



INTERNET: HÁBITOS DE USO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS DE SAN FRANCISCO XAVIER DE CHUQUISACA

INVESTIGADORES:

* Ing. Tania Karina Ponce Torca
Lic. Ivonne Choque Arando
Univ. Maritza Ayala Urquizu
Univ. Rocio Paredes Cayo
Univ. Juan Miguel Albis Ortiz

*tannyk@hotmail.com

1. RESUMEN

En el presente trabajo se describe los hábitos de uso del Internet en jóvenes estudiantes con el propósito de identificar comportamientos de riesgo digital y a la vez, proponer medidas de seguridad en el acceso a internet.

Se utilizó la técnica de la encuesta estructurada en cuatro capítulos, enmarcados en la recolección de información relacionada a uso de dispositivos móviles, internet, video juegos y su vinculación con su entorno familiar. La muestra obtenida para la evaluación del proyecto, corresponde a un porcentaje del total de plazas ofertadas por la Universidad Estatal de Chuquisaca en la gestión 2014 comprendida por cuatro áreas de especialización.

La información obtenida refleja el nivel de adicción en jóvenes estudiantes y sus principales consecuencias en su desenvolvimiento cotidiano. Los datos obtenidos deben llamarnos a reflexión y de esta manera, establecer medidas de control que permitan acceder de una forma segura a recursos a través del Internet.

La sociedad actual es vista como una nueva revolución mundial que está cambiando las escenas de la vida cotidiana, marcada principalmente por la internacionalización y la globalización de los aspectos económicos y culturales, sin embargo conlleva una serie de riesgos digitales.

2. INTRODUCCIÓN

Internet es la red de computadoras más grande de todo el mundo, de la que forman parte miles de redes distribuidas por todo el planeta que permite a los ordenadores y a las personas comunicarse entre sí en cualquier parte del mundo.



Esto permite tener acceso a información y personas que de otra forma no sería posible.

El abaratamiento de los costos de conexión, las mejoras tecnológicas y la llegada masiva de los ordenadores personales a los hogares, está produciendo un crecimiento exponencial de los usuarios y que Internet pase de ser solo una herramienta de investigación en las Universidades y servicios de defensa, a convertirse en un instrumento imprescindible para ocio y negocio. (Romero & Almenara, 2012)

Los jóvenes, son los principales usuarios de los diferentes servicios de internet, entre los más destacados se puede nombrar las redes sociales, video juegos, entre otros. Para esta generación, los dispositivos móviles son objetos que siempre han existido, hecho que les convierte en expertos para poder elegir el medio, lugar y el momento en que hace falta utilizar el dispositivo.

Los cambios tecnológicos, la revolución de las telecomunicaciones y la ampliación de la sociedad de la información se han convertido en pilares centrales del desarrollo económico y social en el mundo, en especial para países en vías de desarrollo como Bolivia. El país no cuenta con una normativa específica sobre delitos informáticos. Tampoco existe un marco conceptual, ni metodologías que faciliten un abordaje integral sobre los usos nocivos de internet y los dispositivos móviles en contra de las nuevas generaciones. Se observa particular vulnerabilidad de las mujeres en la cultura digital boliviana. (Rojas, 2013)

De acuerdo a una investigación realizada por Fundación Estás Vivo de Viva y la Fundación Redes, el 80% de jóvenes en colegios fiscales del país admite que navega en internet en un promedio de tres horas diarias y califica este hábito como una adicción. Estudios realizados revelan que la cantidad de tiempo que se pasa frente a teléfonos inteligentes o computadora incrementa la posibilidad de ser víctima de la violencia digital. (Pérez, 2014)

Otro estudio realizado por Fundación Redes y Creciendo Por Un Mañana Mejor (CREPUM) revela que, hasta mayo de 2012, se registraron 966.560 adolescentes y jóvenes de Bolivia, cuyas edades fluctúan entre los 13 y 24 años, con cuentas personales en la red social Facebook. (Laura, 2014)

Esta situación facilita que los jóvenes se conviertan en víctimas potenciales de violencia digital y delitos informáticos, a través de internet y el teléfono móvil, según el análisis de la Psicóloga Miriam Rojas, experta en tratamiento de trastornos de la violencia digital de la Fundación REDES y CREPUM: *“Hay una tendencia a hacer cada vez más pública la información personal de adolescentes en internet; la misma se encuentra relacionada con las lógicas de consumo y moda. Nuestros adolescentes, imitan las imágenes que observan en internet, se muestran como estrellas de cine, rock stars, celebridades y top models, asumen*



que ellos mismos, sus cuerpos e imágenes, son productos para ofertar en sus redes sociales como fuera un mercado, sin considerar que se están desarrollando potenciales comportamientos de riesgo digital”. (Laura, 2014)

De acuerdo a la revisión bibliográfica realizada, en Bolivia se puede precisar que existe una reducida información sobre el tema, gira en torno al eje central del país, evidenciando una clara necesidad de investigar sobre Internet y sus hábitos de uso en los dispositivos móviles utilizados por jóvenes estudiantes. Por otro lado, en los diferentes medios de comunicación se viene difundiendo noticias relacionadas a los comportamientos de riesgo en el uso del Internet, entendiendo que, comportamientos de riesgo digital se refleja en que las personas sobreponen sus datos personales e información privada en medios digitales. Esta tendencia se sostiene en un falso sentido de confianza o en supuestas necesidades de acceso a distintos servicios disponibles en Internet (juegos, redes sociales, sitios web, aplicaciones). Esta problemática afecta sin duda a la población de todos los estratos sociales, donde los más vulnerables son los jóvenes. Por esta razón, se realizó la investigación en este grupo poblacional. En esta lógica la investigación tiene el objetivo central de describir los hábitos de uso del internet para identificar comportamientos de riesgo digital y medidas de seguridad en las redes sociales, asimismo plantea la formulación de los siguientes objetivos específicos:

- Identificar formas de uso de los dispositivos móviles con conexión a internet en la población estudiantil.
- Identificar los efectos del uso del internet en el entorno social y académico, de los jóvenes universitarios.
- Identificar comportamientos de riesgo digital y medidas de seguridad en las redes sociales.

Objetivos que se cumplieron, con la aplicación del método empírico “encuesta”, siendo los resultados más sobre salientes que el 76% de los encuestados afirma que mantiene comunicación con personas que desconocen; un 86% de los y las jóvenes, informa que utiliza el internet más tiempo del que había propuesto; un 74% afirma que deja sus actividades diarias por el internet; el 72% utiliza el internet por más de tres horas

Estos datos muestran que la juventud está cada vez más expuestos a vivir situaciones negativas, como: violencia digital, secuestros, adicción que conllevan a un sinnúmero de problemas sociales por ello es importante contribuir a la formación integral de los seres humanos a partir del desarrollo de conocimientos, habilidades y valores plasmados en las actitudes y prácticas de auto cuidado, en la que estudiantes y su entorno social (padres, madres de familia, profesores, amistades, etc.) tiene un papel muy importante en la prevención, sensibilización,



educación y capacitación orientadas a uso seguro del internet, ya que el mismo en la sociedad actual se ha vuelto en una herramienta imprescindible de comunicación.

3. MÉTODOS Y MATERIALES.

La metodología utilizada fue de tipo descriptivo, es por esto que la finalidad de la investigación fue recolectar la mayor cantidad de información sobre hábitos de uso de las aplicaciones que tiene el internet en los estudiantes universitarios. Los Métodos teóricos que se utilizaron en la recolección de información teórica y documental fueron:

El Deductivo – Inductivo, viceversa que permitió partir de proposiciones general como el impacto del internet en las relaciones sociales de la población fundamentalmente de los y las jóvenes a nivel internacional, los problemas sociales que se generan (adicción, trata y tráfico de personas, asilamiento social, bajo rendimiento académico, etc.), para arribar a situaciones particulares como los hábitos de uso del internet mediante los dispositivos móviles en estudiantes que cursan el primer año en la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca y viceversa, confrontando los resultados de la investigación con la realidad concreta, explicándolos a partir de las teorías existentes.

El método de **Análisis y Síntesis**, coadyuvó a analizar, identificar y sintetizar los elementos esenciales de la problemática de: adicción, trata y tráfico de personas, asilamiento social, bajo rendimiento académico y otros.

Histórico – lógico, fue utilizado en la elaboración de los antecedentes, identificación de los problemas sociales generados por la falta o insuficiente educación en cuanto al uso de internet y el impacto que esto tiene en la conducta del ser humano.

Entre los métodos de nivel empírico se adopta los siguientes:

Revisión documental, Se utilizó para nutrirse de conocimientos, información que respalde la necesidad de trabajar temáticas referidas al internet y sus aplicaciones en las casas superiores de estudio. Para tal efecto se recurrió a la revisión documental de libros, revistas, artículos que coadyuvaron a la elaboración del artículo científico.

La Encuesta, esta técnica se utilizó con el objeto de identificar los conocimientos actitudes y prácticas, en torno a hábitos de uso internet dirigida a estudiantes universitarios que cursan el primer año en la Universidad San Francisco Xavier de Chuquisaca. El instrumento, que permitió la recolección de la información fue el **cuestionario** con preguntas cerradas y de elección múltiple.

El método **Estadístico**, se empleó como método complementario que permitió la selección, organización y clasificación de datos, además ayudo a cuantificar la



información con relación al objeto de estudio, lo cual se reflejó en las tablas de distribución de frecuencias y gráficos estadísticos.

El universo total de estudiantes se encuentra sujeto a las plazas ofertadas por cada carrera en la gestión 2014, el cual asciende a 6.525 plazas. La **muestra**, se determinó de acuerdo al siguiente detalle:

Universo de estudio 6.525
Error máximo aceptable 2%
Porcentaje de la muestra 10%
Nivel deseado de confianza 98%
Tamaño de la muestra 653 estudiantes

En cuanto a la estratificación de la muestra, teniendo en cuenta las características de la investigación, el criterio de estratificación fue por sexo y número de estudiantes por curso, tomando en cuenta equidad en la participación, sin embargo existen carreras con predominancia del sexo masculino o femenino, tal es el caso de las carreras de Ingeniería civil, Ingeniería electrónica, Ingeniería Mecánica, Ingeniería Geología donde tienen un alto porcentaje de varones, por otro lado las carreras como Trabajo social, Enfermería, Bioquímica, Química Farmacéutica tiene alto porcentaje de mujeres.

Se hace notar que se estableció cuatro áreas de especialización, estas son:

- Ciencias Económicas
- Ciencias de la Salud
- Ciencias Sociales
- Ciencias Tecnológicas

En total se aplicó la encuesta a 44 carreras que tienen como requisito de ingreso un examen de admisión, el cuadro siguiente refleja la distribución por carreras entre hombres y mujeres (Tabla N° 1).

La estructura del trabajo se esquematizo de la siguiente manera:

Primera fase	Segunda fase	Tercera fase	Cuarto fase
Elaboración de instrumentos de investigación	Aplicación de instrumentos de recolección de información	Procesamiento de resultados. Análisis de la información	Conclusiones Permitió identificar el grupo etario que tiene mayor acceso a estas tecnologías.
Prueba piloto para validación de instrumentos		Resultados alcanzados (Diagnostico)	Las bondades de esta tecnología, son muchas entre ellas acceso a la información y comunicación, las dificultades es uso inadecuado



4. RESULTADOS.

En cuanto se refiere a la estructura del instrumento de recolección de información, estuvo dividida en 4 acápite, organizados de la siguiente manera: Aspectos referidos a los dispositivos móviles; aspectos referidos al internet; aspectos referidos al teléfono móvil y video juegos; Aspectos referidos al joven y entorno familiar. Los resultados se detallarán a continuación y los aspectos más resaltantes formaran parte de las conclusiones preliminares.

Los jóvenes que actualmente utilizan tecnologías de comunicación (internet, teléfono móvil y videos juegos, han accedido a su primer teléfono móvil (no necesariamente Smartphone) a los 13 años (Figura Nro. 2). Con respecto a la edad de acceso a video juegos, la edad promedio es de 9 años, confirmándose el acceso cada vez más temprano a los video juegos.

El análisis por franjas de edad pone de manifiesto cuestiones interesantes: En primer lugar, parece confirmarse un acceso cada vez más temprano a los video juegos; en segundo lugar, el acceso al internet que está casi a la par con la novedad de los smartphones que hace que los jóvenes accedan a la telefonía móvil a través de un teléfono inteligente.

a) Aspectos referidos a los dispositivos móviles.

- Las aplicaciones son el aspecto que en mayor medida determina la selección del Smartphone por parte de los jóvenes. Así, los y las jóvenes encuestados reconoce que son las aplicaciones disponibles: Que pueden ser de tiempo libre: programas de música, video, etc.); de correo: (Gmail, Hotmail, Yahoo y otros); de entretenimiento (música, videos, cine, TV. Y otros); de redes sociales: Facebock, Twitter, whatsApp, etc.), lo que les motiva para la compra del dispositivo móvil. El segundo factor, que motiva la compra de un celular es su diseño y su pantalla y que sea popular entre sus amigos y el tercer factor con mayor influencia en la elección de un Smartphone es su precio (Figura N°2).

- Respecto a la consulta en que usa el mayor tiempo su dispositivo móvil y siendo esta un interrogante de elección múltiple, los jóvenes tiene mayor preferencia por las redes sociales (Facebook, Twitter, etc.) seguidamente en preferencia esta establecer comunicación mediante (WhatsApp, Line); y un porcentaje mínimo utiliza su dispositivo en actividades de entretenimiento (juegos, música, videos, cine, tv, etc.). Se observan algunas diferencias en la frecuencia de estos factores en función del género de los jóvenes. Las aplicaciones que ofrece el Smartphone son más importantes para los jóvenes del sexo masculino que para las



personas del sexo femenino, el factor moda o amigos tiene mayor importancia a la hora de comprar un dispositivo (Figura N°3).

- Respecto a tiempo que los y las encuestados dedican al uso del internet, específicamente en las redes sociales (Figura N°4) un porcentaje importante dedica casi todos los días a esta actividad. Estos datos reflejan que los y las jóvenes son los principales usuarios de los diferentes servicios que ofrece el internet (redes sociales, video juegos, a través de los dispositivos móviles (tableta, celulares inteligentes, computadoras portátiles, etc.) a los que dedican cada vez más tiempo y recursos económicos.
- Respecto a la capacidad en el manejo de tecnologías que poseen los jóvenes, el promedio que sobre sale es el manejo medio (Figura N°5). Estos datos demuestran que para esta generación, los dispositivos móviles son objetos que siempre han existido, hecho que les convierte en expertos para poder elegir el medio, lugar y el momento en el que pueden utilizar los dispositivos móviles.

b) Aspectos referidos al internet.

- Los datos de la investigación (Figura N°6) muestran que los jóvenes desarrollan actitudes de adicción al internet, lo cual puede repercutir negativamente en su rendimiento académico, relaciones sociales con su entorno social y conforme a la importancia que tiene hoy en día las redes sociales, se ha convertido en un fenómeno que causa preocupación, debido que se comienza a manifestar signos de adicción, constituyéndose en una parte vital de su cotidiano vivir, en muchos casos se recurre para escapar de la vida real y mejorar su estado de ánimo. Sin embargo se debe utilizar medidas de seguridad en el relacionamiento y en lo posible mantener contacto con personas que se conozca.

c) Aspectos referidos al teléfono móvil y video juegos.

- El uso del móvil (Tabla N°2), en los jóvenes muchos casos genera el desarrollo de conductas des adaptativas, que modifican la vida diaria de los mismos y son indicadores de riesgo. El riesgo llega cuando no son capaces de desprenderse de su móvil incluso en situaciones técnicamente dificultosas, comprueban rápidamente la batería o la cobertura y además no se caracterizan tanto para la necesidad de llamar sino para sentirse receptores constantes de llamadas. Con base a los aspectos señalados se puede indicar que el teléfono móvil no es sólo un dispositivo técnico, sino que también es un objeto personal y social sometido, como ningún



otro, a las influencias de la moda y se ha convertido en una auténtica revolución social.

d) Aspectos referidos a los Videojuegos

- Los jóvenes señalan los videojuegos (Tabla N°3), perjudicaron su rendimiento escolar, motivaron tensiones familiares y redujeron sus relaciones sociales. Reconocen que escondieron a su familia síntomas como la pérdida de control, perder la noción del tiempo y obsesionarse por un juego concreto. Sin embargo, no deben olvidarse los argumentos favorables a los videojuegos: entretienen y divierten; estimulan la coordinación óculo-manual; promueven procesos cognitivos complejos como atención, percepción visual, memoria y secuenciación de información, entre otros que ayudan sin duda a mejorar el autoestima, empero se debe de tener cuidado de no entrar en la adicción.

e) Aspectos Referidos al Joven y Entorno Familiar.

- Respecto a las actividades familiares, que desarrollan los y las jóvenes, existe un panorama alentador puesto que una gran mayoría de la población encuestada señala que las relaciones sociales con sus familiares y entorno son estables y que son participes de las actividades recreativas, de estudio, lo cual favorece a la madurez emocional de los jóvenes que inician su formación profesional.

5. DISCUSIÓN.

Para esta generación, los dispositivos móviles son objetos que siempre han existido, hecho que les convierte en expertos para poder elegir el medio, lugar y el momento en que hace falta utilizar el internet, lo cual también repercute en la adicción que se tiene al internet. Esta situación es importante manejarlo con pinzas porque el uso excesivo de las nuevas tecnologías puede generar adicciones, como señala Echeburúa y Corral (2009), la adicción viene señalada no tanto por la frecuencia de uso, sino por la relación de dependencia que crea, con la pérdida de control del sujeto sobre su conducta y una importante interferencia en su vida cotidiana.

En esta lógica, la llamada "adicción a internet", es un problema que se presenta cuando las personas se vuelven completamente dependientes de la conectividad a internet y que incluso puede llevarlos a tener síntomas de angustia, ansiedad y violencia si no tienen acceso a la red, además de generar alteraciones cerebrales similares a las que genera la adicción al alcohol y drogas. Según los especialistas esta adicción puede llevar a las personas a sufrir depresión, nerviosismo,



irritabilidad, pánico y poco interés en convivir con otras personas. Si bien en Latinoamérica este todavía no es un problema extremo, en países como Estados Unidos, China e Inglaterra se concentra una gran cantidad de casos de adictos a internet, lo que ha llevado incluso a la apertura de clínicas especializadas en el tema. Si hay algo que recordar es que la tecnología utilizada adecuadamente, puede tener un montón de utilidades, tanto educativas como comunicativas, e incluso acercarse a amigos y/o familiares que se encuentran en otro lugar. Efectuando un análisis de la investigación, concerniente a aplicaciones en internet que son utilizadas en mayor medida por los y las jóvenes, se tiene datos relevantes por género:

- Un 56,2% mujeres y 43,8% varones, utilizan su dispositivo móvil más en el acceso de redes sociales.
- Respecto al uso de mensajería instantánea (WhatsApp, line) en mayor medida corresponde al género femenino con un 51% y 49 % a varones.
- El 55,4% de mujeres utilizan preferentemente su dispositivo en enviar mensajes- escuchar música; y 44,6 % de varones que tiene la misma preferencia.

Estos datos son importantes ya que reflejan las preferencias de los jóvenes en las formas de comunicación un aspecto que se debe de analizar es la preferencia por la mensajería instantánea y el acceso a las redes sociales con mayor predominio en mujeres. Si a estas aplicaciones no se da un uso adecuado, los comportamientos de riesgo pueden generar problemas sociales como: trata y tráfico de personas, adicción al internet, aislamiento social, bullying, entre otros que aquejan a la sociedad actual y en la que afecta en gran medida a personas del sexo femenino.

Conviene tener presente, cuando se trata de adolescentes y jóvenes, su vulnerabilidad frente al uso del móvil, debido a que aún no tienen un control completo de sus impulsos, son más fácilmente influenciados por campañas publicitarias y han aceptado el móvil como un símbolo de estatus, provocando sentimientos negativos y problemas de autoestima en los que no tienen móvil o que no reciben tantas llamadas o SMS como sus amistades o entrono social.

Los videojuegos son una forma de entretenimiento que no deja de crecer y hoy en día representa un negocio millonario. Las motivaciones que llevan a los jóvenes a practicar con los videojuegos son variadas permiten vivir una aventura en primera persona. Son cómodos, accesibles y económicos y se pueden realizar en grupo o en solitario, en casa o en un centro de Internet; influyen en la autoestima, la confianza en uno mismo y la capacidad de superación y son emocionalmente estimulantes debido a su intensidad y rapidez.



Todo este bagaje de información sirve para recalcar la importancia de utilizar, acceder a la tecnología y la información pero asumiendo medidas de seguridad y autocontrol, que debe ser asumida en forma responsable por los y las jóvenes, con la finalidad de prevenir problemas sociales como: trata y tráfico de personas, bullying, adicción al internet, y otros que afectan fundamentalmente a la juventud y consiguientemente a su entorno social.

6. CONCLUSIONES

La investigación que se efectuó sobre el internet: hábitos de uso de dispositivos móviles, se arribaron las siguientes conclusiones:

- En la investigación se identificó las formas de uso del internet en cuanto a sus aplicaciones más utilizadas, entre los datos sobresalientes se identificó que un 26% utilizan redes sociales, seguido de un 24% utilizan mensajería de texto y en tercer lugar un 15% prefiere utilizar su dispositivo electrónico en actividades de entretenimiento. Se pudo apreciar una predominancia de acceso a internet por el género femenino llegando a un promedio de 54,2%; los datos obtenidos reflejan las preferencias de los jóvenes en sus formas de comunicación diaria. La disponibilidad de estas aplicaciones es abierta para todo público, lo que ocasiona un riesgo que podría generar problemas sociales como: trata y tráfico de personas, adicción al internet, aislamiento social, bullying entre otros que aquejan a la sociedad actual y en la que afecta en gran medida a personas del sexo femenino.
- Sobre los efectos del uso del internet en el entorno social y académico de los universitarios se puede concluir que un 86% del total de los encuestados señala que utiliza el internet más tiempo del que había planificado; el dato obtenido refleja el efecto que tiene el internet en la vida cotidiana de los jóvenes estudiantes, donde un 74% afirma que deja sus actividades cotidianas por seguir utilizando internet. Los datos presentados son alarmantes porque se puede apreciar una clara dependencia a las nuevas tecnología y como se ha convertido en parte de su vida cotidiana.
- Se puede afirmar que existe un comportamiento de alto riesgo digital, información que es corroborada por los índices obtenidos; uno de ellos denota que un 76% de los encuestados en algunas ocasiones tiene comunicación a través de redes sociales con personas que no conocen. Esta situación facilita que los jóvenes se conviertan en víctimas potenciales de violencia digital y delitos informáticos, actualmente existe una tendencia de hacer cada vez más pública la información personal en internet.
- El internet es una herramienta de mucha utilidad para el conocimiento y comunicación, sin embargo se debe tener cuidado con la información que se



comparte, además de la configuración acorde para cada usuario. En definitiva, la población en situación de riesgo potencial es amplia y como se vio en los resultados de la investigación el 76 % mantiene comunicación con personas que desconoce.

- La formación integral de los seres humanos se debe dar a partir del desarrollo de conocimientos, habilidades y valores plasmados en las actitudes y prácticas como producto de construcciones sociales que influyen en muchos de los casos en adicciones como el uso del internet, por ello es importante trabajar en procesos de sensibilización, educación y capacitación orientadas a uso seguro y responsable del internet.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Laura, M. (2014). Casi un millón de jóvenes utilizan Facebook en Bolivia. Retrieved from http://www.laprensa.com.bo/diario/actualidad/la-paz/20130202/casi-un-millon-de-jovenes-utilizan-facebook-en_42827_68733.html

Pérez, W. (2014). El 80% de jóvenes se declara adicto a la red. Retrieved from http://www.la-razon.com/index.php?url=/sociedad/Estudio-jovenes-declara-adicto-red_0_2099790047.html

Rojas, M. C. (2013). Violencia Digital en Bolivia. *Herencia Revista de Desarrollo Sostenible*, (9), 1–20. Retrieved from <http://fundacionredes.org/index.php/home/7-noticias/145-80112013>

Romero, Y. S., & Almenara, J. C. (2012). *Información en Contextos Educativos* (1ra. Edici., p. 20). España: USC.

**Tabla 1. Nivel De Participación De Hombres Y Mujeres, Distribuidos Por Carreras**

CARRERA	HOMBRES	MUJERES	TOTAL	%
ÁREA DE CIENCIAS ECONÓMICAS				
Administración de Empresas	20	20	40	6%
Administración Financiera	15	15	30	5%
Contaduría Pública	13	12	25	4%
Economía	10	10	20	3%
Gestión Pública	5	5	10	2%
Ingeniería Comercial	17	18	35	5%
ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES				
Comunicación Social	10	10	20	3%
Derecho	14	14	28	4%
Historia	9	9	18	3%
Idiomas	12	12	24	4%
Pedagogía	5	5	10	2%
Psicología	3	4	7	1%
Sociología	9	9	18	3%
Trabajo Social	2	5	7	1%
Turismo	10	10	20	3%
ÁREA DE CIENCIAS DE LA SALUD				
Bio-Imagenología	6	5	11	2%
Biología	3	2	5	1%
Bioquímica	6	9	15	2%
Enfermería	5	15	20	3%
Kinesiología y Fisioterapia	3	7	10	2%
Laboratorio Clínico	5	5	10	2%
Medicina	15	15	30	5%
Nutrición y Dietética	4	5	9	1%
Odontología	13	12	25	4%
Química Farmacéutica	4	11	15	2%
ÁREA TECNOLÓGICAS				
Arquitectura	4	4	8	1%
Diseño de Interiores	3	3	6	1%
Informática	3	3	6	1%
Ing. de Sistemas	10	10	20	3%
Ing. Agronómica	5	2	7	1%
Ing. Ambiental	6	6	12	2%
Ing. Civil	5	5	10	2%
Ing. de Alimentos	5	5	10	2%
Ing. de Petróleo y Gas Natural	8	7	15	2%
Ing. Eléctrica	8	2	10	2%
Ing. Electromecánica	8	2	10	2%



CARRERA	HOMBRES	MUJERES	TOTAL	%
Ing. en Desarrollo Rural	4	3	7	1%
Ing. en Recursos Naturales	5	2	7	1%
Ing. en Telecomunicaciones	6	5	11	2%
Ing. Geológica	5	3	8	1%
Ing. Industrial	6	6	12	2%
Ing. Mecánica	6	4	10	2%
Ing. Química	6	6	12	2%
Tec. Sup. Petróleo/Gas Natural	5	5	10	2%
TOTAL	326	327	653	100%

Tabla 2. Uso Dispositivo Móvil

Utilización del móvil	No, nada	Si, algo	Si, bastante	Sí, mucho	Si, muchísimo
¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales importantes (familia o amigos) o incluso arriesgado tu relación de pareja por tu hábito de usar el móvil?	64%	21%	8%	6%	2%
¿Has arriesgado tus estudios por tu hábito con el móvil?	51%	33%	9%	4%	3%

FIGURA 1

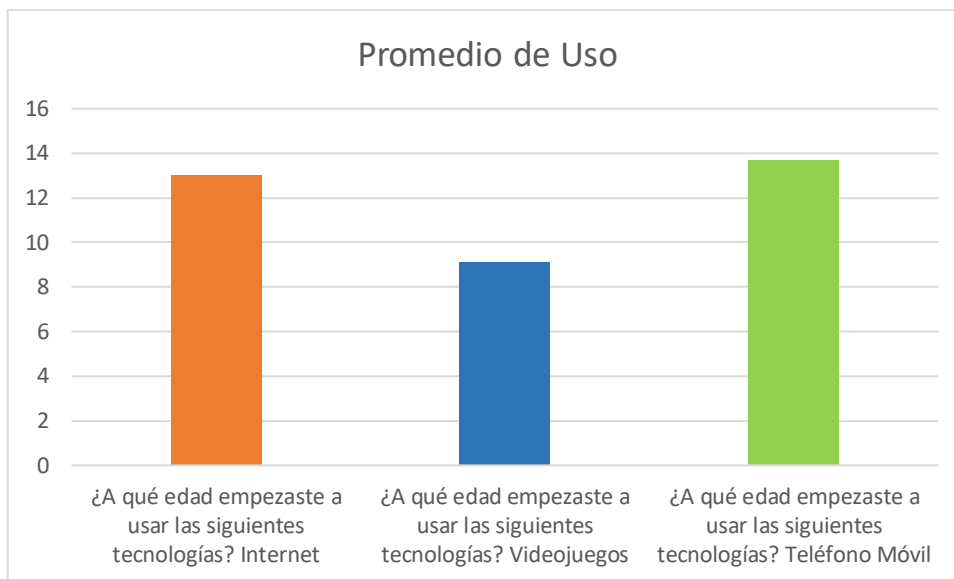


Tabla 2. Uso Dispositivo Móvil



Utilización del móvil	No, nada	Si, algo	Si, bastante	Si, mucho	Si, muchísimo
¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales importantes (familia o amigos) o incluso arriesgado tu relación de pareja por tu hábito de usar el móvil?	64%	21%	8%	6%	2%
¿Has arriesgado tus estudios por tu hábito con el móvil?	51%	33%	9%	4%	3%

Tabla 3. Principales actividades con videojuegos

Actividad con videojuegos	No, nada	Si, algo	Si, bastante	Si, mucho	Si, muchísimo
¿Has puesto en peligro o perdido relaciones personales importantes (familia o amigos o de pareja por tu hábito de jugar a videojuegos?	64%	21%	8%	6%	2%
¿Has arriesgado tus estudios por tu hábito con los videojuegos?	51%	33%	9%	4%	3%

Figura 2. Motivaciones para la compra de un dispositivo móvil

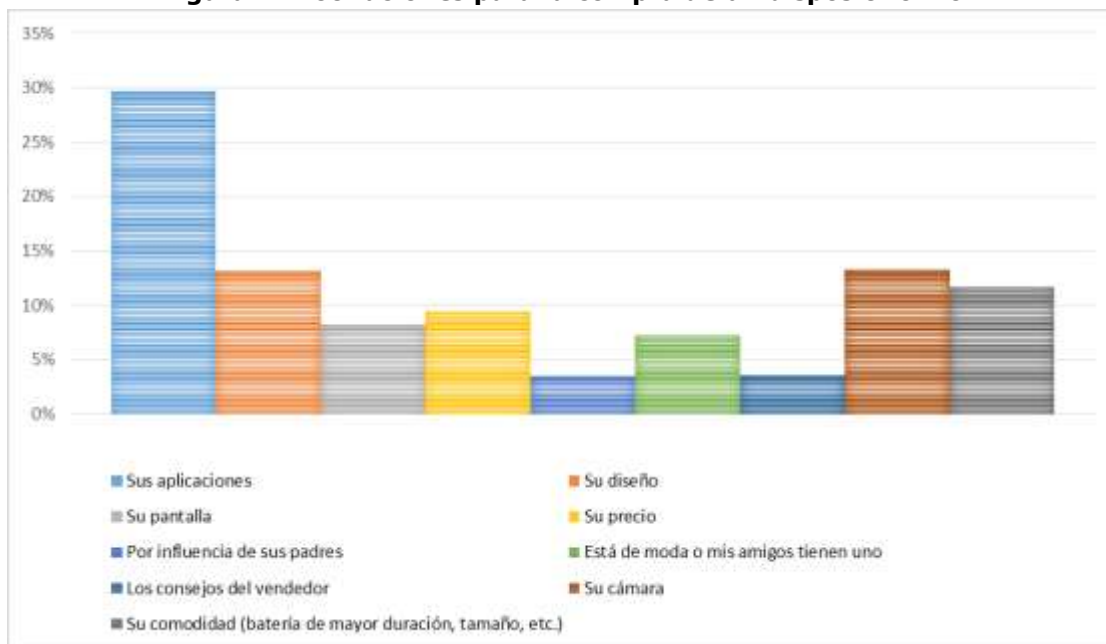




Figura 3. Aplicaciones utilizadas con frecuencia

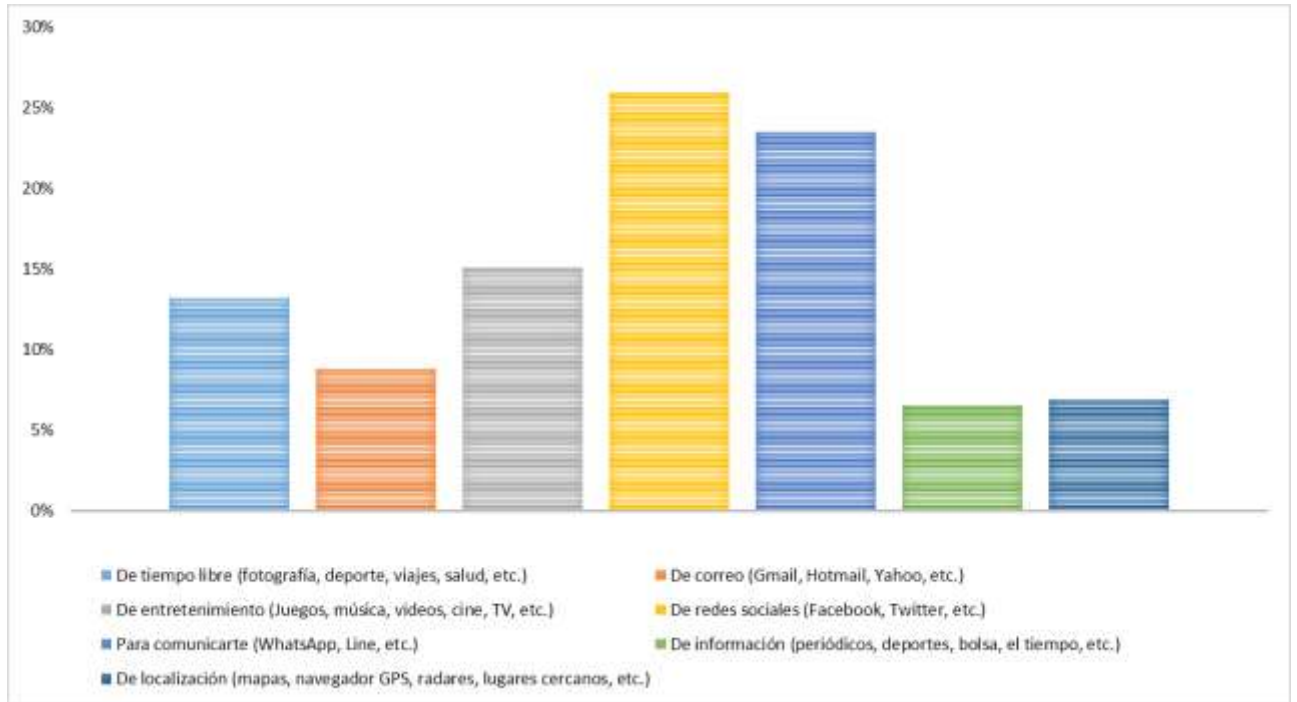


Figura 4. Actividades en el último año usando internet

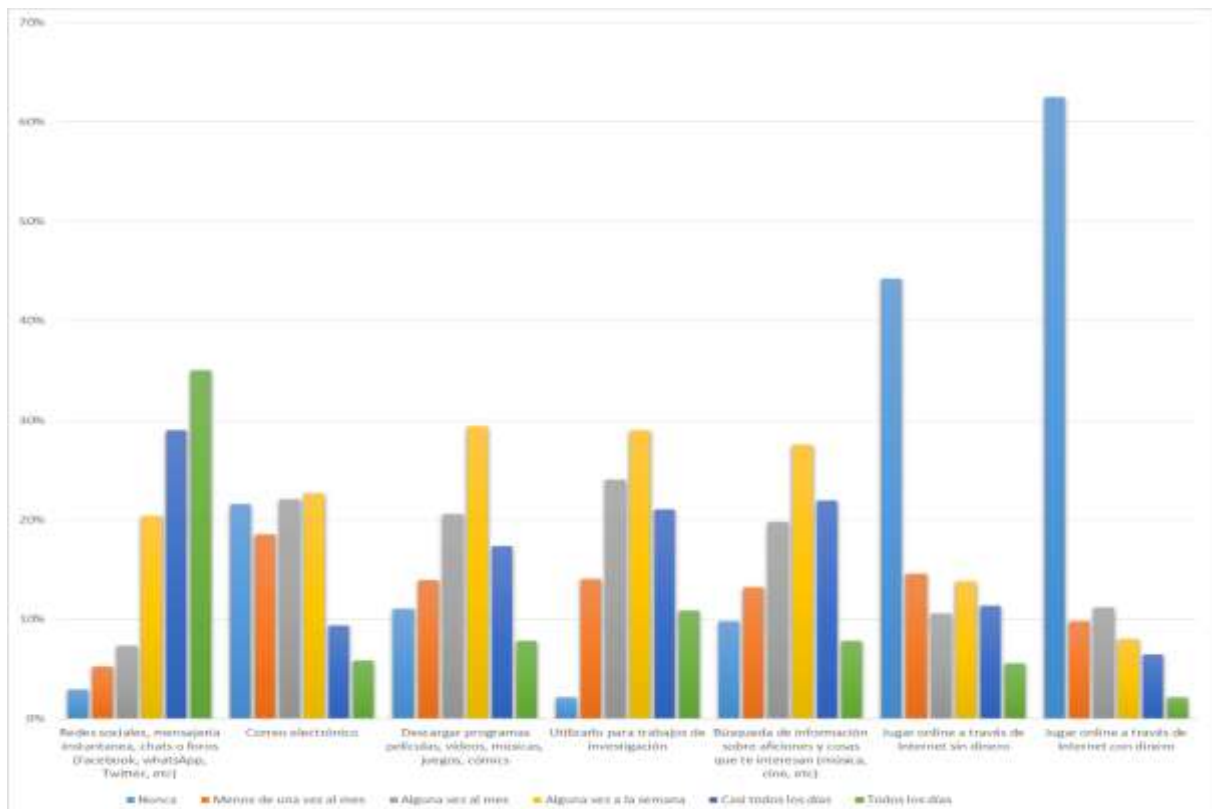




Figura 5. Capacidad en el manejo de tecnologías

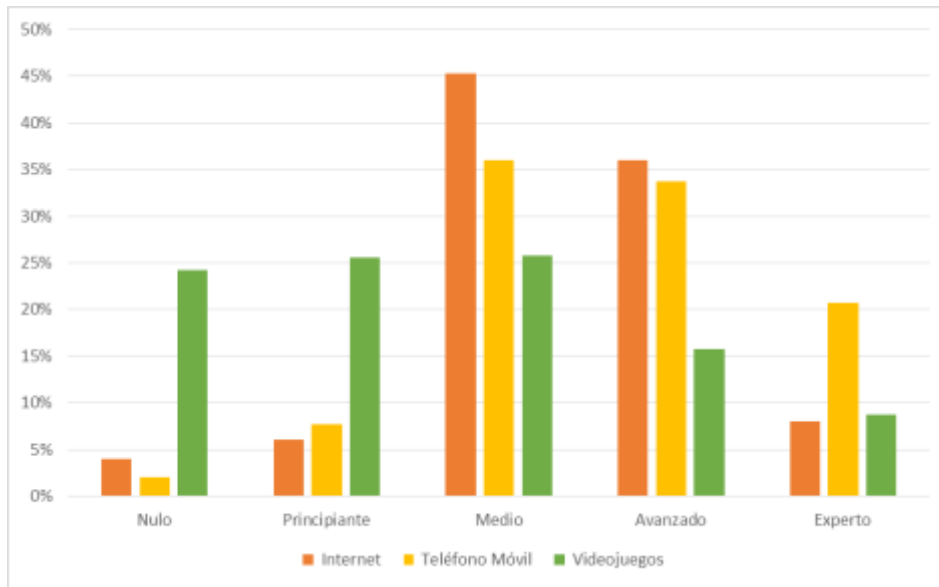


Figura 6. Aspectos referidos al internet

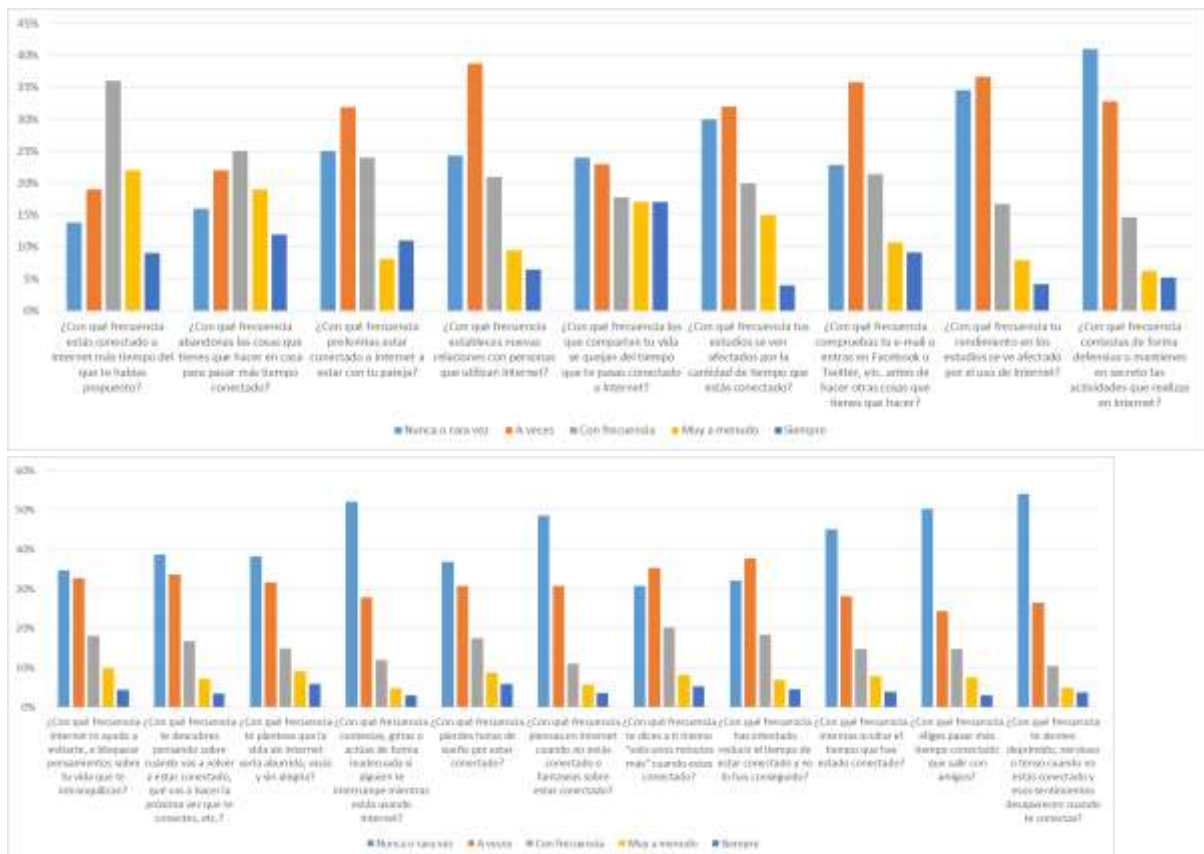




Figura 7. Actividades Intrafamiliares

