

Título ¿Que hacen verdaderamente los niños con la tecnología?

Tipo de Producto Divulgación

Autores Portal iProfesional

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 

Tecnología, 14 de agosto de 2015

Qué hacen verdaderamente los niños con la tecnología

Los juegos y los chats con amigos se llevan el primer lugar, pero se respeta el uso la escuela. Las diferencias entre chicos y chicas respecto de las TICs



El Instituto de Ciencias Sociales y Disciplinas Proyectuales (INSOD) de la Fundación UADE 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.

Se trata de una problemática vigente en todo el mundo. Numerosos científicos estudian como la posibilidad de comunicarse con la familia y amigos, de jugar cuando el clima exterior lo impide, desarrollar actividades lúdicas con personas que están lejos, pueden 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.

Este entrenamiento también favorece las habilidades de manejo del espacio, y han **mejorado las**

capacidades de aprendizaje, la coordinación psicomotora, la comprensión lectora y las producciones lingüísticas.

Se trata de un tema de mayor importancia si se considera que en la Argentina, **casi el 80% de los hogares cuenta con computadora**, y el 57% tiene conexión a Internet.

En la investigación de la UADE se determinó que, a pesar de que la computadora se incorporó al ámbito escolar, los fines lúdicos y recreativos son los que siguen predominando entre los más chicos que acceden a estos dispositivos.

Jugar en red, chatear y descargar música son las actividades que los niños más desarrollan en su casa. Le siguen la búsqueda de información para la escuela y la publicación en redes sociales.

No obstante, de acuerdo a esta investigación, hay un **respeto por el ámbito de la escuela**. Allí utilizan la computadora especialmente para buscar información para sus tareas.

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", indicaron los investigadores de la UADE.

"**El factor ambiente pareciera marcar una diferencia**", respecto del uso que dan a estos dispositivos en la escuela, agregaron al respecto.

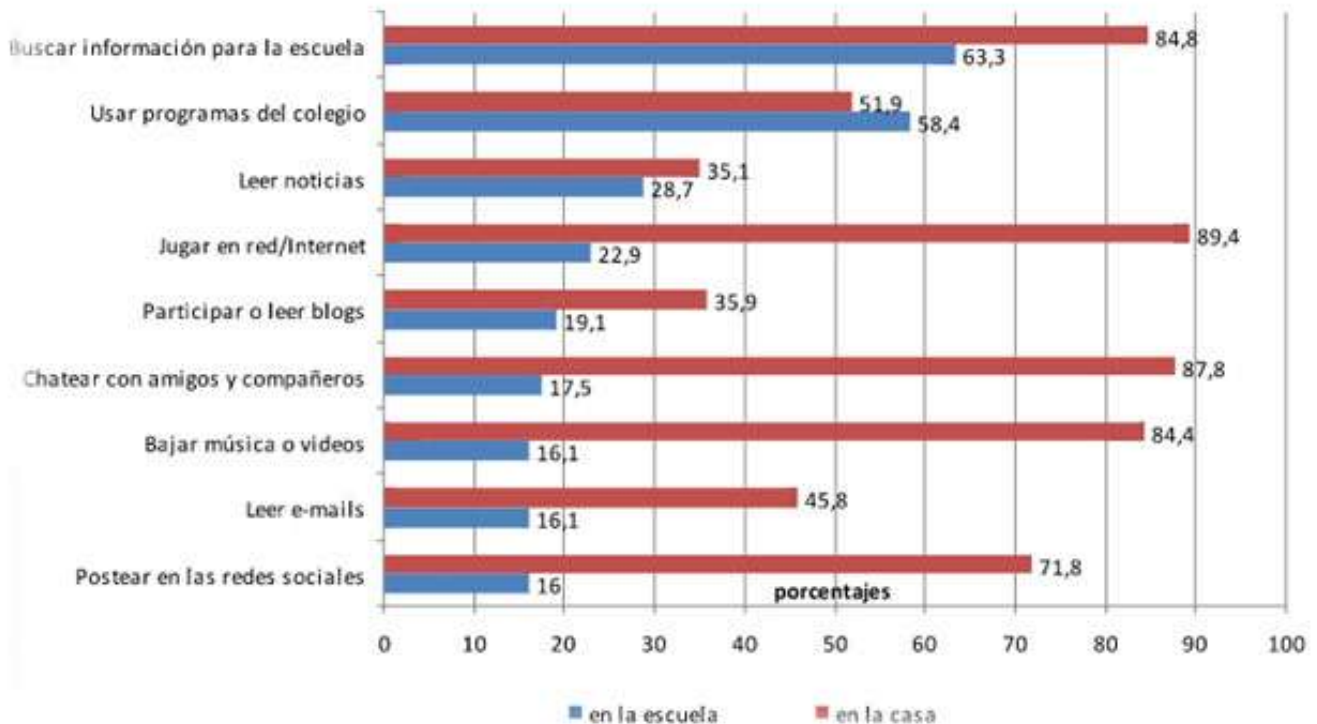
Por otra parte, los **varones se diferencian de las mujeres** en el uso de las TICs. Ellos juegan, chatean, ven noticias; mientras que ellas usan las redes, se mensajean, buscan información, bajan música y videos.

¿Qué hacen los chicos con la computadora?

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**", indicaron los expertos.

¿Qué hago con la computadora?



Estos son los **usos de las TICs más extendidos** en cada ambiente:

- **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, fútbol, 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.

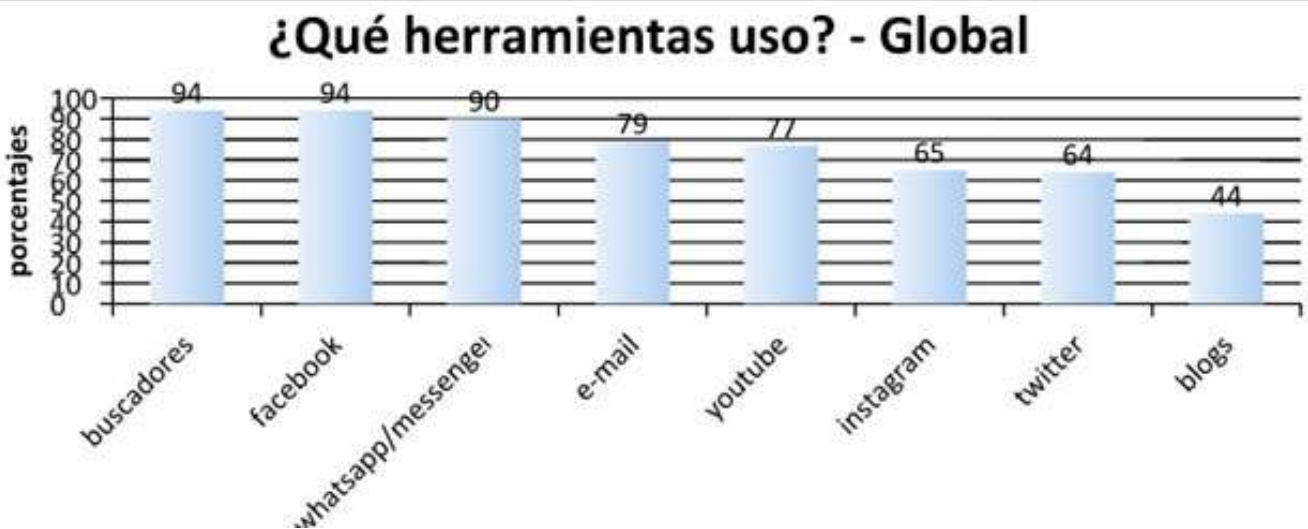
Herramientas más utilizadas

Los niños y las niñas manifiestan un uso mayoritario de buscadores, Facebook y servicios de mensajería.

En el caso de los **buscadores**, entre los varones se realiza mayormente a veces y entre las mujeres todos los días.

En **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.

Por último, respecto de la **mensajería instantánea**, 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.

Precauciones

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, remarcaron los investigadores de la UADE en un comunicado difundido por esta casa de altos estudios.

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, remarcó la UADE.

La investigación de la UADE abarcó 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.