

# El acceso y patrones de uso de teléfonos celulares, internet y videojuegos en jóvenes venezolanos: retos para la formación en la cibercultura

Patricia Henríquez Coronel, Universidad de Los Andes Táchira, Venezuela  
Germán Antonio Arellano, Universidad de Los Andes Táchira, Venezuela  
María Angélica Henríquez, Universidad de Los Andes Táchira, Venezuela  
María Eugenia Bello, Universidad de Los Andes Táchira, Venezuela

**Resumen:** Este artículo presenta los resultados parciales de una investigación financiada con fondos públicos en Venezuela que se ha propuesto describir los usos que los jóvenes de la ciudad de San Cristóbal hacen de tres Tecnologías: telefonía celular, Internet y videojuegos. Se trata de un estudio descriptivo para caracterizar a los jóvenes en dos ámbitos: a) El acceso y los patrones de uso relacionados con Internet, telefonía celular y videojuegos y b) Los hábitos de procesamiento de información en Internet y su relación con los saberes escolares. Para la primera fase del estudio se diseñó un cuestionario que fue aplicado a un total de 214 jóvenes en tres instituciones educativas de la ciudad que atienden el nivel de educación media (jóvenes entre 12 y 18 años) y que corresponden a los distintos tipos de escuelas que atienden ese nivel educativo en la región: públicas, privadas laicas y privadas religiosas. Los datos obtenidos fueron procesados mediante estadística descriptiva. Los resultados que se presentan corresponden a uno de los tres centros encuestados, siendo el número de informantes para ese caso de 79 alumnos. El análisis de los datos permite concluir que el equipamiento básico de los jóvenes en cuanto a celulares e Internet es superior a los promedios de la región (América Latina) y relativamente escaso y desfasado en cuanto a videojuegos. El equipamiento promedio de los hogares de los encuestados está compuesto por un computador de mesa, impresora y conectividad a Internet. La penetración del teléfono celular es mayor con un 88% de los encuestados que lo usa. El teléfono celular es la tecnología imprescindible, casi nunca se apaga y les mantiene en contacto con padres y amigos. Internet es una fuente esencial para buscar información para las tareas escolares pero sobretudo un espacio para la socialización y el entretenimiento, representa una nueva forma de "estar". Los videojuegos son pese a su menor empleo respecto a las otras dos tecnologías una forma primaria de entretenimiento y de interacción grupal entre jóvenes. En general los jóvenes encuestados son jóvenes solitarios en cuanto a la mediación de adultos pero con un altísimo contacto entre pares.

**Palabras clave:** patrones de uso, jóvenes, TIC, América Latina

**Abstract:** This article presents partial results of a study whose has been financing with public funds in Venezuela. The main purpose has been describing the use of cell phones, Internet and videogames in young people in San Cristobal City. The description included two areas: a) Access and usage patterns about Internet, cell phones and videogames b) Information process habits on Internet in relation with school knowledge. In the first phase of the research project, a questionnaire had been designed. It was applied to 214 students between 12 and 17 years old. The students belonged to three different types of schools in the city: nonprofit schools, private schools and religious school. The data had been processed with descriptive statistic measures. The results shown below belong to one of the three schools picked out. The basic equipment for the young people surveyed is a computer, a printer, a tv cable and internet connection. The scope of the cell phones technology is the biggest with 88% of them. The use of videogames is less than the use of internet and cell phones. Cell phone technology is essential, almost never goes out and keeps them in touch with parents and friends. Internet is an essential source for information for schoolwork but above a space for socializing and entertainment, represents a new way of "being". Video games are despite their lower employment compared to the other two technologies a primary form of entertainment and youth group interaction. Generally young people surveyed are young solitary mediation regarding adult but with a high peer contact.

**Keywords:** Usage Patterns, Young People, ICT, Latin America



## Introducción

La crisis del sistema escolar actual, inicialmente solo tratada y abordada desde ambientes académicos, ocupa cada vez más el escenario mediático y las expresiones de los estudiosos permean a las grandes audiencias, prueba irrefutable de su naturaleza de crisis profunda cuyos síntomas dejan perplejos a la sociedad y a la cultura. Más allá de mostrar síntomas como violencia escolar, suicidios, tribus, adicciones, ciberacoso, etc., para situar las manifestaciones del mundo juvenil en esta época, esta investigación ha pretendido comprender los cambios significativos que se están gestando en los procesos de hominización que se relacionan y transforman los modos de convivencia cotidiana y en nuestro caso los procesos educativos.

La discusión pedagógica contemporánea requiere abordar las transformaciones que la tecnología, sus usos y apropiaciones convoca en el mundo juvenil, en su cotidianidad y por tanto en sus interacciones con el mundo escolar. Los jóvenes partícipes de lo que Levy (2001) llama “Cibercultura” o aquello que Jenkins y otros (2009) denominan “Cultura de la participación”, viven un mundo donde la tecnología es simplemente el soporte a una multiplicidad de prácticas culturales inéditas que están transformando rápidamente:

- a) Las formas de producir y distribuir el conocimiento obligando con ello a escuelas, universidades e industria editorial a repensarse.
- b) El papel y el lugar de los jóvenes en una cultura que ellos conocen mejor que nadie y por tanto de la que son a la vez herederos e ideólogos. Los mundos juveniles de hoy guardan escasas o ninguna reminiscencia de los mundos juveniles de generaciones anteriores abriendo una compuerta evolutiva (Piscitelli, 2009) hacia un tipo de cultura que ya Mead (1971) anticipó y definió como cultura prefigurativa.
- c) Las formas emergentes de socialización y comunicación mediadas por tecnología representan por una parte un enorme potencial para las prácticas educativas pero por otra incorporan nuevas zonas de peligro y vulnerabilidad para los mundos juveniles como ciberacoso o redes de pederastia, entre otros.
- d) La gobernanza y la política en tiempos de participación ciudadana. La necesaria búsqueda de equilibrios entre comunidad e individuo, libertad y seguridad, naturaleza y humanidad son los grandes retos de un nuevo sistema de convivencia. Dice Gardels en Prados (2012, 6):

Tenemos un mundo en el que al mismo tiempo hay más interdependencia y más diversidad que nunca debido a que la globalización ha dado lugar a nuevos jugadores como Brasil o China y ya no está dirigida por EE UU, y a que la sociedad industrial se está dividiendo en múltiples identidades y los ciudadanos demandan más participación en las reglas que gobiernan sus vidas. El reto de la gobernanza inteligente es dar una respuesta institucional que equilibre esas dos demandas, porque si no tendremos una crisis de legitimidad o un déficit democrático como sucede actualmente en Europa.

La evidencia de que la escuela necesita repensarse es abundante. No valdrá seguir añadiendo tecnologías a las escuelas si el modelo de escolarización sigue siendo aquel diseñado para la sociedad industrial. Por eso esta investigación ha tomado como centro de su preocupación a las transformaciones de los mundos juveniles, destinatarios de la acción escolar, para aportar caracterizaciones y descripciones de esos mundos que den paso luego a programas de intervención consistentes y sostenibles en una sociedad red (Castell, 1997).

La investigación planteada pretende aproximarse al conocimiento y comprensión de los jóvenes desde el uso que hacen de tres tecnologías que forman parte de su cotidianidad: Internet, el teléfono celular y los videojuegos.

Analizar los usos de los jóvenes en cuanto a las TIC escogidas supone identificar para cada tecnología estudiada las herramientas y /o servicios preferidos por los jóvenes y explorar a continuación los patrones de uso, entendiendo por patrones de uso al tiempo dedicado a cada tecnología, la intencionalidad o usos atribuidos a esa tecnología, la edad de iniciación, los lugares o espacios de acceso y la

mediación de adultos en dos fases: la inicial que supone inducción en los primeros acercamientos y usos de la TIC y la posterior devenida en acompañamiento u orientaciones durante el uso.

Otro aspecto del estudio –además de los patrones de uso de las TIC escogidas- intenta abordar los hábitos de procesamiento de información en Internet de los jóvenes y sus relaciones con el saber escolar. Estos hábitos reflejan muchos de los cambios que las TIC han introducido en esta generación en cuestiones como la localización y legitimidad del saber, los saberes-mosaico, las estructuras no-secuenciales de la información y el procesamiento paralelo entre otros.

## Metodología

### *Propósitos del estudio*

Pretender estudiar a los jóvenes y la tecnología desde una nueva mirada, en el marco de la cibercultura (Levy, 2001), implica no sólo el interés por conocer los instrumentos tecnológicos usados por los jóvenes sino también ahondar en cómo estos instrumentos de la tecnología están modificándolos y cómo ellos mediante sus usos y apropiaciones provocan cambios en las tecnologías, al modo descrito por Bijker, Hughes y Pinch en Scolari (2008) en su teoría de la construcción social de la tecnología. El estudio de los jóvenes desde nuevas perspectivas es afortunadamente un fenómeno en alza (Martín Barbero, 2002).

Las culturas juveniles actuales, articulan su día a día en mundos emergentes, deslocalizados, distribuidos o descentrados, contruidos sobre el tejido propiciado por las redes y en general por las tecnologías digitales. Estos mundos emergentes donde transcurre la vida juvenil dan lugar a nuevos modos de estar, de saber, de socializar y de divertirse que deben ser analizados y comprendidos porque representan rupturas importantes con relación a las generaciones anteriores y con un mundo escolar concebido sobre las ideas de la cultura letrada.

El objetivo central de esta investigación ha sido:

- Caracterizar los usos juveniles respecto a Internet, telefonía celular y videojuegos y los nuevos hábitos de procesamiento de información en Internet en relación con el saber escolar en los jóvenes de los casos estudiados.

Los objetivos específicos se relacionan con:

- Identificar las herramientas de Internet, telefonía celular y videojuegos que usan los jóvenes de los casos estudiados.
- Caracterizar los patrones de uso de las herramientas más empleadas por los jóvenes estudiados en cuanto a tiempo dedicado a cada tecnología, la intencionalidad o usos atribuidos a esa tecnología, la edad de iniciación, los lugares o espacios de acceso y la mediación de adultos.
- Describir los hábitos de procesamiento de información de los jóvenes cuando usan Internet.
- Formular recomendaciones para el trabajo pedagógico de padres y maestros que tomen en cuenta las características de los jóvenes descritos.

### *Tipo y diseño de la investigación*

Se trata de una investigación descriptiva que busca caracterizar un colectivo o fenómeno estudiado a partir de sus rasgos esenciales. En este estudio se trata de caracterizar los consumos mediáticos que los jóvenes hacen de Internet, teléfonos celulares y videojuegos así como sus hábitos de procesamiento de información en Internet y su relación con el saber escolar. En el estudio se distinguen dos fases significativas:

- a) Recopilación documental y bibliográfica

El acopio de estudios previos a modo de antecedentes, da lugar a la ubicación de los conceptos claves del área de estudio, desde allí se van decidiendo las opciones metodológicas y se configura el escenario para realizar el estudio de campo.

Se han usado técnicas de análisis de contenido para formar un estado del arte de las investigaciones de jóvenes, especialmente en América Latina, en relación con el uso de las tecnologías estudiadas recurriendo a las seis fases clásicas: determinación de universo y muestra, definición de unidades de análisis, definición de unidades de contexto, categorización, codificación y cuantificación. El universo estaría formado por todos los reportes de investigación relativos al tema. Para este estudio han servido de referente principal los trabajos de Levy (2001), Prensky (2001), Urresti(2008), Jenkins y otros(2009), Piscitelli(2009) y Muñoz (2010) sobre los jóvenes y los mundos que habitan.

b) El estudio de campo

Se centró en la recogida de información, mediante encuesta, acerca de los patrones de acceso y uso de las tecnologías estudiadas: Internet, videojuegos y celulares en las tres instituciones escolares escogidas y los hábitos de procesamiento de información en Internet con relación al saber escolar. El estudio de campo de esta investigación se realizó en tres instituciones escolares de la ciudad de San Cristóbal, Venezuela, seleccionadas de acuerdo a los criterios que se explican más adelante.

**Selección de casos e informantes**

El interés por aproximarnos a una caracterización de los jóvenes con relación a los patrones de uso de tres tecnologías básicas y las transformaciones en el modo cómo procesan información y su relación con los saberes escolares en la ciudad de San Cristóbal, Venezuela, implica escoger casos cuyo heterogeneidad nos acerque a ellos desde las distintas miradas que en la realidad se recrean, vale decir, desde las distintas condicionantes en que ocurre el acceso y uso de los jóvenes a las tecnologías seleccionadas. Máxime cuando se está realizando un estudio descriptivo. Frecuentemente se consideran tres aspectos como claves para condicionar el acceso y uso de las TIC: edad, grado de instrucción y nivel social y económico (NSE).

En Venezuela, de acuerdo a los estudios realizados en 2011 por la empresa “Tendencias digitales©” distintas razones económicas y la falta de conocimientos son los aspectos condicionantes del acceso y uso de las TIC (Tendencias digitales, 2012). Partiendo de estos datos parece importante que la selección de los casos a estudiar (instituciones educativas) prevea la inclusión de los diferentes niveles socioeconómicos. Se escogieron tres instituciones cuya caracterización se aprecia en la tabla 1

Tabla No 1. Casos de estudio seleccionados.

<i>Instituciones escogidas</i>	<i>Nivel Socioeconómico (NSE) de las familias</i>
Institución educativa A (IEA) Colegio Privado ubicado en la zona norte de la ciudad. Los padres de los alumnos pagan altas cuotas mensuales por la educación de sus hijos.	A esta institución asisten jóvenes de familias de NSE A, B y C, con predominio de nivel B.
Institución educativa B (IEB) Colegio católico perteneciente a la Asociación Venezolana de Educación Católica AVEC. Subsidiado por el Estado Venezolano. Los padres realizan pagos mensuales simbólicos, pues el mayor coste es financiado por el Estado.	Familias de Estratos B-E con predominio del E <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrato B: 2.6%,</li> <li>• estrato C: 9.1 %,</li> <li>• estrato D: 11.7% y</li> <li>• estrato E: 76,7 %.</li> </ul>
Institución educativa C (IEC) Institución pública, totalmente gratuita para los alumnos. Recibe estudiantes de casi todos los sectores económicamente deprimidos de la ciudad.	Familias de Estratos D y E con claro predominio del E: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Estrato D: 17.3 %,</li> <li>• estrato E: 82.7%.</li> </ul>

Fuente: *Elaboración propia*

Además, el grupo etario analizado ha sido el de jóvenes de entre 12 a 17 años, grupo que dentro de los llamados nativos digitales (Prensky, 2001) son los que hacen uso más intensivo de las TIC. Este grupo etario corresponde en el sistema educativo venezolano al nivel de Educación Media, Diversificada y Profesional desde el primero al quinto año (Rodríguez y Polo, 2009).

En cada uno de las tres instituciones o casos de estudio el procedimiento seguido para seleccionar a los informantes ha sido el mismo. Se ha indagado el número total de estudiantes de la institución en el nivel de educación media (grupo etario diana) y se ha calculado el tamaño muestral. Este tamaño muestral ha sido dividido por estratos tomando en consideración el año de estudio (de primero a quinto año de educación media) y el género (masculino y femenino). Luego de establecido el tamaño de los estratos, la participación de los alumnos ha sido voluntaria y anónima. La tabla 2 recoge estos datos.

### *Técnicas e instrumentos*

El estudio de campo constituye la parte central de esta investigación. Se ha usado un cuestionario por ser un instrumento comprehensivo, amplio y detallado pero de rápida aplicación que permite obtener una base descriptiva general sobre la cual seguir haciendo indagaciones posteriormente mediante entrevistas u observaciones en el campo. El instrumento usado se ha reelaborado tomando como base otro realizado por nosotros previamente (Henríquez y otros, 2012). Ese cuestionario contiene un total de 60 preguntas divididas en tres áreas: a) Datos generales que caracterizan a los encuestados en términos de edad y sexo, b) Acceso a Internet, celulares y videojuegos y patrones de uso y c) Hábitos de procesamiento de información. Los tipos de preguntas son diversas de acuerdo a lo que se quiere explorar, así se encuentran preguntas abiertas y cerradas, estructuradas y semiestructuradas, de selección simple, múltiple, de jerarquización, libres, condicionales.

Se inició la aplicación de instrumentos en el IEB, luego en el IEC y finalmente en el IEA. La aplicación ha sido realizada en las aulas de clase habituales para la IEB y la IEC y en el Laboratorio de Computación para la IEA. La duración aproximada para responder la encuesta ha sido entre media y una hora. El lapso total del trabajo de campo ha sido de tres meses. Han participado los cuatro investigadores adscritos al proyecto y dos asistentes de investigación

Tabla No 2. Estratos de la muestra en cada caso de estudio.

<i>Nivel Educativo en Venezuela</i>	<i>Institución Educativa</i>	<i>Grado de escolarización EMD<sup>1</sup></i>	<i>Género</i>	<i>Cantidad alumnos</i>	<i>Total/año</i>	
EDUCACION	IEA	Primer año	Femenino	4	10	
			Masculino	6		
		Segundo año	Femenino	4	12	
			Masculino	8		
		Tercer año	Femenino	7	12	
			Masculino	5		
		Cuarto Año	Femenino	3	12	
			Masculino	9		
		Quinto Año	Femenino	6	10	
			Masculino	4		
	Total del IEA					56
			Primer año	Femenino	8	16
				Masculino	8	
			Segundo año	Femenino	10	17
Masculino				7		

<sup>1</sup> Educación Media y Diversificada en Venezuela incluye cinco niveles denominados años (de primero a quinto), después de cuya aprobación los alumnos obtienen el título de "Bachiller" y pueden acceder a estudios universitarios.

<i>Nivel Educativo en Venezuela</i>	<i>Institución Educativa</i>	<i>Grado de escolarización EMD<sup>1</sup></i>	<i>Género</i>	<i>Cantidad alumnos</i>	<i>Total/año</i>
MEDIA Jóvenes entre 12 y 17 años (grupo etario)	IEB	Tercer año	Femenino	9	17
			Masculino	8	
		Cuarto Año	Femenino	6	15
			Masculino	9	
		Quinto Año	Femenino	8	14
			Masculino	6	
	Total del IEB				79
	IEC	Primer año	Femenino	6	15
			Masculino	9	
		Segundo año	Femenino	6	16
			Masculino	10	
		Tercer año	Femenino	4	16
			Masculino	12	
		Cuarto Año	Femenino	6	17
Masculino			11		
Quinto Año		Femenino	6	15	
		Masculino	9		
Total del IEC				79	
<i>Total alumnos informantes</i>					214

Fuente: *Elaboración propia*

**Procedimiento seguido para el análisis**

Los datos se han procesado con medidas de estadística descriptiva, como corresponde a los estudios basados en encuestas, usando un programa informático. Para todas las variables correspondientes a los diferentes ítems se han realizado conteos de frecuencia y cálculo de porcentajes. Adicionalmente en aquellas variables que lo requerían tales como la edad o los ingresos mensuales se han calculado medias aritméticas, valores mínimos y máximos y desviación estándar.

**Resultados**

Los resultados que se presentan en este apartado tanto como las conclusiones corresponden exclusivamente al caso de estudio señalado como IEB y se presentan divididos en tres grandes áreas de acuerdo a lo indagado en el estudio:

- 1) Disponibilidad de herramientas y dispositivos TIC, conectividad.
- 2) Patrones de uso de Internet, telefonía celular y videojuegos
- 3) Hábitos de procesamiento de información en Internet y su relación con los saberes escolares.

**1) Disponibilidad de herramientas y dispositivos TIC, conectividad en el IEB.**

Con relación a la disponibilidad de herramientas y dispositivos TIC, los resultados indican que sólo un 8% de los jóvenes encuestados en el IEB no posee computador, lo que indica una alta disponibilidad. Con relación al espacio en el que esta tecnología se ubica, predominan claramente los espacios comunes del hogar como el salón (46,8%), la biblioteca o estudio de la casa (11,7%). Sólo 19,5% tiene el computador en su habitación, el “síndrome del dormitorio” tiene escasa presencia en el colectivo estudiado (IEB). Los otros dispositivos tecnológicos al que tienen acceso mayoritario los jóvenes estudiados son la impresora (94,8%) y el reproductor de música (96%). Dispositivos como el escáner (68%), la webcam (56%) o el teatro en casa (30%) son menos frecuentes. Llama la atención que casi la mayoría de jóvenes cuentan con servicio de TV cable en sus hogares (96,1%).

El equipamiento TIC básico de la mayoría de jóvenes estudiados está formado por un computador de mesa, impresora, dispositivo de música y servicio de TV cable.

En cuanto a los videojuegos el equipamiento no es mayoritario, ni de última generación. Sólo 26.7% posee Playstation Dos®, seguido de 23% que posee Nintendo Wii®. 16.8% posee consolas portátiles.

Respecto a los celulares la penetración es altísima, pues 88% de los jóvenes del IEB posee un celular y 53% son del tipo “Smartphone”. Además 57.7% está conectado a Internet desde su celular, asunto que confirmaría un claro crecimiento en Venezuela de la internet móvil. La alta penetración de la telefonía móvil en Venezuela ya ha sido descrita y de acuerdo a los últimos datos de Tendencias Digitales al cierre de 2011, estaríamos 2 puntos porcentuales por arriba del promedio regional de Latinoamérica” (Tendencias digitales, 2012).

La conectividad a Internet que predomina en el grupo estudiado es la de casa con un 65.3% frente a 23.6 que lo hace desde el celular. Apenas un 2.6% asiste al cibercafé<sup>2</sup> y 1.3% al CBIT3 (Centros Bolivarianos de Informática y Telemática).

## 2) Patrones de uso de los alumnos del IEB.

En cuanto a los patrones de uso de las tres TIC analizadas: Internet, celulares y videojuegos obtuvimos información acerca de la edad de inicio en el uso de cada tecnología, el tiempo dedicado a ella, la finalidad o usos específicos y la mediación de los adultos con relación al uso. Conviene separar los hallazgos de acuerdo a la TIC estudiada.

Tabla No 3. Resultados de uso de Internet.

<i>Internet</i>			
<i>Edad de inicio: entre 7 y 8 años</i>			
<i>Tiempo de uso</i>	<i>Finalidad</i>	<i>Espacio/Lugar</i>	<i>Mediación</i>
Predomina la conexión entre 1 y 2 horas al día mientras el fin de semana se conectan entre 3 y 5 horas.	88.3% tiene a Facebook® como su sitio preferido de Internet confirmando la penetración de las redes sociales en los jóvenes. Además la actividad que predomina cuando se usa Internet es compartir en redes sociales (74%).	La conectividad es alta desde el hogar con 65.3% y menos frecuente desde el teléfono móvil.	98.3% de los jóvenes se conecta sólo. De los que se hacen acompañar, sólo 1.3% lo hace con un adulto mientras 16.9% se acompaña de un amigo. La mediación adulta en el uso de Internet parece casi nula en los jóvenes del IEB.

*Fuente: Elaboración propia*

Tabla No 4. Resultados de uso de Telefonía móvil.

<i>Telefonía celular o móvil</i>			
<i>Edad de inicio: 9 años</i>			
<i>Tiempo de uso</i>	<i>Finalidad</i>	<i>Espacio/Lugar</i>	<i>Mediación</i>
Para un 65.2 la compañía del celular está omnipresente y es el dispositivo que nunca	El 100% de los jóvenes que usan celular envían mensajes de texto (SMS) y 98% hace llamadas. A continuación aparecen usos relacionados con la	Lo llevan siempre con-sigo y siempre encendido. Es la tecnología indispensable	El celular sirve en primer lugar para comunicarse con los padres (44.2%), luego con amigos (41,6%), nov@i@(27.7%) y hermanos (23.4%). Sólo 32.5% reporta discusiones con los padres por el uso del celular espe-

<sup>2</sup> En Venezuela se le llama cibercafé a pequeños espacios de gestión privada que prestan servicio de conectividad a Internet.

<sup>3</sup> Son espacios educativos dotados de recursos basados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), orientados a la formación integral y permanente de estudiantes, docentes y la comunidad en general creados y sostenidos por el Estado Venezolano en el marco de sus políticas de “inclusión digital”.

se apaga, apenas 12.1% lo apaga en clase.	multimedia como tomar fotos, ver fotos, jugar. Son usos residuales la agenda, calculadora...	para los jóvenes del IEB.	cialmente porque les quita mucho tiempo (34.8%), porque están adictos (17.4%) o porque no contestan las llamadas de los padres (17.4%)
---	--	---------------------------	--

Fuente: *Elaboración propia*

Tabla No 5. Resultados de uso de Videojuegos.

<i>Videojuegos</i>			
<i>Edad de inicio: 5 años</i>			
<i>Tiempo de uso</i>	<i>Finalidad / Dispositivo y juego preferido</i>	<i>Espacio/Lugar</i>	<i>Mediación</i>
Predominan las sesiones de menos de 2 horas/día/semana. Los video-juegos son la actividad que acapara la atención de los jóvenes como fuente primaria de entretenimiento.	Las preferencias con relación al dispositivo para jugar están bastante divididas entre la PC(25,7%), la XBOX©360 (18,2%) y Nintendo Wii© (17.1%). El juego preferido es Mario Bross© seguido de lejos por Call of duty© y FIFA 2012©	En general predomina el uso de consolas de hogar frente a las móviles.	Los jóvenes en un alto porcentaje (87.5%), prefiere jugar acompañados y no solos. El acompañante habitual es un amigo del colegio (70.1%), en segundo lugar los hermanos (28,6) y en tercer lugar los amigos del mundo físico -que no del colegio- con un 28%. Con mucha menos incidencia el juego con amigos virtuales (conocidos en Internet) con un 15,6% y con desconocidos (13%). Llama la atención que solo un 5.2% juega con sus padres. Parece haber poco conflictos con los padres por el uso de VJ (12,2%) y esos casos se deben a que los padres consideran que los niños descuidan el estudio por jugar (50%), se vuelven sedentarios (25%) o gastan mucho dinero en ello (25%)

**3) *Procesamiento de información y escolaridad en el IEB.***

En este aspecto se trataba de describir algunos de los hábitos de los jóvenes respecto al procesamiento de información digital y cómo se vincula este asunto con los saberes escolares. Interesaba saber por ejemplo cuál es la fuente primaria de información para el joven cuando se trata de realizar tareas escolares. Se empleó una escala de 1 a 6 en orden de prioridad, desde aquello que más usan como fuente de información (1) hasta aquello que no usan como fuente de información (6). Los resultados son concluyentes respecto a que la fuente primaria de información para los jóvenes del IEB es Google© seguido de cerca por Wikipedia©. Las medias de uso se observan en la tabla 6.

Tabla No 6. Resultados de Procesamiento de información.

<i>Herramienta de búsqueda prioritaria</i>	<i>Lugar de prioridad desde 1 (Máximo) hasta 6 (ninguna prioridad de uso)</i>	<i>Desviación estándar</i>
Google	1.49	.979
Wikipedia	1.61	.933
Biblioteca personal	3.67	1.69
Biblioteca escolar	3.92	1.56
Enciclopedias en CD	5.28	1.25

Fuente: *Elaboración propia*



Otro aspecto relacionado con el procesamiento de información digital es la manipulación y almacenamiento en distintos soportes una vez que los jóvenes la encuentran en Internet. Se obtuvo que 39% lee la totalidad de la información hallada en pantalla, 28.6% la comparte con otros amigos, 26% la corta y la pega en Word mientras 19.5% la imprime.

Respecto a la validación de la información hallada, sólo un 7.8% dice darla por válida sin más contrastación mientras 68.8% la valida en otros sitios de Internet.

Interesaba saber cuál es la mediación de los profesores –si existe- cuando los alumnos procesan información digital en casa o en la clase, por eso preguntamos si alguna vez los jóvenes del IEB se comunican con sus profesores por Internet y si Internet se usa en la clase. Se encontró que 37.7% se comunica con sus profesores por Internet para diversos fines: 20.8% para preguntar dudas, 14, 3% para socializar simplemente, 7.8% para entregar tareas y 5.2% para compartir información.

Respecto a si se usa Internet en las clases en el IEB, el 55.8% dice que sí se usa, sobretodo en asignaturas relacionadas con la Informática, la Computación y la Programación que suman el total de 36.36%. Mucho menos se usa en otras áreas como Geografía (9.09%) e Historia y Valores, ambas con un 1.3%.

Las finalidades con que se usa son diversas, desde discutir información de Internet (27.3%), interactuar en el aula virtual de la materia (22.7%) hasta buscar -en el diccionario en línea- palabras mencionadas por el profesor (20.5%). Un 9,1% de los jóvenes encuestados dice que se conecta en clase aunque el profe no lo sabe.

Otro aspecto de la mediación de los maestros es la atención a las dudas del alumno en el momento de realizar sus tareas escolares. Cuando los jóvenes tienen dudas con las tareas del hogar 80,5% acude a Internet en busca de respuestas; 49,3% trata de contactar a algún compañero de clase por el celular, 44.2% contacta a un compañero de clase por Messenger y 27.3% mediante BB Messenger®, 29.9% llama a sus padres por celular y sólo 1.3 busca en los libros o consulta al profesor por correo electrónico.

Con relación a la capacidad para realizar varias actividades al mismo tiempo, se preguntó qué actividades hacían los jóvenes mientras estudiaban y se encontró que el 67.5% de los alumnos escucha música, 32.5% navega en Internet, 31.2% envía Mensajes de texto SMS y chatea, 14,3% juega en línea mientras estudia y finalmente el 11.7% habla por el celular.

Respecto a las fuentes de información más frecuentes no ya para hacer las tareas del hogar sino para prepararse para las evaluaciones, domina el modelo de la enseñanza repetitiva –el maestro como centro de información- donde el joven para estudiar acude en primer lugar a los apuntes de la clase, seguido de las guías didácticas que elabora el profesor y en tercer lugar el libro recomendado por el docente.

A continuación se indagaba las fuentes que el joven preferiría usar (no las que efectivamente usa, las cuales se indagaron en la pregunta anterior) y los resultados guardan cierta relación. De hecho en los dos primeros lugares se repiten las guías de estudio y los apuntes de la clase aunque se incrementan otras opciones como redes sociales o los vídeos explicativos.

Interesaba también indagar acerca de si los jóvenes encuestados en el IEB asumen el rol de prosumidores, conservando un balance entre la información que consumen y la que aportan a Internet. Sin embargo en las actividades que más frecuentemente realizan en Internet hay un claro desbalance pues mientras 75.3 interactúa en Facebook®, 54.5% sube fotos y 50,8% juega online, sólo 5.2% ha publicado un blog y 10.4% en una web, 11,7% ha hecho aportes en una wiki. De los 79 alumnos solo 7 dan su perfil en Twitter®.

## Conclusiones

En general para el grupo de jóvenes estudiados en el Instituto Educativo B –IEB- la disponibilidad del equipamiento tecnológico básico formado por un computador de escritorio, impresora, dispositivo de música y servicio de TV cable es alto y la penetración de la tecnología celular en el grupo de jóvenes estudiados es superior al promedio de la región latinoamericana. Además podemos hablar de “jóvenes conectados”, la conectividad a Internet desde casa es alta y los jóvenes que no

lo tienen desde sus hogares se conectan desde el celular o desde sitios públicos dotados de Wi-fi. Es curioso que los CBIT creados por el gobierno venezolano para promover la inclusión en el uso de Internet son escasamente frecuentados por los jóvenes encuestados en el IEB.

La TIC cuya disponibilidad evidencia cierto rezago es la de los videojuegos pues el equipamiento es minoritario y tecnológicamente desfasado.

En cuanto a los hábitos y patrones de consumo de los jóvenes encuestados se inician en el uso de forma precoz en los videojuegos (5 años) y con menos precocidad en Internet (7-8) y celulares (9 años). La tecnología omnipresente es el celular que casi siempre está encendido y permite el envío de mensajes y realización de llamadas para estar en contacto con familiares y amigos. En menor medida es un dispositivo reproductor de multimedia. No parece que el uso del celular tenga preeminencia en los conflictos padres-hijos sino que permiten mantener la comunicación entre ellos durante las largas jornadas laborales de los padres.

El uso que predomina en Internet es el de las redes sociales con un altísimo poder de penetración entre estos jóvenes pero también es una fuente de información imprescindible para las tareas escolares. La mediación de los padres y maestros en el uso de Internet es casi nula pues los jóvenes se conectan casi siempre solos y sin ninguna orientación adulta.

El uso de videojuegos es considerablemente bajo en relación a otros estudios, sin embargo es una forma de entretenimiento preferida frente a otras como el deporte o el arte o la música. Además el juego es un nuevo espacio de socialización, pues los jóvenes prefieren jugar acompañados especialmente por los amigos del colegio. Tampoco parece que los videojuegos representen problemas o discusiones entre padre e hijos.

Respecto a los hábitos de procesamiento de información en Internet en relación con el saber escolar, se comprobó en el grupo estudiado una preferencia clara por las fuentes electrónicas de información, especialmente por Google© y Wikipedia©, frente a los libros o enciclopedias y buscan darle validez a la información digital que encuentran en Internet buscando en otros sitios dentro del mismo entorno. Aunque Internet es fuente primaria de información para tareas escolares, como fuente para la preparación de los exámenes y evaluaciones los jóvenes encuestados en el IEB prefieren fuentes que validan el saber del maestro como pueden ser los apuntes de las clases o las guías didácticas preparadas por él. El soporte preferido para la visualización de información es la pantalla, escasamente se imprime.

Mientras las TIC estudiadas forman parte de la cotidianidad de estos jóvenes, ellas no están presentes en igual proporción en su mundo escolar en el IEB. Además hay preeminencia de uso en asignaturas del área tales como Informática y Computación donde necesariamente deben emplearse. Cuando se emplea Internet en la clase, es un apoyo como fuente de información o para el uso del diccionario en línea pero por ejemplo no acompaña al proceso tutorial. De hecho la mediación de los maestros en el uso de estas tecnologías es muy escasa igual que la de los padres para promover tutorías en línea o acompañar la navegación.

En Internet, la actividad de los jóvenes del IEB está más orientada al consumo que a la producción, desbalance que impide un comportamiento “prosumidor”. De hecho no se evidenció en el grupo estudiado ningún ejemplo de blogs, wikis, fotologs o sitios web producidos por ellos. De modo que en primer lugar Internet es una gran fuente para el entretenimiento y la socialización en red y respecto al mundo escolar del alumno es un repositorio de información.

## Agradecimientos

Los autores agradecen al CDCHTA de la Universidad de Los Andes el financiamiento a la investigación titulada “Nativos digitales, cibercultura y escuela: repensar la formación en clave digital” bajo el código NUTA-H-340-11-04-A de la cual derivan los resultados parciales que se divulgan en este artículo.

## REFERENCIAS

- Castells, M. (1997). *La Era de la Información. Economía, Sociedad y Cultura. Vol. 1: La sociedad red*. Madrid: Alianza Editorial.
- Henríquez, P. y otros (2012). “Nativos digitales: aproximación a los patrones de consumo y hábitos de uso de internet, videojuegos y celulares”. *Revista Educación y Pedagogía*, 62 (enero-abril).
- Jenkins, H., R. Purushotma, M. Weigel, K. Clinton y A. Robison (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. MacArthur Foundation. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Levy, P. (2001). *Cibercultura*. Santiago de Chile: Editorial Dolmen.
- Martín Barbero, J. (2002). “Jóvenes: comunicación e identidad”. En: *Pensar Iberoamérica Revista de Cultura OEI*. Recuperado el 1/08/2003 de <http://www.oei.es/pensariberoamerica/ric00a03.htm>
- Mead, M. (1971). *Cultura y compromiso*. Buenos Aires, Granica.
- Muñoz, G. (2010). “Los mundos de vida de Niños, Niñas y Jóvenes mediados por las pantallas”. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud* 8(1). Manizales. Colombia.
- Piscitelli, A. (2009). *Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires, Argentina: Santillana.
- Prados, L. (2012). “Gobernanza: un nuevo ‘software’ cívico para la crisis global. Nota de prensa en el Mundo digital”. Documento electrónico disponible en: [http://cultura.elpais.com/cultura/2012/11/30/actualidad/1354314921\\_453329.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2012/11/30/actualidad/1354314921_453329.html)
- Prensky, M. (2001). *Digital Natives, Digital Immigrants, Part I Introduction*. Recuperado en febrero 20, 2005 de: <http://www.marcprensky.com/writing/default.asp>
- Rodríguez, N. y M. Polo (2009). *Hacia una propuesta curricular alternativa*. Caracas: Editorial CEC, S.A.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: GEDISA.
- Tendencias digitales (2012). *La penetración de internet en Venezuela alcanza 40% de la población*. Nota de prensa consultada en el portal de la empresa Tendencias digitales en <http://www.tendenciasdigitales.com/1433/la-penetracion-de-internet-en-venezuela-alcanza-40-de-la-poblacion/>
- Urresti, M. (ed.) (2008). *Ciberculturas juveniles*. Buenos Aires: La crujía.

## SOBRE LOS AUTORES

**Patricia Henríquez Coronel:** Patricia Henríquez Coronel es Doctora en Innovación Educativa por la Universidad Rovira i Virgili (España) y Especialista en Informática Educativa por la Universidad Simón Bolívar (Venezuela). Profesora adscrita al Departamento de Computación e Informática de la Universidad de Los Andes en categoría de Profesora Titular con actividades de docencia e investigación. Ha sido profesora invitada en programas de postgrado en universidades venezolanas (UNET, UPEL, IUFRONT, UCAT) y extranjeras (en el Máster de Diseño de Materiales Multimedia y Entornos de Formación, URV, España y recientemente (2011) en el Máster de Ingeniería de medios para la educación en la Universidad Nacional de Estudios a Distancia como parte del consorcio EUROMIME. En investigación mantiene dos líneas actuales: Comunicación Digital y Formación en entornos virtuales. Es investigadora reconocida en los programas nacionales de Promoción al Investigador (PPI, PEI, CONABA y CONADES) y es autora de numerosos trabajos científicos publicados en diversas fuentes internacionales y nacionales.

Coordina el grupo de investigación en Informática Aplicada. Es miembro del Comité editorial de la Revista Acción Pedagógica y arbitro de revistas nacionales e internacionales del área pedagógica. Ha diseñado el programa de Postgrado “Periodismo en medios digitales” y el Programa de “Doctorado en Pedagogía” de la ULA.

***Germán Antonio Arellano:*** Doctor en Pedagogía. Profesor Titular. Universidad de Los Andes-Venezuela. Coordinador del Grupo de Estudios en Educación y Comunicación en la Universidad de los Andes.

***María Angélica Henríquez:*** Doctora en Pedagogía. Profesora asociada. Universidad de Los Andes, Venezuela.

***María Eugenia Bello:*** Doctora en Pedagogía. Profesora Titular. Universidad de Los Andes-Venezuela. Directora del Programa de Maestría Fronteras e Integración.