

**Título** Los Niños y la Tecnología en una Investigación de la UADE

---

**Tipo de Producto** Divulgación

---

**Autores** Portal Portinos

---

## Código del Proyecto y Título del Proyecto

---

A15S07 - Niños y tecnología: usos y aplicaciones

---

## Responsable del Proyecto

---

Murata, Cecilia

---

## Línea

---

Nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación

---

## Área Temática

---

Líneas Transversales

---

## Fecha

---

Agosto 2015

---

**INSOD**

Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas  
Proyectuales

**UADE** 



Facebook



Twitter

[Emprendedores](#) [Ciencia](#) [Distrito tecnológico](#) [El Dato](#) [Tecnología](#) [La Mateada](#)[Home](#) » [El Dato](#) » [Los niños y la tecnología, en una investigación de la UADE](#)

## Los niños y la tecnología, en una investigación de la UADE

Epifanio Blanco | 12 agosto, 2015 | [Sin comentar](#)[Like](#) [Share](#) 4

La computadora se incorporó plenamente al ámbito escolar, pero los fines lúdicos y recreativos son los que siguen predominando. Jugar en red, chatear y descargar música son las actividades que los niños más realizan en casa con el uso de la computadora. Le siguen la búsqueda de información para la escuela y el posteo en redes.

Hay un respeto por el ámbito de la escuela. Allí utilizan la computadora especialmente para buscar información para sus tareas. Los varones se diferencian de las mujeres en el uso de las TICs. Ellos: juegan, chatean, ven noticias. Ellas: usan las redes, se mensajan, buscan información, bajan música y videos.

Esas se cuentan entre las principales conclusiones a que llegó el Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas Proyectuales (INSOD) de la Fundación UADE, que realizó una investigación con carácter exploratorio con el objetivo de indagar y analizar el uso y las aplicaciones de las TICs por parte de los niños.

La investigación abarca respuestas de los niños y niñas de 9 a 12 años del ámbito metropolitano de Buenos Aires (Argentina). La metodología usada fue de tipo encuesta (online y presencial) con un período de recolección de tres meses. Se recibió un total de respuestas de 1.161 participantes.



### 1. Introducción

El uso que los niños hacen de la tecnología es una problemática siempre vigente. Investigadores europeos destacan las ventajas de su uso entre las que se destaca la posibilidad de comunicarse y dialogar con la familia y amigos,

jugar cuando el clima exterior lo impide, desarrollar actividades lúdicas con personas que están lejos y, en general, contribuir al bienestar. Asimismo, se ha encontrado que los videojuegos permiten desarrollar habilidades cognitivas e influir en la motivación y memoria de niños con problemas atencionales; el entrenamiento con videojuegos también favorece las habilidades de manejo del espacio. Ciertos juegos educativos, por ejemplo, han mejorado las capacidades de aprendizaje, la coordinación psicomotora, la comprensión lectora y las producciones lingüísticas. Incluso algunos han señalado que el uso de la computadora para estudiar impacta en mejoras de la comprensión y la resolución de problemas aplicados.

En Argentina, casi el 80% de los hogares cuenta con computadoras y el 57% tiene conexión a Internet. El uso de la tecnología se asocia a la búsqueda de entretenimiento por su interactividad, rapidez, variedad y flexibilidad. Por usar Internet, algunos niños le han quitado tiempo al estudio, a ver TV y leer. Se señalan como ventajas la facilitación de la comunicación y el ahorro de tiempo. En efecto, el acercamiento a la tecnología tiende a ser positivo mientras se respeten ciertos límites de modo que no produzcan excesos que luego impacten negativamente en los niños. En este sentido, es fundamental el papel de los padres al momento de orientar, guiar y acompañar el uso de la tecnología por niños, niñas y adolescentes.



También es importante señalar otros posibles riesgos y aspectos negativos, tales como el cyberbullying, ser víctimas de individuos peligrosos, la adicción a este tipo de juegos y dispositivos, además de la posible obesidad por disminución de la actividad física en caso de uso abusivo. Para algunos jugar un tiempo excesivo con videojuegos llevaría a autovalorarse negativamente. En el caso del acceso a Internet, aprender a controlar el tiempo de conexión es una capacidad de suma importancia para prevenir la adicción.

## 2. Resultados principales

### a) Actividades que involucran TICs en la escuela y en la casa de los niños

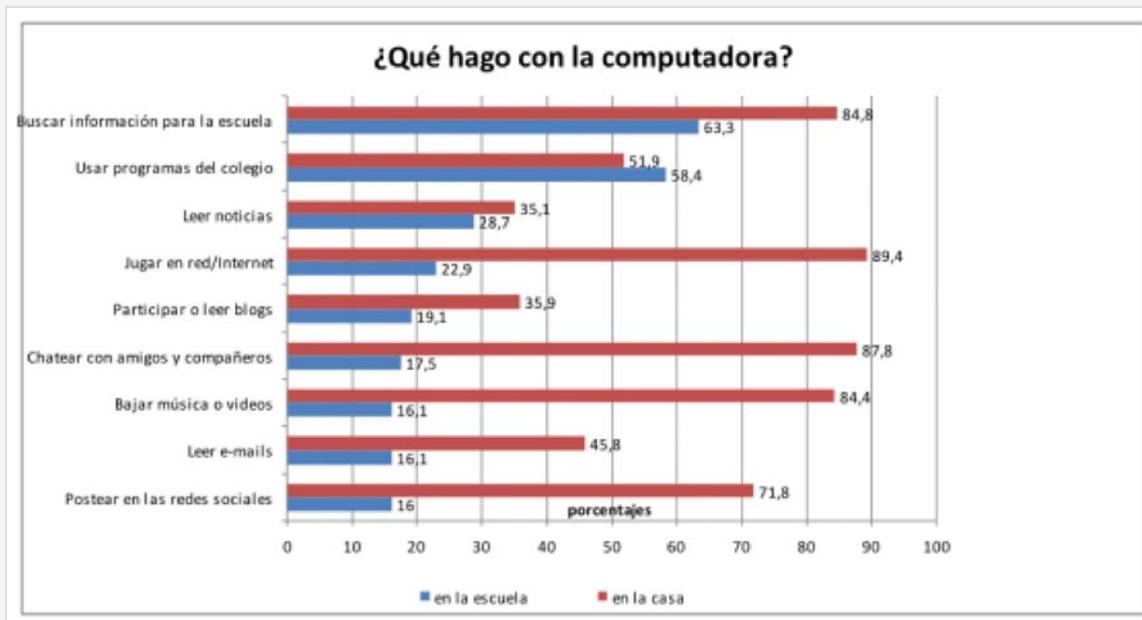
En la escuela: los niños manifiestan usar las TICs principalmente para buscar información para el colegio. Asimismo, dicen usar las TICs para jugar en red y leer noticias. En cuanto a usar programas del colegio llama la atención la baja frecuencia de uso que hacen y se resalta que las TICs se usan para realizar tareas escolares o recabar información.

En la casa: los niños revelan que en sus casas usan las TICs para chatear con amigos y compañeros, bajar música o videos, jugar en red/Internet y postear en las redes sociales. Se observa una diferencia entre el uso de las TICs que se da en la casa y en la escuela; el factor ambiente pareciera marcar una diferencia.

Entre los varones predominan las actividades asociadas a jugar en red y en Internet, chatear con amigos y leer noticias. Para las mujeres, por otro lado, las actividades más favorecidas son las relacionadas con las redes sociales, la mensajería instantánea, buscar información, y bajar música y videos.

En general, se observa una diferencia significativa en el promedio de uso de la computadora: el 36% de los niños realiza actividades con las computadoras en la escuela, mientras que el 74% realiza actividades con la computadora en su casa. Teniendo en cuenta esto, no se podría considerar a la computadora principalmente como un medio didáctico sino que sigue siendo un elemento lúdico y recreativo. En todo caso funciona como una fuente de consulta.

- Jugar en red/Internet: más del 50% no juega en red o Internet en la escuela, marcando el predominio de esta actividad en el hogar (89.4%). Esta actividad es más frecuente entre varones aunque la diferencia es reducida.
- Chatear con amigos y compañeros: Esta actividad es muy frecuente en la casa (87,8%) y escasa en la escuela (17.5%).
- Buscar información para el colegio: Esta es la actividad predominante en el ámbito de la escuela. Son las niñas las que más la despliegan, no sólo en la escuela sino también en sus casas. Aunque la tecnología es un medio útil para facilitar las tareas, podría pensarse que la búsqueda se realiza para cuestiones puntuales, como cumplir con alguna actividad o consigna a realizar en la casa y no por curiosidad propia.
- Bajar música o videos: Esta actividad también es predominante en el ámbito del hogar. Aunque se destaca especialmente entre las niñas, las diferencias no son significativas.
- Usar programas del colegio: Teniendo en cuenta que se trata de programas del colegio que se usarían para realizar tareas o recabar información, el porcentaje total en cuanto a su uso es moderado a bajo, tanto en la escuela como en el hogar.
- Postear en las redes sociales: También se encuentra en esta actividad una clara diferencia entre la escuela y el hogar. Cerca del 72% de los niños y niñas postean seguido y muy seguido en las redes desde sus hogares.
- Leer noticias: El estudio reveló que pocos niños realizan esta actividad. Por los valores encontrados de diferencia entre varones y mujeres en el uso en la casa, es probable que los varones consuman más noticias en relación con sus hobbies, por ejemplo: noticias sobre videojuegos, futbol, o películas que les llamen la atención.
- Leer e-mails y participar o leer en blogs: En general, estas actividades sean más relevante para personas de más edad y que los niños reemplacen esta modalidad de comunicación por otros medios.

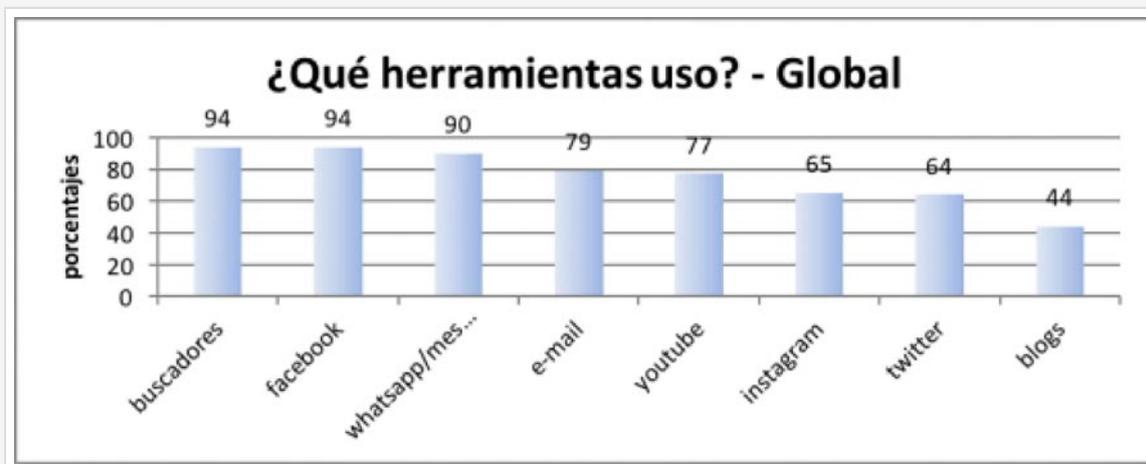


#### b) Herramientas TICs más utilizadas

Los niños y las niñas manifiestan un uso mayoritario de buscadores, Facebook y mensajería. En el caso de los buscadores, entre los varones se realiza mayormente a veces y entre las mujeres todos los días. En el caso de Facebook, dado que la creación de los perfiles está restringida para menores, habría que considerar las condiciones de uso de esta herramienta y si es bajo supervisión de los padres. En el caso de Mensajería instantánea, aquí se encuentra una diferencia de casi el 10% entre los dos géneros, con las niñas puntuando un 61% de uso Vs. un 51% de los varones.

- Buscadores: esta herramienta es una de las que presenta los valores más elevados. Un 38,5% los utiliza todos los días, y un 48,5% solo a veces.

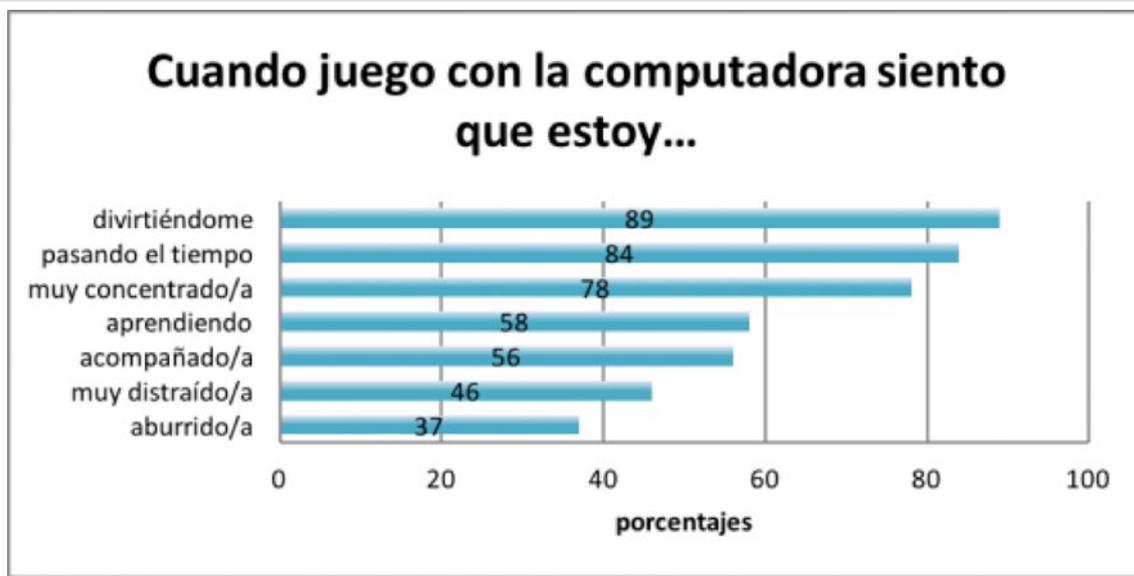
- Mensajería instantánea: un total del 55% utiliza mensajería instantánea todos los días, habiendo una diferencia de casi el 10% entre géneros. Las mujeres puntúan un 61% vs. los varones con un 51%. Podría pensarse en ese sentido que las niñas suelen ser a esa edad más comunicativas que los niños.
- Facebook: El uso de esta herramienta no figuraba como opción para los niños por la condición de creación de los perfiles. El uso se registró como respuesta opcional, registrándose un amplio uso, diario y ocasional.
- YouTube: el porcentaje de uso de esta herramienta es elevado en comparación con las otras. Ante la opción todos los días el total es del 60,3%, siendo un poco más elevado el porcentaje de uso en mujeres que en hombres, siendo de un 64,8% vs un 57,3% respectivamente.
- Email: Se destaca la opción a veces con un 57,3%, quedando en el mismo margen tanto varones como mujeres. En cuanto al uso diario hay una tendencia orientada a las mujeres con un 11,4% Vs. los varones con un 8,3%. Esto condice con las frecuencias del uso en la casa y en la escuela de esta herramienta.
- Twitter, Instagram y Blogs: más del 57% de los niños nunca utiliza estas herramientas.



### c) Cómo se sienten los niños cuando están usando TICs

Los niños manifestaron sentir que se están divirtiendo, pasando el tiempo y que están muy concentrados cuando usan las TICs. Las respuestas apuntaron a un factor lúdico en relación a las TICs.

- Divirtiéndote: varones y mujeres coinciden en que se divierten seguido y muy seguido (92%).
- Muy concentrado: También reconocen seguido y muy seguidos estar muy concentrados (80,6%).
- Aprendiendo: en esta variable se puede ver una diferencia significativa de género. Las mujeres en un 55,2% consideran que están aprendiendo, en contrapartida a los varones que piensan que lo hacen en un 73,3%.
- Pasando el tiempo: También reconocen estar pasando el tiempo en un 80%, sin diferencias marcadas entre varones y mujeres.
- Acompañado: Los varones se sienten acompañados más a menudo (72%) y las mujeres con menor frecuencia (52%).
- Otro: se encontraron sentimientos positivos expresados por los varones. Las respuestas son, por ejemplo, “me hace feliz”, “reírme”, “sentirse gamer”.



### 3. Ficha Técnica

Universo: niños (9 a 12 años), adolescentes (13 a 18 años); hombres y mujeres mayores o iguales a 18 años, de todos los estratos socioeconómicos, residentes en el AMBA.

Marco muestral: habitantes del universo con acceso a computadora.

Margen de error: se determinó dentro de un límite de confianza del 95% en +/-5%.

Técnica de recolección de datos: cuestionarios auto-administrados, en formato electrónico y formato lápiz y papel.

Modo de distribución del cuestionario: por email, listas de distribución, redes sociales y contactos con establecimientos escolares.

Fecha de recolección de datos: mayo a julio de 2015.



0 Comments

Sort by **Top** ▼



Add a comment...

Facebook Comments Plugin

**Tags:** escuela, juegos, mensajes, PC, redes sociales

**Categorías:** El Dato, Hogar Digital, Tendencias, Uncategorized



Los comentarios están cerrados.