para tener tu propio smartphone:

- Te lo regalaron
- Te lo compraste vos mismo

2- ¿Cuántas horas dedicas a tu smartphone al día?

- Entre 1 y 5
- Más de 5

3- ¿Cuántas horas dedicas a tu smartphone los fines de semana (sábado y domingo)?

- Entre 1 y 5
- Más de 5

4- ¿En qué lugares usas el smartphone?

- En la calle
- En tu casa
- En la escuela
- Donde quieras que vaya

5-¿En qué lugares te prohíben el uso del smartphone?

- En el aula
- En el recreo
- En casa

6- ¿Crees que compartir información con todos te implica riesgos?

- Si
- No

7- Cuando buscas información escolar usas:

- Smartphone
- Libros
- PC

Responde la siguiente pregunta:

8- ¿Qué información personal compartís a través de tu smartphone?

.....

Marca con una (X) la opción (Nunca, A veces, Con frecuencia, Siempre) con la que estés más de acuerdo en cada ítem.

		Nunca	A veces	Con frecuencia	Siempre
9	Accedo a redes sociales. Ej: Facebook, twitter.				
10	Me saco fotos				
11	Busco contenidos de tipo humorístico				
12	Grabo/comparto situaciones que llaman mi atención				
13	Cuando me olvido el smartphone me siento inquieto, de mal humor, preocupado				
14	Creo que tener mi propio smartphone me permite ser reconocido entre mis amigos				
15	Realizo llamadas				
16	Envío mensajes de texto				
17	Estoy en contactos con otros				
18	Me pongo de acuerdo para realizar tareas escolares				
19	Busco contenidos de tipo sexual				
20	Durante la clase uso el smartphone para el ocio/entretenimiento				

21	Recibo respuestas de mi profesores a consultas sobre tareas escolares				
22	Me comunico con mis padres para que sepan dónde estoy				
23	Cuando olvido mi smartphone vuelvo inmediatamente a buscarlo				
24	Utilizo mensajería instantánea. Ej: WhatsApp				
25	Envío mails				
26	Juego online				
27	Veo/comparto videos o fotos				
28	Uso el smartphone para arreglar salidas				
29	Veo películas, series				
30	Ingreso en clase a buscadores o paginas para la búsqueda de información que solicita el docente				
31	Acceso a contenido de tipo violento				
32	Copio y difundo exámenes				
33	Me siento más independiente si tengo mi smartphone				
34	Escucho música				
35	Busco información de interés personal				
36	Uso el Smartphone para resolver tareas escolares				

Tabla N ° 1

Tipo de actividades realizadas mediante el smartphone

	Ítem	Nunca %	A veces %	Con frecuencia %	Siempre %
9	Redes Sociales	1,55	12,95	31,09	54,40
10	Me saco fotos	11,92	55,96	25,39	6,74
12	Grabar	29,53	50,26	14, 51	5,70
15	Llamadas	3,63	33,68	32,12	30,57
16	Mensajes de texto	10,18	33,68	30,57	24,87
24	Mensajería instantánea	2,63	4,66	9,84	81,35
25	Mails	43,0	37,31	12,44	5,70
26	Juegos online	58,03	23,83	8,81	7,25
27	Ver/compartir videos o fotos	7,77	39,38	30,57	20,73
29	Ver películas, series	58,55	23,32	8,81	7,77
30	Uso de buscadores	21,24	41,47	22,28	12,95
34	Escuchar música	3,11	10,36	25,91	59,07
35	Busco información de interés personal	4,15	23,32	35,23	35,23
36	Resolver tareas escolares	17,62	46,11	19,17	15,03

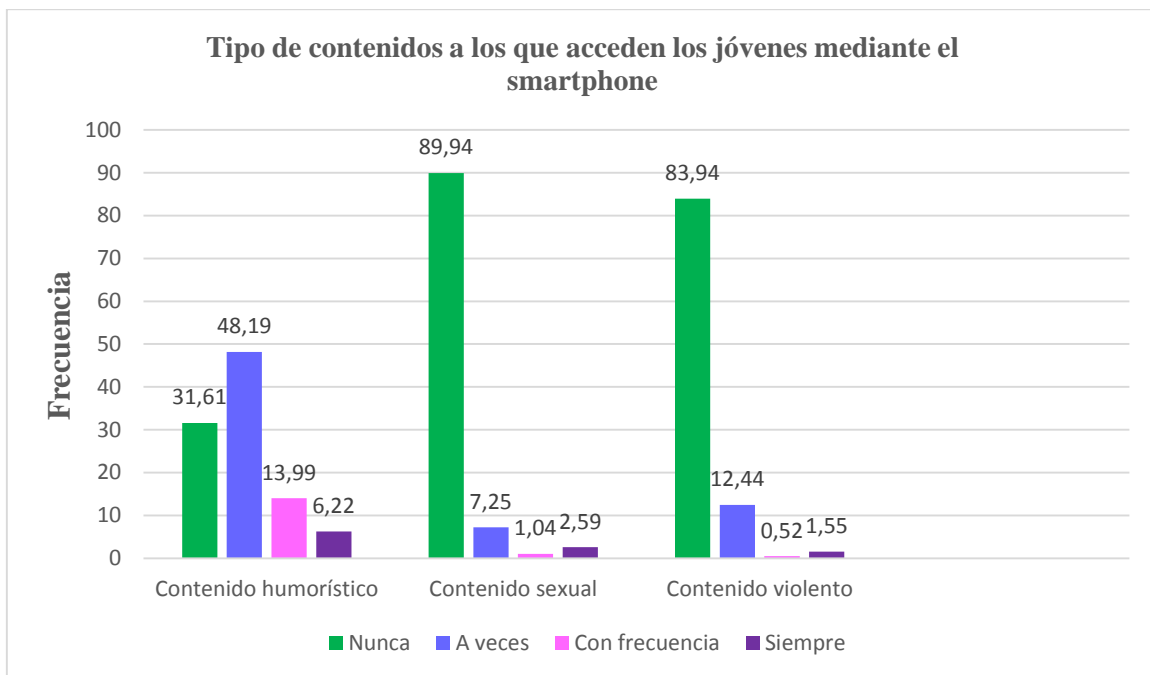


Gráfico 1

Tabla 2

Nivel de dependencia al smartphone

	<u>M</u>	<u>SD</u>
Dependencia al uso del smartphone	2,95	1,84

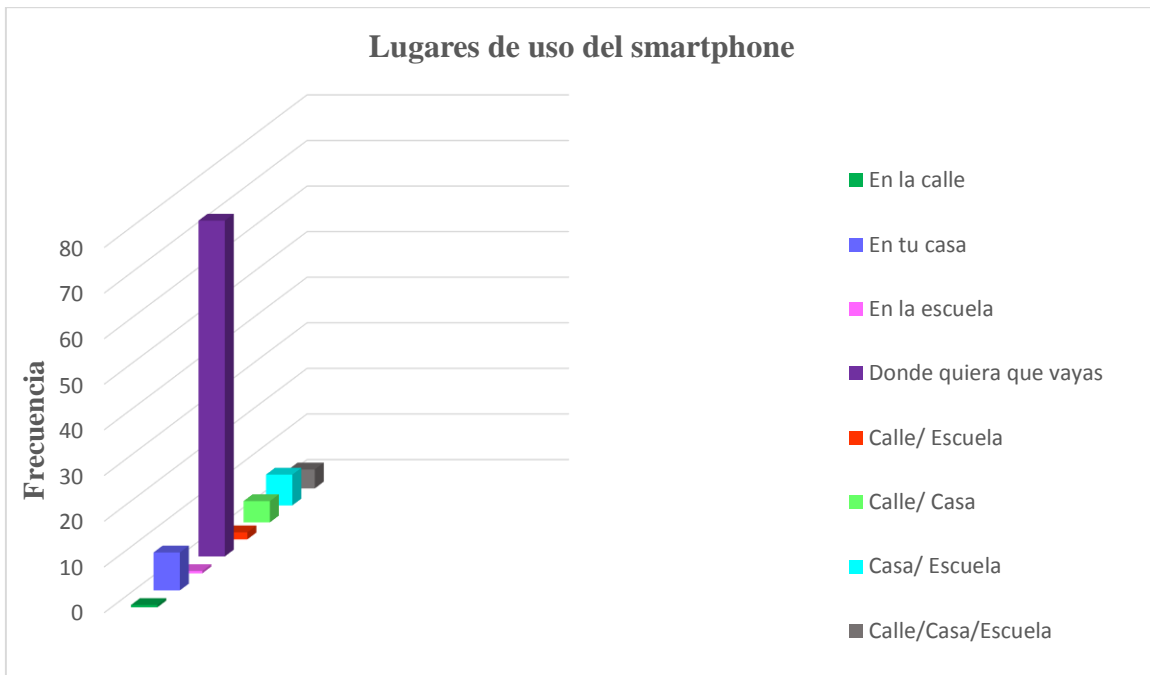


Gráfico 2

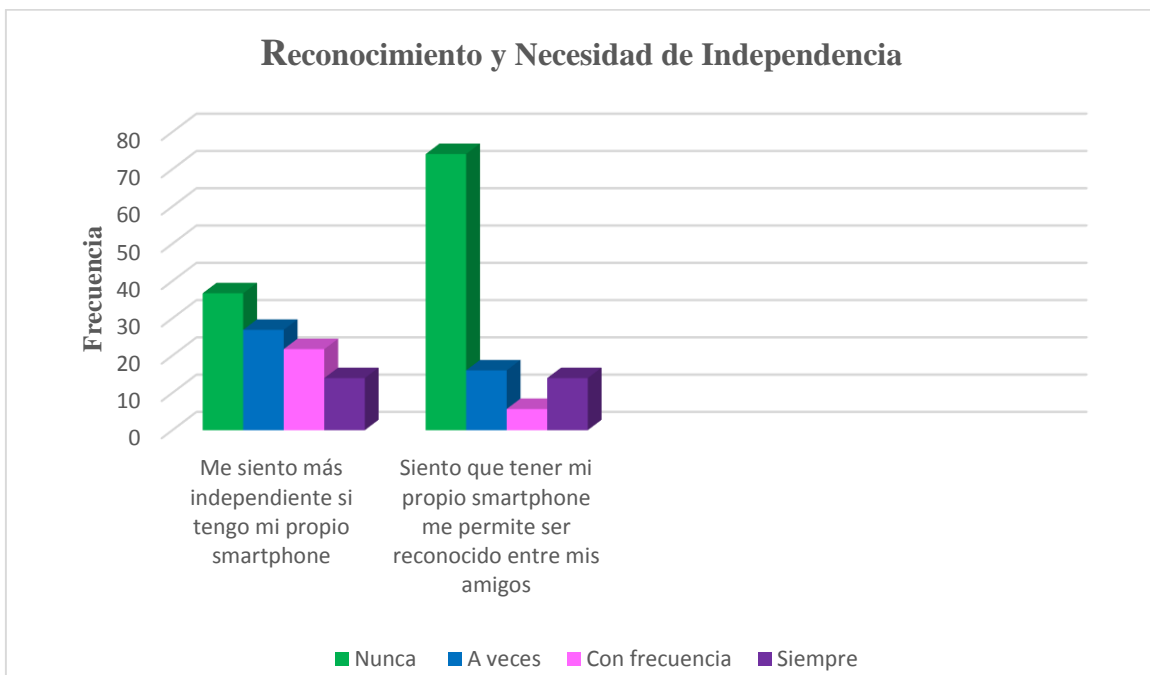


Gráfico 3



Gráfico 4