



Facultad de Educación

MÁSTER EN FORMACIÓN DEL PROFESORADO DE EDUCACIÓN SECUNDARIA

**Riesgos del uso de Internet y necesidades de educación en el uso de TICs en
adolescentes**

Risks of using the Internet and ICTs education needs in adolescents

Susana M^a Gutiérrez Fuente

Física Química y Tecnología

M^a del Carmen Gómez Ruiz

2014/2015

Junio 2015

1. ÍNDICE GENERAL

1. ÍNDICE GENERAL.....	1
2. INTRODUCCIÓN	2
2.1. JUSTIFICACIÓN	3
2.2. OBJETIVOS	3
3. MARCO TEÓRICO	4
3.1. ANTECEDENTES.....	4
3.2. BASE TEÓRICA.....	5
4. METODOLOGÍA	18
4.1. ENFOQUE METODOLÓGICO.....	18
4.2. HIPÓTESIS	18
4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA	19
4.4. TÉCNICAS RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN.....	19
5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS.....	21
5.1. Cuestiones de carácter general	21
5.2. Consolas y ordenadores	22
5.3. Teléfono móvil.....	23
5.4. Teléfono móvil: hábitos de uso.....	25
5.5. Redes Sociales	25
5.6. Seguridad y privacidad.....	28
5.7. Internet: Contenidos.....	30
5.8. Percepción del conocimiento de los padres y de sí mismos	31
6. CONCLUSIONES	33
7. BIBLIOGRAFÍA	40
ANEXO I.....	42
ANEXO II.....	58

2. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas nuestra sociedad ha evolucionado enormemente gracias a la introducción de las nuevas tecnologías en nuestra vida cotidiana.

Fue en los años 70 del siglo XX cuando nació el concepto de Sociedad de la Información, acuñado por Daniel Bell en *El advenimiento de la sociedad post-industrial: un intento de prognosis social* (Daniel, 1976), donde se describe el paso de una economía productora de bienes (sociedad industrial) a una economía de servicios donde el Conocimiento es el eje central que organiza la sociedad y el desarrollo tecnológico tiene gran influencia en todos los cambios en la sociedad, la economía y el empleo.

En esta Sociedad de la Información y del Conocimiento (SIC), las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs) son una herramienta básica en nuestra vida cotidiana, no sólo en actividades laborales, también en el ámbito personal y social.

Junto esta dependencia de las TICs en nuestra sociedad aparece la popularización de Internet. Los contenidos disponibles de manera libre en Internet crecen exponencialmente, constituyendo una fuente de información y de conocimiento cada vez más relevante.

La variedad de medios que nos permiten conectarnos a Internet va en aumento, desde móviles inteligentes (Smartphones), Tablets y ordenadores, hasta aparatos de televisión multimedia.

En la actualidad el acceso a Internet en las zonas urbanas está bastante extendido, incluso los ciudadanos que no tienen solvencia económica adecuada para contratar un servicio continuado en sus hogares disponen de locales públicos con WiFi gratuita y Smartphones con precios cada día más asequibles.

2.1. JUSTIFICACIÓN

Muchas actividades de ocio de los adolescentes incluyen Internet como eje central, ya sea como medio de contacto social (chat, mensajería instantánea,...) o lúdico (juegos de ordenador y consolas con dependencia de Internet).

La necesidad del adolescente de socializarse ha encontrado una gran herramienta en la conectividad a Internet y, especialmente, en el Smartphone, que ha pasado a ser un elemento imprescindible de este sector de la población.

Pero, igual que facilita la interacción social entre el grupo de iguales, el uso inadecuado expone al usuario a una serie de riesgos que han encontrado en el Smartphone e Internet una nueva vía de acceso a estos adolescentes y ya han empezado a mostrar sus consecuencias, con cifras preocupantes que no parecen ir en descenso.

2.2. OBJETIVOS

Los objetivos de este Trabajo Fin de Master son:

Establecer los riesgos a los que están expuestos los adolescentes en su interacción con Internet mediante un análisis exhaustivo de la documentación más relevante y actualizada.

Caracterizar el uso actual de los Smartphone e Internet, incluyendo las conductas inadecuadas, por parte del alumnado de secundaria en Institutos de Cantabria mediante un cuestionario enviado a diferentes centros educativos de esta comunidad autónoma.

Analizar la efectividad de las actuaciones formativas llevadas a cabo hasta el momento en el alumnado, valorando la propia percepción del alumno así como las conductas de riesgo que siguen manteniendo o medidas de protección que han adoptado.

Proponer las necesidades educativas para adecuarse a esta nueva situación.

3. MARCO TEÓRICO

3.1. ANTECEDENTES

Aunque el acoso escolar o maltrato entre iguales es un fenómeno que ya empezó a estudiarse en la década de los 70 del siglo XX, en España a partir los años 90, es en la primera década del siglo XXI donde este tipo de abuso encontró en internet una nueva vía de actuación, facilitando la periodicidad y el acceso a la víctima, así como la difusión al grupo de iguales y público en general de las muestras de maltrato: el ciberacoso.

Entre 2008 y la actualidad se han realizado bastantes investigaciones al respecto y algunas asociaciones y entidades han publicado guías e informes sobre los riesgos de Internet para los menores (Pantallas amigas, Protégeles, INCIBE (INTECO), Kids and teens online,) (Save the Children, 2013).

Para concienciarse de la persistencia en el tiempo que suponen los casos de ciberacoso conviene analizar uno de los primeros casos internacionales, un adolescente de 15 años canadiense que en noviembre de 2002 se grabó bailando con una cámara de video de un amigo; cinco meses después la grabación fue descubierta por sus amigos y subida a Internet donde se hizo viral en cuestión de semanas, con más de un millón de descargas al mes de su publicación, llevando a la víctima a cambiar de instituto por insultos, tratamientos vejatorios y amenazas; además el fenómeno ha sido prolongado durante años (en 2006 fue subido a YouTube, con más de 30 millones de visualizaciones a día de hoy).

El caso de Amanda Todd (2012) conmocionó al mundo; a los 12 años captaron una imagen de su torso desnudo enviada a través de webcam a un desconocido y la emplearon para extorsión sexual, que derivó en un ciberacoso continuado en su escuela; incluso cambiando de ciudad siguieron acosándola a través de Internet y extorsionándola, hasta que en octubre de 2012 se suicidó.

Con la aparición en los medios de comunicación internacionales y nacionales de los primeros casos de Ciberacoso o Grooming (acoso de un adulto hacia un menor con fines sexuales) con consecuencias severas o fatales para la víctima

adolescente, muchas instituciones, asociaciones, padres y educadores comenzaron a indagar, investigar y publicar recomendaciones para informar y minimizar los riesgos entre los adolescentes.

Pero además de estos riesgos existen muchos otros a los que el adolescente se expone si hace un mal uso de Internet y los dispositivos que emplea para conectarse, y si algo caracteriza a esta tecnología y a los adolescentes, es la rápida evolución en los hábitos de uso, donde aplicaciones ampliamente usadas entre ellos pasan a ser sustituidas por otras aplicaciones en cuestión de meses (ya no usan el Tuenti, tan de moda hace unos años entre la población más joven), exponiéndoles a nuevos riesgos (como el caso del Snapchat).

Esta rápida obsolescencia es determinante para obligar a que las personas responsables por la seguridad de estos menores, familia, profesores y autoridad se informen y se mantengan actualizados.

3.2. BASE TEÓRICA

Los adolescentes de hoy que encontramos en las aulas ya no son el tipo de personas que nuestro sistema educativo pretendía formar cuando fue diseñado; han vivido toda la vida rodeados de tecnología digital (ordenadores, videojuegos, reproductores de música digitales, videocámaras, móviles...) y estos dispositivos y las herramientas digitales relacionadas (emails, Internet, mensajería instantánea...) son parte integrante de su identidad. Son lo que llamamos *nativos digitales* (Prensky, 2001).

La llegada, evolución y generalización de estas tecnologías digitales en las últimas décadas del siglo XX es para Prensky la clave del cambio que ha sido brusco, radical; en vez de gradual.

Aunque el texto se escribió hace ya 14 años es indudable que la mayor parte de los profesores actuales siguen siendo *inmigrantes digitales*, que han incorporado gran parte de esta tecnología digital en su vida profesional y laboral, pero aún conservan tendencias y conceptos anteriores, especialmente en las metodologías tradicionales del libro de texto.

3.2.1. Smartphone, WhatsApp y adolescencia, el trio perfecto

Si hay una característica que destaca en la sociedad actual es el Smartphone, el dispositivo con mayor expansión en la sociedad española, un 88,8% dispone de uno, colocándonos en el primer puesto de Europa, por delante de U.K. (Telefónica, 2015).

Particularizando para los menores de edad, su adquisición como elemento personal se está adelantando año a año, alcanzándose cifras del 30% de los menores de 10 años tiene Smartphone, subiendo al 70% de los menores de 12 años y al 83% en los menores de 14 años (Protégeles, 2014).

Su éxito radica en sintetizar en un único dispositivo grabar/reproducir música y videos, hacer fotografías, intercambiar archivos, conectarse a Internet, realizar llamadas telefónicas, mensajería instantánea, GPS, aplicaciones productivas y también de ocio y entretenimiento, por lo que desplaza año a año al móvil convencional y modifica las conductas anteriores que asociaban Internet con un ordenador (Reig & Martín, 2013).

La aparición de aplicaciones de mensajería instantánea como el WhatsApp han sido determinantes para esta centralización del uso de Internet por parte del adolescente en su terminal Smartphone.

Entre los adolescentes significa una conectividad continua para la socialización con iguales, un elemento integrador (o excluyente si no se tiene) en grupos, un dispositivo para el entretenimiento en múltiples formas (juegos, contenido multimedia...). Ha pasado a ser un elemento de identidad del adolescente sin el cual no pueden imaginarse (Reig & Martín, 2013).

Pero esta conexión ininterrumpida que nos facilita la búsqueda de reconocimiento social, nos dificulta la creación de periodos de soledad que son necesarios para la introspección y la reflexión que llevan al desarrollo de habilidades básicas como la empatía, el control de emociones o la autorrealización (Reig & Martín, 2013).

De igual modo expone a los menores a una serie de riesgos que, aunque el concepto ha existido desde hace décadas, han cambiado la forma apoyándose en Internet y las nuevas tecnologías.

3.2.2. Estadísticas de uso del Smartphone en adolescentes

A continuación se destacan algunas de las cifras más relevantes de diferentes estudios sobre el uso de internet que ponen de evidencia el impacto de Internet y del SmartPhone en la sociedad.

El 90% de los mayores de 15 años pasa más de dos horas conectado a Internet o Redes Sociales (Ministerio de Interior, 2014).

A partir del Estudio sobre la Sociedad de la Información en España, que lleva 15 años publicándose, se extraen los siguientes datos: (Telefónica, 2015)

El 96,2% de los individuos entre 16 y 24 años se conecta todos los días a Internet.

El 91,3% de ellos se conecta a las Redes Sociales diariamente, porcentaje que baja año a año en esta franja de edad de 16 a 24 años.

El 37,2% entre 14 y 19 años ha realizado algún tipo de curso o formación académica online.

El 90% de entre 14 y 19 años accede a contenido de video multimedia bajo demanda a través de aplicaciones gratuitas como YouTube o similares.

El 30% de los menores usa juegos Online, un tercio de ellos con suscripción de pago (Collado, 2009).

3.2.3. Riesgos principales del mal uso de las TICs e Internet

La generalización del Smartphone en la sociedad y su capacidad de suministrar Internet en un estado de conexión permanente aumenta enormemente el riesgo de exposición a situaciones de riesgo por parte de los adolescentes, en cantidad y gravedad (Andrés, 2014).

Sin embargo no es la tecnología en sí la culpable, sino el mal uso y abuso los que provocan los riesgos de las TICs (INTECO, 2014).

A continuación se establecen los principales riesgos a los que está expuesto el adolescente en su interacción con Internet.

3.2.3.1. *Cyberbullying*

“El cyberbullying supone el uso y difusión de información lesiva o difamatoria en formato electrónico a través de los medios de comunicación como el correo electrónico, la mensajería instantánea, las redes sociales, la mensajería de texto a través de dispositivos móviles o la publicación de vídeos o fotografías en plataformas electrónicas de difusión de contenidos” (INTECO, 2014)

Las conductas asociadas de acosador y víctima ya existían con anterioridad, pero en Internet han encontrado una nueva vía de difusión, rápida y amplia, además la sensación de anonimato que el adolescente percibe hace más osados a los acosadores y la despersonalización de las herramientas y la carencia de feedback inmediato reduce la empatía hacia la víctima, lo que ha convertido en acosadores a perfiles que nunca lo serían en el acoso tradicional.

La conectividad continuada de los menores, especialmente con los Smartphone, la inmersión temprana en Internet sin apoyo educativo sobre cuestiones básicas como la seguridad, el desconocimiento de la utilidad de los datos, las carencias en el sentido de la privacidad e intimidad propia y ajena o la presión del grupo de iguales en chats o redes sociales, son algunas de las causas que dan pie a las conductas de ciberacoso.

Los agravantes del ciberacoso frente al acoso tradicional en relación a los hechos visibles (pruebas digitales) del abuso son, según Boyd citado por Reig (Reig & Martín, 2013).

- **Persistencia:** Se pierde el control de lo que se comparte en la Red, pudiendo durar para siempre.
- **Buscabilidad:** Es muy sencillo localizar la información digital subida, por lo que el acceso a esa información digital es fácil.
- **Replicabilidad:** Copiar y compartir la información por terceras personas es una acción sencilla.
- **Audiencias invisibles:** La información en la Red puede llegar a oídos de personas que no se esperaba.

Según INTECO, las formas de ciberbullying son:

- Hostigamiento: Envío de imágenes denigrantes, seguimiento con software espía, envío de virus informáticos, humillaciones constantes.
- Exclusión: Denegación de acceso a foros, chats o plataformas sociales donde está el resto del grupo de la víctima o el empleo de entornos públicos para acosar.
- Manipulación: Uso de información encontrada en la Red para difundirla de forma no adecuada o usurpación de personalidad para realizar en su nombre acciones perjudiciales.

3.2.3.2. *Grooming*

El Grooming es el acoso de un menor por parte de un adulto, con fines sexuales. Suele pasar por varias fases, en primer lugar se produce un acercamiento al menor intentando ganarse su confianza, haciéndose pasar por otro menor de edades similares. Una vez afianzado el contacto por Internet intenta conseguir una imagen comprometida del menor a través de la webcam, mensajería. A continuación emplea la extorsión y las amenazas con difundir el material que ha conseguido para seguir consiguiendo más material o incluso forzar un encuentro físico con el menor (INTECO, 2014).

El efecto pantalla permite al adolescente desinhibirse, esto unido a que no pone en duda la identidad del interlocutor ya que percibe la Red como una realidad auténtica, da lugar a una situación muy vulnerable para los menores.

De nuevo el sentido de intimidad y privacidad del adolescente juega un papel crítico a la hora de acceder la primera vez a las peticiones del interlocutor.

3.2.3.3. *Sexting*

Es la difusión o publicación de contenidos de tipo sexual por parte del mismo remitente. Esta práctica de riesgo puede generar ciberacoso o extorsiones al perder el usuario el control de la información publicada una vez que sube a la Red (Andrés, 2014).

Como en el caso anterior, el concepto de privacidad e intimidad serán críticos para minimizar las situaciones de riesgo en los adolescentes.

Algunas aplicaciones como el Snapchat han dado una falsa sensación de seguridad en los adolescentes, no percatándose de lo fácil que resulta hacer una captura con un teléfono móvil en el tiempo que una imagen está disponible.

3.2.3.4. Happy Slapping

Es la grabación de una agresión premeditada y sin causa aparente sobre un individuo desconocido para publicarla a continuación en la Red.

Las carencias éticas y morales de los adolescentes son la causa principal de estas prácticas de riesgo, agravada por la sensación de anonimato en la red o de la presión de grupo.

3.2.3.5. Phising

Es la adquisición de forma fraudulenta, mediante suplantación de identidad, de información confidencial (contraseñas, tarjetas de créditos, información bancaria).

Esta práctica se ha extendido a las redes sociales y a la mensajería instantánea y en múltiples ocasiones con temas relacionados con el ocio de los adolescentes, como los juegos, compras gratis, sorteos...

El no comprobar la veracidad de los mensajes que recibe el usuario antes de acceder a ellos es el modo principal de pérdida de datos. Otras conductas de riesgo son la navegación por Internet que conlleva visitas a sitios webs peligrosos y las descargas de contenido ilegales.

Instalar un programa antivirus con filtro anti-spam, no seguir enlaces en caso de duda, escribiendo la dirección manualmente en el navegador de internet o comprobar que es una dirección segura (https://) son barreras contra el phising.

3.2.3.6. Dependencia

El adolescente de por sí se considera un grupo de riesgo para el desarrollo de adicciones por la búsqueda continua de nuevas sensaciones y su inmersión generacional en las nuevas tecnologías e Internet.

Es la combinación de las TICS y el grado de madurez personal del usuario lo que puede dar lugar a un uso incorrecto y no moderado de estas tecnologías,

llegando a dificultar el desarrollo de una vida normal con la modificación radical de hábitos y tiempos (como la reducción de horas de sueño) (Rodríguez & Barzabal, 2012)

Una dependencia que a menudo se observa en los adolescentes al retirarles el móvil que se exterioriza en forma de fobia o miedo irracional a no tenerlo, estados psicológicos y físicos de angustia, ansiedad, nerviosismo, irritabilidad, déficit de atención o bajada de tensión arterial que se restauran con la adquisición del móvil (Reig & Martín, 2013).

La APA (American Psychological Association) no ha querido incluir en el DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) la adicción a internet de manera globalizada, excluyendo explícitamente el uso recreacional o social. Sin embargo sí ha incluido adicción a los videojuegos en línea donde no se apuesta dinero (Carbonell, 2014) (Reig & Martín, 2013).

Para contrarrestar la dependencia se propone: establecer limitaciones de tiempo con horarios preestablecidos; fomentar otras actividades de ocio, deportivas, salidas los fines de semana; establecer una rutina diaria de responsabilidades; control del gasto y subsanación; o el empleo de sistemas de protección para menores (Rodríguez & Barzabal, 2012).

3.2.3.7. Privacidad

Muchos usuarios de Internet han visto modificado inconscientemente su concepto de intimidad con la entrada en las Redes sociales, en ocasiones por la sensación de anonimato que les da la Red o por no considerar a todos los potenciales destinatarios de sus publicaciones.

En el caso de los adolescentes, esta minimización de la intimidad se ha llevado al extremo, llegando a confundir compartir con exhibir y lo público con lo privado, especialmente al emplear la Red como un diario personal (Reig & Martín, 2013).

Muchos son los contenidos que se comparten que vulneran el concepto tradicional de intimidad: datos personales como el domicilio real; localización en el momento; imágenes/videos ya no sólo del propio adolescente sino en ocasiones de otros individuos que no han dado su consentimiento, vulnerando

así el derecho a la intimidad. Esta práctica de riesgo facilita acciones relacionadas con los riesgos anteriores, agravando las consecuencias

Por otro lado desde el punto de vista más técnico de la privacidad, las empresas de comunicaciones y sistemas están poniendo en marcha iniciativas para proteger las comunicaciones, mediante encriptamiento, cifrado, y conexiones seguras. Pero en muchas ocasiones los datos almacenados en la “nube” se sitúan geográficamente en países con legislaciones diferentes en cuanto a derecho a la intimidad o protección de datos, por lo que faltan garantías de uso (Telefónica, 2015).

A través de las conexiones a WIFI públicas terceras personas pueden extraer información confidencial como usuarios de mensajería, claves y datos bancarios. El Ministerio del Interior a través de INTECO y OSI ha publicado un panel con unas consideraciones mínimas a la hora de conectarse a una WIFI pública: (Oficina de Seguridad del Internauta, 2015).

1. Evitar la conexión automática y eliminar los accesos a la WIFI una vez se haya terminado.
2. Evitar realizar compras online o intercambiar información sensible conectado a una WIFI pública.
3. Comprobar que la red es la oficial del lugar en el que estés.
4. Protege tu pantalla y teclado de miradas indiscretas.
5. Actualiza tus dispositivos y aplicaciones.
6. Busca las webs seguras al navegar a través de una WIFI pública.

3.2.3.8. Exposición a contenidos inadecuados

La propia conexión a Internet hace vulnerables a los menores a contenidos inadecuados, generalmente por spam, pop-ups en páginas de descargas/juegos... (Reig & Martín, 2013).

La generalización de YouTube entre los adolescentes pone al alcance de su mano numeroso contenido visual inadecuado que puede herir la sensibilidad de los menores.

Es necesario un control de los contenidos a los que el menor tiene acceso, minimizando la posibilidad de que acceda intencional, o accidentalmente, a estos datos. Existen numerosas herramientas y aplicaciones que permiten bloquear los anuncios o ventanas emergentes de las páginas webs.

3.2.4. Ventajas

En una sociedad como la actual, un uso adecuado de Internet nos facilita la inmediatez de la información, la capacidad de relacionarnos socialmente, mejora de resultados académicos, mejora de habilidades matemáticas y del lenguaje o el éxito en la búsqueda de empleo.

Las nuevas generaciones que van de la mano de Internet han basado su aprendizaje y conocimiento en múltiples áreas a través de la colaboración y el contacto entre individuos, gracias a la capacidad de inmediatez en la comunicación social entre iguales.

Otras de las ventajas del uso adecuado de Internet son: mejora en el aprendizaje, participación colectiva, compromiso social o la expresión de la propia identidad (Andrés, 2014).

No limitarse a las actividades de ocio, sino el empleo de las herramientas para generación de contenidos productivos en la Red (blogs, foros temáticos de aficiones, webs temáticas, videos...), ayuda a desarrollar la autoestima, autoeficiencia y autoconcepto, creando adolescentes más fuertes socioemocionalmente (Reig & Martín, 2013).

3.2.5. Necesidades de adaptar la educación a las nuevas generaciones

El Smartphone se ha extendido entre la sociedad más rápido que el conocimiento de los riesgos potenciales que conllevaba su uso en los menores, no habiéndose realizado ninguna formación en dos puntos fundamentales: la selección y análisis crítico de la información y las responsabilidades de su uso y la asunción de consecuencias (Reig & Martín, 2013).

España es uno de países que más contenido genera en la Red (webs, foros, comentarios, fuente de información o actividad en redes sociales), situándonos entre 7 y 10 puntos porcentuales por encima de la media europea en cuanto a actividad de usuarios (Corral, 2012).

Estas nuevas tecnologías (redes sociales, Internet, dispositivos móviles) no son una moda pasajera, son elementos que han venido para quedarse e indudablemente evolucionarán, generando nuevas posibilidades de uso e incertidumbres que los menores deben ser capaces de afrontar.

Por tanto será necesario que familia y escuela eduquen para desarrollar competencias de autoprotección y un uso responsable de estas, y futuras, herramientas. (Andrés, 2014)

La educación no puede centrarse en los riesgos que supone para el menor, debe centrarse en el uso correcto para aprovechar el potencial social y educativo de Internet y los nuevos dispositivos. Debe ser capaz de aprovechar todos los recursos a su alcance, como los juegos y software educativos.

Es imprescindible desarrollar una nueva moralidad y ética en Internet que reduzca los comportamientos relacionados con los riesgos antes descritos, haciendo hincapié en la empatía, el autocontrol y la valoración de riesgos y consecuencias (INTECO, 2014) (Reig & Martín, 2013).

3.2.5.1. Profesorado

Según Prensky, los patrones de pensamiento y procesamiento de la información de los jóvenes han cambiado por el uso de la tecnología digital, acostumbrándose a la multitarea y al procesamiento en paralelo, a una documentación gráfica antes que textual y a las gratificaciones instantáneas antes que recompensas posteriores.

Particularizando para la multitarea algunos autores, con los que me siento identificada, ponen en tela de juicio que el nativo digital haya desarrollado esta competencia, destacando que sólo se cumple para tareas que requieran poca atención, siendo necesario centrar toda la atención para poder realizar una tarea intensiva intelectualmente (Reig & Martín, 2013).

Reig establece la necesidad de educar a los alumnos para que adquieran nuevas competencias que les permitan gestionar la gran cantidad de información que pueden encontrar en Internet: filtrado de la información para discriminar lo no relevante; pensamiento flexible para adaptarse a nuevos datos y actualizaciones constantes de información y el razonamiento estadístico que permita asumir responsabilidades y valorar los riesgos.

Estamos en un momento donde el Smartphone se ha convertido en el día a día de los alumnos; donde Internet les proporciona la información, las herramientas (juegos) y los contenidos multimedia visuales (videos o imágenes) o interactivos (javascript, flash...) sobre prácticamente cualquier tema.

Es por ello que las metodologías tradicionales de los docentes, en las que ya puede considerarse el PowerPoint, no genera motivación alguna entre los alumnos, los cuales están acostumbrados al autodescubrimiento gracias a los flujos de información en todas las direcciones al interactuar en Internet.

Para lograr captar de nuevo el interés del alumno y mantener esa motivación la comunidad educativa quizá deba empezar a plantearse el empleo del Smartphone como una herramienta educativa más del aula y de ese modo, darle una utilidad práctica, académica, y no solo de ocio y comunicación para el adolescente (Reig & Martín, 2013).

En cuanto a la metodología en las aulas, Prensky hace una propuesta pedagógica para enseñar a los nativos digitales, la coasociación, donde el docente se convierte en "socio", acompaña al alumno en el autodescubrimiento planteando preguntas, contextos, y aportando el rigor y la evaluación del trabajo, y donde el alumno es el que maneja la tecnología (Prensky, 2011).

Una de las propuestas interesantes que incluye es empezar aplicando esta metodología a un único proyecto para comprobar el funcionamiento, tanto del docente como de los alumnos, y afianzar el desempeño metodológico.

3.2.5.2. Familia

En el caso de los padres, aunque la mayoría puede englobarse en *inmigrantes digitales* gracias a la generalización del Smartphone y la propia influencia de los menores a su cargo (Reig & Martín, 2013)(Collado, 2009), existen aún casos de *analfabetos digitales* que no pueden, o quieren, acceder a estas nuevas tecnología lo que expone en mayor medida a los menores a su cargo, al no conocer, ni mucho menos dominar, las tecnologías.

Según datos del Ministerio del Interior, los padres en gran mayoría no son conscientes del peligro de una navegación libre por internet; confían en el uso que sus hijos hacen del mismo, desconocen los perfiles que sus hijos tienen en las redes sociales y les permiten realizar descargas de contenido sin pagar; todo ello sin usar mecanismo alguno de control parental (Ministerio de Interior, 2014).

La familia es básica para controlar las conductas de riesgo, fomentando climas de confianza y de protección e instaurando medidas y hábitos de seguridad en el uso de Internet, así como una educación en valores.

La generalización del Smartphone entre los adolescentes ha deslocalizado el acceso a Internet que antes se encontraba monopolizado por el ordenador, por lo que estrategias de control como ubicarlo en zonas comunes para facilitar la supervisión por parte de los padres ya no es tan efectivo.

Sin embargo instaurar horas de uso de la WiFi, especialmente apagándolo por la noche, instalar aplicaciones de control parental en los distintos dispositivos con conectividad a Internet y la restricción de las tarifas de datos para los más jóvenes pueden ayudar a retomar algo del control perdido por parte de los padres.

Los niños están utilizando Internet a partir de los 10 años, fundamentalmente como herramienta para la búsqueda de información académica para sus estudios, las descargas multimedia y el uso del correo electrónico (Collado, 2009).

Sin embargo su iniciación a estos nuevos dispositivos (Tablets y Smartphones) se está produciendo a edades de 2 y 3 años a través de los dispositivos de sus padres, no limitándose al uso de aplicaciones específicas diseñadas para esas edades, sino accediendo a Internet a través de YouTube, por lo que la supervisión de los padres es imprescindible para el control de contenido que estos niños pequeños pueden exponerse sin querer (Protegeles, 2014).

Es imprescindible que los padres establezcan límites y normas en cuanto a la privacidad desde bien pequeños, así como un uso controlado y progresivo que lleve al desarrollo de un concepto en el menor de uso racional y responsable de Internet. De igual modo los padres deben sopesar cual es el momento idóneo para entregar un móvil a sus hijos y establecer todos los mecanismos a su alcance para minimizar los riesgos, instalando aplicaciones de control parental, estableciendo restricciones de uso y configurando el teléfono para proteger a estos menores (Reig & Martín, 2013) (Rodríguez & Barzabal, 2012).

3.2.6. Plan Director para la Convivencia y Mejora de la Seguridad en los Centros Educativos

El Plan Director para la Convivencia y Mejora de la Seguridad en los Centros Educativos ofrece charlas a alumnos, padres y educadores. Esta iniciativa comenzó su implantación en 2006 en Zaragoza, ampliándose al resto del territorio nacional en el curso 2007-2008. Ya en 2009 habían participado más de 123 centros educativos en Cantabria, cifra que aumenta año a año.

Además de temas clásicos como el acoso escolar, drogas y alcohol, bandas violentas, racismo e intolerancia o violencia sobre la mujer y discriminación, incluyen charlas sobre Internet y las redes sociales, fundamentalmente sobre la información privada y la intimidad, así como los delitos que podrían estar cometiendo sin conocimiento y las huellas digitales, desvelando la falsa percepción de anonimato que adquiere el usuario de Internet (Ministerio de Interior, 2015).

4. METODOLOGÍA

4.1. ENFOQUE METODOLÓGICO

Para la realización de este trabajo se realizó en primer lugar una búsqueda de literatura, artículos y publicaciones, relacionada con el uso de Internet.

A continuación se ha analizado la documentación más relevante seleccionada, a fin de establecer el marco teórico adecuado para el trabajo.

La obsolescencia en la tecnología del dispositivo empleado (capacidad de procesamiento de información, almacenaje, velocidad de respuesta...), así como en los hábitos de uso, en las aplicaciones y herramientas que maneja el usuario, es vertiginosa.

Esta caducidad de la información en el ámbito de Internet hace necesaria la actualización de los datos de uso de la población adolescente obtenidos de las diferentes documentaciones consultadas. Por ello se ha elaborado un cuestionario para alumnos de secundaria, realizando un muestreo de diferentes centros educativos de la región.

4.2. HIPÓTESIS

Los padres consideran el teléfono móvil como una forma de control de los hijos, sin ser conscientes de los riesgos asociados y sin realizar una formación paralela o establecer normas de uso.

El Smartphone ha desplazado al ordenador y a la consola como dispositivo para el juego, no sólo para la búsqueda de información o la comunicación entre iguales.

Los casos de ciberacoso no parecen disminuir, por lo que la formación recibida hasta el momento por los adolescentes no ha servido para eliminar todas las conductas de riesgo, especialmente en el concepto de intimidad.

4.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

El cuestionario se ha hecho llegar a los alumnos de diferentes cursos, niveles y centros educativos de Educación Secundaria de la Comunidad de Cantabria a través de docentes que han colaborado en el muestreo.

La participación ha sido, en su mayor parte, anónima, voluntaria y fuera del horario escolar, por lo que la fiabilidad de las respuestas es de suponer que sea alta, aunque el número de las respuestas recibidas no sea el deseado.

Los centros educativos en los que estudian los alumnos encuestados son:

IES La Albericia: Instituto de Enseñanza Secundaria situado en la capital, Santander, alumnado perteneciente a un entorno urbano.

IES La Marina: Instituto de Enseñanza Secundaria situado en Santa Cruz de Bezana, alumnado perteneciente a un entorno periurbano.

IES Ricardo Bernando: Instituto de Enseñanza Secundaria situado en Solares, perteneciente al municipio de Medio Cudeyo, alumnado perteneciente a un entorno rural o periurbano

Colegio Privado Apostolado del Sagrado Corazón: Centro privado de enseñanza situado en la localidad de Ceceñas, perteneciente al municipio de Medio Cudeyo, alumnado perteneciente a un entorno rural o periurbano.

4.4. TÉCNICAS RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE LA INFORMACIÓN

Para la recogida de datos se ha empleado un cuestionario realizado con la aplicación online gratuita “Google Docs”, el cual incluye herramientas para el tratamiento de datos y obtención de estadísticas de las respuestas.

El objeto de este cuestionario es establecer los hábitos y patrones de uso de Internet actuales entre los adolescentes de Educación Secundaria en Cantabria, por lo que se incluyen preguntas de tipo general del uso y posesión de diferente tecnología y de Internet.

Por otro lado se han incluido cuestiones específicas relacionadas con los juegos en dispositivos tecnológicos, a fin de establecer pautas específicas y situaciones de riesgo con los juegos online.

También se han incluido preguntas específicas relacionadas con el control parental del uso de Internet de los adolescentes a fin de evaluar la implicación de los padres en la prevención de riesgos.

Para finalizar, se incluyen preguntas sobre la formación recibida y su valoración personal de la utilidad de los contenidos.

En el Anexo I se incluye el cuestionario elaborado y entregado a diferentes cursos y niveles de Educación Secundaria.

Para el análisis de la información recogida a través de los cuestionarios se ha realizado un estudio estadístico aprovechando la propia aplicación Google Docs, que permite un análisis gráfico y numérico de las respuestas recibidas.

Se ha contado con la colaboración especial de docentes de 1º y 2º de la ESO que suministraron el cuestionario a la totalidad de sus alumnos, por lo que la cantidad de encuestados de la franja de menores de 15 años es elevada.

Para solventar esta situación se han analizado las respuestas según las franjas de edad, detectando los puntos en los que los comportamientos diferían enormemente dependiendo de las edades.

En el Anexo II se incluye el extracto de las respuestas obtenido a través de la propia aplicación Google Docs.

5. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

En primer lugar se ha analizado la coherencia de las respuestas recibidas, decidiendo eliminar las respuestas de un participante con respuestas claramente contradictorias e incoherentes.

El cuestionario ha sido respondido por un total de 86 personas, de las cuales el 51,2% es de sexo femenino y el 48,8% es de sexo masculino.

5.1. Cuestiones de carácter general

Por edades la participación recibida se reparte de esta manera: 41,9% alumnos de 13 años, 26,7% alumnos de 14 años, 8,1% alumnos de 15 años, 14% alumnos de 16 años y 8,1% alumnos de 17 años.

En cuanto a lo que valoran los adolescentes encuestados:

Un 7% valora poco el salir con amigos, siendo para el resto bastante importante (51,2%) y muy importante (41,9%).

Sacar buenas notas les preocupa poco o nada a un 15,1% de los encuestados. Sin embargo al preguntarles por pasar de curso, solo el 7% reconoce preocuparle poco o nada frente al 73,3% que le preocupa mucho.

A la hora de hacer cosas en familia, un 13,5% lo valora poco o nada, frente al 51,2% que lo valora bastante.

Los alumnos a los que practicar algún deporte les importa poco o nada ascienden a 26,7%, importándoles mucho a un 33% de los encuestados.

La importancia que le da a las redes sociales un 39,5% es poca o nada. Un 36% considera que le importa bastante. Un 24,5% reconoce que le importan mucho las redes sociales.

El tiempo que dedica la mayor parte de los alumnos al estudio diario varía entre una y dos horas (60,5%); un 26,7% dedica menos de una hora diaria al estudio.

En cuanto al equipamiento de nuevas tecnologías disponibles en los hogares, los dispositivos que los alumnos tienen en su casa son: televisión (97,7%), teléfonos móviles (96,5%), teléfono fijo (86%), consola (84,9%), ordenador portátil (81,4%), Tablet (75,6%) y ordenador de sobremesa (70,9%).

De estos dispositivos, el 51,2% dispone en su cuarto del ordenador portátil y un 44,2% de la consola, el 43% dispone de Tablet y de televisión. El 19,8% no dispone de ninguno de estos dispositivos en su dormitorio.

5.2. Consolas y ordenadores

Las consolas no portables, que requieren de televisión, que más tienen los alumnos en sus casas son la Wii (55,8%) y la PlayStation 3 (41,9%). En cuanto a consolas portables, el 46,5% Nintendo DS y 37,2% dispone de PSP. Tan solo un 12,8% no tiene consolas actuales.

Los juegos preferidos en la consola son de temática de coches, fútbol o simulación de guerra, con títulos como el GTA, FIFA o CALL OF DUTY.

Sin embargo solo el 17,4% juega a diario a la consola, un 9,3% cuatro o cinco días a la semana y un 8,1% juega sólo los fines de semana.

A continuación se exponen los usos que los alumnos dan a la Tablet y al ordenador. Para escribir documentos un 67,4% recurre únicamente al puesto de ordenador u ordenador portátil. Para navegar en internet el 36% usa el ordenador exclusivamente y el 47,7% usa ambos dispositivos, Tablet y ordenador.

Es en el acceso a Youtube, música y videos, donde la Tablet toma un poco más de protagonismo, siendo empleada de modo exclusivo por un 19,8% y 47,7% de forma conjunta con el ordenador.

En redes sociales y juegos ha desbancado totalmente el ordenador como medio de acceso exclusivo. Un 29,1% accede a Redes sociales exclusivamente desde Tablet, frente a un 18,6% del ordenador; y juegos un 30,2% desde Tablet frente a un 14% sólo desde ordenador.

Los juegos de ordenador más empleados por los alumnos son minecraft, minijuegos y juegos en redes sociales.

Comparándolo con la consola los alumnos encuestados juegan menos con el ordenador, ya que a la hora de jugar en el ordenador, un 8,1% lo hace todos los días y un 15,1% cuatro o cinco días a la semana, un 7% juega sólo los fines de semana al ordenador.

El 8,1% tiene una suscripción mensual o trimestral a un juego online, un 10,5% reconoce haber hecho pagos puntuales. Sólo un 75,6% se limita a juegos gratuitos.

Un 37,2% emplea los canales de chat y conversación de los juegos cuando están disponibles.

5.3. Teléfono móvil

El 96,5% dispone de un teléfono móvil tipo Smartphone, sólo un 1,2% tiene una Blackberry. El 2,3% no tiene dispositivo móvil.

El 76,7% tiene una tarifa de datos contratada en su Smartphone.

A la hora de preguntarles por su primer móvil, la mayor parte de los encuestados obtuvo su móvil entre los 12 (29,1%) y los 13 años (14%). A los 10 años obtuvieron el móvil un 18,6% de los encuestados y un 24,4% lo consiguió antes de los 10 años, sorprende que un 11,6% consiguiera un móvil antes de los 8 años. Sólo un 3,5% de los encuestados consiguieron un móvil después de los 14 años. Analizando por edades, cuanto menor es la edad de los encuestados antes han recibido el móvil.

El 60,5% de los encuestados reconoce haber insistido a sus padres antes de que se lo compraran; cerca del 45% recibió el teléfono móvil por un regalo (cumpleaños, reyes,..); un 23% recibió el teléfono móvil para poder contactar con sus padres, por decisión de estos últimos; un 10% lo heredó de otro familiar que cambió su móvil; un 8% por recompensa de sacar buenas notas y un 5% de regalo de Comunión. En cuanto a la intencionalidad de los padres a la hora de dotar a sus hijos de un teléfono móvil, sólo se constata un 23% que lo entregó como método de control y comunicación, desconociendo la motivación del resto.

Tal y como se adelantaba en el marco teórico en relación a los usos tradicionales del móvil, el 73,3% no usa apenas el móvil para enviar SMS; sin embargo en

cuanto a llamadas telefónicas los alumnos encuestados presentan diferentes hábitos de uso respecto a los datos de la bibliografía, ya que el 25,6% realiza llamadas una vez al mes o menos y un 14% sigue realizando llamadas telefónicas a diario. Analizando por edades, cuanto menor es el encuestado, menos llamadas diarias realiza a través del móvil.

El 82,6% usa programas de mensajería instantánea todos los días. De igual modo el 58,1% usa el teléfono para navegar por Internet a diario. También en las redes sociales hay una clara inclinación a emplear el móvil, un 65,1% accede todos los días a través de su terminal. El 59,3% ve contenido multimedia con su terminal móvil. Atendiendo a la edades de los encuestados, los mayores de 15 años tienen una incidencia de uso de estas aplicaciones de hasta 10 puntos por encima que los menores de 15 años.

Para lo que menos emplean el Smartphone los alumnos es para buscar información académica, un 18,6% lo usa todos los días y un 34,9% lo ha usado una vez al mes o menos; o para el correo electrónico, 48,9% lo consulta una vez al mes o menos.

El hábito de juego a través del móvil no está tan definido como las anteriores aplicaciones, repartiéndose más; un 38,4% reconoce jugar a diario con aplicaciones del teléfono móvil; sólo un 15,1% no juega con el teléfono móvil. Aun así el teléfono móvil ha desplazado a la Consola (17,5%) y al ordenador (8,1%) como dispositivo de juego a diario en estos adolescentes.

Entre las aplicaciones de juego que más emplean están: Clash of Clans, Geometry dash, Preguntados y Candy Crush.

De entre todos ellos destaca el Clash of Clans, jugado por más del 40% de los encuestados. Este juego de móvil se puede considerar un juego Online, al tener un mundo persistente y la necesidad de formar alianzas para defender mejor tu mapa. Además está dotado de un chat que permite la comunicación entre los usuarios del juego, amigos y desconocidos.

Las aplicaciones de mensajería que más emplean en sus Smartphone a diario son: WhatsApp (86%), Snapchat (40,7%), Skype (11,6%), Facebook Messenger (10,5%).

Otras aplicaciones que emplean a diario son Instagram (59%) y Twitter (34%), seguido del YouTube (18%).

5.4. Teléfono móvil: hábitos de uso

El 40,7% apaga o deja el móvil fuera del cuarto al irse a dormir.

El 31,4% está pendiente del móvil a la hora de las comidas.

A la hora de estudiar, un 37,2% lo apaga o pone en silencio. Sin embargo la mayoría (46,5%) lo deja en silencio pero a la vista para poder atenderlo cuando algo llegue al terminal. Un 16,3% reconoce no apagarlo ni ponerlo en silencio mientras estudia.

Como establecía Reig en su documento (Reig & Martín, 2013), es necesario desconectar de esta hiperconectividad que caracteriza a la sociedad actual. Entre los alumnos encuestados sólo un 37,2% apaga o pone en silencio el móvil mientras estudia, realizando una desconexión real al realizar una tarea que exige concentración intelectual.

En el caso de muchos de estos jóvenes la desconexión es inexistente, con un 16,3% que deja el móvil activo y a su lado durante el estudio.

Pero para el 46,5% que ponen en silencio el móvil pero lo dejan al alcance de la vista, la desconexión tampoco es real, ya que el mero hecho de “saber” que está ahí atraerá las miradas al móvil, reduciendo su concentración en el estudio.

5.5. Redes Sociales

En cuanto a redes sociales empleadas por los alumnos encuestados, un 61,6% no ha usado Facebook en los últimos 6 meses, frente a un 17,4% que lo usa a diario. Este dato sorprende al ser Facebook la Red Social con más usuarios y actividad al analizar rangos más amplios de edad. Cuanta menos edad tienen los encuestados menos uso hacen de esta red social.

Un 52,3% no usa Twitter y un 26,7% de los encuestados lo usa todos los días. Esta red social parece más común entre los adolescentes mayores de 15 años que entre los más pequeños.

Instagram es sin duda la Red Social más extendida entre los adolescentes, con un 66,3% que accede a diario frente un 17,4% que no lo mira nunca.

El Tuenti ha quedado totalmente en desuso en este rango de edades en España, ya que el 86% asegura no haber accedido en los últimos 6 meses.

Si consideramos YouTube como una red social, ya que permite crearnos un perfil, subir contenidos, poner comentarios o Seguir/Tener seguidores; las cifras de acceso total la hacen más popular que Instagram, ya que si bien sólo un 52,3% lo consulta a diario, los que reconocen entrar a YouTube menos de una vez a la semana son sólo el 9,3%.

Los adolescentes no parecen muy interesados en seguir ninguna comunidad de intereses o aficiones organizada en foros especializados, ya que un 66,3% reconoce no haber visitado ningún foro en los últimos 6 meses.

La mensajería instantánea en ordenador ha quedado totalmente en el olvido, reduciéndose a un 9,3% los alumnos que la emplean todos los días frente a un 77,9% que lo usa una vez al mes o menos. Esto se debe al éxito de los Smartphone entre los adolescentes, especialmente las aplicaciones de mensajería antes citadas: WhatsApp y Snapchat principalmente.

En cuanto al tiempo empleado en las Redes Sociales, un 39,5% lo usa de una a dos horas diarias, seguido del 34,9% que pasa más de tres horas dedicadas a su uso. Esto contrasta con el tiempo dedicado a los estudios (el 60,5% dedicaba entre una y dos horas, un 26,7% menos de una hora diaria y un 12,8% dedica más de tres horas al estudio).

Además choca con la valoración que daban al principio de la encuesta sobre la importancia que le daban a las Redes Sociales en su vida, donde un 39,5% decía que poca o nada y sólo un 25,6% dedica menos de una hora diaria a las redes sociales.

En cuanto a contenido compartido en las redes sociales que podría poner en peligro a los adolescentes en caso de tener perfiles abiertos o contactos desconocidos, destaca: el 70,9% que ha compartido su fotografía, el 43% sus aficiones, el 14% su número de teléfono móvil y el 12,8% información de su

colegio o instituto. Sorprende que un 11,6% haya compartido información de un amigo o familiar, especialmente por la vulneración del derecho a la intimidad al compartir datos de terceras personas.

Los usos que le dan a las redes sociales son: 86% chatear con amigos, 75,6% subir fotos, 46,5% subir videos, 39,5% compartir información que encontró curiosa o divertida, el 36% juega en las redes sociales, también el 34,9% pide ayuda o información sobre un tema concreto, un 29,1% las emplea para ligar y un 27,9% para explicar a otros sobre temas que ellos conocen.

Independientemente del contenido de las imágenes y videos que los adolescentes han subido a Internet a través de las redes sociales, sorprenden las siguientes actividades delictivas o de riesgo directo: un 23,3% ha hablado con un desconocido a través de las redes sociales, un 22,1% ha compartido una foto o video de otra persona sin su conocimiento, un 22,1% se ha reído del comentario de otra persona, un 17,4% ha ejercido algún tipo de ciberacoso “leve” (troleo o flamear) y un 3,5% se ha hecho pasar por otra persona.

Entre estas acciones, hablar con desconocidos es más común entre los mayores de 15 años en las redes sociales, siendo el resto de comportamientos similares para el resto de rango de edades.

El 30,2% se ha arrepentido alguna vez de una foto, comentario o video que había compartido.

El 23,3% ha quedado en persona con alguien que había conocido por Internet en las redes sociales, ninguno de los alumnos reconoce haber tenido una mala experiencia.

Cuando se trata de gente conocida a través de juegos de ordenador, el 37,2% emplea los canales de conversación disponibles, y el 20,5% ha conocido a gente a través de esos juegos y mantiene contacto con ellos. Al contrario que en el caso anterior los encuestados no han contactado físicamente con ninguno de estos contactos y se limitan al uso del móvil para quedar para jugar.

Analizando por edades, los más jóvenes usan más los canales de chat de los juegos que los más mayores.

En cuanto a si alguien les ha ofendido, herido o desagradado en los chats o redes sociales, un 3.5% reconoce que sucede todos los días, frente a un 88.4% que ocurre con muy poca frecuencia.

En caso de ser objeto de estas ofensas, a la hora de recurrir a terceras personas, el 48,8% hablaría con sus amigos, el 34,9% con sus padres, un 11,6% hablaría con un profesor. Los alumnos menores de 15 años son los que más confianza tienen en sus padres a la hora de resolver estos problemas, siendo los mayores de 15 años los que se decantan por el grupo de amigos.

El ciberacoso no parece tener una tendencia al alza, pero queda patente que la mayor parte no recurriría a un adulto responsable (padres, profesores o policía) en caso de sucederles una situación de ciberacoso; un 31,4% lo resolvería por sí mismo y un 20,9% reaccionaría contra el acosador.

Lo sorprendente es que un 8,1% reconoce haber sido el causante de molestias a otras personas, aunque en este caso se trata de acciones en persona, por lo que no se engloba dentro del ciberacoso.

5.6. Seguridad y privacidad

El 90,7% tiene conexión WiFi disponible las 24 horas, tan sólo un 2,3% tiene un horario restringido de uso. Un 25,6% tiene establecido como lugar para conectarse a internet la cocina, el salón u otros sitios comunes.

El 51,2% reconoce que sus padres controlan el tiempo que están conectados a Internet. No obstante la mayor parte tiene Smartphone, tarifa de datos y/o la WiFi activada constantemente, por lo que esta respuesta y la anterior pueden interpretarse como un control de lugar y tiempo referido al ordenador y no al Smartphone.

Un 10,5% reconoce haber compartido una foto comprometida de sí mismo, un 3,5% reconoce haber compartido una foto comprometida de otra persona sin su conocimiento o consentimiento.

A la hora de establecer contraseñas, un 24.4% elige combinaciones de números y letras, añadiendo mayúsculas o símbolos especiales cuando es posible. Pero el 31,4% usa la misma contraseña en todo y el 51,2% nunca la cambia.

Los hábitos de uso de las contraseñas (tener varias para diferentes aplicaciones y el periodicidad con la que lo cambian) son más adecuados entre lo más pequeños, sin embargo la calidad de la contraseña es mejor cuanto mayor es el encuestado, ya que emplean más mayúsculas/minúsculas, o combinaciones de número y letras.

A la hora de compartir la contraseña, un 15,1% se la cuenta a sus amigos o pareja, y un 20,9% se la cuenta a los padres. Esta confianza en los padres es mayor cuanto menor es la edad de los encuestados; los alumnos mayores de 15 años tienden a no compartir las contraseñas con nadie.

El 25,6% no ha cambiado la configuración de privacidad de sus redes sociales, sin embargo un 48,8% lo revisa cada cierto tiempo. Un 72,1% tiene el perfil de sus redes sociales privado, un 14% lo tiene público, con acceso a todo el mundo. Además en estos perfiles el 72,1% tiene su foto real donde se les reconoce claramente, un 43% pone sus apellidos, un 36% pone su edad y un 20,9% su colegio o instituto. Sorprende que un 7% pone su dirección y un 11,6% su número de teléfono en su perfil de redes sociales.

Solo un 17,4% emplea generadores de códigos o autenticadores SMS para el correo electrónico y un 22,1% para las redes sociales que lo incluyen como opción.

Un 14% comparte su ubicación en las redes sociales o mensajes, sin embargo un 60,5% no tiene activada la geolocalización en su móvil. Un 23,3% desconoce si tiene o no activada esta opción en su dispositivo.

A la hora de conectarse a WiFis públicas, un 39,5% se conecta a ellas sin tomar ninguna precaución extra y un 38,4% se conecta tomando precauciones.

Es entre los alumnos encuestados más mayores (mayores de 15 años) donde menos precauciones toman al conectarse a las redes WiFi públicas.

5.7. Internet: Contenidos

Los contenidos más consultados por los alumnos encuestados a través de Internet, son:

61,6% sobre juegos, 31,4% lo consulta muy a menudo

55,8% sobre estudios, consultándolo un 25,6% muy a menudo.

46,5% sobre aficiones, un 33,7% muy a menudo.

43% sobre noticias, sólo un 18,6% muy a menudo.

34,9% sobre compras por internet, sólo un 14% muy a menudo.

El 75,6% revisa los resultados de una búsqueda antes de acceder a una página web.

Sólo el 26,7% dispone de aplicaciones para control de contenidos en Internet y a un 37,2% le controlan sus padres el contenido que consulta en internet.

El 33,7% reconoce haber visto por internet contenidos que le han molestado de alguna manera. La mayor parte de los encuestados no recuerda a través de que medio encontró estos contenidos; no obstante un 22,1% reconocer que fue a través de un video, 22,1% por una red social, 15,1% por páginas web inadecuadas y 12,8% a través de pop-ups o ventanas emergentes.

Cuando los adolescentes encuestados tienen alguna duda relacionada con Internet o las Tecnologías, suelen recurrir a Amigos (28-35% dependiendo de la temática) o a buscar la información por si mismos (20-35% dependiendo de la temática)

Un 17,4% reconoce bajar software o juegos a través de descargas directas o redes P2P. Sin embargo analizando los programas de descarga que emplean, un 25,6% emplea Torrent para descargar contenido multimedia/software, un

25,6% emplea descargas directas, un 9,3% emplea eMule (p2p) y un 17,4% realiza intercambios con los amigos.

El 57% usa el Google Play para descargar contenido, por lo que la mayor parte de los adolescentes parecen encargarse ellos mismos de instalarse las aplicaciones en el móvil según crean conveniente.

Tan solo un 19,8% admite no haber descargado nunca contenido multimedia o aplicaciones.

5.8. Percepción del conocimiento de los padres y de sí mismos

Cuando se les pregunta a los adolescentes por los conocimientos relativos a Internet de sus padres, el 48,8% piensa que conocen bastante de Internet y un 44,2% poco o nada.

De las redes sociales, un 31,4% considera que sus padres conocen bastante y un 63,9% poco o nada.

Sobre páginas educativas un 31,4% piensa que conocen bastante y un 60,5% poco o nada.

Para las descargas de contenido un 31,4% cree que sus padres conocen bastante y un 59,3% poco o nada.

En antivirus y otros software de protección, un 22,1% reconoce que sus padres saben más que ellos, un 33,7% bastante y un 44,2% poco o nada.

En programas de control parental el 30,2% considera que sus padres saben bastante o mucho.

Cuando las preguntas se refieren a sí mismos, la mayoría considera que conoce bastante o es experto: 76,8% en configurar la seguridad de su correo y redes sociales; 80,3% en la privacidad de sus redes sociales y el 68,6% de las acciones consideradas delito en Internet.

El único punto donde los alumnos no parecen muy seguros de sí mismos es en identificar correos o webs peligrosas, aunque sigue siendo un porcentaje alto, ya que el 54,7% considera que sabe bastante o es experto.

Comparando los resultados en diferentes puntos anteriores del cuestionario relativo a la privacidad de redes sociales, configuraciones de seguridad o acciones que pueden ser delito, estas cifras constatan que el alumnado no es consciente de los riesgos y precauciones que hay que tomar en Internet, ya que su percepción del dominio de la tecnología es muy elevada, aunque mantienen hábitos de uso de Internet que podrían considerarse de riesgo.

El 70,9% ha recibido información previa del uso de Internet y Redes Sociales a través de múltiples medios. Atendiendo a las fuentes de información destacan los padres (65,6%) y profesores (52,5%) como fuente principal de información, seguido de la Policía (49,2%) (Plan Director) y de la televisión u otros medios de comunicación (37,7%).

Del análisis de estos datos se obtiene que un 46,5% de los padres han informado a los hijos sobre el uso de Internet y Redes Sociales, si bien la intensidad y contenidos de esta información requeriría más investigación.

De los alumnos encuestados que recibieron la formación, un 14,7% reconoce que la formación recibida hasta el momento no le fue útil.

6. CONCLUSIONES

Los alumnos adolescentes que se encuentran actualmente cursando Educación Secundaria disponen, en una inmensa mayoría, de un teléfono móvil tipo Smartphone desde 1º de la ESO, la mayor parte con tarifa de datos y con disponibilidad de conexión a Internet via WiFi desde sus hogares.

Los padres aprovechan fechas importantes como los cumpleaños, Navidad, comuniones o regalo por las notas, para entregarles un teléfono móvil a sus hijos. Una parte importante de los padres aprovecha una situación específica, como la asistencia a clases extraescolares o excursiones escolares, para entregarles un móvil con la finalidad de poder localizarles más fácilmente.

La intención inicial de los padres parece ser el control de sus hijos, viendo en el móvil un mecanismo para tenerlos localizados y poder comunicarse con ellos de manera instantánea. Esta comunicación instantánea es una necesidad relativamente reciente, una proyección de su propio comportamiento como adultos en los hijos. Generaciones anteriores acudían a la escuela sin un dispositivo que les permitiera estar localizados, especialmente cuando contactando con el centro educativo podían localizar a sus hijos con facilidad.

Cada vez son más los menores que demandan a sus padres que les compren un dispositivo móvil, un Smartphone, como reflejo de la sociedad que les rodea.

Si bien existen programas específicos para el control de contenidos o para la localización de los terminales móviles de los hijos la mayor parte de los encuestados no tiene activada la localización en su dispositivo ni dispone de aplicaciones específicas de control parental. Por todo ello la tenencia en sí del dispositivo no asegura un mayor control de los padres hacia sus hijos, ya que en contra pierden el control del contenido al que se expone su hijo a través de la Red o al contacto de gente desconocida que tiene una vía de acceso rápida a través del terminal móvil.

Esta generación de padres, siempre según la percepción de sus hijos, no parece disponer de la información necesaria para actuar adecuadamente, es decir ha dotado a sus hijos de un Smartphone sin establecer unas pautas o educación específica para controlar los riesgos a los que está expuesto el adolescente.

Los padres deben ser conscientes de las capacidades y oportunidades que el Smartphone presenta a sus hijos cuando deciden entregarles un dispositivo móvil. Deben establecer normas y control desde el primer día, aprovechando los mecanismos de control parental y las diferentes aplicaciones que se ofrecen al respecto. Poco a poco ir cediendo el control al hijo, pero siempre manteniendo un control sobre las actividades de su hijo en Internet e instaurando un sentimiento de responsabilidad y de acción-consecuencia en los menores.

Hay que recordar que programas como el WhatsApp permiten mandar un mensaje a cualquiera del que conozcamos su número de teléfono. Ciertamente es que en sucesivas versiones van aumentando opciones de privacidad, como poder bloquear un número de teléfono, eliminar la información de estar conectado o sólo mostrar la foto del perfil al que esté en nuestra lista de contactos, pero el primer contacto de un desconocido con el adolescente es fácil e inmediato de realizar.

Es a través de este dispositivo, el Smartphone, como los adolescentes conectan a Internet masivamente, normalmente con una conexión sin supervisión parental, no controlada y continuada en el tiempo, ya que son muy pocos padres los que han establecido alguna norma de control de tiempo/lugar, situación agravada por la disponibilidad de tarifa de datos que les asegura una conectividad permanente de la que dispone la gran mayoría de los adolescentes.

Esto ha hecho que los dispositivos tradicionales para juegos (consolas y ordenadores) y para Internet y consumo multimedia (ordenadores portátiles) se hayan visto desplazadas a un segundo plano, ya que el adolescente emplea el Smartphone para todo tipo de acceso a Internet, desde consumo de contenido multimedia (YouTube), navegación, juegos, acceso a redes sociales, mensajería... El ordenador ha quedado relegado a su uso para la realización de trabajos académicos y, cada vez menos, la consulta de la información relacionada con los estudios.

Las nuevas aplicaciones de Smartphone, especialmente juegos, con posibilidad de chat entre usuarios y los sistemas de micropagos suponen un nuevo riesgo para estos adolescentes.

Tal y como se estableció en el marco teórico, si bien el uso de Internet no se ha incluido en el listado del APA como una adicción, si lo han hecho los juegos online.

Podemos analizar el caso de uno de los juegos más usados por los adolescentes encuestados, Clash of Clans, ya que puede englobarse dentro de la definición de juego online, al tratarse de un mundo persistente, donde el usuario tiene que defender y hacer crecer una fortaleza (las 24 horas del día, por lo que puede darse el caso de recortar horas de sueño para evitar ataques), estableciendo alianzas con otros jugadores y pudiendo comunicarse con ellos a través de un canal de chat, teniendo también un canal general en el que cualquier usuario puede escribir, y por último dispone de un sistema de micropagos que dan ventaja a los que deciden pagar dinero real por ello. Todas estas características lo establecen como uno de los juegos que podrían incluirse dentro de los del riesgo de Adicción a los juegos online.

Además de los juegos o contenido multimedia el acceso a Redes sociales y chats o mensajería a través del Smartphone es un hecho natural para los adolescentes, por lo que gran parte del tiempo lo emplean en este tipo de socialización.

Las redes sociales y la mensajería instantánea son herramientas que se amoldan completamente a lo que el adolescente necesita para interactuar con su grupo de iguales, por lo que el Smartphone se sitúa como un elemento integrador, y una razón más para querer tener uno propio cuanto antes, para no sentirse excluido.

Algunas de las actuaciones de los encuestados en las redes sociales y mensajería ponen de manifiesto carencias en la ética y moralidad, como el caso de las agresiones online leves (trolleo y flaming) a otros usuarios de la Red.

Aunque son los menores de los casos, por las graves consecuencias que pueden acarrear, dentro de las conductas delictivas que no parecen tener en cuenta al usar Internet cabe destacar la descarga ilegal y la violación del derecho de la intimidad al compartir contenido en la Red perteneciente a terceros.

De igual modo, la información personal que los adolescentes comparten en sus perfiles de las redes sociales pone de manifiesto las diferencias del concepto de intimidad de esta generación frente a sus antecesoras.

Para estos menores es normal compartir su fotografía, sus apellidos o información de su colegio, llegando incluso a compartir el domicilio o número de teléfono. Este desconocimiento de la utilidad de la información transferida hace vulnerables a los más jóvenes, y facilita la localización y el abuso por parte de individuos con malas intenciones.

La expresión libre de opiniones personales en la Red, o incluso las fotos publicadas con anterioridad, pueden llegar a comprometer el futuro de una persona, como recientemente ha salpicado a algunos personajes políticos. Los adolescentes deben ser conscientes de las consecuencias que los comentarios o acciones se realizan en la Red, ya que éstas pueden perdurar indefinidamente al salir fuera de nuestro control en cuanto las publicamos.

Es por tanto prioritario educar a los menores desde bien pequeños en los conceptos de intimidad y de la utilidad de la información, para evitar que se expongan sin saberlo a los peligros de un mal uso de Internet.

Y es que prácticamente uno de cada tres adolescentes no ha recibido información alguna sobre el uso de Internet y Redes sociales. Sorprende que una parte de los encuestados que si ha recibido información al respecto considere que no le ha sido de utilidad. Incluso a algunos que parece haberles servido siguen realizando actividades de riesgo en cuanto a publicación de información privada y contenido compartido si tenemos en cuenta los diferentes porcentajes de las respuestas.

Sin embargo su percepción del conocimiento que tienen sobre Internet, Redes sociales y otras cuestiones relacionadas con su uso es muy optimista, aunque por desgracia los resultados de la encuesta demuestran que es una falsa percepción del adolescente, el cual cree que está haciendo lo suficiente para protegerse o actuar dentro de la legalidad, sin ser verdad.

De hecho los adolescentes de hoy consideran que saben mucho más que sus padres en todos los aspectos relacionados con Internet (redes sociales, búsqueda de información, seguridad en internet, delitos...), este contraste de conocimientos hace que sea difícil que el adolescente tenga a los padres como una figura de referencia en caso de duda o de problema con Internet.

Los menores de 14 años, son los que más dispuestos están a hablar con sus padres, quienes van perdiendo peso frente al grupo de iguales a medida que aumentan los años.

Aunque la educación en valores y en Internet debe iniciarse mucho antes, es necesario que los padres aprovechen estos primeros años de la adolescencia para educar a sus hijos en las buenas prácticas, informarles de los riesgos que pueden estar expuestos y de los comportamientos que podrían considerarse delito.

Si bien los casos de ciberacoso entre los encuestados no parecen muy numerosos, las prácticas de riesgo que aún llevan a cabo dejan claro que es necesario focalizar más la educación, especialmente en el tema de privacidad e intimidad y de ética en la red, ya que muchos de los riesgos que se expusieron en el marco teórico pueden minimizarse con un comportamiento adecuado y siendo conscientes de lo que compartimos en la red, de la utilidad de la información.

Para las familias la introducción temprana a las TICs debe verse como una posibilidad de crear un hábito saludable y adecuado en el uso del Smartphone y de Internet, como la adquisición de un concepto adecuado de privacidad que favorezca una nueva moralidad en internet.

Pero para realizarse deben informarse de los riesgos y de los mecanismos a su alcance para protegerlos, incluyendo normas de uso, control de tiempos o instalación de aplicaciones, dotando al menor de más autonomía según la edad y madurez.

Aunque existen numerosas páginas web en las que los padres pueden consultar toda la información relativa a riesgos de internet, el desconocimiento sobre las tecnologías de una parte importante de los padres hace difícil que busquen por sí mismos esta información.

Es por ello que será interesante que desde el ámbito escolar se informe a los padres sobre estos temas relacionados con Internet y Redes sociales, pudiendo establecer criterios de actuación comunes.

Para la Escuela y las Instituciones el uso correcto de la Red debe ser un tema básico a afrontar, estableciendo protocolos de actuación en caso de ciberacoso y acciones tutoriales específicas sobre la Red donde se fomente desarrollar un sentido ético y moral, salvaguardar la privacidad e intimidad y realizar una interacción con Internet segura.

Ya no es tan necesario enseñar a usar la informática o las nuevas tecnologías del modo tradicional de manual, ya que estos nativos digitales han aprendido desde bien pequeños a usar la tecnología de un modo intuitivo, hecho que se agudizará en las generaciones venideras. Lo que empieza a ser necesario es enseñar a usar las capacidades que les aporta la tecnología de un modo adecuado y racional.

Resumiendo en grandes rasgos:

- Efecto imparable: Uso generalizado y cada vez a más temprana edad del Smartphone u otros dispositivos portables.
- Función múltiple: Toma fotos, videos; envía y recibe de forma inmediata llamadas, mensajes: elabora busca y envía información; ocupa el ocio: música, cine, TV, juegos...
- Inmediatez en la búsqueda y transmisión de la información, tanto de temas generales como de su propia intimidad y la de personas cercanas.
- Efecto multiplicador de la transmisión de datos, en breve periodo de tiempo tiene gran difusión sin control de los destinatarios.

- Favorece la comunicación digital a través del aparato pero dificulta la comunicación personal, sintiendo como imprescindibles su necesidad de uso para las relaciones sociales.
- Fácil accesibilidad de sus datos.
- Adolescentes adquieren con el uso mucho control de sus posibilidades técnicas pero escasa conciencia de las posibles consecuencias de un uso inadecuado.
- Desconocimiento o poco control efectivo de padres y/o tutores sobre los riesgos que corren los adolescentes.

Es conveniente por tanto formar a los padres y/o tutores para que puedan educar y actuar para asegurar un uso correcto de Internet y de sus dispositivos portables.

Los menores de edad y adolescentes necesitan una educación en su uso, no solamente conocer los riesgos y valorarlos, sino creando valores de respeto a la intimidad y a la imagen tanto propia como de los demás.

En la Sociedad actual, los adolescentes están acostumbrados a un flujo de información constante en todos los sentidos, no solo como receptores de la información, sino como participantes activos. Las metodologías más tradicionales no resultan por tanto motivadoras para el alumno, por lo que su atención e interacción en clase disminuye irremediabilmente.

Sería conveniente crear estrategias dentro del ámbito escolar para optimizar el uso de estos dispositivos portables desde el punto de vista educativo, aplicando la máxima “si no lo puedes vencer, únete a él”.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Andrés, M. J. B. (2014). Conductas de ciberacoso en niños y adolescentes: hay una salida con la educación y la conciencia social. *Educar*, (50), 383-400.
- Carbonell, X. (2014). La adicción a los videojuegos en el DSM-5. *Adicciones: Revista de sociodrogalcohol*, 26(2), 91-95.
- Collado, C. C. (2009). Los usos de Internet en las edades más jóvenes: algunos datos y reflexiones sobre hogar, escuela, estudios y juegos. *Participación educativa nº 11. Revista cuatrimestral del Consejo Escolar del Estado: La educación, factor de igualdad*, , 73.
- Corral, E. M. (2012). El smartphone como motor de una nueva incertidumbre social: la importancia de las redes sociales en la comunicación móvil de los jóvenes españoles en la sociedad de la inmediatez. *Prisma Social: revista de ciencias sociales*, (8), 4.
- Daniel, B. (1976). El advenimiento de la sociedad post-industrial. *Alianza Editorial, Madrid*,
- INTECO. (2014). *Guía de actuación contra el ciberacoso: Padres y educadores*
- Ministerio de Interior. (2014). *Encuesta sobre hábitos de uso y seguridad de internet de menores y jóvenes en España*
- Ministerio de Interior. (2015). *Plan Director para la Convivencia y Mejora de la Seguridad en los Centros Educativos y sus Entornos*. Consultado en

<http://www.interior.gob.es/web/servicios-al-ciudadano/planes-de-prevencion/plan-director-para-la-convivencia-y-mejora-escolar> Fecha de revisión: 25 de junio de 2015

Oficina de Seguridad del Internauta. (2015). *Protégete al usar WiFi públicas*. Consultado en <http://www.osi.es/es/WiFi-publica> Fecha de revisión: 25 de junio de 2015

Prensky, M. (2001). Nativos digitales, inmigrantes digitales. *On the horizon*, 9(5)

Prensky, M. (2011). Enseñar a nativos digitales. *Ediciones SM*,

Protégeles, O. (2014). *Menores de Edad y Conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones*

Reig, D., & Martín, L. F. V. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas*

Rodríguez, J. M. H., & Barzabal, L. M. T. (2012). Herramientas de intervención socioeducativa para la prevención de adicciones a las tecnologías de la información y comunicación. *I Congreso Virtual Internacional Sobre Innovación Pedagógica Y Praxis Educativa INNOVAGOGÍA 2012*,

Save the Children. (2013). *Acoso Escolar y Ciberacoso. Propuestas para la acción, Informe*

Telefónica, F. (2015). *La Sociedad de la Información en España 2014: siE [14* Fundación Telefónica.

ANEXO I

Internet

*Obligatorio



1. ¿Chico o chica? *

Marca solo un óvalo.

- Hombre
 Mujer

2. ¿Qué edad tienes? *

Marca solo un óvalo.

- 10 años o menos
 11 años
 12 años
 13 años
 14 años
 15 años
 16 años
 17 años
 18 años o más

3. ¿Qué importancia tiene para ti...? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Nada	Poco	Bastante	Mucho
Salir con los amigos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sacar buenas notas en los estudios	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Hacer cosas en familia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Las redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pasar de curso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Practicar algún deporte	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. ¿Cuánto tiempo dedicas a estudiar? *

Marca solo un óvalo.

- Menos de una hora diaria
 De una a dos horas diarias
 Más de 3 horas

5. ¿En que Instituto o Centro Educativo estudias? *

.....

Hablemos de tu cuarto y casa

6. **¿Tienes conexión de Internet en casa? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

7. **Indica cuáles de estos elementos tienes en casa ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Teléfono fijo
 Teléfonos móviles
 Puesto de ordenador - Fijo
 Ordenador Portátil
 Consola
 Tablet
 Televisión
 Ninguna de estas cosas

8. **¿Y cuáles de ellos tienes en tu cuarto? ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Teléfono fijo
 Puesto de ordenador - Fijo
 Ordenador Portátil
 Consola
 Tablet
 Televisión
 Ninguna de estas cosas

Consolas

9. **¿Qué consolas tienes? ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Play Station 4
 Play Station 3
 XBOX ONE
 Xbox 360
 Wii U
 Wii
 Nintendo 3DS
 Playstation Vita
 Nintendo DS
 PSP
 No tengo

10. ¿Cuáles son tus juegos preferidos de consola?

.....
.....
.....

Ordenadores

11. ¿Cuántos ordenadores o tablet hay en casa? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Ninguno	1	2	3 o más
Ordenador fijo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ordenador portatil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

12. ¿Para qué utilizas estos dispositivos? *

Marca solo un óvalo por fila.

	En ninguno	Tablet	Ordenador fijo o portatil	En ambos
Redactar documentos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Navegar por internet / buscar información	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Youtube	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Jugar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Contenidos multimedia: música y vídeos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. ¿Para qué juegos utilizas el ordenador?

.....
.....
.....

Ahora sobre tu teléfono móvil

14. ¿Tienes teléfono móvil? *

Marca solo un óvalo.

- Sí, una Blackberry
 Sí, un smartphone (samsung, iphone, HTC ...)
 Sí, un teléfono sólo para llamar y SMS
 No

15. ¿Tienes tarifa de datos? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No
 No sé

16. **¿A que edad tuviste tu primer movil? ***

Marca solo un óvalo.

- Menos de 8 años
- 8 años
- 9 años
- 10 años
- 11 años
- 12 años
- 13 años
- 14 años
- 15 años
- Más de 15 años

17. **Sobre tu primer móvil... ***

¿Lo pediste tú o fue un regalo inesperado?

Marca solo un óvalo.

- Sí, llevaba tiempo insistiendo
- No, no se me había ocurrido hasta entonces

18. *

Describe como pasó ¿Una recompensa? ¿Quiénes? ¿Lo heredaste de un familiar?

.....

.....

19. **Usas tu teléfono móvil para... ***

Marca solo un óvalo por fila.

	Nada en los últimos 6 meses	Una vez al mes	Una vez a la semana	3-4 días a la semana	Todos los días
Llamar por teléfono	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mandar SMS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mensajería instantánea (Whatsapp, Line, GTalk ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Navegar por Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redes Sociales (Facebook, Instagram, Twitter ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ver contenido multimedia (videos, libros, música ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Estudiar / Buscar información académica	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Consultar el correo electrónico	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

20. **¿Qué juegos usas en el teléfono móvil?**

Nombra los juegos que más utilices para pasar el rato

.....
.....
.....

21. **¿Usas estas aplicaciones en el móvil? ***

Marca solo un óvalo por fila.

	Nada en los últimos 6 meses	Una vez al mes	Una vez a la semana	3-4 días a la semana	Todos los días
WhatsApp	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Line	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Telegram	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Skype	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Viber	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Snapchat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
GTalk	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Facebook Messenger	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

22. **Añade otras aplicaciones que uses con bastante frecuencia (más de 3 días a la semana)**

.....
.....
.....

23. **¿Dejas el móvil fuera del cuarto o lo apagas para ir a dormir? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

24. **¿Estás pendiente del móvil a la hora de las comidas? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

25. **¿Apagas o pones el móvil en silencio cuando estudias? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 Lo pongo en silencio pero lo dejo en la mesa para verlo
 No

Sobre los Chats y Redes Sociales

26. ¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Nada en los últimos 6 meses	Una vez al mes	Una vez a la semana	3-4 días a la semana	Todos los días
Facebook	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Twitter	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Instagram	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Pinterest	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tuenti	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Youtube	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Google+	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Tumblr	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Foros de alguna afición/hobby	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Mensajería instantánea en el ordenador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

27. ¿Cuánto tiempo dedicas a las Redes sociales o chats? *

Marca solo un óvalo.

- Menos de una hora diaria
- De una a dos horas diarias
- Más de 3 horas

28. ¿Has compartido esta información en una red social o foro en los últimos 12 meses? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Tu fotografía
- Tu número de teléfono móvil
- Tu dirección
- Tus aficciones
- Información de tu Instituto/Colegio
- Información de un amigo o familiar
- No he realizado ninguna de estas cosas

29. **¿Has usado las redes sociales o foros alguna vez para...? ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Compartir una foto o video donde sale otra persona sin su conocimiento
- Chatear con tus amigos
- Reirte del comentario de otra persona
- Hablar con alguien que no conocías
- Subir un video
- Subir fotos
- Troleear o flamear a alguien en un foro o red social
- Compartir información que encontraste curiosa o divertida
- Jugar en una red social
- Hacerte pasar por otra persona
- Ligar
- Pedir ayuda o información sobre algún tema en concreto
- Excluir a uno de tus compañeros
- Explicar a alguien algo que tú controlas

30. **¿Hablas de los mismos temas a través de las redes sociales que cara a cara? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

31. **¿Te has arrepentido alguna vez de una foto, vídeo o comentario que hayas compartido? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

32. **¿Has quedado alguna vez con alguien que has conocido por Internet? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

33. Describe brevemente qué pasó

.....
.....
.....

34. **En los últimos 12 meses, ¿ha actuado alguien de forma que pueda haberte herido, ofendido o desagradado en chats o redes sociales? ***

Marca solo un óvalo.

- Casi todos los días
- Una o dos veces a la semana
- Una o dos veces al mes
- Menos frecuencia

35. *

¿Cómo actúas cuando algo así sucede?
Selecciona todos los que correspondan.

- Hablo con amigos
- Hablo con mis padres
- Hablo con algún profesor
- Hablo con un policía o asistente social
- Lo soluciono por mí mismo
- Reacciono contra esa persona
- No hago nada, dejo que el problema desaparezca por sí mismo

36. Describe brevemente

.....

.....

.....

37. En los últimos 12 meses, ¿has sido tú quien ha molestado de alguna forma a alguna persona? *

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No Pasa a la pregunta 39.

Chats y Redes sociales (II)

38. ¿A través de que medio has molestado a otra persona? *

Selecciona todos los que correspondan.

- En persona
- Con llamadas telefónicas
- Mensajes de email
- Mensajes SMS o instantáneos solo a esa persona
- Mensajería instantánea de grupo o chats
- Redes sociales
- Foros

A la hora de Jugar con la Tecnología...

39. ¿Con que frecuencia juegas? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Nada/No tengo	Una o dos veces al mes	Una o dos veces a la semana	Solo los fines de semana	Cuatro o cinco días a la semana	Todos los días
Juegos en Consola	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos en el Ordenador	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos en Tablet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos en Movil	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

40. **Estos días que juegas ¿cuánto tiempo dedicas a jugar con estos aparatos electrónicos? ***

Marca solo un óvalo.

- Menos de una hora diaria
 De 1 a 2 horas diarias
 Más de 3 horas

41. **Cuando están disponibles, ¿usas los canales de chat y de conversación de los juegos? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

42. **¿Has conocido a gente a través de juegos? ***

Cita brevemente en que juego y a través de que dispositivo y que contacto tienes con esa persona (foro, red social, móvil)

.....
.....
.....

43. **¿Has quedado en persona con gente a la que has conocido a través de juegos? ***

Describe brevemente qué pasó en caso afirmativo

.....
.....
.....

44. **¿Has pagado alguna vez por jugar? ***

Suscripción, pagos puntuales, ...

Marca solo un óvalo.

- Sí, con una suscripción mensual o trimestral
 Sí, algún pago puntual
 No, además descargo los juegos para no pagarlos
 No, solo uso juegos gratuitos

45. En caso de que hayas pagado por jugar, indica en qué juego y plataforma (móvil, consola, ordenador)

.....
.....
.....

Uso general de Internet

46. **¿Tienes conexión WIFI en casa? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí, siempre
 Sí, pero sólo en ciertas horas
 No

47. **¿Hay un lugar específico para usar Internet en tu casa? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí, sólo en sitios comunes como el salón o cocina
- No, puedo conectarme en toda la casa
- No tengo WIFI

48. **¿Has usado Internet (en ordenador o con tu móvil) alguna vez para...? ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Buscar información para un trabajo
- Descargar música o vídeos
- Buscar información sobre una afición
- Bajar documentos o imágenes
- Subir un video
- Subir fotos
- Juegos online
- Hacer preguntas en un foro/web
- Bajar software/juegos en P2P, descarga directa, etc
- Compartir una foto comprometida tuya
- Colgar una foto comprometida de otra persona

49. **¿Comentas con alguien lo que ves/haces en internet? ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Con mis padres
- Con mis hermanos
- Con mis amigos
- Con mi pareja
- No, es personal

50. **Cuando tienes dudas ¿quién te ayuda sobre el uso de estas aplicaciones? ***

Marca solo un óvalo por fila.

	Padre o madre	Profesor	Hermanos	Amigos	Nadie, lo busco yo mismo
Uso de programas o aplicaciones	<input type="radio"/>				
Redes sociales	<input type="radio"/>				
Internet	<input type="radio"/>				

51. **¿Controlan tus padres el tiempo que estás conectado a Internet? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

52. **¿Has pagado alguna cosa por Internet? ***

Suscripción a juegos, aplicaciones, compras on-line

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

53. ¿Qué era? ¿Cómo pagaste?

.....
.....
.....

54. ¿Cuánto crees que controlan tus padres/tutor sobre...? *

Marca solo un óvalo por fila.

	Nada	Saben poco	Conocen Bastante	Son expertos, más que yo
Navegar por Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Redes sociales	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Páginas educativas	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descargas de contenido multimedia	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Antivirus y software antisпам	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Programas de control parental y filtros de contenido al navegar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos online	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

La Seguridad y Privacidad

55. Tipo de contraseña *

Cuando creas un usuario y te piden una contraseña, ¿qué sueles usar?
Marca solo un óvalo.

- Mi número de telefono o una fecha especial (como un cumpleaños)
- Sólo números
- Letras y números
- Mayúsculas y minúsculas
- Sólo letras o una palabra especial (como el nombre de una mascota)
- Cuando lo permite, añado además símbolos especiales como.. @ #
- Una combinación de todo lo anterior

56. ¿Usas las mismas contraseñas? *

Marca solo un óvalo.

- Tengo dos o tres contraseñas diferentes según la aplicación (una para el correo, otra para las redes sociales, otra para juegos,...)
- Tengo la misma contraseña en todo (e-mail, foros, juegos, redes sociales...)
- Tengo una contraseña diferente para cada sitio

57. ¿Compartes tus contraseñas con alguien? *

Selecciona todos los que correspondan.

- Con mis padres
- Con algún amigo
- Con mi pareja
- No, es confidencial

58. **¿Cambias las contraseñas a menudo? ***

Marca solo un óvalo.

- No, siempre dejo la misma
- Una vez al año
- Una vez al mes
- Cada semana

59. **¿Has modificado la configuración de privacidad de tus redes sociales? ***

Marca solo un óvalo.

- Si
- Si, y lo reviso de vez en cuando
- No

60. **¿Sueles compartir tu ubicación en las redes sociales/mensajería? ***

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

61. **¿Tienes activada la localización en tu móvil? ***

Marca solo un óvalo.

- Si, en todas las aplicaciones, cámara incluida
- Si, pero no en las redes sociales o mensajería instantánea
- No
- No sé

62. **¿Cómo tienes tu perfil en las redes sociales? ***

Marca solo un óvalo.

- Privado, solo para amigos
- Parcialmente privado, para amigos y amigos de amigos
- Público, para todo el mundo

63. **¿Qué información real tienes en tu red social? ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Foto, se muestra claramente tu cara
- Apellidos
- Edad
- Colegio
- Dirección
- Número de teléfono
- No tengo información real

64. **¿Tienes instalado un Antivirus o un Firewall sin caducar en los ordenadores de casa? ***

Marca solo un óvalo.

- Antivirus
- Firewall
- Las dos cosas
- Ninguna de las cosas
- No sé

65. **¿Conectas tus dispositivos móviles (teléfono, portátiles, tablets) a WIFI públicas? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 Sí, pero tomo precauciones
 No, nunca

66. **¿Usas algún autenticador por SMS o por generador de códigos para acceder a tu correo electrónico? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

67. **Cuando te lo permite la web ¿usas algún autenticador por SMS o por generador de códigos para acceder a tus redes sociales? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No

68. **¿Cuánto crees que controlas tú en estos aspectos? ***

Marca solo un óvalo por fila.

	No sé nada	Sé muy poco	Conozco bastante	Soy un experto
Configurar la seguridad de mi correo y redes sociales (contraseña segura, autenticación por SMS, autenticación por generador de códigos ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Configurar la privacidad de mis redes sociales (perfiles públicos, privados ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Identificar correos o sitios webs peligrosos (virus, robo de datos ...)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Conocer las acciones que son consideradas delito en Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

69. **¿Has recibido información del uso de Internet de forma segura anteriormente? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
 No he recibido ninguna información *Pasa a la pregunta 72.*

La Seguridad y Privacidad (II)

70. **¿Quién te informó del uso correcto de Internet? ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Mis padres
 Algún familiar (tíos, hermanos...)
 Mis profesores
 La Policía
 La televisión u otros medios
 Páginas web
 Mis amigos

71. **¿Te fue útil esa información?**

Describe que acciones tomaste a raíz de esa información

.....
.....
.....

El Contenido en la Red

72. **¿Qué tipo de información buscas en Internet? ***

Selecciona todos los que correspondan.

- Relacionada con los estudios
- Salud
- Sexo
- Ejercicio
- Dietas/Bajar peso
- Relacionada con aficciones
- Compra por internet
- Viajes
- Juegos
- Noticias

73. **¿Qué tipo de información buscas en Internet? ***

Marca solo un óvalo por fila.

	Nada	Poco	Bastante	Muy a menudo
Relacionada con estudios	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Salud	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Sexo	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ejercicio	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Dietas/bajar peso	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Aficciones	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Compras por Internet	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Viajes	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Juegos	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Noticias	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Descargas de contenido	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

74. **Cuando realizas una búsqueda en Internet, ¿revisas los resultados antes de entrar a una página? ***

Marca solo un óvalo.

- Si
- No, entro al primero que me sale

75. **¿Has visto en Internet contenidos que te hayan molestado de alguna manera? ***

Te haya disgustado, te haya ofendido, te haya hecho sentir incómodo o sentir que no deberías haberlo visto

Marca solo un óvalo.

- Si
- No

76. *¿En que medios has encontrado ese contenido?
Selecciona todos los que correspondan.

- Pop-up o ventanas emergentes inesperadas
- Videos
- Red social
- Páginas web
- Páginas de juegos
- En archivos descargados
- No lo se

77. ¿Cómo actúas cuando algo así sucede?
Selecciona todos los que correspondan.

- Hablo con amigos
- Hablo con mis padres
- Hablo con algún profesor
- Hablo con un policía o asistente social
- Lo soluciono por mi mismo
- Reacciono contra esa persona
- No hago nada, dejo que el problema desaparezca por sí mismo
- Si la propia página lo permite, lo denuncio

78. Describe brevemente

.....
.....

79. **¿Tienes instalado algún programa o aplicación para control de contenidos? ***

(Control parental, anti pop-ups,...)
Marca solo un óvalo.

- Sí
- No
- No lo se

80. **¿Controlan tus padres el contenido que consultas en Internet? ***

Marca solo un óvalo.

- Sí
- No

81. **En los últimos 12 meses ¿has utilizado alguno de estos programas para descargar contenido multimedia de Internet? ***

Imágenes, vídeos, música
Selecciona todos los que correspondan.

- eMule
- Torrent
- Descargas directas
- Traspaso entre amigos
- iTunes
- Google Play
- No descargo nada de Internet

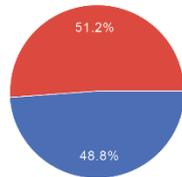
ANEXO II

86 respuestas

[Ver todas las respuestas](#) [Publicar datos de análisis](#)

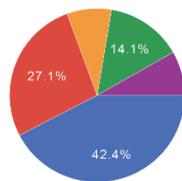
Resumen

¿Chico o chica?



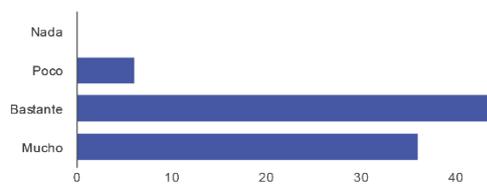
Hombre	42	48.8%
Mujer	44	51.2%

¿Qué edad tienes?



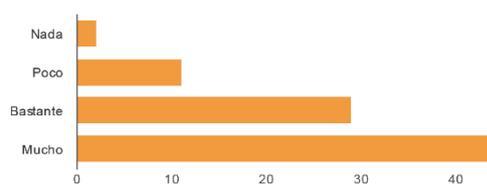
13 años	36	41.9%
14 años	23	26.7%
15 años	7	8.1%
16 años	12	14%
17 años	7	8.1%

Salir con los amigos [¿Qué importancia tiene para ti...?]



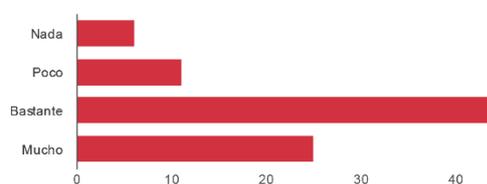
Nada	0	0%
Poco	6	7%
Bastante	44	51.2%
Mucho	36	41.9%

Sacar buenas notas en los estudios [¿Qué importancia tiene para ti...?]



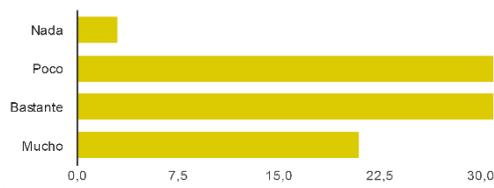
Nada	2	2.3%
Poco	11	12.8%
Bastante	29	33.7%
Mucho	44	51.2%

Hacer cosas en familia [¿Qué importancia tiene para ti...?]



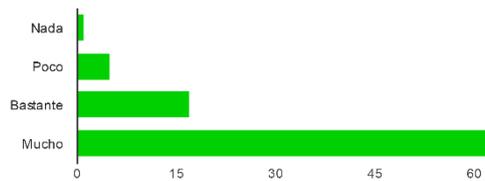
Nada	6	7%
Poco	11	12.8%
Bastante	44	51.2%
Mucho	25	29.1%

Las redes sociales [¿Qué importancia tiene para ti...?]



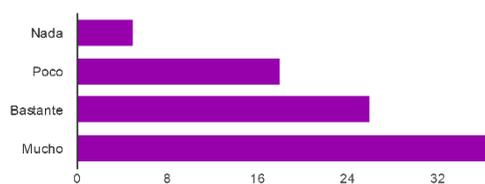
Nada	3	3.5%
Poco	31	36%
Bastante	31	36%
Mucho	21	24.4%

Pasar de curso [¿Qué importancia tiene para ti...?]



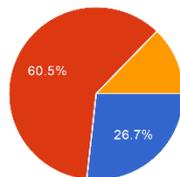
Nada	1	1.2%
Poco	5	5.8%
Bastante	17	19.8%
Mucho	63	73.3%

Practicar algún deporte [¿Qué importancia tiene para ti...?]



Nada	5	5.8%
Poco	18	20.9%
Bastante	26	30.2%
Mucho	37	43%

¿Cuánto tiempo dedicas a estudiar?



Menos de una hora diaria	23	26.7%
De una a dos horas diarias	52	60.5%
Más de 3 horas	11	12.8%

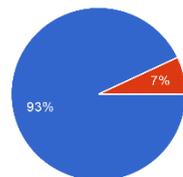
¿En que Instituto o Centro Educativo estudias?

ies Ricardo bernardo
Torreanaz
ies la marina
ies la mmarina
Ricardo Bernardo
I.E.S. La marina
I.E.S LA ALBERICIA
IES LA MARINA
IES la marinas
ies la albericia
ies albericia
Apostolado de ceceñas
IES. Ricardo Bernardo
IES PÚBLICO
ies la albericia
IES La albericia
IES la Albericia

ies albericia
IES albericia
ies La Albericia
La albericia
ies la albericiua
I.E.S La albericia
I.E.S. La Marina
ies la marina
IES La Albercia
IES La Albericia
I.E.S. Albericia
IES La Marina
xjhbvcxjhb
i.E.S. Albericia
ies La Marina
la albericia
I.E.S La Marina
IES la albericia
albericia
IES ALBERICIA
ricardo bernado
I.E.S Albericia
IES Ricardo Bernardo
ies La Marina
I.E.S La marina
I. E.S La Marina
IES la Marina
IES LA ALBERICIA

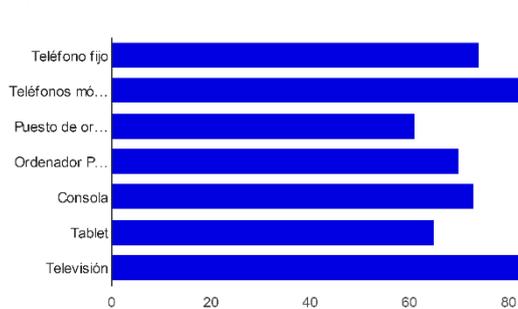
Hablemos de tu cuarto y casa

¿Tienes conexión de Internet en casa?



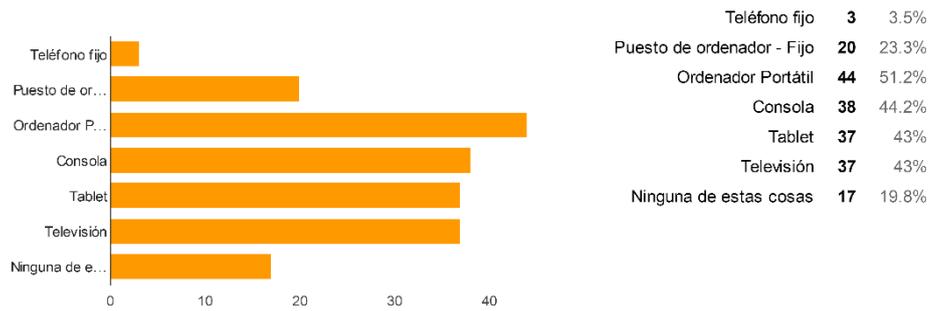
Sí	80	93%
No	6	7%

Indica cuáles de estos elementos tienes en casa



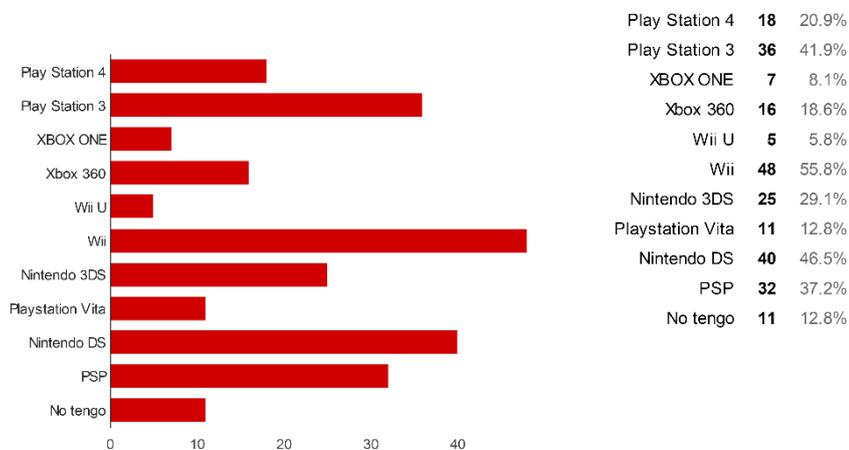
Teléfono fijo	74	86%
Teléfonos móviles	83	96.5%
Puesto de ordenador - Fijo	61	70.9%
Ordenador Portátil	70	81.4%
Consola	73	84.9%
Tablet	65	75.6%
Televisión	84	97.7%

¿Y cuáles de ellos tienes en tu cuarto?



Consolas

¿Qué consolas tienes?



¿Cuáles son tus juegos preferidos de consola?

GTA 5 Call of Duty Black ops 2 L.A. NOIRE
gta, pes2014
God Of War Assasin Creed Fifa 15 y Call Of Duty
el fifa y el gta
Mario Bross Mario Kart
assassins cred todos; gta v, call of duty todos; far cry 3 y 4; prototype 2; mortal combat x;
just dance, mario kart
GTA, WII sport, fifa
Fifa
GTA
grand theft auto v (online)
Style Boutique
Ninguno
Call Of Duty Black Ops 2, Assasins Creed, GTA V, FIFA: STREET 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16... Call Of Duty Advanced Warfare, Clash Of Clans, Boom Beach...
CALL OF DUTY - FIFA 15 - GTA5
Wii Sport,,,
mario bross car
fifa 15
gta v

Fifa, Far cry 4, F1, UFC, GTA...

call of duty black ops 2,

Bioshock Dark souls

call of duty.todos gta v fifa.

FIFA 15, CALL OF DUTTY ADVANCE WARFARE, CALL OF DUTTY BLACK OPS 2

FIFA 13,Pro Evolution Soccer 11 y Minecraft

Far cry 3 Far cry 4 Colín ma rae Wrc

joh

gta V (aunque no lo tengo) el credo del asesino far cry

Minecraft

Just Dance 3 y 4, Mario Bros, Mario Galaxy, Wii fit

no las suelo usar y si las uso no me se los juegos

Mario Bross y Card, Cooking Mama y Multideporte

GTA 5,call of duty,minecraft,destinity,L.O.L etc

me estais preguntando lo q tengo en casa no lo que uso... aclarate

No juego a la consola, solo la tengo de cuando era más pequeña, pero cuando jugaba me gustaba el cooking mama, Mario Kard, Imagina ser diseñadora, Imagina ser mama (o algo así) y los juegos de cuidsar animales, en la wii juego a La Voz y a Just Dance (2, 4 y 2014).

GTA

call of dutti , fifa 15, resident evile

Call of duty,NBA2K15,GTA 5, The last of us.+++

GEOMETRY DASH MINECRAFT

call of duti crisis 3 medal of onor gta5

una mierda en bolas

El Fifa 15 y alguno de guerra como el call of duty

FIFA 15, NBA 2K 15, GTA V

CALL OF DUTY FIFA

grand theft auto V y far cry 4

Gta 5, black ops 2, teken, fifa y alguno de coches

Ya no la utilizo

ninguno

GTA V y Lego

Call of dutty black ops 2

Fifa 15 y call od duty

Minecraft, fifa 14,halo 4

Halo Biosock

FIFA 15,, NBA2K15 ,

Pro Evolution Soccer 2015, FIFA 15 y Minecraft

Son de mi hermano

GTA V Y CALL OF DUTY

Tengo estas consolas, pero ya no las uso por lo que no tengo juego favorito.

Mario Bros

minecraft

fifa,gtaV

GTA V y minecraft

Destiny,Need for Speed y GTAV

FIFA 15, GTA 5,

GTA V, Formula 1, Pes, Halo, Call of Dutty.

Just dances y Wii resort

ya acsi no la utilizo pero la que más me gustaba era el juego de nintendogs

Mis juegos preferidos de consola son los que tratan de aventuras normalmente, a veces de misiones, desbloquear nuevos niveles, etc. También los juegos con motos, coches, (carreras) en los que compites con más personas o individualmente.

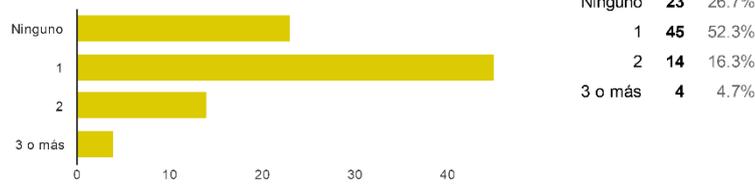
Mario Bross

no tengo juegos para la wii pero si es de un amigo GTA

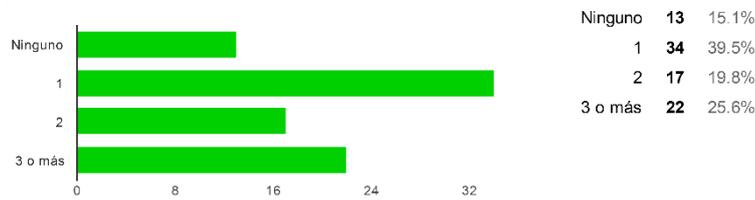
no tengo juegos para la wii pero si es de un amigo GTA
el calof duty fifa 15 en realidad todos
fifa 15 GTA V call of duty far cry 4 ...

Ordenadores

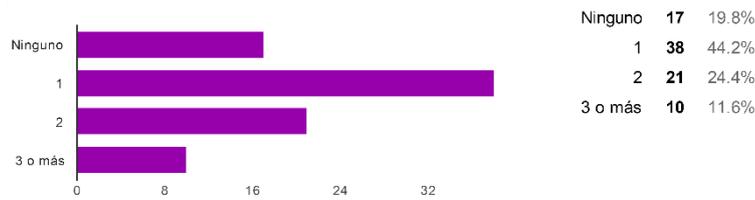
Ordenador fijo [¿Cuántos ordenadores o tablet hay en casa?]



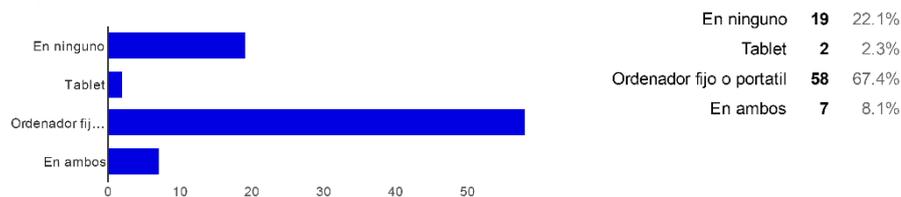
Ordenador portatil [¿Cuántos ordenadores o tablet hay en casa?]



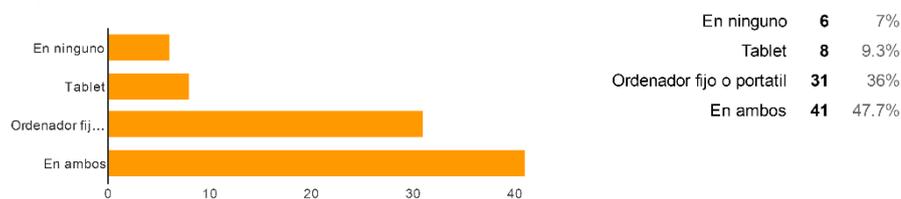
Tablet [¿Cuántos ordenadores o tablet hay en casa?]



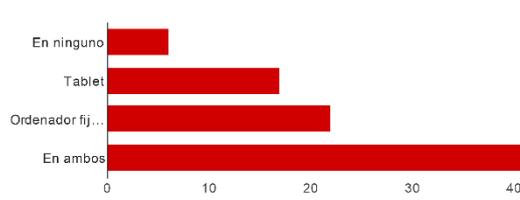
Redactar documentos [¿Para qué utilizas estos dispositivos?]



Navegar por internet / buscar información [¿Para qué utilizas estos dispositivos?]

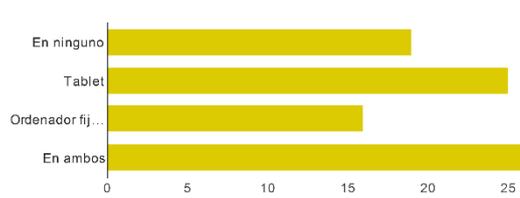


Youtube [¿Para qué utilizas estos dispositivos?]



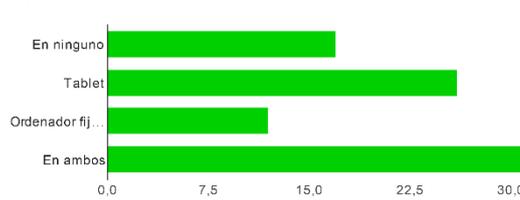
En ninguno	6	7%
Tablet	17	19.8%
Ordenador fijo o portátil	22	25.6%
En ambos	41	47.7%

Redes sociales [¿Para qué utilizas estos dispositivos?]



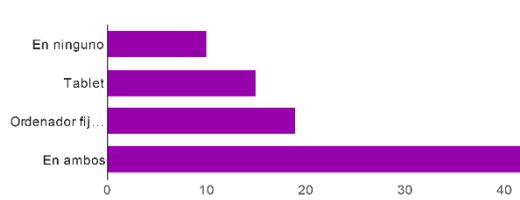
En ninguno	19	22.1%
Tablet	25	29.1%
Ordenador fijo o portátil	16	18.6%
En ambos	26	30.2%

Jugar [¿Para qué utilizas estos dispositivos?]



En ninguno	17	19.8%
Tablet	26	30.2%
Ordenador fijo o portátil	12	14%
En ambos	31	36%

Contenidos multimedia: música y vídeos [¿Para qué utilizas estos dispositivos?]



En ninguno	10	11.6%
Tablet	15	17.4%
Ordenador fijo o portátil	19	22.1%
En ambos	42	48.8%

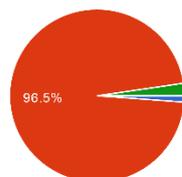
¿Para qué juegos utilizas el ordenador?

matar zombies
para el minecraft, dofus, world of warcraft
para ninguno
No uso
minecraft
PREGUNTADOS
youtube,juegos y trabajos
para los juegos online
Ninguno
para ver videos en youtube
MINECRAFT
pa' na
Sims
Juegos de peinar o crear ciudades
jugar principalmente
PA NINGUNO

para buscar informacion y ver videos en youtube
 Minecraft
 para algunos comprados y otros de internet
 NO JUEGO EN EL ORDENADOR
 no juego con el ordenador
 Para ninguno
 para juegos de internet de cocina y eso.
 Minijuegos en general.
 no uso el ordenador para jugar
 Para todos los juegos
 no se
 No suelo utilizar el ordenador para jugar, porque ahora tengo el móvil, la tablet, etc que tienen más juegos y mejores y se juega mejor. Antes solía jugar a juegos de cocinar, vestir, carreras con motos y coches...
 uno
 ninguno
 Para buscar informacion, para jugar, para hacer trabajos...
 Minecraft y Sims3 y 4
 furbol
 Alguno raro u juegos on line
 clas of clans
 Para todos
 no uso ordenador
 Juegos de aparcar coches y de restaurantes
 GTA San andreas minecraft...
 Utilizo la tablet para jugar a juegos como candy crash o aplicaciones del estilo.
 porno
 PARA juegos como el counter strike
 minecraft
 MINECRAFT HORA DE AVENTURAS
 para ver a vegetta777, auronplay, elrubiusomg, etc
 Ninguno.
 no suelo jugar en el ordenador y si juego ha alguno wild wars 2
 L.O.L, skill, minecraft
 para ninguno
 k no kiero contestar a esti sinceramnete no uso
 NINGUNO
 Para minijuegos.
 Para una pagina de google que se llama minijuegos
 Para buscar información, hacer trabajos que nos mandan en el instituto... para mi tiempo libre hacer lo que me apetezca
 kill

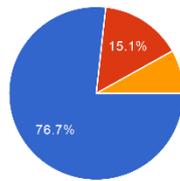
Ahora sobre tu teléfono móvil

¿Tienes teléfono móvil?



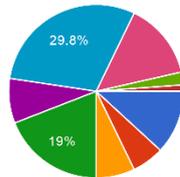
Si, una Blackberry	1	1.2%
Si, un smartphone (samsung, iphone, HTC ...)	83	96.5%
Si, un teléfono sólo para llamar y SMS	0	0%
No	2	2.3%

¿Tienes tarifa de datos?



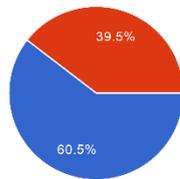
Sí	66	76.7%
No	13	15.1%
No sé	7	8.1%

¿A que edad tuviste tu primer móvil?



Menos de 8 años	10	11.6%
8 años	5	5.8%
9 años	6	7%
10 años	16	18.6%
11 años	7	8.1%
12 años	25	29.1%
13 años	12	14%
14 años	2	2.3%
15 años	1	1.2%

Sobre tu primer móvil...



Sí, llevaba tiempo insistiendo	52	60.5%
No, no se me había ocurrido hasta entonces	34	39.5%

POR MI CUMPLEAÑOS

una recompensa por mis notas y fueron mis padres

Fue un regalo de navidad, me lo regalaron a la misma edad y la misma temporada (navidades) que a mi hermana mayor. Llevaba mucho tiempo insistiendo, dos años más o menos. Me lo regalaron mis padres antes de navidades para que pudiera usarlo durante las vacaciones.

Fue un regalo un día cualquiera porque era de mi hermana y se cambiaba de móvil.

ME OBLIGARON MIS PADRES A USARLO. YO NO LO QUERÍA.

Por la comunión

me lo regalaron por reyes

Como mis padres están separados y me voy 1 mes de vacaciones con mi padre ,me regaló mi madre uno de solo los de llamar para que hablara con ella cuando estuviera con mi padre.

fue por mi cumpleaños de los 10 años, era el típico móvil para enviar mensajes y para llamar. me lo regalo mi madre y su pareja

Porque tenia clase de inglés después del colegio y luego tenía que volver andando a casa, por lo que me dieron un móvil para llamar a mi madre

no tengo móvil

yo queria que mi hermana cambiara de móvil porque tenia la blackberry y cuando lo cambio me le dio.

Me lo dieron para tener contacto conmigo cuando me fui de fin de curso de primaria.

Me lo dieron en verano ya que llevaba mucho tiempo pidiendolo

por mi cumpleaños

Empece a salir por la calle con mis amigos y los demás y ellos tenían teléfono para contactar con sus padres y mis padres decidieron hacer lo mismo.

me lo dio mi madre, q era suyo

Era para llamar únicamente para cuando viajaba, estar comunicada.

mi cumpleaños

mi madre me lo regalo para que pudiese comunicarme con mi familia ya que no vivía con mi padre

ME LO REGALARON POR LAS NOTAS DE LA PRIMERA EVALUACION

Todos tenían móvil, entonces mis padres me lo dieron para poder comunicarme con ellos. No tenía redes sociales.

era mi cumpleaños y como volvía tarde de hacer karate me lo regalaron si no me lo hubiesen regalado

me dijeron mis padres que si aprobaba todas asignaturas me compraban un móvil y aprobé todas.

Me lo dieron justo cuando empecé al instituto, porque cuando salía de clase me iba a casa y me quedaba sola ya que mis padres trabajan en hostelería y no venían hasta por la noche, así que si necesitaba cualquier cosa les podía llamar

me lo regalaron mis padres por navidad

Mi abuelo se compró otro móvil y ese me lo dio a mí, era de tapa

Regalo de cumpleaños

POR MI CUMPLE AÑOS

si aprobaba las notas me lo compraba mi madre

Lo heredé de un familiar, ya que no iba a usarlo así que decidí regalárselo.

un día fuimos a la tienda y me lo compraron por que si

por las notas

Por que me apeteció

mi padre me lo regalo por mi cumpleaños

Por reyes

Lo necesitaba para el conservatorio. Para avisar a mis padres .

por mi cumpleaños, mi tía

mi hermana quería uno y como soy mayor que ella a mí también me lo dieron.

buenas notas

o lo pedía y no me lo querían comprar pero como mi abuelo se compró un móvil le dieron dos tarjetas sim y me dieron a mí una y por lo tanto un móvil.

Me lo regaló mi abuelo.

ya tío en plan de que estaba ansiosa por tenerlo así que le dije que me apetecía un cachibache de eso y me lo regaló x el cumpleaños

Fue un regalo

Por necesidad, mis padres querían poder contactar conmigo si pasaba algo. No tenía datos, eran sólo llamadas.

Fue por sorpresa, me lo regalaron mis padres.

me lo compró mi familia en mi primera comunión

Por veras que yo quería uno, y saqué buenas notas así que, oye yo, me compraron un Samsung to wapo.

jk

me lo regalo mi padre por mi cumpleaños

Me lo regalaron por mi cumpleaños

Mi primer móvil fue un Samsung Galaxy Young que llevaba como 2 meses pidiendo y no me lo dejaban comprar y yo tenía dinero ahorrado y les dije que si me lo podía comprar y me dejaron, ya el nuevo me lo compraron ellos.

El día de mi décimo cumpleaños, entre mis padres y mi familia, me regalaron mi primer móvil.

Por reyes.

estaba en internet viendo porno y vi un móvil y lo quería

Una recompensa por ayudar a mis padres en el negocio familiar

de regalo de comunión

me lo regalaron a final de curso por las buenas notas . mis padres me lo regalaron .no

Lo heredé de mi hermano.

me lo regalaron por mi cumpleaños

me lo regalaron

Nos íbamos de excursión con el instituto y nos lo regalaron para poder hablar con ellos desde donde estábamos de excursión

Fue un día después de mi cumpleaños, me regalaron un móvil.

los reyes magos que majos

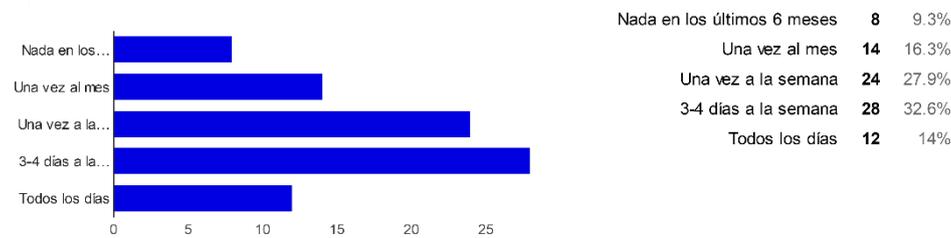
Se compró mi madre uno y me dio envidia y me lo dio

LO HEREDÉ DE MI TÍA

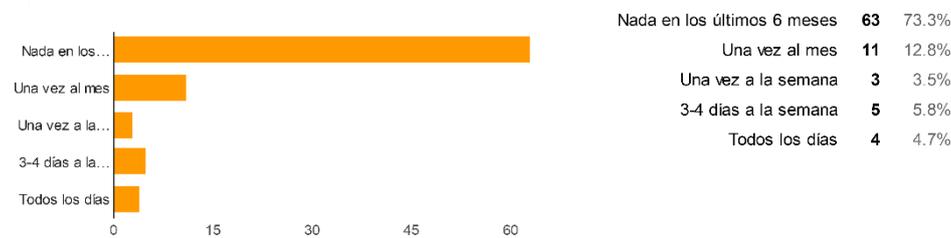
fue una recompensa pero solo tenía llamadas

MINECRAFTTTTTTTTTT
Yo lo vi en una tienda lo quise y en mi cumpleaños me lo regalaron mis tios (solo para llamar y que me llamasen).
x q si
le regalamos un movil nuevo a mi madre y el que tenia le cogi yo
Me lo regalaron mis padres porque decian que seria más fácil comunicarnos
mis poafdress
mi cumpleaños
NO ME ACUERDO
Lo heredé de un familiar
Fue un regalo porque se acercaba mi cumpleaños pero más bien fui porque el que tenia era muy viejo e iba fatal
Para saber donde me encontraba , mi madre que le tenia para mi de hace tiempo
Lo recibí por mi cumpleaños
Era cuando empezo a llevarse la blackberry y mi tia como saque muy buenas notas me lo compro.
Me lo regalaron mis padres por mi cumpleaños.
lo herede
Me lo regalaron por navidad
Recompensa por notas
me le trajeron los reyes yo ya le queria pero me lo trajeron de sorpresa

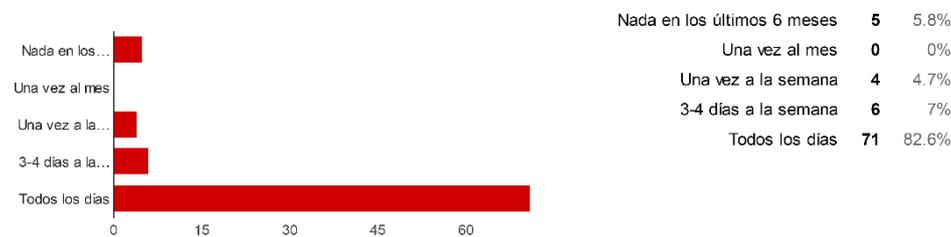
Llamar por teléfono [Usas tu teléfono móvil para...]



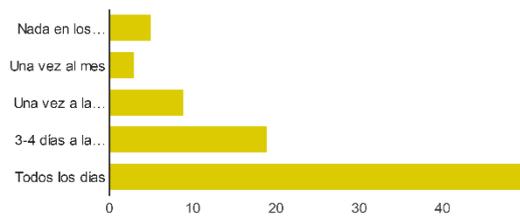
Mandar SMS [Usas tu teléfono móvil para...]



Mensajería instantánea (Whatsapp, Line, GTalk ...) [Usas tu teléfono móvil para...]

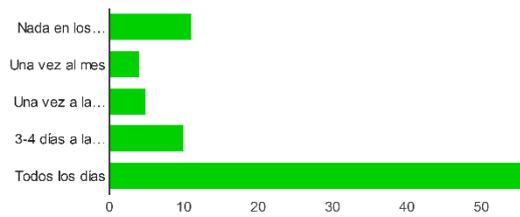


Navegar por Internet [Usas tu teléfono móvil para...]



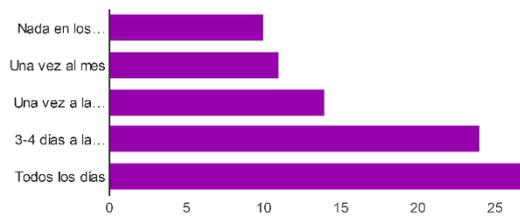
Nada en los últimos 6 meses	5	5.8%
Una vez al mes	3	3.5%
Una vez a la semana	9	10.5%
3-4 días a la semana	19	22.1%
Todos los días	50	58.1%

Redes Sociales (Facebook, Instagram, Twitter ...) [Usas tu teléfono móvil para...]



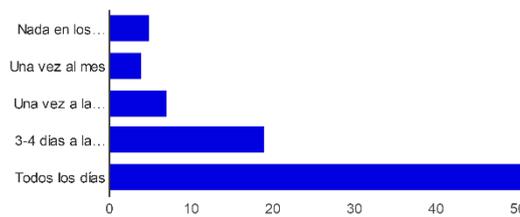
Nada en los últimos 6 meses	11	12.8%
Una vez al mes	4	4.7%
Una vez a la semana	5	5.8%
3-4 días a la semana	10	11.6%
Todos los días	56	65.1%

Juegos [Usas tu teléfono móvil para...]



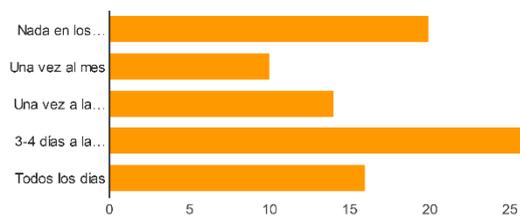
Nada en los últimos 6 meses	10	11.6%
Una vez al mes	11	12.8%
Una vez a la semana	14	16.3%
3-4 días a la semana	24	27.9%
Todos los días	27	31.4%

Ver contenido multimedia (videos, libros, música ...) [Usas tu teléfono móvil para...]



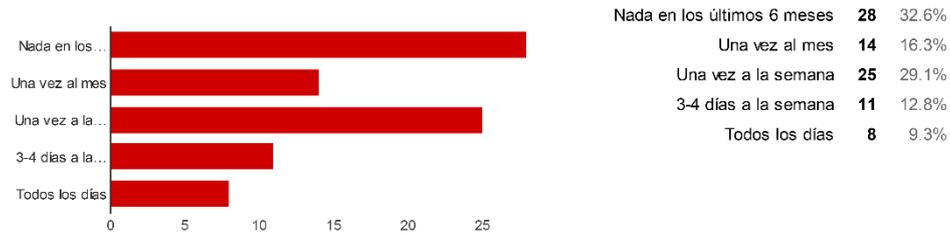
Nada en los últimos 6 meses	5	5.8%
Una vez al mes	4	4.7%
Una vez a la semana	7	8.1%
3-4 días a la semana	19	22.1%
Todos los días	51	59.3%

Estudiar / Buscar información académica [Usas tu teléfono móvil para...]



Nada en los últimos 6 meses	20	23.3%
Una vez al mes	10	11.6%
Una vez a la semana	14	16.3%
3-4 días a la semana	26	30.2%
Todos los días	16	18.6%

Consultar el correo electrónico [Usas tu teléfono móvil para...]

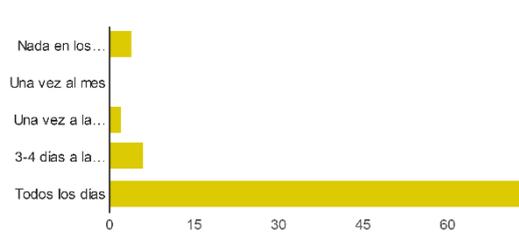


¿Qué juegos usas en el teléfono móvil?

Clash of Clans
zombie tsunami,goal,clash of clans y NBA GUESS
Springfield
Uso el 2020: My city y el crose road.
Clash of clans, the test, preguntados, zig zag.
uno de coches
Ls simpsons
crossy road, pou, happy jump
UFC, fifa, etc
Los sims
ufc, geometric dash y clash of clans.
Block puzzle mania Candy crush (o similares)
clash of clans
Clash Of Clans
clas of clnas y castel clas
pues solo uso aplicaciones como instagram, youtube, twitter, snapchat, pero unicamente los uso para seguir a mis idolos, excepto el instagram que lo tengo personal y fan page.
geometry dash
Geometry dash
no tengo telefono movil
clash of clans, boom beach y dragon city
a uno de cuidar a un gatito
no puedo, ta cuardas del sam,ung? pos me lo han quitaio x nuo peor, y no tengo espasio y no fuurukla primoo tt :(
no uso juegos
Candy Crash, Clash of Clans.
juegos arcade
Zombie tsunami,stick hero
Head Soccer La Liga Clash of clans Geometric Dash Score
Temple run, angry bird, subwaysurf, candy crush
no tengo
clash of clans,boom beach
clas of clans
Clash of clans
Solo tengo el Clash Of Clans
Stick man
De conducir coches o aparcar o de moda
Clash of clans
no se
Juegos de coches
MIS PLANTILLAS DEL FIFA 15

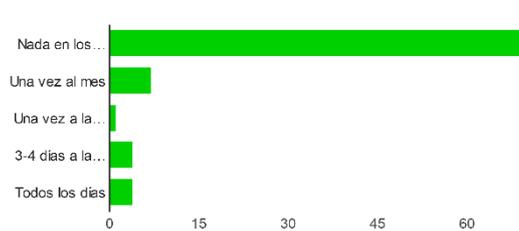
Ahora mismo ninguno porque los borré
claf of clans
EL TRIGGER FIRST Y YA
CLHAS OF CLAN BOOM BEACH
boom beach tank hero bang
ninguno
ningunp
no me importa
SI.UFC
Dub Ways, Dub Ways 2, Salchipapa y Ahora caigo niños.
p`i
Score Clash of Clans
clash of clans , basket
el geometric dash o alguno de esos
minecraft
Ninguno.
el ziz zag el fram eroes y uno de investigar asesinatos y en cady cras
Preguntados
clash of clans head soccer la liga charlie charlie futbol sala...
CHARLIE CHARLIE GEOMETRY DASH MINECRAFT
hill climb racing o geometry
Solo utilizo dos juegos en el móvil, el Hay Day y Clash of Clans, son muy parecidos pero cada uno trata de cosas diferentes. Son muy populares ya que son muy divertidos.
Pou
clans of clans
Preguntados, un juego de baloncesto y otro de Air Hockey

WhatsApp [¿Usas estas aplicaciones en el móvil?]



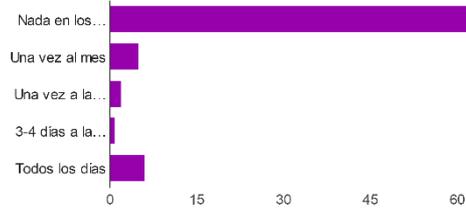
Nada en los últimos 6 meses	4	4.7%
Una vez al mes	0	0%
Una vez a la semana	2	2.3%
3-4 días a la semana	6	7%
Todos los días	74	86%

Line [¿Usas estas aplicaciones en el móvil?]



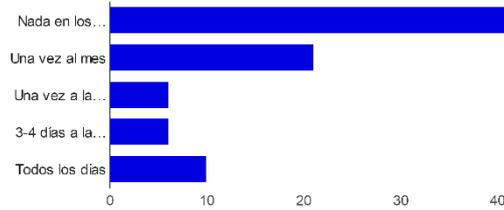
Nada en los últimos 6 meses	70	81.4%
Una vez al mes	7	8.1%
Una vez a la semana	1	1.2%
3-4 días a la semana	4	4.7%
Todos los días	4	4.7%

Telegram [¿Usas estas aplicaciones en el móvil?]



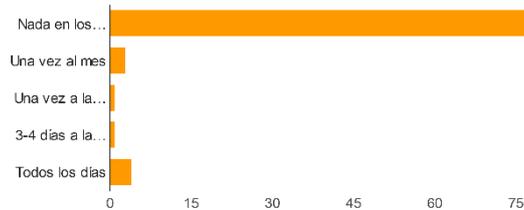
Nada en los últimos 6 meses	72	83.7%
Una vez al mes	5	5.8%
Una vez a la semana	2	2.3%
3-4 días a la semana	1	1.2%
Todos los días	6	7%

Skype [¿Usas estas aplicaciones en el móvil?]



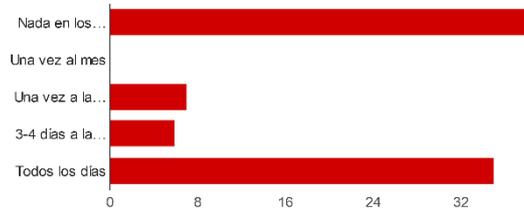
Nada en los últimos 6 meses	43	50%
Una vez al mes	21	24.4%
Una vez a la semana	6	7%
3-4 días a la semana	6	7%
Todos los días	10	11.6%

Viber [¿Usas estas aplicaciones en el móvil?]



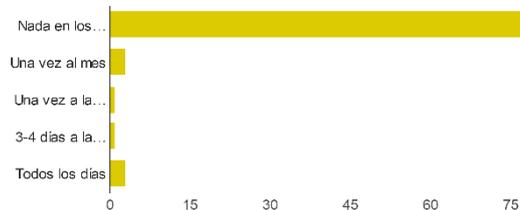
Nada en los últimos 6 meses	77	89.5%
Una vez al mes	3	3.5%
Una vez a la semana	1	1.2%
3-4 días a la semana	1	1.2%
Todos los días	4	4.7%

Snapchat [¿Usas estas aplicaciones en el móvil?]



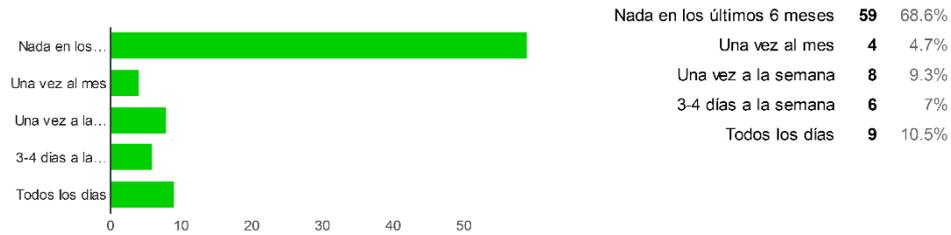
Nada en los últimos 6 meses	38	44.2%
Una vez al mes	0	0%
Una vez a la semana	7	8.1%
3-4 días a la semana	6	7%
Todos los días	35	40.7%

GTalk [¿Usas estas aplicaciones en el móvil?]



Nada en los últimos 6 meses	78	90.7%
Una vez al mes	3	3.5%
Una vez a la semana	1	1.2%
3-4 días a la semana	1	1.2%
Todos los días	3	3.5%

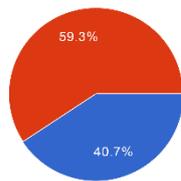
Facebook Messenger [¿Usas estas aplicaciones en el móvil?]



- Instagram, twitter
- ok,
- Twitter, instagram
- instagram, youtube y twitter
- nada
- instagram, ask, instashot, instanocrop..etc
- Instagram tt hasta mi guela lo sabe
- istagran twiter
- minecraft
- Instagram y Twitter.
- INSTAGRAM
- Youtube, twitter
- Instagram y Twitter
- instagram y twitter
- Whatts App
- Instagram Google You tube
- instagram
- rubias 19
- YouTube
- no tegno telefono movil
- instagram , ask fm.
- Instagram, youtube etc
- instagram y twiiter
- FaceTime
- YOUTUBE, INSTAGRAM...
- ninguna
- DESCARGAR MUSICAS GRATIS
- JUSTINO
- instagram
- instagram XD
- Twitter, youtube, instagram
- Instagram Twitter
- no se
- Instagram, Mitele (aplicación de telecinco para ver programas y series de la cadena),
- Instagram, Twitter
- YOUTUBE
- Instagram NBA Game Time Golden State Warriors
- istagram
- instagram y ask
- Instagram.

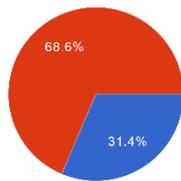
Youtube
Twitter
instagram
Instagram y twitter
Suelo usar instagram
el marca
instragram
Instagram, instashot, ask, picsart, youtube.
Twitter, instagram
twitter
instagram, twitter
Instagram
Nada

¿Dejas el móvil fuera del cuarto o lo apagas para ir a dormir?



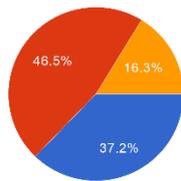
Sí **35** 40.7%
No **51** 59.3%

¿Estás pendiente del móvil a la hora de las comidas?



Sí **27** 31.4%
No **59** 68.6%

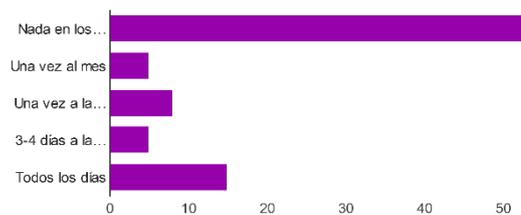
¿Apagas o pones el móvil en silencio cuando estudias?



Sí **32** 37.2%
Lo pongo en silencio pero lo dejo en la mesa para verlo **40** 46.5%
No **14** 16.3%

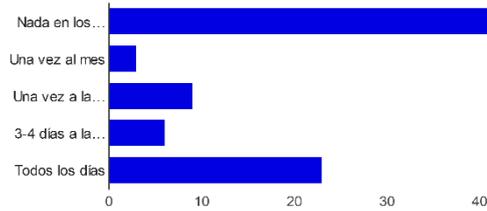
Sobre los Chats y Redes Sociales

Facebook [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



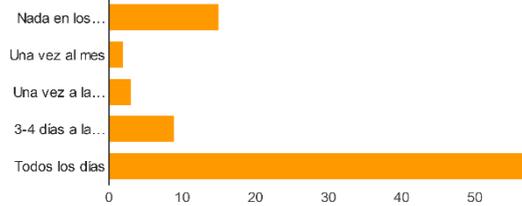
Nada en los últimos 6 meses **53** 61.6%
Una vez al mes **5** 5.8%
Una vez a la semana **8** 9.3%
3-4 días a la semana **5** 5.8%
Todos los días **15** 17.4%

Twitter [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



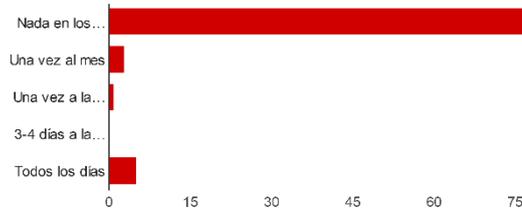
Nada en los últimos 6 meses	45	52.3%
Una vez al mes	3	3.5%
Una vez a la semana	9	10.5%
3-4 días a la semana	6	7%
Todos los días	23	26.7%

Instagram [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



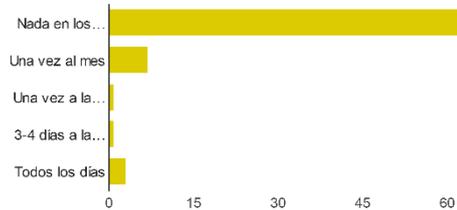
Nada en los últimos 6 meses	15	17.4%
Una vez al mes	2	2.3%
Una vez a la semana	3	3.5%
3-4 días a la semana	9	10.5%
Todos los días	57	66.3%

Pinterest [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



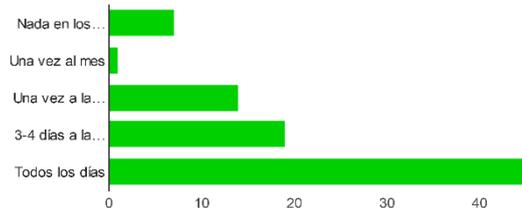
Nada en los últimos 6 meses	77	89.5%
Una vez al mes	3	3.5%
Una vez a la semana	1	1.2%
3-4 días a la semana	0	0%
Todos los días	5	5.8%

Tuenti [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



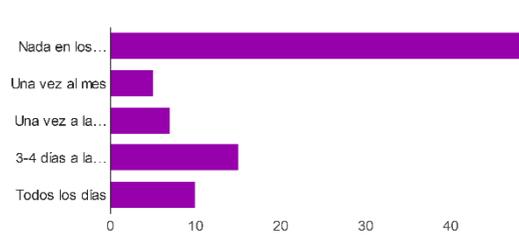
Nada en los últimos 6 meses	74	86%
Una vez al mes	7	8.1%
Una vez a la semana	1	1.2%
3-4 días a la semana	1	1.2%
Todos los días	3	3.5%

Youtube [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



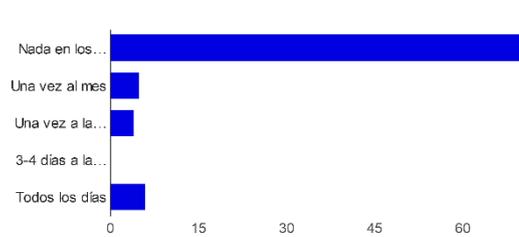
Nada en los últimos 6 meses	7	8.1%
Una vez al mes	1	1.2%
Una vez a la semana	14	16.3%
3-4 días a la semana	19	22.1%
Todos los días	45	52.3%

Google+ [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



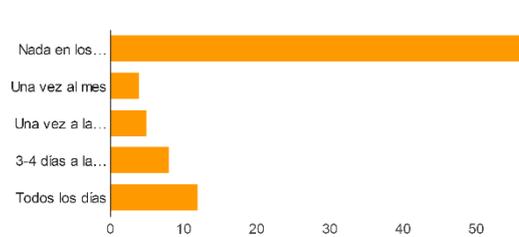
Nada en los últimos 6 meses	49	57%
Una vez al mes	5	5.8%
Una vez a la semana	7	8.1%
3-4 días a la semana	15	17.4%
Todos los días	10	11.6%

Tumblr [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



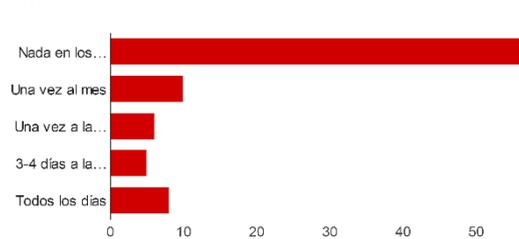
Nada en los últimos 6 meses	71	82.6%
Una vez al mes	5	5.8%
Una vez a la semana	4	4.7%
3-4 días a la semana	0	0%
Todos los días	6	7%

Foros de alguna afición/hobby [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



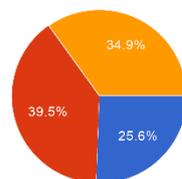
Nada en los últimos 6 meses	57	66.3%
Una vez al mes	4	4.7%
Una vez a la semana	5	5.8%
3-4 días a la semana	8	9.3%
Todos los días	12	14%

Mensajería instantánea en el ordenador [¿Usas estas Redes Sociales o chats a menudo?]



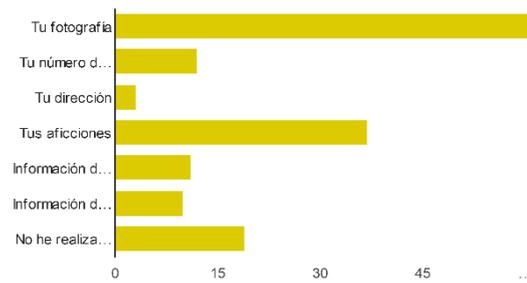
Nada en los últimos 6 meses	57	66.3%
Una vez al mes	10	11.6%
Una vez a la semana	6	7%
3-4 días a la semana	5	5.8%
Todos los días	8	9.3%

¿Cuánto tiempo dedicas a las Redes sociales o chats?



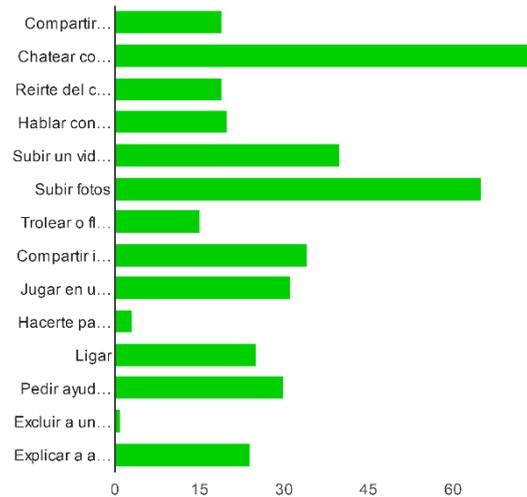
Menos de una hora diaria	22	25.6%
De una a dos horas diarias	34	39.5%
Más de 3 horas	30	34.9%

¿Has compartido esta información en una red social o foro en los últimos 12 meses?



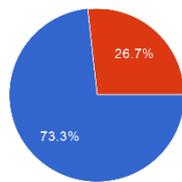
Tu fotografía	61	70.9%
Tu número de teléfono móvil	12	14%
Tu dirección	3	3.5%
Tus aficciones	37	43%
Información de tu Instituto/Colegio	11	12.8%
Información de un amigo o familiar	10	11.6%
No he realizado ninguna de estas cosas	19	22.1%

¿Has usado las redes sociales o foros alguna vez para...?



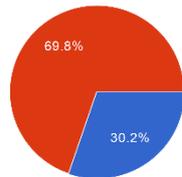
Compartir una foto o video donde sale otra persona sin su conocimiento	19	22.1%
Chatear con tus amigos	74	86%
Reirte del comentario de otra persona	19	22.1%
Hablar con alguien que no conocías	20	23.3%
Subir un video	40	46.5%
Subir fotos	65	75.6%
Troleo o flamear a alguien en un foro o red social	15	17.4%
Compartir información que encontraste curiosa o divertida	34	39.5%
Jugar en una red social	31	36%
Hacerte pasar por otra persona	3	3.5%
Ligar	25	29.1%
Pedir ayuda o información sobre algún tema en concreto	30	34.9%
Excluir a uno de tus compañeros	1	1.2%
Explicar a alguien algo que tú controlas	24	27.9%

¿Hablas de los mismos temas a través de las redes sociales que cara a cara?



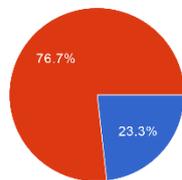
Sí **63** 73.3%
No **23** 26.7%

¿Te has arrepentido alguna vez de una foto, vídeo o comentario que hayas compartido?



Sí **26** 30.2%
No **60** 69.8%

¿Has quedado alguna vez con alguien que has conocido por Internet?

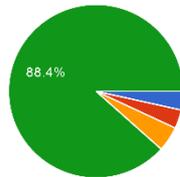


Sí **20** 23.3%
No **66** 76.7%

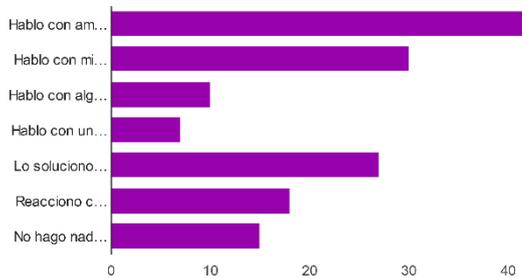
no
JUSTINO VIEVER
Era de un juego, madrileño , vino a mi pueblo con sus padres y no llevamos genial
nada
Que quede con una chavala
NO PASÓ NADA
...
pues haber era una chica que patinaba en Asturias pero que cara a cara no la conocia y hablamos y quedamos
no lo he echo
nada de nada
NADA PORQUE NO LA CONOCI
que hicimos cosas.....
REALIZAMOS ACTOS SENSUALES
Conocí a un chico por internet de Santander y quedamos
98u
Unos chavales que me dijeron que eran majos y me agregaron a tuenti, estuvimos hablando y conociéndonos y quedamos un día
Noo loko, no ves que he pueshto q no kedoo?j qstoy castigaaoo
Nada quede con ella y hablamos
nada

me hizo una paja y cubanas editg
 Descubrí que era buena persona y también buena en otras cosas.
 era un amigo que es amigo una de mis mejores amigos, y un día que quede con ella también tenía que quedar el y entonces quedamos todos juntos
 NO PASO NADA
 nunca me ha pasado
 MUCHAS COSAS
 pues que hablamos por whatsapp y quedamos
 No paso nada por k no hablo con nadie desconocido
 minecraft
 o paso nada
 era para una quedada gemelieer(soy gemelieer) y todas nos tratamos bastante bien comimos en un burger king y por la tarde estuvimos dando una vuelta y cantando sus canciones (de los gemelieer)
 una cosa importantib
 Nada
 Una niña que se llevaba con unas amigas mias pero yo no la había visto. Pues quedamos ella otra niña y yo y nos lo pasamos muy bien.

En los últimos 12 meses, ¿ha actuado alguien de forma que pueda haberte herido, ofendido o desagradado en chats o redes sociales?



Casi todos los días	3	3.5%
Una o dos veces a la semana	3	3.5%
Una o dos veces al mes	4	4.7%
Menos frecuencia	76	88.4%

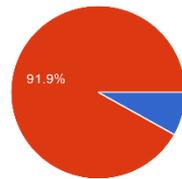


Hablo con amigos	42	48.8%
Hablo con mis padres	30	34.9%
Hablo con algún profesor	10	11.6%
Hablo con un policía o asistente social	7	8.1%
Lo soluciono por mí mismo	27	31.4%
Reacciono contra esa persona	18	20.9%
No hago nada, dejo que el problema desaparezca por sí mismo	15	17.4%

Que yo recuerde no me ha pasado nada parecido, pero si pasara haría esto sin duda.
 no
 PASO DEL PROBLEMA
 e digo que se meta en su vida que si el no tiene nada que hacer que se compre una vida que yo no estoy para tonterías ,
 o simplemente se la devuelvo
 nada
 HORA DE AVENTURAS
 LO DENUNCIO
 SI ME MOLESTA LE ACLARO QUIEN SOY
 le parto la cara
 hablo con adultos y si no me hacen caso voy y le pego a quien este insultandome
 nunca me ha pasado, pero si pasara haría eso

Que describa el que. ehhh que troll.
no se q decirr
no se
UNA NIÑA ME ACOSABA
oc malo no me pegues
pues yo pediria a mis amgios padres y profesores para que me ayuden
(No me ha ocurrido nunca)
NADA
+ ki8rud
minecraft
Reaccionaría contra esa persona , hablaría con algún profesor o familiar para que deje de molestarlo y para que no vuelva a pasar.
5y5y5y6y
oleeyyyoooo xoxo
vejeta 7777
le insulto
Nada
marcos es un puto pesao

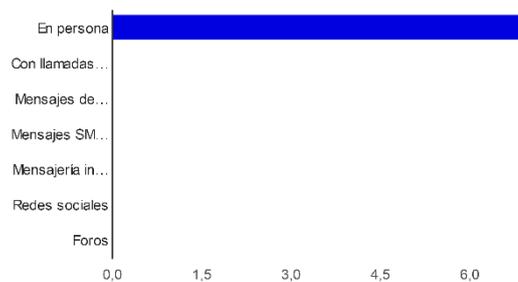
En los últimos 12 meses, ¿has sido tú quien ha molestado de alguna forma a alguna persona?



Sí 7 8.1%
No 79 91.9%

Chats y Redes sociales (II)

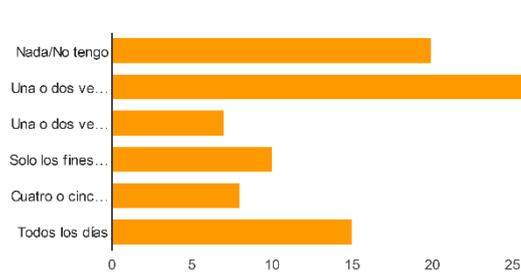
¿A través de que medio has molestado a otra persona?



En persona 7 100%
Con llamadas telefónicas 0 0%
Mensajes de email 0 0%
Mensajes SMS o instantáneos solo a esa persona 0 0%
Mensajería instantánea de grupo o chats 0 0%
Redes sociales 0 0%
Foros 0 0%

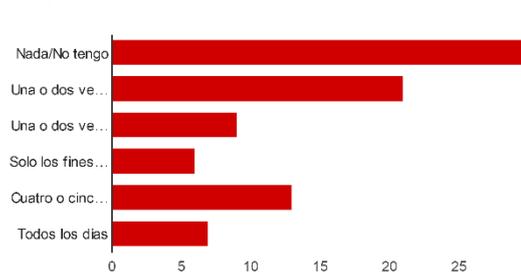
A la hora de Jugar con la Tecnología...

Juegos en Consola [¿Con que frecuencia juegas?]



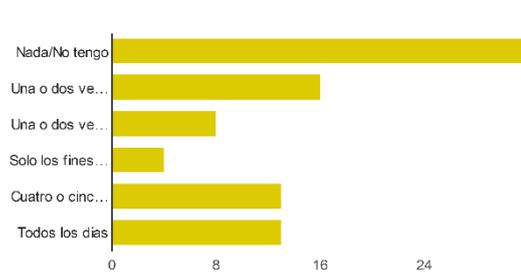
Nada/No tengo	20	23.3%
Una o dos veces al mes	26	30.2%
Una o dos veces a la semana	7	8.1%
Solo los fines de semana	10	11.6%
Cuatro o cinco días a la semana	8	9.3%
Todos los días	15	17.4%

Juegos en el Ordenador [¿Con que frecuencia juegas?]



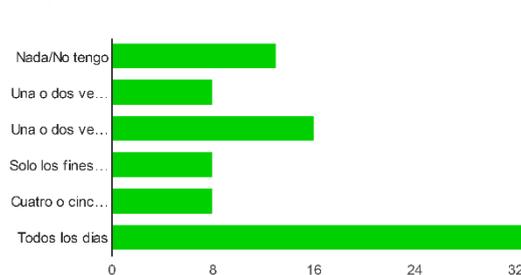
Nada/No tengo	30	34.9%
Una o dos veces al mes	21	24.4%
Una o dos veces a la semana	9	10.5%
Solo los fines de semana	6	7%
Cuatro o cinco días a la semana	13	15.1%
Todos los días	7	8.1%

Juegos en Tablet [¿Con que frecuencia juegas?]



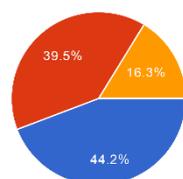
Nada/No tengo	32	37.2%
Una o dos veces al mes	16	18.6%
Una o dos veces a la semana	8	9.3%
Solo los fines de semana	4	4.7%
Cuatro o cinco días a la semana	13	15.1%
Todos los días	13	15.1%

Juegos en Movil [¿Con que frecuencia juegas?]



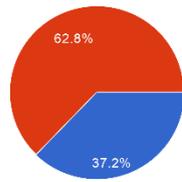
Nada/No tengo	13	15.1%
Una o dos veces al mes	8	9.3%
Una o dos veces a la semana	16	18.6%
Solo los fines de semana	8	9.3%
Cuatro o cinco días a la semana	8	9.3%
Todos los días	33	38.4%

Estos días que juegas ¿cuánto tiempo dedicas a jugar con estos aparatos electrónicos?



Menos de una hora diaria	38	44.2%
De 1 a 2 horas diarias	34	39.5%
Más de 3 horas	14	16.3%

Cuando están disponibles, ¿usas los canales de chat y de conversación de los juegos?



Si **32** 37.2%
No **54** 62.8%

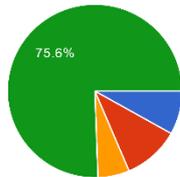
¿Has conocido a gente a través de juegos?

NO HE CONOCIDO A NADIE
no
SI CALL OF DUTY PERO ERA DE MI PUEBLO
NOP
Por el Hay Day he conocido a gente
A través del ordenador y lo conocí para encontrar con quien jugar al call of duty y suelo hablar con el cada día aproximadamente
no
tret
bg bdv
Si, a gente de mi mismo municipio.
Dj
No.
solo atraves de redes sociales, porque tengo una parodia.
si GTA 5 solo jugar online con ellos
NO
XD
si, gta v
No
no lo hagooo
niukhy
Si, en el minecraft he conocido a niños de mi edad y de algunos años menos holandeses. Juego con ellos casi todos los días y hablamos en Inglés.
Clash of clans
a mi puta
si,clash of clans,movil
no siempre juego con conocidos.
Fifa 15, a traves de la consola, y el contacto que tengo con la persona es el movil
oc malo
si
Nunca he conocido a gente con videojuegos.
si pero no hable mas que ese dia con ellas
Si
nah
SI
sii xoxo y e tenido sexoo tellepatiicoo y virtual
NINGUNO
Nada

¿Has quedado en persona con gente a la que has conocido a través de juegos?

thedsqbe
no
NOP
nada
No
e4tw
No.
nunca
no he quedado con nadie que halla conocido por un juego, casi que ni hablo por los juegos, por las redes sociales si
NO
XD
No
nooooooooo
SI PERO YA ERA AMIGO MIO
no
mmmm no.
oc malo
si
ci
q no mierrda
Nunca he quedado con alguien que he conocido en los videojuegos. no siempre hablo con conocidos.
Si , en mi pueblo
bnhuuyg

¿Has pagado alguna vez por jugar?

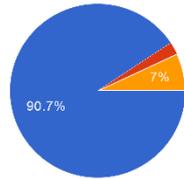


Si, con una suscripción mensual o trimestral	7	8.1%
Si, algún pago puntual	9	10.5%
No, además descargo los juegos para no pagarlos	5	5.8%
No, solo uso juegos gratuitos	65	75.6%

no
el juego es de mi hermano y para play 4
NOP
Xbox-gold World of warcraft-60 dias
okkk
skill
guiki
Playstation 4
En un juego de misterio el cual se puede descargar gratuitamente pero cuando llegas a un determinado punto de juego si quieres coninuar pagando debes de pagar 5 euros. Pagué y dejo de funcionar.
hngdf btd
Minecraft
No
boombang y dofus
no solo e pagado juegos
jdhfuidshaioughbgihgu
Ps4
NUNCA PAGO
rtr
ee tt cn LA PLAY 3 k esta to chuulaa, en un guejo de coshes tt lokoooh
minecraft
NINGUNO
STEAM

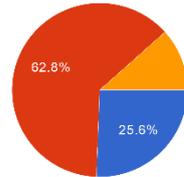
Uso general de Internet

¿Tienes conexión WIFI en casa?



Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí, siempre	78	90.7%
Sí, pero sólo en ciertas horas	2	2.3%
No	6	7%

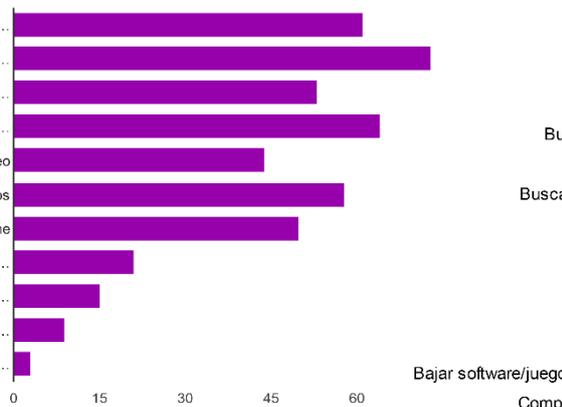
¿Hay un lugar específico para usar Internet en tu casa?



Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí, sólo en sitios comunes como el salón o cocina	22	25.6%
No, puedo conectarme en toda la casa	54	62.8%
No tengo WIFI	10	11.6%

¿Has usado Internet (en ordenador o con tu móvil) alguna vez para...?

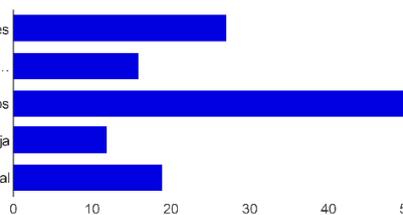
Buscar infor...
Descargar m...
Buscar infor...
Bajar docum...
Subir un video
Subir fotos
Juegos online
Hacer pregu...
Bajar softw a...
Compartir un...
Colgar una fo...



Actividad	Cantidad	Porcentaje
Buscar información para un trabajo	61	70.9%
Descargar música o vídeos	73	84.9%
Buscar información sobre una afición	53	61.6%
Bajar documentos o imágenes	64	74.4%
Subir un video	44	51.2%
Subir fotos	58	67.4%
Juegos online	50	58.1%
Hacer preguntas en un foro/web	21	24.4%
Bajar software/juegos en P2P, descarga directa, etc	15	17.4%
Compartir una foto comprometida tuya	9	10.5%
Colgar una foto comprometida de otra persona	3	3.5%

¿Comentas con alguien lo que ves/haces en internet?

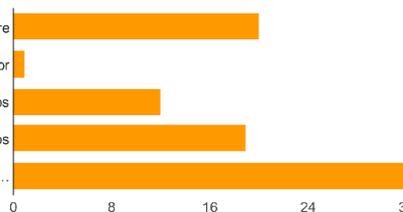
Con mis padres
Con mis herm...
Con mis amigos
Con mi pareja
No, es personal



Categoría	Cantidad	Porcentaje
Con mis padres	27	31.4%
Con mis hermanos	16	18.6%
Con mis amigos	53	61.6%
Con mi pareja	12	14%
No, es personal	19	22.1%

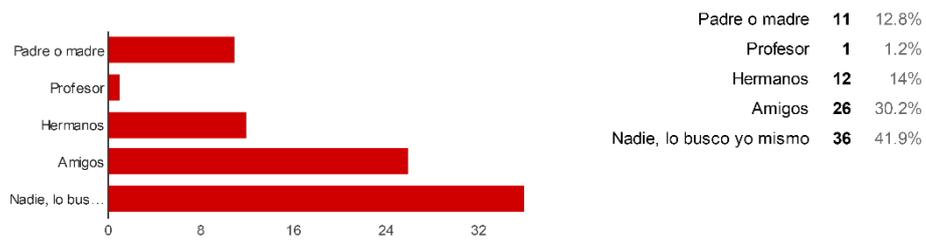
Uso de programas o aplicaciones [Cuando tienes dudas ¿quién te ayuda sobre el uso de estas aplicaciones?]

Padre o madre
Profesor
Hermanos
Amigos
Nadie, lo bus...

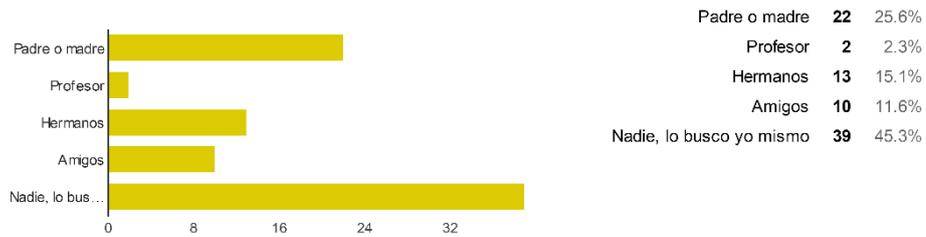


Categoría	Cantidad	Porcentaje
Padre o madre	20	23.3%
Profesor	1	1.2%
Hermanos	12	14%
Amigos	19	22.1%
Nadie, lo busco yo mismo	34	39.5%

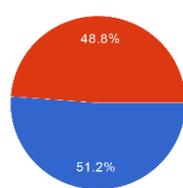
Redes sociales [Cuando tienes dudas ¿quién te ayuda sobre el uso de estas aplicaciones?]



Internet [Cuando tienes dudas ¿quién te ayuda sobre el uso de estas aplicaciones?]

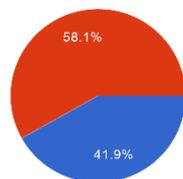


¿Controlan tus padres el tiempo que estás conectado a Internet?



Sí **44** 51.2%
No **42** 48.8%

¿Has pagado alguna cosa por Internet?

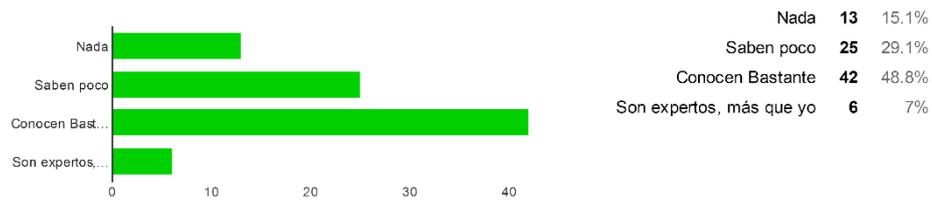


Sí **36** 41.9%
No **50** 58.1%

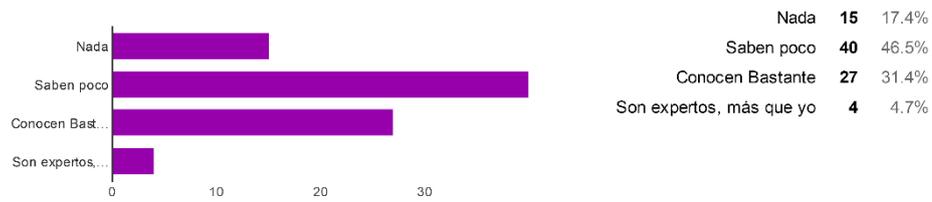
no
pootatoo
Ropa, con pago contra reembolso
con dinero page valla pregunta

Compré unas zapatillas de baloncesto. No me acuerdo de como pagué
k si secso
No pagué
NO ME ACUERDO.
idebvfrcoubgfyt4589ghu7hg6u7n ikmnkumnuh bvny vgt crfbc rc
playeras, paypass o algo así
Tarjeta
Yo no lo compre pero mis padres compran ropa por internet y lo agan por Pay-Pal
holiwis
Mi móvil, pagué con la tarjeta de mi padre.
NADAH
Compras, mis padre lo pagaron con la tarjeta de credito.
nada y no lo page de ninguna forma
Mejoras para juegos
para juegos con paysafe card
Unas playeras, pagué con una tarjeta
En metálico para el WoW y el xbox gold
Un juego de la App Store para probar el sistema de compra
Unas zapatillas en una ocasión, y un móvil pero en páginas seguras. Mi padre pagó con su tarjeta.
Un juego y un mando por Amazon.
no page
ropa y por reembolso
playeras , las paga mi abuela con la tarjeta de credito
Libros, con tarjeta
Una equipación de baloncesto
nada
hora de aventurasss
una camiseta con tarjeta
whatapp
ko4p5kyop+45k2yh mop35GYKMHJ90H46K9
NINGUNA
ZAPATILLAS, PAY PAL
NADA
Me compre ropa y una mochila, lo pague contra reembolso.
NO ME ACUERDO
Consola.Efectivo
yo no he pagado pero mis padres si. para comprarme libros que veo que tienen la booktubers y me gusta y me los compro por internet.
un kit tactical de mossberg. una beretta 92fs una mochila un g36 c de marca gsg (todo replicas de airsoft excepto la mochil
unas playeras. Pagué 28 euros

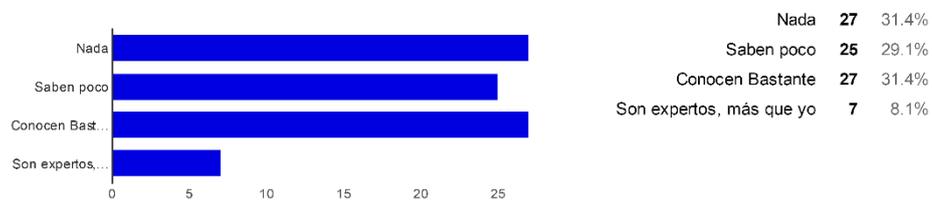
Navegar por Internet [¿Cuánto crees que controlan tus padres/tutor sobre...?]



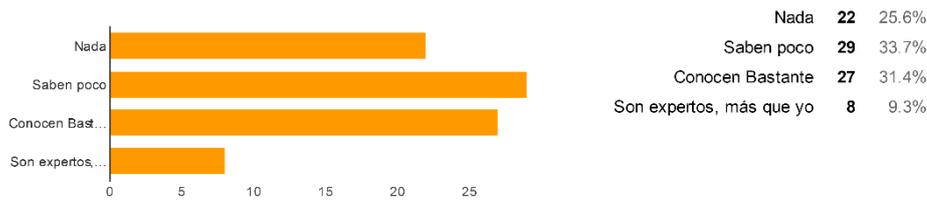
Redes sociales [¿Cuánto crees que controlan tus padres/tutor sobre...?]



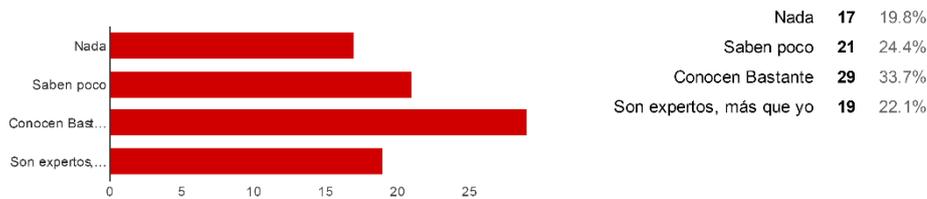
Páginas educativas [¿Cuánto crees que controlan tus padres/tutor sobre...?]



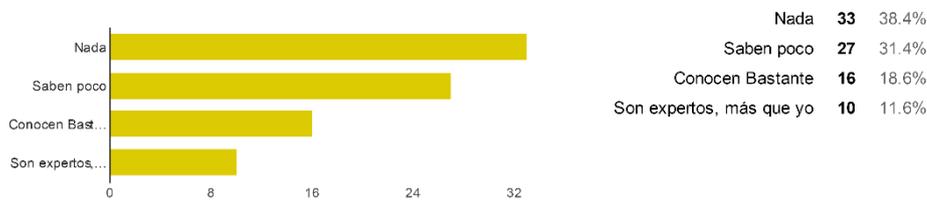
Descargas de contenido multimedia [¿Cuánto crees que controlan tus padres/tutor sobre...?]



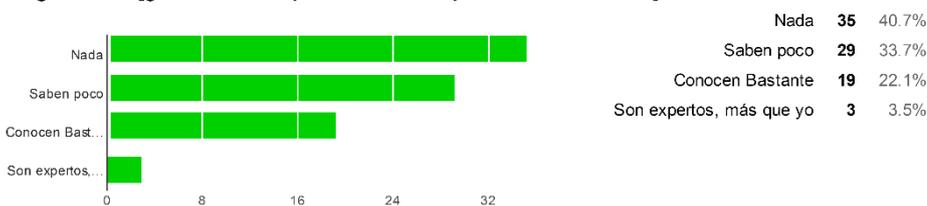
Antivirus y software antisпам [¿Cuánto crees que controlan tus padres/tutor sobre...?]



Programas de control parental y filtros de contenido al navegar [¿Cuánto crees que controlan tus padres/tutor sobre...?]

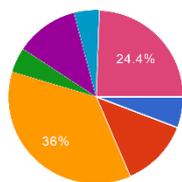


Juegos online [¿Cuánto crees que controlan tus padres/tutor sobre...?]



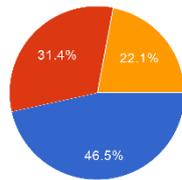
La Seguridad y Privacidad

Tipo de contraseña



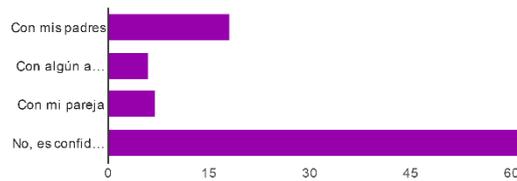
Tipo de contraseña	Cantidad	Porcentaje
Mi número de teléfono o una fecha especial (como un cumpleaños)	5	5.8%
Sólo números	11	12.8%
Letras y números	31	36%
Mayúsculas y minúsculas	4	4.7%
Sólo letras o una palabra especial (como el nombre de una mascota)	10	11.6%
Cuando lo permite, añadido además símbolos especiales como . @ #	4	4.7%
Una combinación de todo lo anterior	21	24.4%

¿Usas las mismas contraseñas?



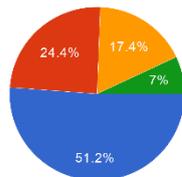
Tengo dos o tres contraseñas diferentes según la aplicación (una para el correo, otra para las redes sociales, otra para juegos,...)	40	46.5%
Tengo la misma contraseña en todo (e-mail, foros, juegos, redes sociales...)	27	31.4%
Tengo una contraseña diferente para cada sitio	19	22.1%

¿Compartes tus contraseñas con alguien?



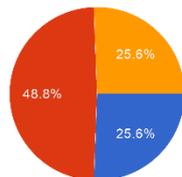
Con mis padres	18	20.9%
Con algún amigo	6	7%
Con mi pareja	7	8.1%
No, es confidencial	62	72.1%

¿Cambias las contraseñas a menudo?



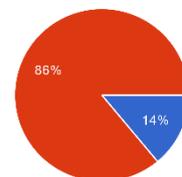
No, siempre dejo la misma	44	51.2%
Una vez al año	21	24.4%
Una vez al mes	15	17.4%
Cada semana	6	7%

¿Has modificado la configuración de privacidad de tus redes sociales?



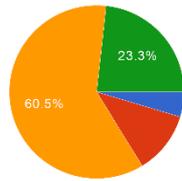
Si	22	25.6%
Si, y lo reviso de vez en cuando	42	48.8%
No	22	25.6%

¿Sueles compartir tu ubicación en las redes sociales/mensajería?



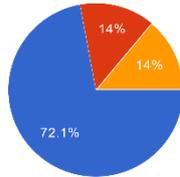
Si	12	14%
No	74	86%

¿Tienes activada la localización en tu móvil?



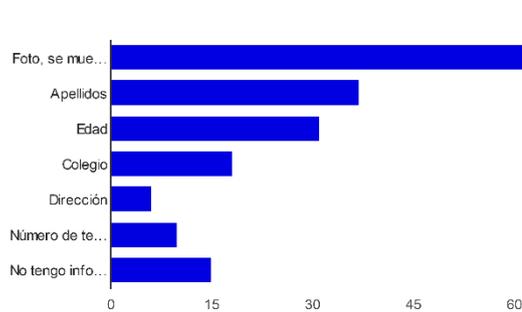
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Si, en todas las aplicaciones, cámara incluida	4	4.7%
, pero no en las redes sociales o mensajería instantánea	10	11.6%
No	52	60.5%
No sé	20	23.3%

¿Cómo tienes tu perfil en las redes sociales?



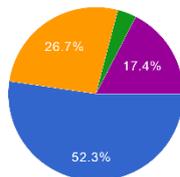
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Privado, solo para amigos	62	72.1%
Parcialmente privado, para amigos y amigos de amigos	12	14%
Público, para todo el mundo	12	14%

¿Qué información real tienes en tu red social?



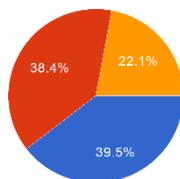
Información	Cantidad	Porcentaje
Foto, se muestra claramente tu cara	62	72.1%
Apellidos	37	43%
Edad	31	36%
Colegio	18	20.9%
Dirección	6	7%
Número de teléfono	10	11.6%
No tengo información real	15	17.4%

¿Tienes instalado un Antivirus o un Firewall sin caducar en los ordenadores de casa?



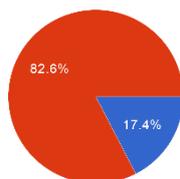
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Antivirus	45	52.3%
Firewall	0	0%
Las dos cosas	23	26.7%
Ninguna de las cosas	3	3.5%
No sé	15	17.4%

¿Conectas tus dispositivos móviles (teléfono, portátiles, tablets) a WIFI públicas?



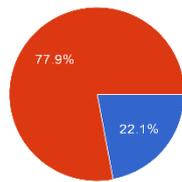
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	34	39.5%
Sí, pero tomo precauciones	33	38.4%
No, nunca	19	22.1%

¿Usas algún autenticador por SMS o por generador de códigos para acceder a tu correo electrónico?



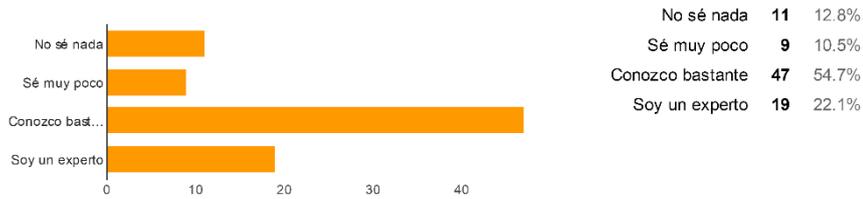
Respuesta	Cantidad	Porcentaje
Sí	15	17.4%
No	71	82.6%

Cuando te lo permite la web ¿usas algún autenticador por SMS o por generador de códigos para acceder a tus redes sociales?

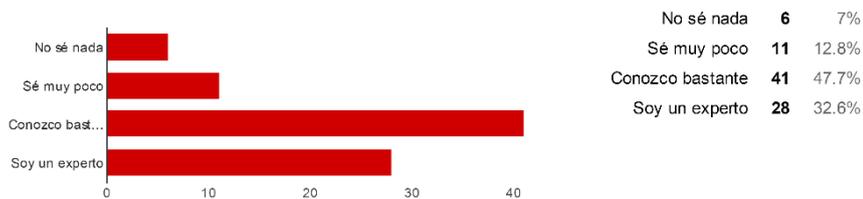


Sí **19** 22.1%
No **67** 77.9%

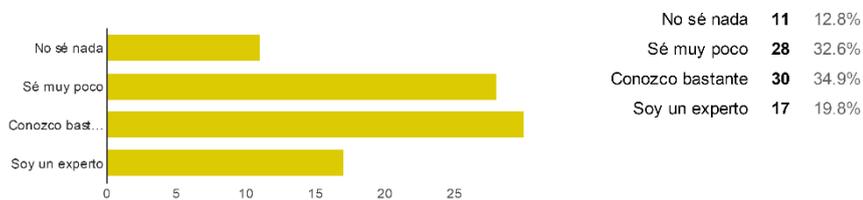
Configurar la seguridad de mi correo y redes sociales (contraseña segura, autenticación por SMS, autenticación por generador de códigos ...) [¿Cuánto crees que controlas tú en estos aspectos?]



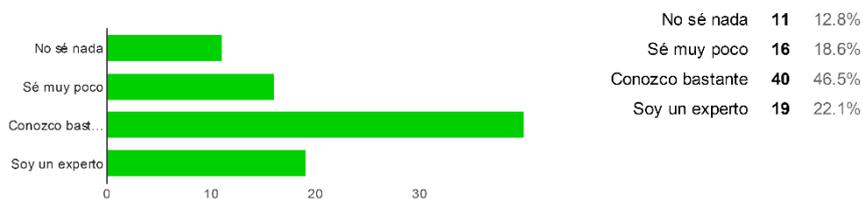
Configurar la privacidad de mis redes sociales (perfiles públicos, privados ...) [¿Cuánto crees que controlas tú en estos aspectos?]



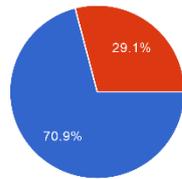
Identificar correos o sitios webs peligrosos (virus, robo de datos ...) [¿Cuánto crees que controlas tú en estos aspectos?]



Conocer las acciones que son consideradas delito en Internet [¿Cuánto crees que controlas tú en estos aspectos?]

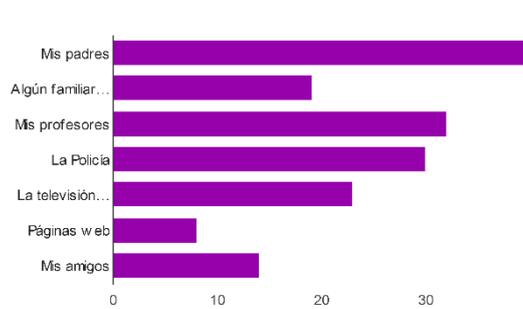


¿Has recibido información del uso de Internet de forma segura anteriormente?



Si	61	70.9%
No he recibido ninguna información	25	29.1%

¿Quién te informó del uso correcto de Internet?



Mis padres	40	65.6%
Algún familiar (tíos, hermanos...)	19	31.1%
Mis profesores	32	52.5%
La Policía	30	49.2%
La televisión u otros medios	23	37.7%
Páginas web	8	13.1%
Mis amigos	14	23%

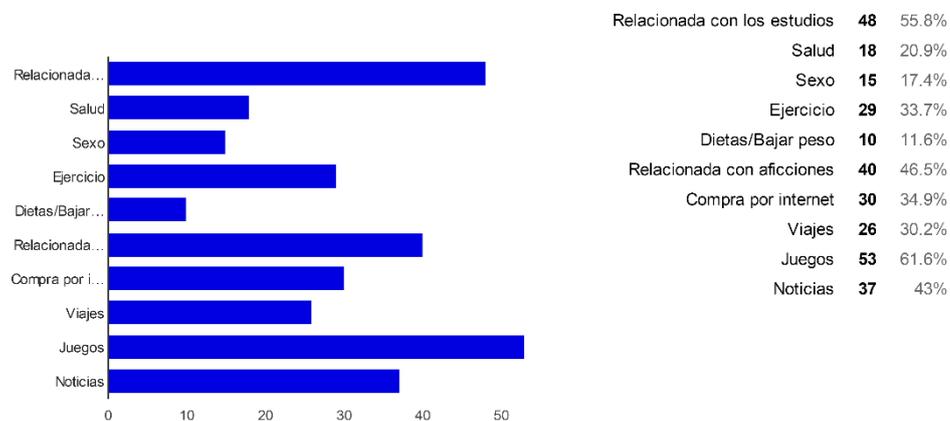
¿Te fue útil esa información?

Sin más
si me instale la contraseña
A partir de esa información tomé más precauciones, no pongo muchos datos personales, ni edad, ni dirección de domicilio...
nope
Sí, para hacerme una idea de las cosas que no se deben hacer en internet, como hablar con desconocidos o subir información de la cual me pueda arrepentir
si
okkk
me sirvió mucho porque antes de eso no sabía que internet tenía tantos peligros
nop
Si me fue útil ya que sino haría cosas que no deven
NI
jhñoui gv
Si, por ejemplo tapé la Web Cam de mi ordenador portátil
Si
NO
seeeh
Sí, me fije más en las páginas para ver si eran seguras, y tomé precauciones con mis datos y mis acciones en internet.
SI PORQUE ME METO EN PAGINAS SEGURAS
si puse una contraseña difícil en todas mis redes
si porque ahora tengo mas cuidado
Si mucho.
si, porque aprendi mas, quien mas me ha enseñado ha sido mi padre, puesto que le encanta la tecnologia y me empezo a enseñar el arte del ordenador con 5 añitos cuando ahora ya voy a cumplir 15
si pusee todo privado
NOSE
Sí, para configurar mejor mi privacidad
Si me fue util
Si, cuando llegue a casa revise todas las fotos que había colgado y revise la privacidad de todas mis redes sociales.
si muy util

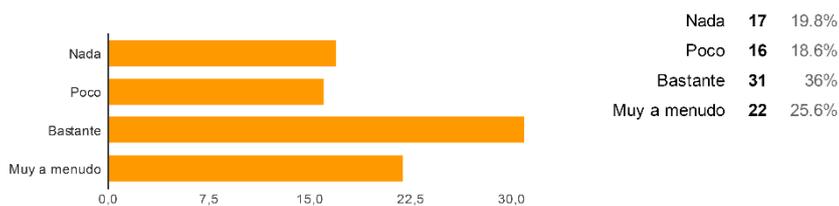
MMMMNO PORQUE YA LO SABIA PUTA VIDA TT.
 si mucho para no hacer cosas que despues me arrepintiese y no fiarme de la gente que conozco por internet bastante
 si
 Si, ahora miro si son seguras las páginas en las que entro
 Si
 no se
 Si, me fue muy util.
 minecraft
 Ci
 si, porque nos dieron una charla en 5º
 Si . Di mas importancia a las contraseñas.
 Mucho
 no hay que fiarse de quien no conoces

El Contenido en la Red

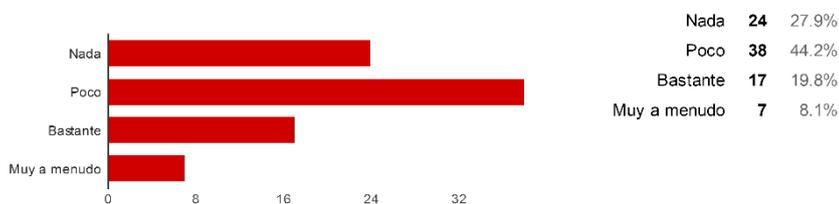
¿Qué tipo de información buscas en Internet?



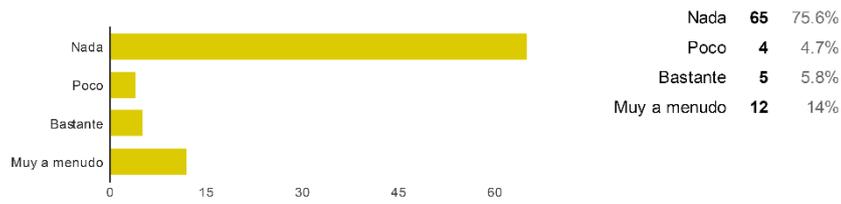
Relacionada con estudios [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



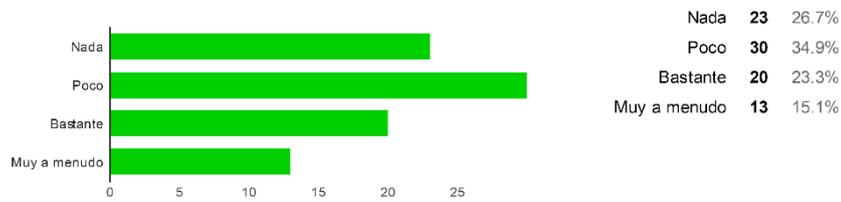
Salud [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



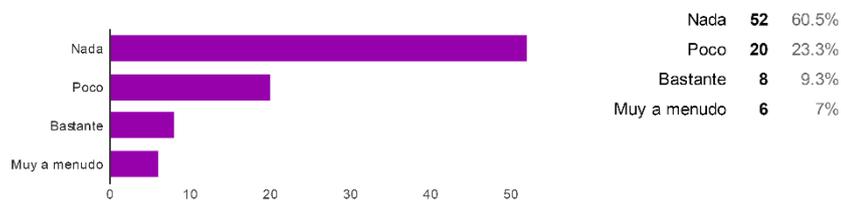
Sexo [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



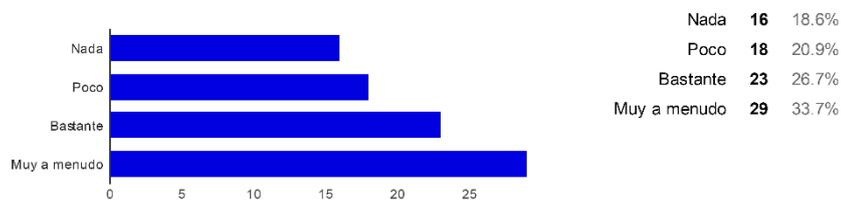
Ejercicio [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



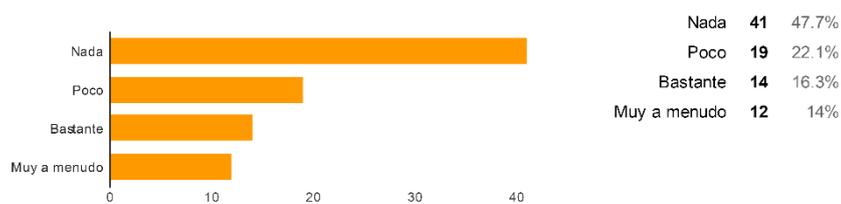
Dietas/bajar peso [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



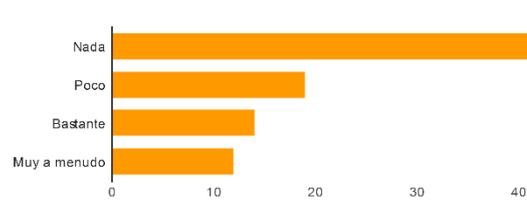
Aficciones [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



Compras por Internet [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]

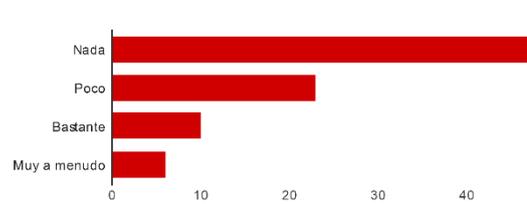


Viajes [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



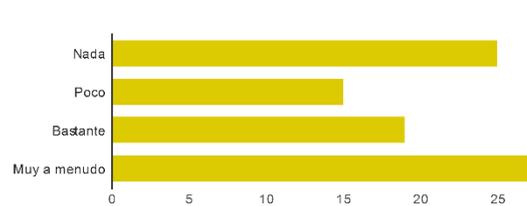
Nada	41	47.7%
Poco	19	22.1%
Bastante	14	16.3%
Muy a menudo	12	14%

Viajes [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



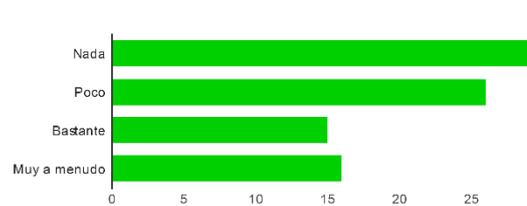
Nada	47	54.7%
Poco	23	26.7%
Bastante	10	11.6%
Muy a menudo	6	7%

Juegos [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



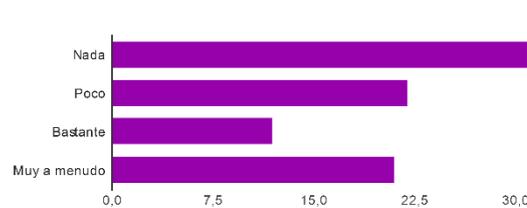
Nada	25	29.1%
Poco	15	17.4%
Bastante	19	22.1%
Muy a menudo	27	31.4%

Noticias [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



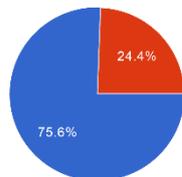
Nada	29	33.7%
Poco	26	30.2%
Bastante	15	17.4%
Muy a menudo	16	18.6%

Descargas de contenido [¿Qué tipo de información buscas en Internet?]



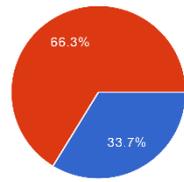
Nada	31	36%
Poco	22	25.6%
Bastante	12	14%
Muy a menudo	21	24.4%

Cuando realizas una búsqueda en Internet, ¿revisas los resultados antes de entrar a una página?

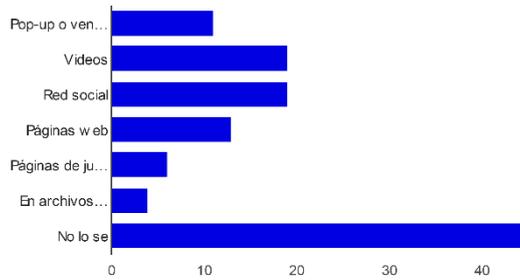


Si	65	75.6%
No, entro al primero que me sale	21	24.4%

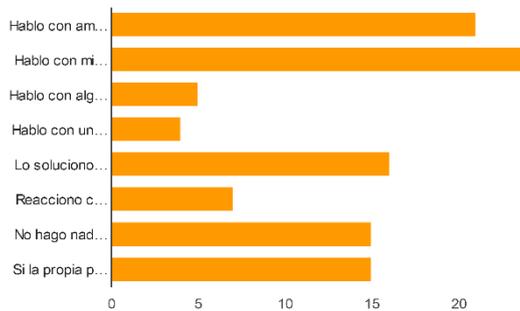
¿Has visto en Internet contenidos que te hayan molestado de alguna manera?



Si **29** 33.7%
No **57** 66.3%



Pop-up o ventanas emergentes inesperadas	11	12.8%
Videos	19	22.1%
Red social	19	22.1%
Páginas web	13	15.1%
Páginas de juegos	6	7%
En archivos descargados	4	4.7%
No lo se	45	52.3%



Hablo con amigos	21	32.8%
Hablo con mis padres	24	37.5%
Hablo con algún profesor	5	7.8%
Hablo con un policía o asistente social	4	6.3%
Lo soluciono por mi mismo	16	25%
Reacciono contra esa persona	7	10.9%
No hago nada, dejo que el problema desaparezca por sí mismo	15	23.4%
Si la propia página lo permite, lo denuncio	15	23.4%

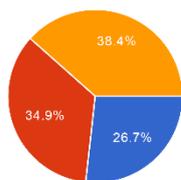
no

no hago nada

nada

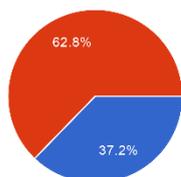
nada me ha molestado pero hablaría con mis padres
 le digo lo mismo
 Hace unos meses en instagram seguía a una cuenta que subía fotos muy graciosas y un día subieron una foto de un torero matando a un toro y me pareció muy ofensivo, ya que soy amante de los animales y por supuesto anti taurina.
 NADA
 ...
 EL QUE
 MINECRAFT
 si me pasase hablaría con amigos y padre para que me ayuudaesen
 Hay anuncios que hacen spoilers de series
 yo k se
 BREVEMENTE ES MAJO Y GUAPO
 8I78C5RFU°1324356456878478787328947858786TY75878
 UFIT7D6EYH5E3AQRHGF
 kjldgfñiyehñ o08
 NOSE
 Alguna vez se han enviado por redes sociales videos de maltrato animal. En caso de que sepa quién ha podido propagar ese video o quién lo ha grabado trato de denunciarlo.
 no se
 Cierro las ventanas emergentes y activo el Add Block de Google Chrome.
 okkk malo
 le busco y le hackeo
 v.fhehcudjhdndydhdtehbuhñññfcyr3ufgjlrgfr4gfrgfgrepgfiegfrññuergfiuewpfeigfrfgiorgfoufufg`rufgeorgforegfgoregfgiegferjhgfgerhjfewfger
 no se qw decir
 NO ZE
 No me ha pasado
 hablaría con algun familiar
 7i7yr7uty
 minecraft
 No recuerdo haber visto nada así.
 no me apetece
 se la devuelvo
 Nada

¿Tienes instalado algún programa o aplicación para control de contenidos?



Si	23	26.7%
No	30	34.9%
No lo se	33	38.4%

¿Controlan tus padres el contenido que consultas en Internet?



Sí	32	37.2%
No	54	62.8%

En los últimos 12 meses ¿has utilizado alguno de estos programas para descargar contenido multimedia de Internet?

