

USO DEL INTERNET EN ESCOLARES DE LIMA METROPOLITANA

Use of Internet in school students of Lima Metropolitans

Jenny Quezada Zevallos*

Resumen

Se presentan los resultados de una investigación sobre el uso del Internet en escolares, en una muestra de 149 niños de ambos sexos, con edades de 6 a 12 años, cursando el Primer, Tercer o Sexto grado de Educación Básica Regular, procedentes de centros educativos estatales y particulares de distritos de Lima Metropolitana. El instrumento utilizado fue una encuesta diseñada para tal fin. Los hallazgos revelan la importancia dada por las familias a proporcionar una computadora a sus hijos escolares; así como características específicas en la forma de aprendizaje del uso de Internet, el tiempo de uso, los usos más frecuentes de las herramientas de Internet, la persona con quien asiste a Internet y otros aspectos.

Palabras clave: Internet, niños

Abstract

It's a report of the research about the use of Internet in school students, in a 149 students boys and girls, 6 to 12 years old, study 1^o, 3^o or 6^o Primary Level, from state and private schools to Lima Metropolitans. The instrument was an survey. The results shows families give importance to get a computer for their sons; also especial characteristic in the way to learn the use of Internet, time of use, applications more frequently, the people who attend with the student and others aspects.

Key words: Internet, children

* Universidad Femenina del Sagrado Corazón. Facultad de Psicología y Humanidades. uinvps@unife.edu.pe

INTRODUCCIÓN

Hoy a fines del 2005, la Web es algo cotidiano para una gran parte de los más de 972 millones de usuarios de Internet que hay en todo el mundo. Dentro de los 20 países con mayor número de usuarios se hallan los Estados Unidos con 206,576,811 y China con 103,000,000; seguidos por Japón, Alemania, India, Reino Unido, Corea del Sur, Italia, Francia, Brasil, Rusia, Canadá, España y México. En el Perú el crecimiento de usuarios, paso de 2,500,000 en el año 2000 a 4,4570,000 en noviembre del año 2005, hallándose un crecimiento de 82.8%. Las utilidades de la Web son diversas, no sólo se halla documentos de textos, sino también, imágenes, vídeos, música, se pueden comprar cosas, hacer reservas, etc.

El interés de nuestro estudio se centra en conocer el nivel de difusión del Internet y el uso que hacen de los mismos niños escolares, así como determinar las preferencias en el uso del mismo.

¿QUÉ ES INTERNET?

Internet es una red de redes de ordenadores que comparten datos y recursos. Existe una conexión de redes a nivel mundial que permite a los ordenadores y por ende a las personas comunicarse entre sí en cualquier parte del mundo. El Internet nos permite tener acceso a información y a personas que de otra forma no sería posible.

Internet cuenta con una multitud de herramientas y aplicaciones que permiten al usuario interactuar con la máquina y con otros, las más utilizadas son:

- **Los navegadores:** un navegador web, hojeador o web browser es una aplicación software que permite al usuario recuperar y visualizar documentos de hipertexto, comúnmente descritos en HTML desde servidores web de todo el mundo a través de Internet. Esta red de documentos es denominada World Wide Web (WWW) o Telaraña Mundial. Los navegadores actuales permiten mostrar y/o ejecutar: gráficos, secuencias de vídeo, sonido, animaciones y programas diversos además de texto y los hipervínculos o enlaces. Los navegadores más conocidos son Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera y dentro de los navegadores web basados en texto son Links y Lynx.
- **Internet Relay Chat (IRC):** IRC significa “Internet Relay Chat” (Charlar por Internet), es decir que cualquier programa que sirva para chatear es un

programa IRC. Este servicio permite llevar a cabo conversaciones interactivas a tiempo real entre varios usuarios, sin importar desde que país estén conectadas (usando el mismo Server). Dichas conversaciones se llevan a cabo mediante mensajes (msg) personales o también participando en canales (Chat rooms), las cuales tienen diferentes tópicos específicos de conversación o comúnmente lugares donde las personas ingresan para pasar un buen momento.

Cuando uno ingresa a los canales va identificado con un sobrenombre el cual se conoce como “nick” cada mensaje o línea de texto que uno teclea y envía, aparece en las pantallas de los demás participantes, acompañado de su respectivo nick el mismo que servirá también para que puedan localizarlo dentro de un Server específico. Durante una de estas conversaciones, los usuarios pueden intercambiar archivos de toda clase.

- **El correo electrónico:** o inglés e-mail, es un servicio de red para permitir a los usuarios enviar y recibir mensajes. Junto con los mensajes también pueden ser enviados ficheros como paquetes adjuntos. Están extendiéndose diversos tipos de envíos que afectan a la seguridad/veracidad de las conexiones, como los spam.

Es importante considerar también los videojuegos los cuales son todo tipo de juego electrónico interactivo, con independencia de su soporte (ROM interno, disco magnético u óptico, online). Los videojuegos, pueden ser clasificados de diversas formas de acuerdo a los criterios de clasificación usados. Considerando la estructura de los juegos y las principales habilidades que utiliza el jugador, Marqués, P (2000) plantea la siguiente clasificación:

Habilidades	Tipo de videojuego	Algunos ejemplos
Psicomotricidad	Arcade (juegos tipo plataforma, luchas...)	Pacman, Mario, Doom, Street Fighter
	Deportes	FIFA, PC Football, NBA
	Juegos de aventura y rol	King, Quest, Monkey Island, Tom Raider
	Simuladores y constructores	Simulador de vuelo Microsoft, Tamagotchi
Razonamiento lógica, estrategia	Puzzles y juegos de lógica	Estratego, Warcraft, Edge of Empires.
	Juegos de preguntas	7th Guest, Tetris

Los videojuegos representan un reto continuo para los usuarios, que deben construir y aplicar estrategias cognitivas, así como desarrollar determinadas habilidades psicomotrices para afrontar las situaciones problemáticas que se van presentando ante la pantalla. Al respecto Marqués, P (2000) sostiene que los videojuegos permiten a los niños y jóvenes entrar a “vivir” en atractivos mundos de ficción, liberando tensiones a través de la acción, el refuerzo de los lazos de pertenencia al grupo (de amigos con intereses comunes) y la autoestima que acompaña al éxito, son algunos de los hechos que explican la capacidad de adicción de estos juegos, que por otra parte, presentan temáticas e imágenes atractivas para sus destinatarios y les proporcionan distracción y diversión.

ESTUDIOS REALIZADOS SOBRE EL INTERNET

Zegers, B. y Larraín, M. (2002) realizaron una revisión sobre el impacto de la Internet en la definición de la identidad juvenil; planteando que las oportunidades de uso y abuso de la Internet son múltiples, pudiendo impactar tanto positiva como negativamente, según sean las características psicológicas y las motivaciones de quienes la emplean. La Internet y más específicamente, las formas de interacción a través de los Chat se han constituido en verdaderos laboratorios de experimentación de la identidad, especialmente con respecto a los rasgos de identidad sólida oponiéndolos a sus correspondientes en la difusión de identidad: unicidad vs. multiplicidad; claridad interna en relación al propio sexo vs., disforia respecto a la identidad sexual; autenticidad vs., inautenticidad y solidaridad interna con los ideales del grupo vs., falta de integración de la conciencia moral.

Se ha incrementado la evidencia de que las personas usan el Internet para evitar estados emocionales negativos, tales como el aburrimiento, ansiedad o depresión; esto puede incrementar la relevancia de la ofensa sexual Qualey, E y otros (2006).

Los padres de familia de acuerdo al estrato social al que pertenecen otorgan importancia al hecho de que sus hijos sean competentes en el manejo de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), así Clark y otros (2005) hallaron en una muestra de 52 padres que todos estaban de acuerdo en que la competencia en las TIC, es importante. Hallaron diferencias en la conceptualización de la computadora y el logro relacionado, de acuerdo al estrato socioeconómico. Los padres de los estratos altos demostraron gran aprovechamiento y acceso de las TIC y asumían que sus niños necesitarían aprovechar de las TIC para el éxito.

El hecho de que a través del Internet los niños tengan accesibilidad a información de toda índole, ha hecho que muchos padres controlen el uso del Internet e incluso utilicen filtros que eviten el acceso de sus menores hijos a páginas eróticas y similares, así encontramos un estudio de Wang, K; Bianchi, S & Raly, S (2005) en una muestra de 749 díadas de padres norteamericanos y sus hijos púberes, con respecto al acceso a Internet, encontró que la mayoría de padres informaba que regularizaba el uso del Internet. Los padres reportaron un mayor monitoreo (61%) que los hijos (38%). En el análisis de regresión multivariable se halló que los padres tenían un alto grado de monitoreo en el uso del Internet de sus hijos púberes.

El contenido de la mayoría de juegos disponibles en Internet para juegos individuales y juegos grupales en línea, son de contenido agresivo, como lo muestra la investigación de Fedorov, A.V (2005) quien realizó un análisis de los juegos encontrados en las computadoras de los centros de juego en la ciudad de Tanganrog. Todos estos juegos eran accesibles a los usuarios independientes de su edad y representaban acciones interactivas de crímenes, actos militares, fantasías y temas deportivos (como las carreras de autos). Sólo el 17.24% de los juegos no contenían escenas de violencia, el 55.17% mostraban escenas de muerte. De estos el 39.08% estaban basados en escenas de peleas de varios grados de malignidad, el 35.63% escenas de muerte. Finalmente reseña estudios que han hallado relación causa efecto entre las escenas percibidas a través de los entretenimientos por Internet y la conducta agresiva de los niños. El autor sostiene que el consumo de información audiovisual que contiene escenas de violencia tienen los siguientes efectos:

- a) Fortalece la idea de que la violencia es una forma aceptable de solución de conflictos sociales.
- b) Nutre la indiferencia humana hacia el sufrimiento.
- c) Causa miradas con temor de que ellos puedan llegar a ser producto de la violencia.
- d) Sirven como una justificación de la violencia en la vida real.

En los estudios realizado por American Academy of Child and Adolescent Psychiatric (2002) se ha concluido que los efectos que tienen los entretenimientos que tienen violencia en los niños es complejo y variado; algunos niños son más sensitivos que otros. Los niños de 7 a 10 años son más susceptibles a la influencia de los mismos.

Cantor, J. (2000) ha clasificado las razones por las cuales las escenas de violencia son atractivas para las personas:

- 1) El deseo de experimentar excitación y/o miedo.
- 2) El deseo por la experiencia virtual de agresión (efecto empático). Al respecto algunos niños se identifican con la víctima y otros con el malo.
- 3) La oportunidad de ignorar restricciones.
- 4) El ensayo de ver violencia y/o agresión reflejado en su propia experiencia.
- 5) La oportunidad de estudiar el mundo criminal alrededor de él.
- 6) Complacencia o satisfacción; como una vía de escape de sus propios temores y problemas.
- 7) El efecto del género (el rol de la violencia en el componente de socialización del género).

ADICCIÓN A INTERNET

El trastorno de dependencia de la red se ha conocido con muchos nombres: desorden de adicción a Internet, uso compulsivo de Internet o uso patológico de Internet. El uso de Internet como cualquier otro comportamiento es susceptible de crear una adicción en función de la relación que el sujeto establezca con ese uso.

Goldberg, I (1997), (referido por Madrid, 2000) ha establecido los siguientes criterios diagnósticos para la adicción a Internet basado en los criterios diagnósticos del abuso de sustancias:

1. Tolerancia: una necesidad de incrementar notablemente la cantidad de tiempo en Internet para lograr satisfacción. Notable disminución de los efectos con el uso continuado de la misma cantidad de tiempo en Internet.
2. Abstinencia: sensación o reducción de un uso de Internet que ha sido grande y prolongado. Dos o más de los siguientes síntomas desarrollados algunos días durante un mes antes:
 - Agitación psicomotora
 - Ansiedad
 - Pensamientos obsesivos acerca de lo que estará sucediendo en Internet.
 - Fantasías o sueños acerca de Internet.
 - Movimientos de tecleo voluntarios e involuntarios

- Los síntomas causan malestar o deterioro en el área social, laboral u otra área importante de funcionamiento.
- 3. Se accede a Internet con más frecuencia o por periodos más largo de lo que inicialmente se pretendía.
- 4. Deseo persistente o esfuerzos infructuosos de controlar o interrumpir el uso de Internet.
- 5. Se emplea mucho tiempo en actividades relacionadas al uso de Internet.
- 6. Actividades sociales, ocupacionales o recreativas se dejan o reducen a causa del uso del Internet.
- 7. Continua usando Internet a pesar de a saber que se tiene un persistente o recurrente problema físico, social, ocupacional o psicológico que parecer ser causado o exacerbado por el uso de Internet (privación del sueño, dificultades maritales, llegar tarde a las citas por las mañanas, abandono de los deberes profesionales o sentimientos de abandono de personas significativas).

La evaluación de la adicción a Internet, se hace a través de los siguientes aspectos:

- Aplicaciones: es común que el adicto use una aplicación específica que es la que actúa como disparador; siendo necesario investigar qué aplicaciones usa en Internet, cuántas horas por semana dedica a cada aplicación y qué le parece mejor de cada aplicación.
- Emociones: los adictos experimentan sensaciones placenteras cuando están conectados en contraste a como se sienten cuando están desconectados.
- Pensamientos: el pensamiento catastrófico provee de un mecanismo de escape psicológico para evitar los problemas reales o percibidos.
- Sucesos vitales: una persona que no esté satisfecha con algún área de su vida puede usar el Internet como medio para evitar los problemas u olvidar el dolor, más cuando se encuentra fuera de la red se dará cuenta de que nada ha cambiado.

Young y cols (1999) y Greenfield (1999) (referido por Madrid, 2000), distinguen cuatro modalidades de adicción a Internet:

	MODALIDAD	APLICACIÓN	CONTENIDOS
1	Adicción cibersexual	Páginas Web para adultos	Pornográficos o sexuales.
2	Adicción a las ciber - relaciones	Grupos de discusión, email, Chat, etc.	Comunicación interactiva con otros usuarios.
3	Compulsiones de la red	Páginas Web, en la mayoría de los casos comerciales.	Juegos de azar, comercio electrónico, subastas.
4	Buscadores de información y "vagabundos electrónicos"	Robots de búsqueda, FTP, TELNET.	Simplemente navegar por la red sin una meta específica y buscar información sobre un tema de interés.

METODOLOGÍA

El objetivo del presente estudio fue el de conocer el uso de la Internet en niños escolares. La muestra de tipo disponible estuvo conformada por 149 niños de ambos sexos de 6 a 11 años cursando el primero, tercero o quinto de primaria, procedentes de centros educativos estatales y particulares localizados en los distritos de Miraflores, La Molina, Villa María del Triunfo, La Victoria, San Borja, San Luis, Santa Anita, San Martín de Porres, Breña, Lince, Lima, San Juan de Miraflores, Surco, Villa el Salvador, Los Olivos, Independencia, Chorrillos, Comas y Surquillo. El instrumento utilizado fue una encuesta del tipo alternativas múltiples, la cual era llenada por la encuestadora, dándoseles breves explicaciones sobre las alternativas si eran solicitadas por el niño.

Tabla 1: Distribución de la muestra por grado escolar y edad

Edad / grado escolar	1° Grado	3° Grado	6° Grado
6 y 7 años	37	-	
8 años	1	40	
10 y 11 años	-	-	34
12 años	-	-	36
TOTAL : 149	39	40	70

Tabla 2: Distribución de la muestra de acuerdo al colegio de Procedencia y grado escolar

Tipo de colegio / grado escolar	1° Grado	3° Grado	6° Grado
Estatal	24	6	20
Particular	15	34	50
TOTAL: 149	39	40	70

Nuestro primer objetivo específico fue determinar la tenencia de una computadora y de Internet en los hogares de los escolares encuestados, hallamos que el 40% refería tener una computadora en su hogar, el 37% manifestaba tener computadora y conexión de Internet y el 23% ninguno de ellos. Estos resultados nos señalan la importancia que le dan las familias a proporcionar a sus miembros una herramienta que en primer lugar posibilite realizar las tareas académicas a los hijos, siendo también valorada como una fuente de entretenimiento y en muchos casos incluso facilita las actividades laborales y de los adultos de la familia.

El segundo objetivo se hallaba relacionado con el aprendizaje en el uso de las herramientas del Internet, en la Tabla 3 se observa que este aprendizaje varía de acuerdo al grado escolar; en el caso de los alumnos del Primer Grado, el 46% se lo han enseñado en el colegio, el 18% aprendió viendo como lo usaban otros y otro 18% fue entrenado por un familiar. En el caso del Tercer grado el 35% ha aprendido viendo a otros, y un 25% le han enseñado en el colegio y en el mismo porcentaje ha sido entrenado por un familiar. En el Sexto grado un 53% ha aprendido viendo a otros, un 20% ha sido entrenado por el colegio y un 17% ha sido entrenado por un familiar. El mismo orden se observa en el análisis de la muestra total un 39% ha aprendido viendo, un 28% ha sido entrenado por el colegio y un 19% por un familiar. Si consideramos que el aprendizaje a través de la imitación, así como el entrenamiento dado por un familia son métodos informales estos han sido los más frecuentemente utilizados por los alumnos a diferencia de los métodos formales ofrecidos por el medio escolar.

Tabla 3: Aprendizaje del uso de Internet

Forma de aprendizaje/ grado escolar	1º	3º	6º	Total	%
Aprendí viendo como lo usaban otros	7 (18%)	14 (35%)	37 (53%)	58	39
Me han enseñado en mi colegio y el administrador de la cabina de Internet	18 (46%)	10 (25%)	14 (20%)	42	28
Un familiar (padres o hermanos)	7 (18%)	10 (25%)	12 (17%)	29	19
El administrador de la cabina de Internet	1 (2%)	- (4%)	3	4	3
Sin dato	6 (15%)	6 (15%)	4 (6%)	16	11
Total	39	40	70	149	100

El tercer objetivo fue el determinar el lugar de acceso al Internet; el 48% refiere utilizar el servicio de una cabina de Internet, el 38% accede a través del servicio brindado por el colegio, y un 14% no manifiestan tener acceso. Es reconocido a nivel internacional que en nuestro país la creación de las cabinas de Internet ha posibilitado un acceso mayoritario a la computadora y al Internet, permitiendo una difusión más rápida de las herramientas del Internet. Por otro lado un número significativo de centros educativos, en especial de los centros educativos particulares, ofrecen como uno de sus servicios educativos cursos de computación e Internet a sus alumnos de todos los niveles incluso desde el nivel Inicial.

El cuarto objetivo fue con relación al tiempo que utilizaban en promedio en el Internet, tomando como muestra el uso de la semana anterior a la encuesta; el tiempo fue dividido en categorías a saber: corto (de menos de una hora a 5 horas semanal), moderado (de 6 a 14 horas semanal), Prolongado (de 15 a 20 horas semanal), Muy Prolongado (más de 20 horas semanal). En la tabla 3 puede observarse que un 65% de los escolares encuestados refieren un uso corto, un 15% de un uso moderado; ubicándose sólo el 7% en un uso muy prolongado. Siendo una

posible explicación el hecho de que en la edad de los escolares encuestados de 6 a 12 años, el uso del Internet se halla bajo el control de la escuela o de los padres, dependiendo en muchos casos que el padre proporcione al niño el costo del uso de la cabina para poder acceder al Internet.

Tabla 4: Tiempo de uso de Internet semanal

Tiempo	1º	3º	6º	Total	%
Corto	23	26	48	97	65
Moderado	7	8	8	23	15
Prolongado	8	3	5	16	11
Muy prolongado	1	3	6	10	7
Sin dato			3	3	2
TOTAL	39	40	70	149	100

El quinto objetivo fue con relación al uso que más frecuentemente hacia el escolar del Internet, los resultados hallados nos señalan que en 1er lugar refieren usarlo para juegos en red (51%) y buscar información para hacer las tareas escolares (19%), en 2do y 3 lugar, buscar información que le interesa (por ejemplo: vida de los artistas) (33%), escribir correos (32%) y buscar información para hacer las tareas escolares (32%); en 4to y 5to lugar, buscar nuevos amigos a través del Chat y escuchar música en la red. El análisis de estos resultados nos lleva a considerar que el uso del Internet por los escolares se halla más dirigido hacia fines de entretenimiento y de contacto social a través del correo y el Chat; y sólo de manera colateral para fines educativos. Actualmente existen experiencias educativas del uso del Chat en estudiantes adolescentes, como el realizado por Roselli, N y Bruno, M (2004), quien trabajo en díadas la resolución de problemas y la elaboración de conocimientos, según la modalidad presencial y mediada; siendo una de sus conclusiones que el logro cognitivo fue mayor en la condición mediada en ambos tipos de tareas, aunque las diferencias no alcanzan a tener un nivel aceptable de significación estadística.

Con respecto a los juegos en Internet, un 33% informo jugar juegos de acción, un 16% diversos tipos de juegos, 11% juegos de rol/ aventura y un 9% jue-

Tabla 3: Aprendizaje del uso de Internet

Forma de aprendizaje/ grado escolar	1º	3º	6º	Total	%
Aprendí viendo como lo usaban otros	7 (18%)	14 (35%)	37 (53%)	58	39
Me han enseñado en mi colegio y el administrador de la cabina de Internet	18 (46%)	10 (25%)	14 (20%)	42	28
Un familiar (padres o hermanos)	7 (18%)	10 (25%)	12 (17%)	29	19
El administrador de la cabina de Internet	1 (2%)	- (4%)	3	4	3
Sin dato	6 (15%)	6 (15%)	4 (6%)	16	11
Total	39	40	70	149	100

El tercer objetivo fue el determinar el lugar de acceso al Internet; el 48% refiere utilizar el servicio de una cabina de Internet, el 38% accede a través del servicio brindado por el colegio, y un 14% no manifiestan tener acceso. Es reconocido a nivel internacional que en nuestro país la creación de las cabinas de Internet ha posibilitado un acceso mayoritario a la computadora y al Internet, permitiendo una difusión más rápida de las herramientas del Internet. Por otro lado un número significativo de centros educativos, en especial de los centros educativos particulares, ofrecen como uno de sus servicios educativos cursos de computación e Internet a sus alumnos de todos los niveles incluso desde el nivel Inicial.

El cuarto objetivo fue con relación al tiempo que utilizaban en promedio en el Internet, tomando como muestra el uso de la semana anterior a la encuesta; el tiempo fue dividido en categorías a saber: corto (de menos de una hora a 5 horas semanal), moderado (de 6 a 14 horas semanal), Prolongado (de 15 a 20 horas semanal), Muy Prolongado (más de 20 horas semanal). En la tabla 3 puede observarse que un 65% de los escolares encuestados refieren un uso corto, un 15% de un uso moderado; ubicándose sólo el 7% en un uso muy prolongado. Siendo una

posible explicación el hecho de que en la edad de los escolares encuestados de 6 a 12 años, el uso del Internet se halla bajo el control de la escuela o de los padres, dependiendo en muchos casos que el padre proporcione al niño el costo del uso de la cabina para poder acceder al Internet.

Tabla 4: Tiempo de uso de Internet semanal

Tiempo	1º	3º	6º	Total	%
Corto	23	26	48	97	65
Moderado	7	8	8	23	15
Prolongado	8	3	5	16	11
Muy prolongado	1	3	6	10	7
Sin dato			3	3	2
TOTAL	39	40	70	149	100

El quinto objetivo fue con relación al uso que más frecuentemente hacia el escolar del Internet, los resultados hallados nos señalan que en 1er lugar refieren usarlo para juegos en red (51%) y buscar información para hacer las tareas escolares (19%), en 2do y 3 lugar, buscar información que le interesa (por ejemplo: vida de los artistas) (33%), escribir correos (32%) y buscar información para hacer las tareas escolares (32%); en 4to y 5to lugar, buscar nuevos amigos a través del Chat y escuchar música en la red. El análisis de estos resultados nos lleva a considerar que el uso del Internet por los escolares se halla más dirigido hacia fines de entretenimiento y de contacto social a través del correo y el Chat; y sólo de manera colateral para fines educativos. Actualmente existen experiencias educativas del uso del Chat en estudiantes adolescentes, como el realizado por Roselli, N y Bruno, M (2004), quien trabajo en díadas la resolución de problemas y la elaboración de conocimientos, según la modalidad presencial y mediada; siendo una de sus conclusiones que el logro cognitivo fue mayor en la condición mediada en ambos tipos de tareas, aunque las diferencias no alcanzan a tener un nivel aceptable de significación estadística.

Con respecto a los juegos en Internet, un 33% informo jugar juegos de acción, un 16% diversos tipos de juegos, 11% juegos de rol/ aventura y un 9% jue-

gos de cartas. Los juegos de acción más jugados fueron Gamebound, Mario Bross y Counter; los tres se pueden jugar online y tienen como elemento común una alta carga de agresividad, siendo la conducta matar al “posible contrincante o enemigo”, utilizando “poderes” o una pistola virtual. A partir de estos datos se comprueba la presencia de modelos de conductas agresivas en los juegos de acción preferidos por los escolares, con los posibles efectos planteados por American Academy of Child and Adolescent Psychiatry (2002).

El sexto objetivo fue con respecto a si el escolar asiste solo al Internet o acompañado y en ese caso con quien. Los resultados nos señalan que en la muestra total el 42% asiste solo, el 35% con un amigo y el 21% acompañado de uno de los padres o una persona mayor (Tabla 5). Este hallazgo puede estar relacionado al hecho de que el acceso al Internet de un porcentaje importante se realiza a través de la cabina de Internet o del colegio; en ambos casos el escolar tendría una asistencia indirecta de la persona que tiene a su cargo el laboratorio de computo o la cabina de Internet, además de existir una normativa para que las computadoras de uso de menores de edad tengan limitaciones para acceder a determinadas páginas Web, hecho que no siempre se cumple; por lo que es un dato preocupante.

Al hacer el análisis por grado escolar hallamos que los escolares de Primer grado asisten más frecuentemente con un amigo (56%) o con uno de sus padres (26%) y en menor porcentaje solo; en el caso de los escolares del Segundo grado, el mayor porcentaje se halla en la asistencia solo (45%), seguido por asistir acompañado de un amigo (30%) y por los padres en tercer lugar. Finalmente en Sexto grado, se incrementa el hecho de ir solos, disminuyendo significativamente el porcentaje que asiste con sus padres. Este hallazgo podría estar relacionado también con el hecho de que muchos padres no tienen conocimientos del manejo del Internet porque lo que se sienten poco capacitados para ayudar a sus hijos en este herramienta; contando como anécdota incluso muchos padres que sus hijos han tenido que enseñarles como abrir un correo electrónico o buscar información en Internet.

Tabla 5: Persona con la que asiste el escolar al Internet

Persona con la que asiste / grado escolar	1º	3º	6º	Total	%
Solo	6 (15%)	18 (45%)	38 (54%)	62	42
Con un amigo	22 (56%)	12 (30%)	19 (27)	53	35
Con uno de mis padres o persona mayor.	10 (26%)	10 (25%)	12 (18%)	32	21
Sin dato	2 (5%)	-	1 (1%)	3	2
TOTAL	39	40	70	149	100

CONCLUSIONES

1. Una proporción importante de las familias proporcionan a sus miembros las herramientas de una computadora y/o el acceso a Internet, revelando que consideran a estas como elementos importantes en el mundo actual tanto desde un punto de vista académico como de entretenimiento.
2. El aprendizaje del uso de las herramientas del Internet la han realizado los niños utilizando más frecuentemente medios informales como la imitación de modelos, que medios formales.
3. El acceso al Internet en la muestra estudiada se realiza en forma más frecuente a través de las cabinas de Internet.
4. Con respecto al tiempo de uso 65% de los escolares encuestados refieren un uso corto, un 15% de un uso moderado; ubicándose sólo el 7% en un uso muy prolongado.
5. El uso más frecuente que hacen los escolares del Internet son los juegos en red, los cuales son de tipo juegos de acción con un alto contenido de agresividad y muerte. Otros usos señalados también como frecuentes son: la búsqueda de información para sus tareas escolares, buscar información sobre cosas que le interesan y escribir correos.
6. Los escolares estudiados asisten solos al Internet en un 42%, hallándose diferencias entre los niños de Primer Grado los cuales asisten con mayor frecuencia acompañados ya sea de un amigo o un familiar; a diferencia de los escolares de Tercero y Sexto grado que presentan los menores porcentajes de asistencia con un familiar o adulto.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- American Academy of Child and Adolescent Psychiatric (2002) *Media Violence Harms Children. Is media violence a problem?* San Diego: Greenhaven Press.
- Cantor, J. (2000) *Momy, I'm scared: Protecting children from frightening children mass media*. In Media Violence Alert. Zionsville: Dreamcatcher Press.
- Clark, Lynn; Demont- Heinrich, Ch & Webber, S (2005) *Parents, ICTS, and children's prospects for success: interviews along the digital "Access Rainbow"*. Critical Studies in Media Communication. 22 (5) 409-426
- Estadísticas mundiales de usuarios de Internet. (2005). Disponible en Internet www.abcdelinternet.com/stats.htm Consultado: 25 junio 2005
- Fedorov, A.V (2005) School students and computer games with screen violence. *Russian Education and society*. 47 (11) 88-96
- Marqués Pere (2001) *Los videojuegos y sus posibilidades educativas*. UAB Disponible en <http://dewey.uab.es/pmarques/videojue.htm>
- Madrid López, R.I. (2000). La Adicción a Internet. Psicología Online. Disponible en: <http://www.psicologia-online.com/colaboradores/nacho/ainternet.htm>. Consultado: 28 mayo 2005
- Quayle, Ethel; Vaughan, Mary, Taylor, Max (2006) Sex offers, internet child, abuse images and emotion avoidance: the importance of values. *Aggression & Violent Behavior*. 11(1) 1-11
- Roselli, Néstor; Bruno Mariano y Evangelista Lisandro (2004) El chateo y la interacción social directa en el aprendizaje cooperativo de diadas. *Revista Latinoamericana de Psicología* 36 (3) 391-408
- Wag, Kong; Bianchi, Suzanne; Raly Sara (2005) Teenagers' internet use and family rules: a research note. *Journal of marriage & family* 67(5) 1249-1258
- Wikipedia (2005) Enciclopedia Disponible en Internet http://es.wikipedia.org/wiki/Correo_electr%C3%B3nicoZegers, Consulta: 16 abril 2005
- Young, K.S. (1999) Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment. En L. VandeCreek & T. Jackson (Eds) *Innovations in Clinical Practice: A source Book*, Sarasota, Fl: Professional Resource Press.
- Zegers, Beatriz y Larraín, María Elena (2002) El impacto de la Internet en la definición de la identidad juvenil: Una revisión. *PSYKHE* 11(1) 203-216

Fecha de recepción: 20 de setiembre, 2005

Fecha de aceptación: 5 de octubre, 2005

BASES PARA LA PRESENTACIÓN DE ARTÍCULOS A LA REVISTA DE PSICOLOGÍA

1. El tema del artículo para la edición del año 2006 será dentro de la Psicología del Período de la Adolescencia (de 11 a 18 años).
2. Se recibirán artículos inéditos que no estén considerados para su publicación en otras revistas.
3. El Comité Editorial revisará los artículos con contenido académico y autorizará su publicación.
4. El texto debe ordenarse en las siguientes secciones:

Página del título (máximo 9 palabras) y autor; resumen (en español e inglés) con un máximo de 80 palabras, luego del cual deben figurar las palabras o términos claves.

En investigación, se seguirá el siguiente esquema: Introducción, y método materiales; resultados; discusión; conclusiones; agradecimientos y referencias bibliográficas.

En artículos bibliográficos: Introducción, el contenido propio sobre el tema, conclusiones, agradecimientos y referencias.

5. Se solicita un abstract en castellano e inglés que debe ir al comienzo del artículo con las palabras claves (key words).
6. Se entregará el artículo en estas condiciones:

Impreso: En hojas bond tamaño A-4, las páginas deben estar numeradas; y ser como mínimo 20 y como máximo 30, escritas en letra Garamond tamaño 12; a espacio simple, el texto puede incluir ilustraciones, tablas, figuras, recuadros y diagramas (máximo 6).

Digital: El artículo debe ser almacenado en un CD o Diskette de 3,5 HD en formato Microsoft Word 2000 o Page Maker 6.5. Asimismo, los autores deberán enviar su currículum vitae en un párrafo de 15 líneas con las mismas especificaciones.

7. Los autores deben considerar las siguientes pautas formales:

- Citas textuales deben escribirse entre comillas y en letra cursiva, indicando al final la referencia bibliográfica. Ejemplo: “*integración es el proceso de incorporar física y socialmente en la sociedad a las personas que están segregadas y asiladas de nosotros*”. (García Echegoyen, 1990 p.1).
- La mención de una obra o de una referencia, se colocará entre paréntesis el autor y el año de publicación. Ejemplo: (Piaget, 1986).
- Si la mención de un autor es explícita se escribirá entre paréntesis el año de la publicación de la obra en referencia. Ejemplo: Feuerstein (1979) ...; o también: The dynamic Assesment of Retarded performers, Feurstein.
- O bien puede ser, en caso de varios autores (Condemarín et al, 1978)

- Reseña bibliográfica, deberá haber correspondencia entre las citas del texto, salvo las fuentes por comunicación personal, debe estar organizadas en orden alfabético y sin enumeración. Ejemplo: Coll, C (1986) *Psicología Genética y Aprendizajes Escolares*. México: Siglo XXI.

Maurat. A; Coscarelli, P ; Egídio, A y otros (1996) Aspectos biológicos do estresse post-traumático. Jounal Brasileiro Psiquiatrica 45(5): 297-302.

- En caso de una referencia On Line se debe presentar según el modelo:
Miguel Pérez Perean. Algunos rasgos del lenguaje del niño ciego. Anales de Psicología 7(2)197-223. Disponible en internet <http://www.um.es/analesps/v07/v072/08072.pdf> . Consultado el 10 de julio de 2004

8. La responsabilidad del contenido, autoría y originalidad del artículo es exclusivamente del autor o autores.

9. El autor(es) recibirán 5 ejemplares de la revista.

10. Los trabajos serán recibidos hasta el 15 de setiembre 2006, en:

Facultad de Psicología y Humanidades de UNIFÉ.

Av. Los Frutales 954, Urb. Santa Magdalena Sofía - Camacho, La Molina.

Apartado Postal 3604- Lima 12

Fax: 51-1-4350853 ó 51-1-4363247

E-mail: psicolog@unife.edu.pe

11. Para facilitar la comunicación con el autor es conveniente que en el remitente envíe su número telefónico, número de celular y de fax, así como su correo electrónico (e-mail), si lo hubiera.

12. Sistema de arbitraje. La recepción de los artículos para la revista se confirmarán a través de un mensaje utilizando el correo electrónico. Todos los artículos serán revisados en un plazo máximo de 90 días, luego de los cual se les informará sobre la decisión de su aceptación o rechazo. Los artículos serean revisados por los consultores o el comité científico (peer review), los cuales informarán de su opinión técnica utilizando el formato desarrollado con tal finalidad. En aquellos casos que se requieran mejoras o modificaciones, éstas serán puestas en conocimiento a los autores de los artículos.