



Universidad de Navarra

www.unav.es



Facultad de Comunicación
Universidad de Navarra



“Pantallas: uso y valoración”

Ikastola Axular

Charo Sádaba

San Sebastián, 28-03-07

Agenda

- **Proyecto Cívrtice**
- **Datos del informe “Pantallas: uso y valoración”**
- **Valoración de los datos**
- **Pautas educativas**

Proyecto Civértice

- **Proyecto multidisciplinar en equipo y aspiraciones.**
- **En los jóvenes convergen educación y comunicación. Y el ciberespacio, es el lugar de encuentro.**
- **Pantallas, niños y jóvenes: una relación mediada.**
- **Los primeros beneficiados son los jóvenes, las comunidades educativas y las familias.**

Firefox File Edit View Go Bookmarks Tools Window Help

civertice.com :: Fundación Ana Mª de la Lama y Salvarrey :: Aula de cultura

http://www.civertice.com/cuestionario/pagina1.php

En otro lugar

No estudio ni hago los deberes en casa

15. ¿Estas leyendo algún libro en este momento, sin contar los que te mandan leer en el colegio?

No

Sí

16. ¿Utilizas el ordenador e Internet fuera del colegio para estudiar o hacer la tarea?

No los utilizo (Ir a la pregunta 18)

Sólo uso el ordenador, no uso Internet

Uso el ordenador e Internet

17. Si usas el ordenador y/o Internet para estudiar o hacer tarea, señala cuáles de las siguientes cosas sueles hacer. (Es posible más de una respuesta)

Busco información en enciclopedias multimedia.

Busco información en páginas web para estudiar o hacer trabajos.

Escribo los trabajos con un procesador de textos como el Word.

Presento trabajos con el PowerPoint o mediante páginas web.

Lo uso para estudiar y hacer problemas o ejercicios con un CD.

Hago problemas, cuestionarios, experimentos o simulaciones on-line en Internet.

Lo utilizo para practicar y aprender algún idioma con un CD.

Lo uso para comunicarme y pedir ayuda a mis compañeros.

Lo utilizo para comunicarme y pedir ayuda a algún profesor.

18. ¿Tienes algún profesor que usa Internet para explicar su asignatura o te anima a que uses Internet para estudiar o practicar su asignatura? (Por ejemplo, dándote direcciones interesantes)

Done

- **Cuestionario**

- **98 preguntas.**
- **Datos: uso de las pantallas: televisión, móviles, videojuegos, Internet; y publicidad.**
- **Objetivo: conocer en qué medida interactúan educación, comunicación y familia.**
- **Conclusión: es una relación mediada.**

¿Qué nos han dicho vuestros hijos?

¿Qué tienen?

¿Qué hacen?

¿Qué piensan?

¿Podemos sacar conclusiones para mejorar la labor como educadores y como padres?

¿Qué tienen?

- **El 90,9% (96,9%) tiene al menos un ordenador en casa**
 - El 26,7% (25,2%) tiene ordenador en su cuarto
- **El 86,8% (85%) tiene conexión a Internet**
 - 33,9% hogares conectados según Red.es 2006
 - Sólo el 8,6% dice tener un filtro de contenidos
- **El 76,7% (74,1%) tiene móvil (desde los 10 años 45,9%)**
 - 50% de 10-15 años y 70% de 15 a 17 años poseen móvil - Red.es 2005
 - El 80.6% de los hogares tienen tres o más móviles

¿Qué tienen?

- **El 63,1% (66,2%) suele jugar con videojuegos**
 - 78% niños de 11-16 años juegan - ADESE
- **En el 78,3% (84,5%) de los hogares hay dos o más televisiones**
 - El 24,7% (15%) en su habitación y el 87,2% en el cuarto de estar
 - El 41,8% (49,8%) está abonado a una televisión de pago

¿Qué hacen?

- **Internet**

- Para 41,1% su primer contacto con la Red fue a los 10 años
- Principalmente en el fin de semana (entre 1 hora y hora y media)
- Usos: 75,7% (76,9%) estudiar fuera del centro
67,1% (52,4%) utiliza Chat/Messenger
43,2% (33%) juega en red
46,9% (49,8%) descargar programas, música, películas...
- El 14,4% (9,8%) visita contenidos culturales ¡y el 12,3% (6,2%) de adultos!
- El 80,7% (73,6%) navegan solos (37,9% dice haber aprendido solo)

¿Qué hacen?

- **Móvil**

- **Usos** **70% llamar y recibir llamadas**
 58% SMS
 23,5% (28,3%) jugar
- **Con quien más habla es con sus amigos, 62,6% (60,8%) y madre, 47,7% (46,2%) o padre, 43,6% (36,9%).**
- **El 55,8% (62,5%) recibe llamadas o mensajes cuando está en la cama y sólo el 4,9% dice que los mensajes o llamadas no son necesarias.**
- **El 48,1% (60,7%) tiene encendido el móvil en clase y el 78,6% (56,6%) cuando estudia.**

¿Qué hacen?

- **Videojuegos**

- Entre semana, el 31% (30%) juega 30' o menos, pero el fin de semana el 50% juega entre una y dos horas.
- El 50,2% (49,7%) juega solo, el 32,5% con amigos y el 29,2% con hermanos.
- El 53,7% (40%) tiene juegos pirateados.

¿Qué hacen?

- **Televisión**

- Entre semana, el 49,1% (31,9%) ve TV entre una y dos horas y el fin de semana el 49,8% ve la TV entre una y tres horas.
- El 65,8% (51,2%) la ve solo y entre el 65% y 70% ve la tele con sus padres (sólo un 6,2% dice que nunca ven la tele juntos).
- El 52,7% (59,3%) come mientras ve la televisión, un 17,3% navega por Internet y el 17,7% (18,8%) estudia o hace la tarea a la vez.

¿Qué hacen?

- **Publicidad**
 - **El 54,7% (44%) tiene paga semanal y el 41,6% cuando pide dinero le dan.**
 - **Su inversión principal se destina a chucherías, cine y bebidas o ropa.**

¿Qué piensan?

- **Internet**

- **Sólo el 17,2% considera ser un principiante en el uso de la Red, pero únicamente el 6% (9,8%) se considera experto.**
- **A qué le ha quitado tiempo:**
 - A la televisión: 35,4%**
 - A la videoconsola: 19,4%**
 - A los estudios: 14% (11,8%)**
 - A la familia: 11,1% (14,9%)**
- **El 74,1% dice que la Red es muy útil, pero sólo el 23% la considera imprescindible.**
- **La mayoría no discuten por este medio (53,5%) y si lo hacen es por el tiempo de uso.**

¿Qué piensan?

- **Móvil**
 - El 83% (80,7%) afirma que no sería un problema quedarse dos semanas sin móvil, pero el 13,7% (16,1%) dice que su vida iría a peor.
 - Aunque el 46,9% nunca discute con sus padres por el móvil, el 21,4% discute por el gasto (el 22,8% gasta entre 3 y 6 € semanales).

¿Qué piensan?

- **Videojuegos**
 - El 16% (27,9%) piensa que los videojuegos le quitan tiempo para estar con su familia y el 23,9% (38,5%) le quitan tiempo de estudio.
 - El 10,7% dice estar enganchado a algún videojuego y el 21,8% afirma que conoce a alguien que no para de jugar.
 - El 15,2% (11,4%) piensa que los videojuegos pueden volverle violento.
 - El 23% discute con sus padres por el tiempo que pasa jugando, pero el 32,5% dice no discutir nunca.

¿Qué piensan?

- **Televisión**

- **Un 50,2% (45%) afirma que son ellos quienes deciden qué ver, de hecho al 55,1% (38,1%) les dejan ver todos los programas.**
- **A pesar de que el 56% dice que no discute nunca con sus padres por la televisión el 27,6% discute por el tiempo de visionado y un 12,1% son castigados sin verla.**

¿Qué piensan?

- **Publicidad**

- **Influencias de compras:** Opinión de padres: 41,2% (43,3%)
Opinión de amigos: 36,2% (36,6%)
Marca: 23,5% (30,7%)
Los anuncios: 22,2% (25%)
- **El 68% (61,3%) cree que la publicidad es engañosa.**
- **El 33,7% reconoce comprar cosas que no necesita.**

Valoraciones

- ***Bedroom culture.***
- **Adolescentes:**
 - ¿dónde está el límite?
 - ¿cuándo soy mayor?
 - ¿por qué no me dejas hacer esto?
 - Reforzar vínculos sociales, principal objetivo del uso.
- **No se dejan deslumbrar por la tecnología.**

¿Y los riesgos?

- **Adicción.**
- **Aislamiento e individualismo.**
- **Vulnerabilidad.**
- **Cultura de la inmediatez.**
- **La tecnología como solución *fácil* a los problemas.**
- **¿Soy responsable en el ciberespacio?**

Pautas educativas

- **No asustarse.**
- **Implicarse.**
- **Llevar las riendas de la incorporación de estas tecnologías en la vida de los hijos.**
- **Favorecer la posibilidad de mediación familiar en el consumo.**
- **Ser conscientes de los riesgos del ocio digital.**
- **Hacer ver a los jóvenes que las tecnologías es una herramienta.**
- **Disfrutar con ellos de las posibilidades que ofrece el acceso a la tecnología y de las que ofrece desconectarse de vez en**



Muchas gracias

