

4

Usos del ordenador y patrón de comportamiento ante el ordenador

4.1. Introducción

Hoy en día el uso del ordenador no se circunscribe sólo al contexto laboral ni a una élite de profesionales de ámbitos relacionados con la tecnología, sino que se ha expandido de tal forma que es difícil concebir nuestra vida sin él; incluso muchos de nosotros hasta nos preguntamos cómo era posible la vida de hace unos años, cuando no contábamos con algunos de los medios tecnológicos que ahora utilizamos, como por ejemplo un móvil, un reproductor de música MP3, un lector de DVD, o un lápiz de almacenamiento de datos USB.

A pesar de las mejoras y comodidades que el ordenador ofrece, su introducción en nuestra vida cotidiana no ha estado libre de resistencias de diversa índole, por parte de numerosos usuarios quienes, al no sentirse capaces de manejar un objeto con el que no estaban para nada familiarizados, han eludido su utilización en su vida privada y, en algunos casos, también en su vida profesional.

Un número considerable de estudios científicos sugieren que las mujeres y los hombres hacen diferente uso de la tecnología y del ordenador (Dickhäuser y Stiensmeier-Pelster, 2003, 2002a; Durndell, Siann, y Glissov, 1990; Ruíz-Ben, 2001) y cómo las mujeres tienden a evitar con mayor frecuencia la tecnología y los cursos de informática (Dickhäuser, 2001; Dickhäuser y Stiensmeier-Pelster, 2003; Russon, Josefowitz y Edmonds, 1994), además de desarrollar síntomas de indefensión aprendida y de ansiedad ante el ordenador (Dickhäuser y Stiensmeier-Pelster, 2002b; Karavidas, Lim, y Katsikas, 2005; Nelson y Cooper, 1997).

Algunos autores (Boneva, Kraut y Frohlich, 2001 y Joinson, 2003) han encontrado diferencias de género en la forma de utilizar internet y alguna de sus herramientas. Estos autores comprobaron que las mujeres utilizan más el e-mail o los mensajes instantáneos desde programas como el Messenger, el AOL o similares, como herramienta a través de la cual expresar emociones con otras personas

y mantener así esas relaciones. Sin embargo, los hombres prefieren estas herramientas de comunicación para quedar con amigos o coordinar actividades de ocio y tiempo libre (Joinson, 2003).

Del mismo modo, Roy y Chi (2003) encontraron un patrón distinto de búsqueda de información en internet por parte de los chicos y de las chicas de su estudio. Los chicos tendían a hacer búsquedas horizontales o de izquierda a derecha de la pantalla, mientras que las chicas, por otro lado, tendían a hacer búsquedas verticales o de arriba-abajo de la pantalla, abrían el documento completo y lo visualizaban sin hacer una primera lectura global del mismo.

Castaño, Guerrero, Rodríguez y Ruiz (2003) basándose en el Eurobarómetro del Centro de Investigaciones Sociológicas (EGM), afirman que las mujeres utilizan el ordenador e internet con menos frecuencia y en periodos de tiempo más cortos que los hombres. Así por ejemplo, en un artículo de prensa reciente (ABC, 2005) y tomando como referencia fuentes de la Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software y Entretenimiento (ADESE), se recoge el dato de que el 33% de los aficionados a los videojuegos de nuestro país son mujeres. Es decir, casi tres millones de mujeres pasan sus horas libres con videojuegos diseñados para el ordenador, el móvil o las videoconsolas.

En un estudio realizado en la Comunidad Autónoma de Andalucía (Castaño, Guerrero, Rodríguez y Ruiz, 2003, pág. 34), se define la sociedad de la información como “aquella en la que progresivamente se generaliza el uso de las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC), de manera que el uso habitual del PC, de internet, del teléfono fijo y del móvil o de la televisión interactiva, se lleve a cabo de manera tan automatizada, que uno no sea consciente de que lo está utilizando y cómo lo está utilizando”.

Según dicho estudio del Instituto Andaluz de la Mujer (Castaño, Guerrero, Rodríguez y Ruiz, 2003), el ritmo de integración de las mujeres a la sociedad de la información es más lento que el de los hombres, lo cual no es más que un reflejo de la diferente disponibilidad de los equipos para hombres y mujeres. Además, son las mujeres las que acceden con mayor frecuencia a internet a través de terminales ubicados en lugares públicos, tales como ciber-cafés, bibliotecas o cualquier otro centro de estudio. El perfil de las usuarias de las tecnologías de la información es el siguiente: mujeres con edades comprendidas entre los 18 y los 24 años. El 86% de las mujeres con edades entre los 18 y 24 años tiene un móvil; el 40% utiliza el ordenador y el 34% el correo electrónico. De las mujeres entre los 25 y 34 años, el 54% utilizan el ordenador, el 36% utiliza internet y el 32% el correo electrónico. Mientras que las mujeres entre 18 y 24 años son usuarias frecuentes del teléfono móvil, éstas hacen un uso menos intensivo tanto del PC, como de internet y del correo electrónico que las mujeres de mayor edad.

En el capítulo anterior, hemos podido comprobar que algunos objetos tecnológicos son considerados más propios de hombres que de mujeres, lo cual puede contribuir a que los chicos y las chicas desarrollan patrones distintos de disfrute del ocio y del tiempo libre, más acordes con la asignación de roles socialmente atribuidos. De hecho, el *modelo de elección de logro* de Eccles y sus colaboradores (Eccles, Frome, Suk Yoon, Freedman-Doan y Jacobs, 2000) incide en cómo dicho proceso de socialización, distinto para hombres y mujeres, determina una mayor inversión por parte de los chicos en actividades de ocio y tiempo libre relaciona-

das con tareas acordes con su rol de género, como pueden ser los deportes, el ordenador o la música. Por ello, en este capítulo vamos a centrar nuestra atención en el comportamiento y en el uso que hacen los adolescentes del ordenador, tanto dentro como fuera de sus casas.

4.2. Objetivos

En este apartado se persiguen los siguientes objetivos, relacionados con el uso que los adolescentes hacen del ordenador y el comportamiento que muestran ante el mismo:

- Analizar la existencia de diferencias de género en torno al uso del ordenador, tanto en la frecuencia de su uso, como a las actividades que con él se realizan.
- Comprobar la existencia de diferencias o similitudes entre los chicos y las chicas que exhiben actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática, en el uso que hacen del ordenador y de las actividades que con él desarrollan.
- Analizar las razones por las que los participantes mencionan no tener ordenador en casa, según su sexo y su actitud hacia el ordenador y la informática.
- Examinar la existencia de diferencias de género y de actitud hacia el ordenador y la informática, entre los participantes que no tienen ordenador en casa y los que sí lo tienen.
- Contrastar el papel de los diferentes agentes de socialización a la hora de animar o desanimar a los participantes a utilizar el ordenador, según su sexo y su actitud hacia el ordenador y de la informática.
- Verificar los distintos argumentos que se dan a los participantes para animarles o desanimarles a utilizar el ordenador, según su sexo y su actitud hacia el ordenador y la informática.
- Cotejar la existencia de similitudes y diferencias entre los chicos y las chicas, y entre los adolescentes que tienen una actitud favorable o desfavorable hacia el ordenador y la informática, a la hora de acudir a alguna clase porque ello requería el uso del ordenador.

4.3. Hipótesis

Todos los objetivos mencionados anteriormente se materializan en la formulación de las siguientes hipótesis, dirigidas a verificar la existencia de similitudes y diferencias ante el ordenador que los adolescentes muestran en función del sexo y de las actitudes hacia el ordenador y la informática.

I. Se esperan diferencias entre chicos y chicas en la posesión del ordenador tanto en función del sexo como de las actitudes hacia el ordenador y la informática.

II. Las chicas utilizarán el ordenador con menos frecuencia que los chicos, principalmente las chicas que tienen una actitud menos favorable hacia el ordenador y la informática.

III. Los chicos y las chicas presentarán un patrón distinto de uso del ordenador. En este sentido, la tipología de juegos que los chicos y chicas van a utilizar van

a reflejar los roles de género, la competición y la agresividad en los chicos y la comunicación y emotividad en el caso de las chicas.

IV. Los chicos mencionarán haber recibido más ánimos que las chicas para que hagan uso del ordenador por parte de las personas de su entorno más inmediato.

V. Los padres van a ser los agentes de socialización que más van a contribuir a animar y a desanimar a los adolescentes para que utilicen o no el ordenador, primordialmente a los chicos. Ello, a su vez, va a estar vinculado con que estos muestren una actitud más favorable hacia el ordenador y la informática.

VI. Las chicas mencionarán haber sido desalentadas a utilizar el ordenador por las personas de su entorno más inmediato con mayor frecuencia que los chicos, en especial las que tienen una actitud más desfavorable hacia el ordenador y la informática.

VII. Las chicas van a señalar haber evitado acudir con mayor frecuencia que los chicos a alguna clase porque para ello se requería hacer uso del ordenador, principalmente las que manifiestan una actitud más desfavorable hacia el ordenador y la informática.

4.4. Resultados

Los resultados se van a exponer en cuatro bloques temáticos, de forma que se analicen las diferencias y similitudes que muestran los chicos y las chicas en diversos aspectos relacionados con el uso del ordenador, así como entre los adolescentes que tienen una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática.

Al igual que en el capítulo anterior, para el análisis de los datos de carácter cualitativo, hemos seguido dos procedimientos: uno dirigido a analizar las diferencias entre chicos y chicas de nuestra muestra y el otro orientado a examinar las diferencias intrasexo entre los adolescentes con una actitud favorable o desfavorable hacia el ordenador y la informática. Para el estudio de las diferencias de género en los diferentes niveles de la variable se han realizado análisis χ^2 .

A su vez, para el contraste de las diferencias entre los adolescentes con una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática, hemos realizado dos pruebas estadísticas: por un lado, un análisis χ^2 para aquellas categorías que no fueran mutuamente excluyentes y que respetaran el hecho de que un mismo participante pudiera contestar con diferentes respuestas a una misma pregunta.

Por otro lado, con la finalidad de comprobar si es estadísticamente significativa la diferencia entre la proporción de hombres y de mujeres con una actitud favorable y una actitud desfavorable hacia el ordenador y la informática en diferentes aspectos relacionados con el uso y el comportamiento ante el ordenador que fueran mutuamente excluyentes, se ha realizado un contraste de hipótesis sobre dos proporciones para muestras independientes. Para ello, se ha procedido a dicotomizar la variable creencias ante el ordenador y la informática por la mediana ($Mdn=2.294$). Por ello, a aquellos adolescentes con puntuaciones por encima de la mediana les consideraremos como bajos en actitud hacia el ordenador y la informática y, por el contrario, a aquellos adolescentes con puntuaciones por debajo de la mediana les clasificaremos de altos en actitud hacia el ordenador y la informática.

4.4.1. Presencia del ordenador en el ámbito familiar y doméstico

4.4.1.1. Si tienen ordenador en casa o no

En general, se aprecia que un número elevado de adolescentes (el 87.6%) afirma tener ordenador en casa. Los análisis X^2 muestran la inexistencia de diferencias entre chicos y chicas en cuanto a si poseen o no ordenador en casa (tabla 4.1. Anexo II), así como de diferencias en función de si tienen una actitud favorable o desfavorable hacia el ordenador y la informática (tablas 4.2 y 4.3. Anexo II).

Estos resultados confirman los efectos encontrados por otros estudios, en los que no se constataron diferencias de género en cuanto al grado de posesión del ordenador (Jackson, Ervin, Gardner y Schmitt, 2001). Asimismo, estos resultados no apoyan nuestras predicciones previas ni los resultados encontrados en una investigación realizada en nuestro país en la que se comprobó que más chicos que chicas de colegios mixtos afirmaban estar en posesión de un ordenador (Ruíz-Ben, 2001).

4.4.1.2. Número de ordenadores que tienen en casa

No se producen diferencias de género en el número de ordenadores que los adolescentes afirman poseer en sus casas [$X^2(6)=4.482$; $p<.612$] (tabla 4.4. Anexo II). Sin embargo, en el caso de los chicos, la diferencia de proporciones nos indica cómo tener uno o dos ordenadores en casa supone tener una actitud favorable hacia el ordenador y la informática [$X^2(5)=9.086$; $p<.106$] (tabla 4.5. Anexo II).

4.4.1.3. Persona a la que pertenece el ordenador u ordenadores que hay en sus casas

En términos generales, tanto los chicos como las chicas se atribuyen mayoritariamente la pertenencia del ordenador u ordenadores que tienen en sus casas. En el caso de los chicos, hay un porcentaje mayor de chicos con una actitud favorable hacia la informática y el ordenador (el 54.3%), que consideran el ordenador como algo suyo. Sin embargo, en el caso de las chicas, un porcentaje mayor de chicas con una actitud desfavorable hacia la informática (el 53.4%) consideran el ordenador u ordenadores como suyos (tabla 4.7. Anexo II).

Aquí es interesante señalar cómo, por un lado, en el caso de los chicos, que el ordenador sea de sus hermanos contribuye a tener una actitud desfavorable hacia el ordenador y la informática [$X^2(1)=7.889$, $p<.005$] (tabla 4.8. Anexo II). Por otro lado, en el caso de las chicas, que el ordenador sea de su madre supone tener una actitud desfavorable hacia el ordenador y la informática [$X^2(1)=4.694$, $p<.030$] (tabla 4.9. Anexo II).

Que las chicas muestren una actitud desfavorable hacia el ordenador y la informática cuando afirman que el ordenador es de su madre puede deberse a que

las madres sean las que controlan el uso del ordenador o las que lo utilizan con más frecuencia en casa porque lo necesiten para trabajar en casa o para otras actividades de ocio y tiempo libre, lo cual supone que las chicas no pueden disponer de él como les gustaría. Ello podría ser una muestra más del uso cada vez más frecuente del ordenador por parte de las mujeres.

4.4.1.4. Tiempo que hace que tienen el ordenador en sus casas

En general, no se producen diferencias estadísticamente significativas entre chicos y chicas [$\chi^2(2)=2.031$, $p<.362$] en el que tiempo que hace que tienen ordenador en casa. Son pocos los participantes que afirman tenerlo desde hace unos meses (tabla 4.10. Anexo II). Con respecto a los chicos, no existen diferencias significativas entre los que manifiestan una actitud favorable hacia el ordenador y la informática y los que, por el contrario, muestran una actitud desfavorable, según el tiempo que hace que tienen el ordenador (tabla 4.11. Anexo II). En el caso de las chicas, el tiempo de posesión del ordenador hace que se produzcan diferencias estadísticamente significativas entre las que tienen una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática [$\chi^2(2)=9.186$, $p<.010$], de forma que son las chicas con una actitud más desfavorable hacia el ordenador y la informática las que afirman tener el ordenador desde hace por lo menos un año (tabla 4.12. Anexo II).

Se podría decir que, en el caso de las chicas, cuanto más tiempo hace que tienen el ordenador se vincula con tener una actitud desfavorable hacia el ordenador y la informática. Esto contradice los resultados de otros estudios, que afirman que las actitudes hacia el ordenador están relacionadas con la mayor frecuencia de uso del ordenador (Nelson y Cooper, 1997; Shashaani, 1994) y reafirma los resultados encontrados por otros estudios (Garlan y Noyes, 2004) en el sentido de que tener experiencia con el ordenador es un predictor muy pobre de la actitud hacia el ordenador.

4.4.1.5. Persona que utiliza con más frecuencia el ordenador en casa

En general, tanto los chicos como las chicas afirman ser ellos mismos los que con mayor frecuencia utilizan el ordenador en sus casas, seguidos de sus hermanos. Se producen diferencias entre los chicos y las chicas en cuanto a que las chicas aluden con mayor frecuencia que los chicos que son sus padres [$\chi^2(1)=4.733$, $p<.030$] o sus hermanos [$\chi^2(1)=6.007$, $p<.014$] los que utilizan con mayor frecuencia el ordenador en sus casas (tabla 4.13. Anexo II).

En el caso de los chicos, el que sean ellos mismos los que utilizan el ordenador con mayor frecuencia está vinculado a tener una actitud favorable hacia el ordenador y la informática [$\chi^2(1)=10.081$, $p<.001$]. Sin embargo, que sean los hermanos los que utilizan con más frecuencia el ordenador implica que los chicos tengan una actitud más desfavorable hacia el ordenador y la informática [$\chi^2(1)=12.430$, $p<.000$] (tabla 4.14. Anexo II). Esto último quizás pueda deberse a que el ordenador sea propiedad de sus hermanos o a que, aunque no siendo pro-

piedad de ellos, se vean obligados a compartirlo con ellos y no puedan utilizarlo cuando quieran.

Estos resultados están en la línea de lo que otros autores han encontrado en otros estudios, en los que las chicas, a diferencia de los chicos, afirman utilizar el ordenador en segundo lugar después de sus padres (Kielholz, 2001). Siguen siendo las chicas las que se mantienen más relegadas del uso del ordenador en sus casas.

4.4.1.6. *No tienen ordenador en casa*

Por lo general, son pocos los adolescentes que afirman no tener ordenador en casa (28 chicos y 34 chicas). No se producen diferencias significativas entre los chicos y las chicas que no tienen ordenador en sus casas (tabla 4.1. Anexo II). Tampoco se producen diferencias entre las chicas y los chicos que tienen una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática porque no tengan ordenador en casa (tablas 4.2 y 4.3. Anexo II).

A los adolescentes que afirmaban que no tenían ordenador, se les pedía que contestaran si **SÍ** les gustaría tener un ordenador, así como que argumentaran por qué les gustaría tener un ordenador en casa y para qué les gustaría tenerlo:

a) Si les gustaría tener ordenador en casa

Son más los adolescentes que afirman que no les gustaría tener un ordenador (el 54% de los que contestaron a esta pregunta) que los que afirman que les gustaría tener un ordenador (el 46% de los que contestan a esta pregunta). Además, no se observan diferencias estadísticamente significativas ni a nivel intersexo (tabla 4.16. Anexo II) ni a nivel intrasexo -adolescentes con una actitud favorable o desfavorable hacia el ordenador y la informática- en cuanto a si les gustaría o no tener un ordenador en sus casas (tablas 4.17 y 4.18. Anexo II).

b) Por qué les gustaría tener ordenador en casa

Se producen diferencias entre chicos y chicas en el hecho de que más chicas que chicos mencionan que les gustaría tener un ordenador en casa como forma a través de cual acceder a todo tipo de información [$\chi^2(1)=6.370$, $p<.012$] (tabla 4.19. Anexo II). No se producen diferencias en función que la actitud sea favorable o desfavorable (tablas 4.20 y 4.21. Anexo II).

c) Para qué les gustaría tener un ordenador en casa

No se producen diferencias significativas ni entre los chicos y las chicas (tabla 4.22. Anexo II), ni entre los chicos y las chicas que tienen una actitud favorable o desfavorable hacia el ordenador y la informática (tablas 4.23 y 4.24. Anexo II) en los argumentos que dan en torno a para qué les gustaría tener un ordenador en casa.

En cuanto a los que contestaron que **NO** les gustaría tener ordenador en casa, tenían que responder a la pregunta de por qué no les gustaría tener un ordenador en su casa:

d) Por qué no les gustaría tener un ordenador en casa

Son pocos los adolescentes que responden a esta pregunta (sólo 6) y, en general, no se producen diferencias significativas entre los chicos y las chicas en las razones que dan para exponer por qué no les gustaría tener ningún ordenador en su casa (tabla 4.25. Anexo II). Sin embargo en el caso de los chicos, la diferencia entre los que tienen una actitud favorable o desfavorable hacia el ordenador y la informática estriba en que los que tienen una actitud favorable hacia el ordenador y la informática argumentan que no les gustaría tener un ordenador porque no les gustan los ordenadores (tabla 4.26. Anexo II).

Estos resultados son un poco incongruentes, debido al hecho de que los chicos hayan contestado a las preguntas de la escala de actitudes más por deseabilidad social –está bien considerado socialmente tener una actitud positiva hacia el ordenador, máxime cuando se es chico– que por sinceridad.

En definitiva, los resultados de este apartado dejan entrever cómo, en el caso de los chicos, tener más de un ordenador está vinculado con tener una actitud positiva hacia el ordenador y la informática y tener sólo un ordenador con una actitud más negativa hacia el ordenador y la informática. Ello puede deberse al hecho de que hoy en día es muy frecuente que exista al menos un ordenador en cada casa, lo cual no es conditio sine qua non para que los que lo tienen un ordenador o varios ordenadores en casa tengan una buena consideración del mismo. A su vez, que los chicos tengan mayor número de ordenadores en casa implica que tienen una actitud más positiva hacia el ordenador y la informática porque, cuantos más ordenadores haya en casa, más posibilidades existen de poder compartirlo con sus otros hermanos u otros miembros de la familia, y por ello más fácilmente van a poder acceder al mismo.

4.4.2. Impacto del ordenador en la vida cotidiana y académica de los adolescentes

4.4.2.1. Lugar de utilización del ordenador

En general, no se producen diferencias significativas entre los chicos y las chicas en el lugar donde utilizan el ordenador (tabla 4.28. Anexo II). En el caso de los chicos, es mayor la proporción de los que muestran una actitud favorable hacia el ordenador y la informática entre los que utilizan el ordenador en casa de amigos [$\chi^2(1)=4.502$, $p<.034$], lo cual puede indicar un uso lúdico de éste (tabla 4.29. Anexo II).

En el caso de las chicas, no se producen diferencias significativas entre las que muestran una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y el lugar en el que hacen uso del ordenador (tabla 4.30. Anexo II).

Estos resultados no confirman los encontrados por otros estudios en los que se mostraban diferencias de género en el lugar de utilización del ordenador. Mientras las chicas utilizaban con mayor frecuencia el ordenador en el colegio que los chicos (Kielholz, 2001), los chicos utilizaban el ordenador con más frecuencia que las chicas fuera del colegio (Nelson y Cooper, 1997; Ruíz-Ben, 2001; Shashaani y Khaliki, 2001). Volman, van Eck, Heemskerk, y Kuiper (2005) comprobaron que las chicas utilizaban menos el ordenador en sus casas que los chicos, resultados que en principio no concuerdan con los de nuestro estudio, donde vemos que tanto las chicas como los chicos de nuestra muestra utilizan el ordenador más en sus casas que en otros lugares.

4.4.2.2. Uso diario del ordenador

Se observan diferencias estadísticamente significativas en el uso diario que los chicos y las chicas hacen del ordenador [$\chi^2(2)=7.721$, $p<.021$]. Hay más chicas que chicos que afirman utilizar el ordenador menos de 1 hora (el 63.4% de chicas frente al 52.8% de chicos). Sin embargo, son más los chicos que las chicas que utilizan el ordenador más de 3 horas diarias (el 7.9% de chicas frente al 3.7% de chicos). Tanto en el caso de las chicas como de los chicos, cuanto más frecuentemente utilicen el ordenador a diario, más positiva es su actitud hacia el ordenador y la informática (tabla 4.31. Anexo II).

En el caso de los chicos, los que tienen una actitud más favorable hacia el ordenador y la informática utilizan el ordenador muchas horas diarias [$\chi^2(2)=20.909$, $p<.001$] (tabla 4.32. Anexo II). Sin embargo, en el caso de las chicas, la diferencia de proporciones señala cómo las que tienen una actitud más desfavorable hacia el ordenador afirman utilizar el ordenador menos de una hora diaria (tabla 4.33. Anexo II).

Estos resultados reproducen los encontrados en otras investigaciones en las que también se observó que a mayor uso del ordenador, mejor actitud hacia el ordenador (Muntaz, 2001; Whitley, 1997).

4.4.2.3. Uso semanal del ordenador

Los resultados en función de las horas de utilización del ordenador a la semana confirman en la mayoría de los casos los resultados comentados en el apartado anterior. Aquí, son más chicas que chicos las que afirman utilizar el ordenador entre 7 y 15 horas a la semana; sin embargo, son más chicos los que afirman utilizarlo más de 15 horas semanales [$\chi^2(2)=15.184$, $p<.001$] (tabla 4.34. Anexo II). Asimismo, tanto para los chicos [$\chi^2(2)= 25.062$, $p<.001$] como para las chicas [$\chi^2(2)= 27.045$, $p<.030$], utilizar el ordenador más horas a la semana marca diferencias entre los que exhiben una mayor y una menor actitud hacia el ordenador y la informática. Según esto, son los chicos con una actitud favorable hacia el ordenador los que pasan más de 15 horas a la semana al ordenador. Por el contrario, los chicos con una actitud más desfavorable hacia el ordenador y la informática pasan menos de 3 horas a la semana al ordenador (tabla 4.35. Anexo II).

Por otro lado, en el caso de las chicas, son las que manifiestan una actitud más favorable hacia el ordenador y la informática las que afirman pasar entre 7 y 15 horas a la semana utilizando el ordenador, lo cual sugiere un uso más moderado del ordenador por parte de las chicas (tabla 4.36. Anexo II). Estos resultados confirman los encontrados en otros estudios (Dickhäuser, 2001; Dickhäuser y Stiensmeier-Pelster, 2002a; Shashaani, 1994; Shashaani y Khalili, 2001; Whitley, 1997), mostrando cómo los chicos pasan más horas al ordenador que las chicas y cómo cuantas más horas pasan en el ordenador, más positiva es su actitud hacia el ordenador y la informática.

4.4.2.4. Si han evitado ir a clase porque ello requiriera utilizar el ordenador

Por norma general y tal y como se puede comprobar en la tabla 4.37, son pocos los chicos y las chicas que han eludido ir a clase de alguna asignatura porque tuvieran que utilizar el ordenador. El porcentaje de chicos (el 2.43%) que afirman haber eludido alguna clase porque ello requería utilizar el ordenador es mayor al de chicas (0.74%), [$\chi^2(1)=6.142$, $p<.013$]. Ni en el caso de las chicas ni en el de los chicos, son significativas las diferencias entre los chicos con actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática (tablas 4.38 y 4.39. Anexo II). Al contrario de lo que en principio esperábamos, son más chicos que chicas los que afirman haber eludido ir a clase porque ello suponía utilizar el ordenador como recurso didáctico.

a) Asignatura que han eludido porque implicaba utilizar el ordenador

La asignatura que más a menudo mencionan haber evitado es la de Informática, quizás por ser una de las asignaturas optativas que frecuentemente se oferta en el currículum académico de los últimos cursos de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). No se observan diferencias significativas entre los chicos y las chicas en las asignaturas que han evitado seguir porque necesitaran utilizar el ordenador (tabla 4.40. Anexo II).

b) Razones para evitar ir a clase

Al igual que en el caso de las dos cuestiones anteriores, son pocos los participantes que contestan a estas preguntas, mayoritariamente los chicos. Los pocos chicos que han contestado a esta pregunta mencionan que han evitado ir a clase en alguna ocasión porque no les gustaba la clase o porque sencillamente preferían hacer otras cosas. Es decir, no se sentían lo suficientemente motivados como para ir a esas clases (tablas 4.43 y 4.44. Anexo II).

El hecho de que los chicos muestren una actitud favorable hacia el ordenador y la informática cuando lo utilizan en casa de algún amigo confirma la importancia que para los chicos de esta edad tiene el compartir actividades de ocio y tiempo libre con amigos y compañeros de clase (Martin, 1999).

4.4.3. Aplicaciones del ordenador y patrón de comportamiento ante el mismo

4.4.3.1. Utilidades del ordenador: para qué lo utilizan

En líneas generales, los motivos seleccionados por los adolescentes a partir de las preguntas cerradas van en el siguiente orden: en primer lugar, para realizar trabajos de clase –más por parte de las chicas que los chicos: [$\chi^2(1)= 4.269, p<.039$]–; en segundo lugar, para conectarse a internet –más las chicas que los chicos, sin ser estas diferencias estadísticamente significativas–; en tercer lugar, para jugar a juegos –más los chicos que las chicas: [$\chi^2(1)= 44.327, p<.00$]– y en cuarto lugar, para chatear con los amigos –más las chicas que los chicos– [$\chi^2(1)= 6.423, p<.01$] (tabla 4.45. Anexo II).

En cuanto a la pregunta formulada para que se especificaran otros usos del ordenador, distintos a los que se les facilitaban en las otras cuatro opciones citadas anteriormente, los adolescentes mencionaron utilizar el ordenador: a) para bajar programas o música de internet –diferencias que tienden a ser estadísticamente significativas, a favor de las chicas: [$\chi^2(1)= 3.076, p<.079$]–; b) para ver películas o escuchar música –diferencias que tienden a ser estadísticamente significativas, a favor de las chicas [$\chi^2(1)= 2.735, p<.098$]–; c) para programar o hacer diseños web o animaciones –diferencias a favor de los chicos, pues las chicas no mencionan utilizar el ordenador para este fin [$\chi^2(1)= 9.600, p<.02$]–; y por último, d) para escribir relatos y poesías –más las chicas que los chicos, no siendo estas diferencias estadísticamente significativas– (tabla 4.45. Anexo II).

La diferencia entre la proporción de chicos con una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática es significativa cuando afirman utilizar el ordenador para programar, diseñar páginas web o animación [$\chi^2(1)= 4.502, p<.034$]. Esta diferencia está a favor de los que manifiestan una actitud favorable hacia el ordenador y la informática. Por otro lado, las diferencias entre los chicos con una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática son estadísticamente significativas cuando utilizan el ordenador para jugar a juegos [$\chi^2(1)= 10.953, p<.001$], diferencias a favor de los que tienen una actitud positiva hacia el ordenador y la informática (tabla 4.46, Anexo II).

En el caso de las chicas, la diferencia entre la proporción de chicas con una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática tiende a ser significativa cuando utilizan el ordenador para escribir relatos, diferencias a favor de las que tienen una actitud favorable hacia el ordenador y la informática (tabla 4.47. Anexo II).

Estos resultados coinciden con los encontrados en otros estudios (Busch, 1995; Colley, 2003; Colley, Hill, Hill y Jones, 1995; Ruíz-Ben, 2001; Sutton, 1991; Volman y van Eck, 2001) que apuntan al hecho de que mientras los hombres se dedican más a tareas de programación, o a jugar a juegos de ordenador (Harris, 1999; Kamala-Norris, 2004; Mumtaz, 2001; Pinkard, 2005; Roe y Muijs, 1998; Ruíz-Ben, 2001; Volman, van Eck, Heemskerk y Kuiper, 2005), las mujeres se dedican a otras tareas, como por ejemplo la utilización de programas de texto y de dibujo, o del correo electrónico.

a) Tipo de juegos que mencionan utilizar

Tras la agrupación de los juegos que mencionaban los adolescentes en categorías que sirvieran para organizarlos según su contenido, forma de ponerlo en práctica y finalidad del juego en sí, se procedió a realizar análisis χ^2 para así contrastar las posibles diferencias de género en el tipo de juegos de ordenador a los que los adolescentes aludían. Previamente, se consultó a expertos en juegos de ordenador para que hicieran una valoración interjueces de la clasificación definitiva.

Por este motivo, se identificaron las siguientes categorías de juegos: a) juegos de azar y de entretenimiento –juegos de cartas o de mesa, que sirven para “matar el tiempo”–; b) juegos de estrategia o de acción; c) juegos de velocidad –de carreras de coches y motos básicamente–; d) juegos de deportes –de fútbol, baloncesto y golf por lo general–; e) juegos de aventura –gráfica principalmente–; f) juegos de simulación de situaciones de la vida cotidiana; y g) juegos cuya naturaleza no se especifica.

Partiendo de la clasificación anterior, y tal y como podemos observar en la tabla 4.48, los chicos y las chicas juegan a distintos tipos de juegos de ordenador, destacando el mayor uso por parte de los adolescentes de nuestra muestra de los juegos de acción y de estrategia, así como de los de velocidad. Además, se observan diferencias estadísticamente significativas, a favor de los chicos, en los juegos de deportes [$\chi^2(1) = 19.018$, $p < .000$]; así como en los juegos de velocidad [$\chi^2(1) = 24.243$, $p < .000$] y en los juegos de acción y estrategia [$\chi^2(1) = 68.203$, $p < .000$]. Por otro lado, se producen diferencias estadísticamente significativas, a favor de las chicas, en el caso de los juegos de simulación de situaciones de la vida cotidiana [$\chi^2(1) = 15.979$, $p < .000$]. Al mismo tiempo, encontramos una tendencia a la significación estadística, a favor de las chicas, en los juegos de azar y entretenimiento [$\chi^2(1) = 3.349$, $p < .067$].

De esta forma, las chicas utilizan el ordenador para disfrutar de juegos de azar y de entretenimiento, así como de juegos en los que se simulen situaciones de la vida cotidiana. Esta última tipología de juegos tiene una mayor carga emocional, pues en ellos los participantes han de elegir un determinado tipo de personaje y diseñar los aspectos más centrales del personaje cuya “vida” van a controlar, tales como su vestuario, su apariencia física e incluso sus rasgos de personalidad. Con ello “dirigen” la forma de comportarse del personaje adoptado en determinado tipo de situaciones y contextos de interés para ellos –como la vida en un campus universitario, en un instituto en el decidir qué carrera cursar, o cómo pasarlo bien en situaciones de ocio y tiempo libre, tales como en una fiesta en la que tienen que determinar la “estrategia” adecuada para conseguir ligarse a un chico o para bailar los ritmos más modernos y así conseguir pasar una noche estupenda–.

Por otro lado, los chicos mencionan con mayor frecuencia que las chicas hacer uso de juegos con una carga mucho más agresiva, competitiva y deportiva. Muchos de ellos afirman pasar tiempo en juegos en los que tienen que hacer uso de las armas y de la fuerza para conseguir batir a los enemigos –ya sean asentamientos o tribus rivales, ya sean los malos de la “película”, tales como un grupo de terroristas que amenazan con exterminar el mundo o un grupo de antihéroes que ponen en peligro la seguridad e integridad de la sociedad en la que viven–. Se trata de juegos que, con mucha frecuencia, tienen como telón de fondo civilizaciones

pasadas y lugares actuales, -habitualmente ubicados en lugares de Estados Unidos-. Asimismo, exigen que se diseñe una “estrategia” a seguir para alcanzar una serie de misiones a través de las cuales sacar el máximo partido de sus recursos, ya sean materiales o humanos, como el caso de un ejército, y así lograr la perpetuación del grupo social al que pertenecen o salvarse de determinado tipo de penas, tales como multas de tráfico o incluso de la cárcel.

Algunos de estos juegos requieren de uno o más jugadores que, conectados a una misma red local o a internet, puedan “cooperar” para correr juntos la misma aventura. Además, muchos de ellos conllevan muchas horas de juego, que suponen que un mismo jugador, para superar todas las misiones de las que consta el juego, invierta meses, incluso años para dar por finalizado el juego.

Estos resultados confirman los resultados de otros autores (Gailey, 1993) y sirven para ratificar que las mujeres juegan menos a juegos de ordenador que los hombres (Deyoung y Spence, 2004; Kamala-Norris, 2004; Pinkard, 2005; Ruíz-Ben, 2001) y que el tipo de juegos que utilizan las chicas tiene un fuerte componente emocional (Leong y Hawandeg, 1999), mientras que el de los chicos tiene elementos de mayor agresividad y competitividad (Cooper y Weaver, 2003).

En definitiva, todos los resultados relativos a este apartado exhiben un patrón de conducta distinto de los chicos y de las chicas ante el ordenador, lo cual revela a su vez una manera diferente de disfrutar de las actividades de ocio y tiempo libre por parte de ambos grupos. Estas diferencias reflejan una vez más el impacto que la diferente socialización recibida por los chicos y por las chicas tiene sobre los adolescentes; impacto que se plasma en la preservación de los roles de género a través del ordenador y sus aplicaciones.

Así por ejemplo, diversos autores han señalado que las mujeres exponen ese patrón de comportamiento distinto de los hombres a la hora de acceder a internet (Roy y Chi, 2003), pues lo hacen, por norma general, para poder comunicarse con otras personas (Castaño, Guerrero, Rodríguez y Ruíz, 2003; Kielholz, 2001; Jackson, Ervin, Gardner, y Schmitt, 2001; Joinson, 2003). Volman, van Eck, Heemskerck y Kuiper (2005), a su vez, encontraron en su estudio que más chicos que chicas se bajaban archivos de internet para luego proceder a grabarlos en un CD.

Large, Beheshti y Rahman (2002), además, observaron una pauta distinta de búsqueda de información sobre unos juegos olímpicos entre los chicos y las chicas de su muestra, de forma que los chicos utilizaban estrategias de búsqueda de información en internet más eficaces que las chicas.

4.4.4. Influencia del entorno social en el uso que se hace del ordenador

4.4.4.1. Personas que les han animado a utilizar el ordenador

En general, sólo se producen diferencias estadísticamente significativas entre chicos y chicas [$\chi^2(1) = 6.394$, $p < .011$] cuando afirman que nadie les ha animado a utilizar el ordenador, particularmente los chicos (tabla 4.49). Asimismo, que el padre sea el que haya animado a utilizar el ordenador marca la diferencia entre chicos y chicas [$\chi^2(1) = 3.406$, $p < .065$], diferencias a favor de las chicas. En el caso de los

chicos, observamos cómo la diferencia entre los que tienen una actitud favorable y desfavorable hacia el ordenador y la informática tiende a ser estadísticamente significativa cuando es el padre el que les ha animado a utilizar el ordenador [$X^2(1) = 3.330, p < .068$], lo cual contribuye a tener una actitud positiva hacia el ordenador y la informática (tabla 4.50. Anexo II). En el caso de las chicas, las que afirman no haber recibido aliento por parte de nadie de su entorno para utilizar el ordenador son las que muestran una actitud más favorable hacia el ordenador y la informática [$X^2(1) = 3.330, p < .06$], (tabla 4.51. Anexo II).

Estos resultados demuestran cómo, tal y como remarca el modelo de elección de logro, los padres sirven de modelo de referencia y acompañan a los hijos en sus actividades de ocio y tiempo libre, transmitiéndoles en última medida las enseñanzas propias del rol de género (Bandura, 1999; Berk, 1999; Eccles, Frome, Suk Yoon, Freedman-Doan y Jacobs, 2000; Shashaani y Khalili, 2001).

Asimismo, estos resultados ponen de manifiesto que un número considerable de adolescentes no han necesitado que nadie les anime a utilizar un ordenador para en último término finalmente hacerlo. Las chicas de nuestro estudio reciben más aliento de sus padres que los chicos para que utilicen el ordenador, lo cual podría ser un indicador del uso más moderado del ordenador por parte de las chicas.

4.4.4.2. Razones que les han dado para animarles a utilizar el ordenador

En términos generales, los motivos que les han dado las personas de su entorno para animarles a utilizar el ordenador son el del interés y de la utilidad del ordenador (más a las chicas que los chicos [$X^2(1) = 5.603, p < .018$], el de los juegos (las diferencias tienden a ser estadísticamente significativas, a favor de los chicos [$X^2(1) = 3.627, p < .057$]), el que con ello pueden tener un buen futuro, especialmente en el caso de las chicas [$X^2(1) = 4.693, p < .030$]; el que pueden comunicarse con otras personas, fundamentalmente las chicas [$X^2(1) = 12.569, p < .000$]. También observamos una tendencia a que a las chicas las hayan persuadido a utilizar el ordenador diciéndoles que con ello van a poder acceder a información de actualidad o aprender otras cosas, como por ejemplo Inglés [$X^2(1) = 3.044, p < .081$] (tabla 4.52. Anexo II). Entre los chicos, los que muestran una actitud favorable hacia el ordenador y la informática afirman que han sido alentados a utilizar el ordenador por su utilidad e interés [$X^2(1) = 4.873, p < .027$] (tabla 4.53. Anexo II).

4.4.4.3. Personas que les han desanimado a utilizar el ordenador

Los chicos, más que las chicas, mencionan que sus padres [$X^2(1) = 8.147, p < .017$] y sus madres [$X^2(1) = 6.269, p < .012$] son los que más les han desanimado a que utilicen el ordenador (tabla 4.55. Anexo II). En el caso de los chicos, no mencionan la opción de “yo mismo” como fuente de desánimo (tabla 4.56. Anexo II). Por otro lado, las chicas con una actitud desfavorable hacia el ordenador y la informática afirman que sus amigos y otros familiares son los que más les han desanimado a utilizar el ordenador [$X^2(1) = 10.229, p < .017$] (tabla 4.57. Anexo II).

Puesto que tanto los chicos como las chicas mencionan también a los profesores como fuente de desánimo, hubiera sido interesante conocer de qué asignatura eran los profesores que los adolescentes mencionan que les han desanimado a utilizar el ordenador, así como de si se trataba de profesores o profesoras, para de esta forma analizar con mayor detenimiento la ausencia de modelos femeninos en el ámbito informático y de las nuevas tecnologías.

4.4.4.4. Razones que les han dado para desanimarles a utilizar el ordenador

En general, los chicos mencionan con más frecuencia que las chicas la pérdida de tiempo y la desconcentración en los estudios [$\chi^2(1) = 7.904$, $p < .005$] como los argumentos básicos que las personas de su entorno les han dado para desanimarles a utilizar el ordenador (tabla 4.58. Anexo II).

En el caso de los chicos con una actitud favorable hacia el ordenador y la informática, se alude a que el ordenador enganche y aisle socialmente [$\chi^2(1) = 3.549$, $p < .060$] como uno de los argumentos principales que utilizan las personas de su entorno para desanimarles a utilizar el ordenador (tabla 4.59. Anexo II). Podría ser que los participantes encuentren poco fundamento a este tipo de argumento y, por ello, se produzca una especie de *reactancia psicológica*, pues basta que se emplee ese argumento “absurdo” de persuasión de no utilizar el ordenador, para que se produzca el efecto contrario en los participantes y termine resultándoles el ordenador todavía más atractivo, si cabe, en lugar de resultarles poco atractivo.

Grosso modo, los resultados de este apartado confirman cómo las chicas y los chicos, además de utilizar el ordenador para diferentes fines, perciben que las personas de su entorno más inmediato les han animado a utilizar el ordenador con distintos argumentos que sirven para reforzar esas diferencias en el uso del ordenador, argumentos que de alguna manera las legitima.

Hemos comprobado, al mismo tiempo, cómo los argumentos emitidos por las personas del entorno social inmediato para animar y desanimar a que los adolescentes utilicen el ordenador son distintos, y en algunas ocasiones similares para los chicos y para las chicas. En el caso de ambos grupos, las distintas argumentaciones dadas por el entorno para que no utilicen el ordenador está vinculado con una actitud más desfavorable hacia el ordenador y la informática.

4.5. Conclusiones

Los resultados de este capítulo revelan cómo se producen diferencias de género tanto en cuanto a la frecuencia con la que se utiliza el ordenador, diaria o semanalmente, como a la concepción del ordenador por parte de los participantes y por parte del entorno que les rodea. Los chicos y las chicas conciben el ordenador de forma distinta y, por ello, lo utilizan para diferentes finalidades y con diferente frecuencia.

Asimismo, el hecho de que no se produzcan diferencias de género en la posesión de un ordenador sugiere la inexistencia de diferencias estructurales en cuanto a qué debe poseer quién, según su género. Se podría atribuir el resultado de que las

chicas utilizan menos el ordenador que otros miembros de la familia, especialmente los padres o los hermanos, a que ellas no conciben el ordenador como un objeto totalmente suyo, del que puedan disponer cuando y como quieran.

La mayor frecuencia de utilización del ordenador por parte de las chicas en sus casas no garantiza que manifiesten una actitud más positiva hacia el ordenador. Puede ser que asocien el ordenador con una obligación, más que como una herramienta de disfrute y de tiempo libre, tal y como hemos podido comprobar en algunas otras ocasiones a lo largo de este capítulo. Por otro lado, puede ser que se sientan relegadas del uso del ordenador en sus casas y muestren, por ese motivo, una actitud menos positiva hacia el ordenador y la informática; así como que hagan un menor uso del ordenador que los chicos.

Tanto para los chicos como para las chicas utilizar el ordenador menos horas está vinculado con tener una peor actitud hacia el ordenador y la informática; sin embargo, sólo en el caso de los chicos utilizar el ordenador muchas horas conlleva tener una actitud favorable hacia el ordenador y la informática.

Tal y como predecíamos en un principio, los chicos utilizan el ordenador más horas diarias y semanales que las chicas. Asimismo, tanto para los chicos como para las chicas, utilizar el ordenador pocas horas diarias y semanales está vinculado con una actitud desfavorable hacia el ordenador y la informática. Para los chicos, en particular, utilizar el ordenador con mayor frecuencia diaria y semanal, implica tener una actitud favorable hacia el ordenador y la informática. Sin embargo, en el caso de las chicas, hacer un uso más moderado del ordenador implica tener una actitud más favorable hacia el ordenador y la informática.

Se observa además cómo, tanto los chicos como las chicas, manifiestan preferencia por juegos que contribuyen a perpetuar los roles de género, pues a través del juego y del uso del tiempo libre y de ocio es donde los adolescentes pueden liberar con mayor facilidad las tensiones de las tareas cotidianas del colegio. De esta forma y a través de este tipo de juegos, se perpetúa la imagen del hombre fuerte, agresivo, competitivo, arriesgado y de carácter heroico; mientras que por otro lado, se legitima la imagen de la mujer comunicativa, preocupada por los demás y por tener una adecuada apariencia física.

Para Gailey (1993), el que los juegos de ordenador más conocidos entre los niños sean juegos de acción, de aventuras, de violencia, de deportes y de competición, juegos que reflejan de forma exagerada los estereotipos de los hombres -dominantes y "machotes" - frente a los de las mujeres -sexis y sumisas-, puede explicar por qué este tipo de juegos son más llamativos para los chicos que para las chicas.

Que los chicos y las chicas, desde edades tempranas sean socializados de diferente forma a través de los juegos (Martin, 1999), puede ser una explicación de por qué los chicos juegan más con juegos que les permiten reproducir las expectativas sociales en torno a cómo tienen que reproducir los estereotipos de género, tales como ser agresivos, violentos o competitivos.

De forma global, tanto los chicos como las chicas mencionan a los padres y a las madres, a sí mismos, a los amigos, a los hermanos chicos y a nadie en particular, como las personas que más les han animado y que también les han desanimado a utilizar el ordenador. Que el padre sea el que ha animado a los adolescentes a que utilicen el ordenador influye más en la actitud hacia el ordenador y la

informática de las chicas que de los chicos. Cabe mencionar cómo en el caso de las chicas el que nadie las haya animado a utilizar el ordenador se vincula con tener una actitud más favorable hacia el ordenador y la informática.

Nuestros resultados no replican los resultados encontrados por Eccles y su grupo de investigación (Eccles, Frome, Suk Yoon, Freedman-Doan, y Jacobs, 2000), en la medida en que en nuestro estudio los padres no motivan más a sus hijos varones que a sus hijas para que utilicen el ordenador. Para este grupo de autores, las creencias y los estereotipos que los padres tienen sobre sus hijos, ejercen influencia sobre las expectativas y las metas que los padres albergan con respecto a sus hijos, así como sobre la percepción de sus intereses y de su talento. Ello, al mismo tiempo, condiciona la manera con la que los padres interactúan con sus hijos y refleja la reproducción por parte de los padres de los estereotipos que se tienen sobre las mujeres y los hombres; en este caso de los estereotipos en torno al uso del ordenador.

El hecho de que los chicos utilicen con mayor frecuencia el ordenador con sus padres en su tiempo libre, podría ser un elemento crucial a la hora de explicar por qué los chicos hacen mayor uso del ordenador que las chicas. En nuestro caso, no hemos contemplado la posibilidad de preguntar con qué personas utilizan con frecuencia el ordenador, lo cual sería un aspecto a incluir en futuras investigaciones.

Las chicas, en contraposición a los chicos, mencionan que los argumentos que les han dado para animarles a utilizar el ordenador están relacionados con aspectos instrumentales del ordenador. Estos resultados podrían dar pistas para que los diseñadores de software capten las necesidades de las chicas y creen programas informáticos que satisfagan dichas necesidades. Ello reforzaría las conclusiones a las que algunas investigaciones han llegado en las se encontró que mientras las mujeres conciben el ordenador como una herramienta y cómo algo útil para conseguir otras cosas, los hombres lo conciben más como un juego o como algo para lo que se requieren unas habilidades específicas (Castaño, Guerrero, Rodríguez y Ruiz, 2003; Cooley, 2003, Dickhäuser y Stiensmeier-Pelster, 2002; Gailey, 1993). Dichas investigaciones sugieren un uso más pragmático del ordenador y de las tecnologías de la información por parte de las mujeres. Quizás esa visión del ordenador como “un juego” sea una posible explicación al por qué los chicos pasan más horas jugando al ordenador que las chicas y disfrutando de él en sus ratos de ocio y tiempo libre. De hecho, los chicos alegan un mayor uso de los juegos de ordenador que las chicas y aluden a los juegos como el principal argumento utilizado por las personas de su entorno para animarles a utilizar el ordenador.

El que los padres sean los que principalmente desanimen más a sus hijos varones que a sus hijas a utilizar el ordenador, puede sugerir un uso menos moderado del ordenador por parte de los chicos. El hecho de que los chicos pudieran utilizar el ordenador de una forma exagerada implicaría que invirtieran menos horas en el estudio o en otras actividades de ocio y tiempo libre que nada tengan que ver con el ordenador, tales como los deportes o la música.

Algunos adolescentes mencionan a los profesores como fuente de desánimo para utilizar el ordenador puede deberse al hecho de que, al contestar a esta pregunta, tengan en mente a ciertos profesores con los que han seguido alguna clase, y no les consideren lo suficientemente buenos como para motivarles y alentarles a que utilicen el ordenador. Tal y como algunos autores han sugerido (Bandura, 1999;

Volman y van Eck, 2001), los profesores juegan un importante papel en la transmisión de los roles de género y en la elección de trayectorias académicas y curriculares. Por estas razones, hubiera sido interesante saber de qué profesores se trataba –si eran hombres o mujeres–, de qué asignatura se encargaban y qué tipo de uso didáctico hacían del ordenador en las clases.

Sería conveniente que futuras investigaciones tuvieran en cuenta con qué personas utilizan los adolescentes con mayor frecuencia el ordenador, para así poder contrastar la diferente influencia que pudiera tener en los hijos el que fueran los padres o las madres los que utilizan con sus hijos el ordenador en el tipo de uso que los adolescentes hacen del ordenador en su tiempo libre. Simpkins, Davis-Kean, y Eccles (2005) observaron la influencia que el tiempo que pasaran los padres con sus hijos ejercía sobre la forma de participar de estos últimos en actividades relacionadas con la informática, las matemáticas y las ciencias. Cuanto más tiempo pasaban los padres con sus hijos realizando actividades con el ordenador, más participaban sus hijos en actividades que requirieran el uso del ordenador.

Cabe destacar cómo en muchas ocasiones los chicos y chicas reproducen muchos estereotipos existentes en torno al uso del ordenador. Por ello, si estos chicos y chicas estuvieran expuestos a modelos no estereotipados podrían mantener unas creencias y conductas menos tradicionales que aquellos que están rodeados de modelos estereotipados. Los adolescentes expuestos a modelos no estereotipados son menos tradicionales en sus creencias y conductas que aquellos que están rodeados de modelos estereotipados (Berk, 1999).

Por otro lado, sería de gran ayuda que los estudios futuros contemplaran la opinión de profesores y padres, para así poder contrastar la influencia de unos sobre otros y, por consiguiente, obtener una visión más integrada de la importancia que el ordenador tiene en la vida de cada uno de ellos. También saber cómo y a través de qué mecanismos se transmiten a los adolescentes los estereotipos y roles de género en torno al ordenador y a las nuevas tecnologías. Conociendo estos mecanismos de influencia, así como la forma de transmisión de la misma, se podrían combatir de una manera más eficaz las diferencias de género en el uso del ordenador desde edades muy tempranas.

Algunos autores concluyen diciendo que la forma con la se concibe el ordenador –si como una herramienta de uso o como algo para expertos– explica las diferencias de género en actitudes hacia el ordenador (Dickhäuser y Stiensmeier-Pelster, 2002). Asimismo, consideran que estas diferencias de género se podrían amortiguar en la medida en que se presente la tecnología o el ordenador como un mero instrumento, susceptible de ser utilizado por cualquier persona y no sólo por expertos.

Otros autores sugieren que las diferencias de género podrían reducirse en la medida en que los ordenadores fueran percibidos por las mujeres como herramientas de comunicación, en lugar de cómo un instrumento frío y “anodino”, al cual se le puede sacar poco partido desde el punto de vista emocional y de las relaciones sociales (King, Bong y Blandford, 2002).

Schumacher y Morahan-Martin (2001) sugieren que el hecho de que los hombres tengan más experiencia desde pequeños con juegos de ordenador y con la programación interviene en que estos tengan un nivel de conocimientos de ordenador mayor que las mujeres; y puede, a su vez, explicar por qué los hombres se sienten más cómodos y más competentes con el ordenador que las mujeres (Busch, 1995).

Asimismo, una de las posibles explicaciones de las diferencias de género en el uso del ordenador y en las tareas vinculadas al ordenador y a la tecnología, puede ser el que siempre se haya considerado la tecnología y el ordenador como tareas más propias de hombres que de mujeres (Colley, 2003; Whitley, 1997). Además, tal y como algunos autores han observado, ello se podría explicar debido al hecho de que las mujeres tienen un patrón atribucional más negativo hacia el ordenador que los hombres, alcanzando altos niveles de ansiedad e incluso de *indefensión aprendida* (Brownlow, Jacobi y Rogers, 2000; Dickhäuser y Stiensmeier-Pelster, 2002 a y b, Deyoung y Spence, 2004; Schottenbauer, Rodríguez, Glass y Arnkoff, 2004).

Sería interesante contrastar si el hecho de que los adolescentes estén en un entorno educativo mixto, en el que la presencia de chicos y de chicas en una clase se da por igual, difiere de un entorno en el que sólo hay chicas o chicos en su patrón de comportamiento ante el ordenador y en el papel que éste juega en sus vidas. Hay algunos autores que sugieren que el hecho de que se lleven a cabo estudios en entornos mixtos podría hacer más salientes los estereotipos de género en torno al uso del ordenador y podría servir de argumento para explicar por qué las chicas en un contexto escolar mixto muestran actitudes más negativas en torno al uso del ordenador que los chicos (Cooper y Weaver, 2003; Ruíz-Ben, 2001).

Las investigaciones futuras deberían incidir en analizar en profundidad la relación entre tipo de juegos de ordenador en los que los hombres y las mujeres invierten su tiempo de ocio y de tiempo libre y la elección de estudios y de profesiones. Los videojuegos y juegos de ordenador se han convertido en la actualidad en poderosos agentes de socialización a través de los cuales se inculca a los usuarios, entre otras muchas cosas, una serie de valores y de roles sobre qué comportamiento es más congruente con el estereotipo femenino o masculino.

Finalmente, cabe resaltar la importancia de que se desarrolle software que resulte de interés y sea lo suficientemente atractivo para las mujeres. Ello contribuiría a reducir las diferencias de género en el uso del ordenador y en cómo las mujeres y los hombres disfrutan de las innumerables ventajas que el ordenador proporciona, tanto a nivel de ocio y tiempo libre como a nivel académico-laboral (Volman y van Eck, 2001).

