



Recepción: 20 / 04 / 2018

Aceptación: 17 / 06 / 2018

Publicación: 01 / 08 / 2018



Ciencias de la computación

Artículo de investigación

## Ocio digital y los problemas del uso excesivo de dispositivos tecnológicos

*Digital leisure and the problems of the excessive use of technological devices*

*O lazer digital e os problemas do uso excessivo de dispositivos tecnológicos*

Cristian M. Villafuerte-Garzón <sup>1</sup>

[cristian.villafuerte@cordillera.edu.ec](mailto:cristian.villafuerte@cordillera.edu.ec)

Correspondencia: [cristian.villafuerte@cordillera.edu.ec](mailto:cristian.villafuerte@cordillera.edu.ec)

<sup>1</sup>Tecnólogo en Análisis de Sistemas, Técnico Superior en Programación de Sistemas, Docente del Tecnológico Superior Cordillera, Quito, Ecuador.

## Resumen

El presente artículo titulado ocio digital y los problemas del uso excesivo de dispositivos tecnológicos, tiene como objetivo efectuar un análisis de las actividades relacionadas con ocio digital, donde se han considerado dispositivos tecnológicos de uso diario como el computador personal, Smartphone, tabletas electrónicas y consolas de juego, además de la periodicidad de uso de cada despóticos frente a las actividades que recurrentemente realizan, analizando los problemas que han tenido por el uso excesivo de los dispositivos, para ello se utilizaron métodos de nivel teórico y empírico que permitieron realizar el estudio, obteniendo un total de 3412 participaciones y evidenciando como resultados preliminares que la interferencia de la tecnología se presenta más recurrentemente en casa o con la familia y que los dispositivos tecnológicos son utilizados hasta 8 horas diarias o menos, y son muy pocos los casos que los utilizan por un tiempo más prolongado hasta 15 horas.

**Palabras clave:** ocio; ocio digital; interferencia de la tecnología; dispositivos tecnológicos.

## Abstract

This article entitled digital leisure and the problems of excessive use of technological devices, aims to analyze the activities related to digital entertainment, where they have been considered technological devices of daily use such as personal computers, smartphones, electronic tablets and game consoles, in addition to reviewing the periodicity of the use of each device used recurrently, and analyze the problems that have been caused by the excessive use of devices, for this they have been used methods are at the theoretical and empirical level that allowed study, obtaining a total of 3412 participations and obtaining as preliminary results that the interference of technology occurs more frequently at home or with the family and that technological devices are used up to 8 hours or less, and very few cases use them for a long time up to 15 hours.

**Keywords:** leisure; digital leisure; technology interference; technological devices.

## Resumo

Este artigo, intitulado lazer digital e os problemas de uso excessivo de dispositivos tecnológicos, objetiva realizar uma análise das atividades relacionadas ao entretenimento digital, onde foram

considerados dispositivos tecnológicos de uso cotidiano, como computadores pessoais, smartphones, tablets e consoles de jogo, além da frequência de uso de cada dispositivo diante das atividades que recorrentemente realizam, analisando os problemas que tiveram pelo uso excessivo dos dispositivos, para isso foram utilizados métodos teóricos e empíricos de nível que permitiram realizar o estudo, obtendo um total de 3412 participações e mostrando como resultados preliminares que a interferência da tecnologia ocorre mais frequentemente em casa ou com a família e que os dispositivos tecnológicos são utilizados até 8 horas por dia ou menos, e há pouquíssimos casos que os utilizam por mais tempo até 15 horas.

**Palavras chave:** lazer, lazer digital; interferência de tecnologia; dispositivos tecnológicos.

## **Introducción**

El actual estilo de vida rodeado de gran cantidad de dispositivos tecnológicos inteligentes, que permiten comodidad, interactividad, accesibilidad, y alto consumo de información bajo demanda a través del uso de diversos formatos de conexión y ubicuidad, han incrementado notablemente la experiencia del usuario, haciéndolos a cada instante más atractivos. Esta coexistencia con dispositivos tecnológicos los ha vuelto parte de la vida cotidiana, y estos dispositivos no solo revolucionaron el ritmo de vida sino a la sociedad, permitiendo nuevas formas de conexión y socialización entre las personas (Castells, 2001). Una de esas actividades es el ocio, el cual a pasado de ser el uso de tiempo libre en cuestiones de entretenimiento, sociales o culturales a estados hiperconectados a través de dispositivos tecnológicos, mejor conocido como ocio digital, el cual representa una nueva etapa en la sociedad de la información, caracterizada por una sobreproducción y oferta de contenidos que impactan sin pausa en todas las actividades humanas. La vieja frontera entre el tiempo laboral y el tiempo libre se ha diluido (Reinoso, 2009) gracias a las nuevas tecnologías.

Por esta razón el objetivo principal del artículo es realizar una observación a los comportamientos relacionados con el ocio digital a través del uso de dispositivos tecnológicos como computadores personales, Smartphone, tabletas electrónicas, y consolas de juego, para lo cual se ha realizado una investigación exploratoria en estudiantes de educación superior del Ecuador, en la cual se han observado las actividades que se realizan con los dispositivos electrónicos, periodicidad de tiempo de uso, impulsos por usar estos dispositivos tecnológicos, además de los problemas por exceso de uso de los dispositivos tecnológicos, entre otros. Para ello en la Sección I se realizará

una descripción sobre ocio, uso y demanda de tecnologías de la información y comunicación, estudios previos sobre interferencia de la tecnología y ocio digital. En la Sección II se describirá el método de análisis. En la sección III se presentarán los resultados obtenidos para finalmente en la Sección IV se describen las conclusiones más importantes derivadas del estudio.

El ocio es, sin duda, uno de los fenómenos psicosociológicos más importantes y característicos del mundo, siendo aquel tiempo conformado por las actividades y prácticas libremente elegidas según las preferencias de cada individuo (Rodríguez, 1999) entre los elementos que conforman el concepto de ocio se encuentra el de descanso y relajación, primando la ausencia de obligaciones frente a su ingrediente activo donde la actividad se impone (San Martín, 1999) En la sociedad moderna las prácticas de ocio están presentes en el entorno familiar, social y escolar al ser un medio de/para la diversión, relación, relajación y formación (Ricoy, 2016)

Además, desde su aparición las tecnologías de la información y comunicación han sido un enorme atractivo para los jóvenes, ya que estas tecnologías han ido incursionando en las experiencias cotidianas de todas sus actividades inclusive en el ocio, siendo los recursos digitales como el computador personal, los teléfonos, las consolas de juego, el internet y los sistemas de comunicación instantánea con los que más se han entretenido e interesado más a los jóvenes.

Así también el crecimiento vertiginoso del internet, los sistemas de conectividad y comunicación instantánea, las redes sociales, apps, entre otros han aportado a la hiperconectividad e hiperuso de los dispositivos tecnológicos logrando que más y más actividades se realicen a través de ellos, creando, posteando y produciendo más información que la que puede consumir el usuario, tal es así que actividades tan sencillas como dedicar el tiempo libre a cualquier actividad o distracción no importante (ocio) hoy involucra un dispositivo tecnológico, trasladándola a una evolución que sea a convertido en ocio digital.

Ricoy (2016) en su estudio pudo determinar que los/as adolescentes tienen predilección por el desarrollo de actividades de ocio con las TIC, en particular chateando con otras personas y a través de la navegación por la red, además indica que se mostraban motivados por las facilidades de manejo técnico que poseían y que se había podido detectar una inclusión acentuada de los videojuegos en el ocio.

Siendo así que las tecnologías digitales aportan una nueva dimensión al ocio y altera sus propiedades dicotómicas tradicionales, situando a individuos y empresas entre una comprensión holística o separada de los mundos naturales y los construidos digitalmente (García, 2012)

entonces el ocio digital lo constituyen aquellas oportunidades de ocio vinculadas a las tecnologías digitales, como el caso de las consolas de juego, los teléfonos móviles, internet, el ordenador y los múltiples dispositivos digitales procedentes de la industria tecnológica, que han innovado la experiencia de ocio al añadirle conectividad, interactividad, hipertextualidad, anonimato, comodidad, ubicuidad, entre otros (Viñals, Abad, & Aguilar, 2014)

Siendo los jóvenes los que aprovechan en mayor instancia de la innovación producida a través de networking, redes sociales, blogs, entre otros. Donde la información ha sido producida bajo demanda en diferentes formatos como videos, fotos, audios, gifs u otros, que según la Unión Internacional de telecomunicaciones (UTI) a finales de 2016 alrededor del 47% de la población mundial tenía conexión a internet, de los cuales el 44,9% son mujeres y el 51.1% son hombres, con 7.1 billones de suscriptores a líneas celulares, y la existencia de más de 900 millones de redes sociales y sistemas de comunicación instantánea (ICT Facts & Figures, 2016)

Así también la penetración de los dispositivos tecnológicos a nivel mundial ha despegado de forma tan vertiginosa en los últimos cuatro años, que es muy común encontrar diferentes dispositivos siendo utilizados al mismo tiempo por una sola persona, de hecho según Emarketer para el año 2018 se habrá cubierto el 85,4% de la población europea con Smartphone, es decir menos del 15% de la población europea todavía no utiliza Smartphone, y el país europeo que lidera el ranking por penetración mundial de teléfonos móviles es España (Sánchez, 2014), también el Smartphone se ha convertido en el dispositivo tecnológico que menos tiempo necesitó para llegar a alcanzar un éxito tan grande versus sus antecesores.

Para Latinoamérica el uso no varía mucho con respecto a Europa o Norteamérica, ya que, por características como precio, accesibilidad, facilidad de uso, moda, entre otros, los dispositivos como computadores personales, tabletas y Smartphone, se han convertido en los favoritos para el consumo de información bajo demanda, uso de redes sociales, educación y entretenimiento de forma general. Es así como según Carrión (2013) 1 de cada 10 personas conectadas al internet en el mundo es latinoamericano, mostrando en su investigación que el continente con mayor conectividad es Asia con el 45% de conectividad a Internet, seguidos por Europa con un 21% y siendo el 4º lugar ocupado por Latinoamérica y el caribe con un 11%, experimentando un alto crecimiento en los últimos 2 años. Y con respecto al índice de penetración del internet a nivel mundial Norteamérica se lleva la delantera ya que tiene el 80%, mientras América latina y el caribe tiene el 3º lugar al registrar un 43%, de hecho este porcentaje demuestra estar 8 puntos

sobre el promedio mundial, la misma investigación explica que en Sudamérica, Argentina es el país con mayor penetración a internet al tener un 64 % mientras que Ecuador ocupa el 6° lugar con un 43,8% mostrando un incremento vertiginoso en cantidad de usuarios de Internet.

En el último censo poblacional ecuatoriano en 2010 se puede apreciar que pese al crecimiento nacional en consumo de tecnología el cual a incrementado de forma masiva en los últimos 4 años, para diciembre del 2011, solo el 27,4% de los hogares ecuatorianos poseían un computador de escritorio, el 9,8% un computador portátil. El analfabetismo digital bordeaba el 24,9% de la población siendo mucho mayor en las mujeres con el 32,2% y 26,5% en los hombres, de igual manera el informe sobre el Uso de las TIC presentado por el INEC en el año 2011 demuestra que el uso de internet con mayor frecuencia lo hacen personas con edades entre los 16 y 45 años con cerca del 58.7% de la población dejando un 38% para menores de 15 años, además este informe nos muestra que la provincia con mayor uso de internet es Pichicha con el 44,5% de la población y que en Quito el 8,8% de la población que tiene activa una línea celular que utiliza con un Smartphone y en la Ciudad de Guayaquil el 16,6% siendo esta la ciudad con mayor uso de equipos Smartphone, además del global de personas que utilizan estos dispositivos de tecnología el 84,9% del tiempo lo hace con la finalidad de usar WIFI y navegar por el internet, y los Smartphone se emplean principalmente en redes sociales con el 69,9%, para navegar por internet un 69,8%, para revisar correo electrónico un 65,9%, para juegos y música un 62,1%, y un 42,85 para el uso de GPS (INEC, 2011) Datos que muestran la intervención de los dispositivos tecnológicos en la vida cotidiana de las personas.

Otra razón importante que ha intervenido en el hiperuso de los dispositivos digitales para ocio es la característica multitasking de las aplicaciones, sitios web o de varios servicios digitales especializados que dan la posibilidad de obtener entretenimiento, relajación o dispersión en cualquier momento que se acceda a la red (Rojas, 2016) Así también las aplicaciones para dispositivos móviles han elevado sustancialmente las actividades a través de dispositivos tecnológicos, las cuales han pasado de ser simples complementos y atracciones del equipo ha actores principales del consumo y producción de información, tanto así que según androidauthority existen alrededor de 13 mil millones de aplicaciones publicadas en Google play store a diciembre de 2016 (Androidauthority, 2016)

Si bien es cierto existen investigaciones sobre el uso de dispositivos tecnológicos o actividades a través de los mismos, hay muy poca información sobre el ocio digital y la interferencia en la vida

cotidiana de los usuarios, asimismo, estudios recientes muestran que los dispositivos digitales han implicado cambios cualitativos en el funcionamiento familiar, la creación de nuevos escenarios de interacción e incluso han reordenado los patrones relacionales de la familia actual (Carvalho, Francisco, & Revals, 2015)

Lo que conlleva a preguntarse ¿Qué actividades se realizan más recurrentemente con los dispositivos tecnológicos? ¿Dónde se han presentado mayor incidencia de problemas o conflictos por el uso excesivo de dispositivos tecnológicos? ¿Qué periodo de tiempo se dedican a actividades de ocio a través de dispositivos tecnológicos? ¿Existe ocio digital?

### **Importancia del problema**

Son escasas las investigaciones que han abordado el estudio del ocio digital desde una perspectiva académica (Bryce, 2001; Mokhtarian, Salomón y Handy, 2006 y Juniu, 2009). Los estudios más actuales concluyen que debido a que los dispositivos digitales seguirán aumentando su protagonismo en los tiempos sociales, se necesitan más investigaciones que ayuden a comprender el impacto de los dispositivos digitales en la salubridad del funcionamiento familiar (Wang, Chu, viswanath, Wan, lam, & Chan, 2015)

Entonces ya que los dispositivos tecnológicos como el Smartphone mantienen al usuario alerta de todo lo que sucede en cada instante, sea información importante o no muy relevante, necesaria o no interesante, se reciben constantemente notificaciones de lo que está sucediendo en la vida digital de las personas, es así que estudios previos demuestran que existe interferencia de la tecnología en la vida cotidiana de las personas, un ejemplo lo expuso en su estudio Roberts (2015) donde la gran mayoría de las parejas analizadas reconoció haberse visto afectada alguna vez por la presencia activa de un teléfono celular en una escena íntima.

### **Todo lo anterior lleva a realizar este estudio a plantearse algunas hipótesis:**

H1 Los participantes realizan a través de los dispositivos tecnológicos más actividades relacionadas con estudios regulares que actividades de ocio o entretenimiento.

H2 Hay presencia de ocio digital en el grupo de estudio

H3 Los contenidos digitales que consumen los participantes están relacionados con ocio digital.

H4 Los periodos de uso de los dispositivos tecnológicos son menores a 8 horas diarias.

H5 No existen diferencias significativas de entre hombres y mujeres frente a los lugares de presencia de problemas por uso excesivo de los dispositivos tecnológicos.

### **Metodología**

Se llevó a cabo un muestreo por conveniencia a estudiantes de una institución de educación superior. El cuestionario se aplicó a través de internet para lo cual se utilizaron los laboratorios de la institución que estuvieron por el lapso de 2 semanas disponibles para que los estudiantes pudieran acceder y completar el cuestionario. En el estudio solo se incluyeron estudiantes que hubieran utilizado dispositivos tecnológicos (computadores personales, Smartphone, tabletas electrónicas o consolas de juego) en los últimos 7 días, logrando una muestra total de 3412 personas, la cual al realizar el análisis de fiabilidad del cuestionario aplicado se ha obtenido el coeficiente de 0,932 (alfa de conbrach), que según George al alcanzar el coeficiente alfa  $>0.9$  es excelente ya que cuanto más cerca se encuentre el valor del alfa a 1 mayor es la consistencia interna de los ítems analizados (George, 2003).

El cuestionario fue desarrollado para la investigación con el fin de lograr dar respuesta a las diferentes hipótesis del estudio, siendo un total de 25 preguntas que se incluyeron en secciones distribuidas como periodicidad de uso, tipos de actividades, contenidos digitales que utilizan, entre otros, así también se incluyeron preguntas para obtener datos sociodemográficos que permitan identificar grupos de estudiantes. La muestra alcanzada cuenta con 1319 hombres y 2093 mujeres, la media de edad es 23 años ( $n=3412$ ;  $\bar{x}= 23$  años) y los niveles de confianza de la muestra obtenida son de 0,95.

Las secciones de la encuesta utilizada como instrumento para el levantamiento de la información constan de:

Dispositivos utilizados los últimos 7 días. Pregunta para validar la continuidad del encuestado en el estudio y obtener datos de uso de dispositivos. Pregunta de tipo opción múltiple entre los 4 dispositivos seleccionados.

Periodicidad de uso. Pregunta realizada para medir la frecuencia de uso de los dispositivos seleccionados; pregunta de tipo Likert con opciones desde 1=Nunca, hasta 9=Más de 15 horas diarias.

Uso de los dispositivos. Pregunta de doble entrada diseñada para que el encuestado pueda marcar por cada dispositivo las diferentes actividades que realiza regularmente como buscar información, hacer compras en línea, estudios regulares, redes sociales, reproducir videos, autoeducación, juegos en red, ocio, servicios de comunicación, y trabajo.

Contenidos Digitales consumidos regularmente. Pregunta establecida como opción múltiple para que el encuestado escoja los diferentes contenidos digitales que normalmente consume, las



opciones fueron: TV online, MOOC's (Autoeducación), Revistas de interés, Películas, Blogs, Vídeo Juegos, Documentales, Deportes en tiempo real, Conferencias o seminarios, E-books, Periódicos, Música.

Una vez concluido el levantamiento de información se procedió a verificar los cuestionarios que habían sido llenados, y se procedió a realizar análisis estadísticos variados a fin obtener datos descriptivos y representativos de todas las preguntas.

## Resultados

**El análisis de los datos se realizó con la finalidad de comprobar las hipótesis del estudio, de tal manera que:**

Para poner a prueba la H1 y determinar las actividades realizadas regularmente se realizó una prueba T entre los dispositivos y las actividades (ver tabla 1), en este caso los datos han evidenciado que el computador personal y Smartphone son los dispositivos más utilizados siendo las actividades más recurrentes buscar información, estudios regulares, autoeducación o estudios de interés, donde levemente el computador personal siempre alcanzo mayor recurrencia de uso por encima del Smartphone; únicamente para el caso de las redes sociales se invierte el resultado mostrando que el dispositivo preferido es el Smartphone por encima del computador personal. Para el caso la consola de juegos únicamente supera en uso a la tableta electrónica en el caso de los juegos en red o en línea, pero sigue estando como el dispositivo menos utilizado. En cuanto a las actividades de ocio digital y entretenimiento (juegos, comunicación) ocupan los tres últimos lugares en la recurrencia de actividades ejecutadas por los encuestados, razón por la cual efectivamente los participantes del estudio realizan menos actividades de ocio o entretenimiento que de educación, por lo que H1 es aceptada.

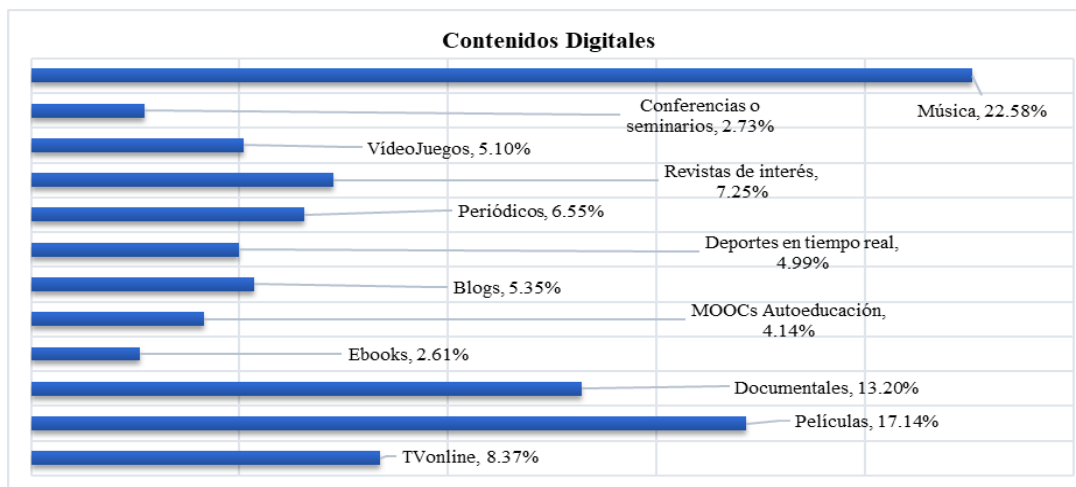
**Tabla 1.** Comparación de actividades por dispositivo

Actividad	Dispositivos			
	PC	Smartphone	Tableta	Consola
Buscar información	51,769	28,072	12,953	3,666
Hacer compras en línea	7,31	5,649	3,536	2,254

Estudios Regulares	38,67	20,144	9,637	2,691
Redes Sociales / Networking	31,895	33,282	11,035	3,463
Reproducir Videos	32,703	22,681	10,376	4,627
Autoeducación o estudios de interés	32,122	17,990	8,438	2,365
Juegos en red o línea	11,462	9,745	5,473	8,645
Ocio	14,705	13,380	5,741	5,590
Servicios de comunicación	22,055	20,260	6,894	2,503
Trabajo	24,918	12,518	5,569	1,835

En la **tabla 1.** también ha podido evidenciar la presencia de ocio a través de los 4 dispositivos electrónicos (ocio digital) siendo una actividad más recurrente que los juegos en red o línea y que hacer compras en línea, o trabajo inclusive (caso del Smartphone, tableta y consola de juegos), por lo que H2 es aceptada.

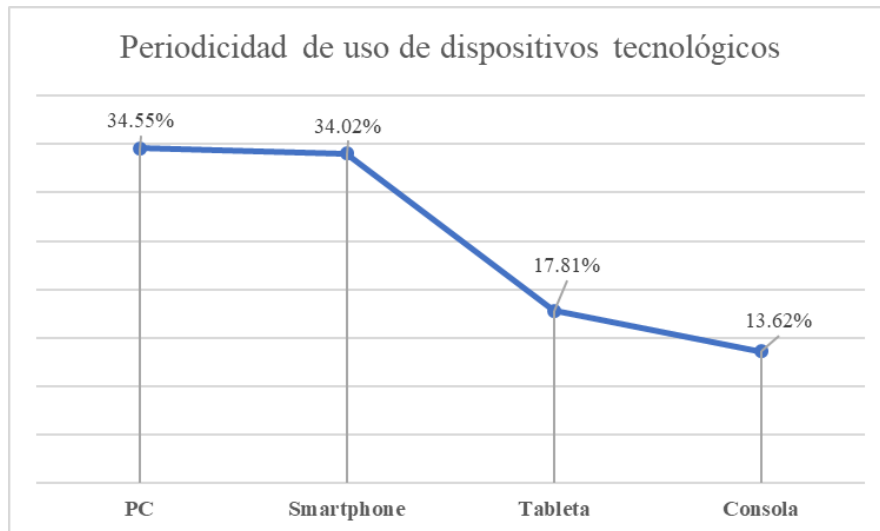
Para poner a prueba la H3 y evidenciar si los contenidos digitales consumidos por los participantes del estudio está relacionada con ocio digital se realizó una revisión de las frecuencias de respuesta (ver ilustración 1), en la cual los contenidos digitales relacionados con ocio digital han alcanzado porcentajes significativos, escuchar música un 22,58%, videojuegos el 5,10%, Películas el 17,14%, Televisión en línea el 8,37%, deportes en tiempo real el 4,99%, revistas de interés el 7,25%, frente a contenidos digitales relacionados con su rol de estudiantes Ebooks solo el 2,61%, Documentales el 13,20%, MOOCs o autoeducación 4,14%, Conferencias o seminarios 2,73%, entre otros, por lo cual H3 es aceptada.



**Ilustración 1** Contenidos digitales

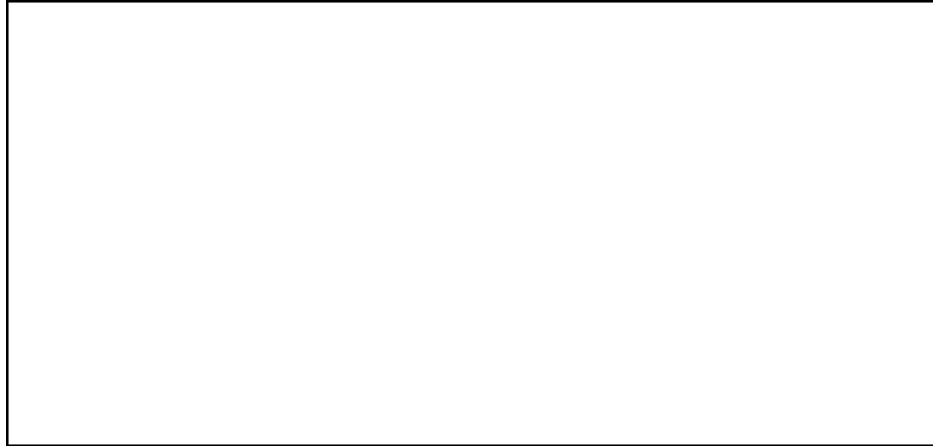
En cuanto a la H4 se analizó la periodicidad de uso entre los 4 dispositivos en un día regular (ver ilustración 2) dando como resultado que la media de uso del computador personal son de 6 a 8

horas y alcanza 34,55% de uso diario, el Smartphone ha obtenido también una media de 6 a 8 horas y es el segundo dispositivo más utilizado al alcanzar un 34,02% de uso diario, mientras que la muestra a indicado que tanto las tabletas electrónicas (17,81%) como las consolas de juego (13,62%) únicamente las utilizan una media de 1 a 2 horas diarias, razón por la cual H4 es aceptada.



**Ilustración 2** Periodicidad de uso de dispositivos tecnológicos.

Para el caso de H5 se analizó los lugares donde se presentan problemas por el uso excesivo de dispositivos tecnológicos (ver ilustración 3), demostrando que el lugar más recurrente es con casa o con la familia, lo que demuestra que en los tiempos libres los participantes del estudio utilizan más los dispositivos para actividades de ocio digital, si al no haber diferencias significativas entre hombres y mujeres H5 es aceptada.



**Ilustración 3.** Lugares de interferencia de la tecnología

### **Discusión**

Estudios previos han confirmado la existencia de interferencia de la tecnología en la vida cotidiana de las personas (Roberts, 2015), por lo que el presente estudio muestra una confirmación a la interferencia de la tecnología en las vidas diarias de los usuarios. En cuanto al uso de los dispositivos tecnológicos analizados se ha demostrado que el dispositivo más utilizado es el computador personal seguido por el Smartphone. Se ha demostrado que existe ocio digital aun cuando no es más frecuente que el uso de dispositivos tecnológicos por estudios regulares, en el caso del Smartphone, tableta electrónica y consola de juegos el ocio supera al trabajo como actividad recurrente.

Cuando se observa los lugares donde se presentan los problemas por la interferencia de la tecnología, tanto hombres y mujeres presentan similares tendencias en los mismos lugares, pero los lugares en los cuales hay una diferencia significativa un poco más evidente para hombres que para mujeres son: en el trabajo, haciendo deporte y en tiendas o centros comerciales.

### **Conclusiones**

En el presente trabajo se han podido exponer algunos datos sobre el uso que le dan los participantes del estudio, en este caso estudiantes de educación superior en ecuatorianos, a los dispositivos tecnológicos.

Se ha podido evidenciar que el computador personal es el dispositivo tecnológico más utilizado, seguido por el Smartphone y la media de uso de los cuatro dispositivos analizados no supera las 8 horas diarias de uso, también se comprobado que las consolas de juego y las tabletas electrónicas son utilizadas una media de 1 a 2 horas diarias, siendo la consola de juegos el dispositivo menos utilizado en las actividades regulares, excepto al tratarse de juegos en red o línea, donde supera levemente a la tableta, pero sigue siendo menormente utilizada que el computador personal.

En cuanto a las actividades regulares que realizan los encuestados, se ha podido demostrar que ocupan más tiempo en aquellas relacionadas con estudios regulares o trabajo que con ocio o entretenimiento, existiendo una leve diferencia de las actividades cuando se realiza el análisis por dispositivo ya que en el caso particular del ocio tres de los 4 dispositivos son utilizados más para actividades de ocio digital que para trabajo. También se ha evidenciado presencia de ocio digital aun cuando no es la actividad más recurrente.

Con respecto a los contenidos digitales a la vista de los resultados se ha demostrado que la mayor cantidad consumida de contenidos digitales están relacionados con ocio digital y entretenimiento por encima de actividades propias de su rol como docente, así es el caso de música, películas o tv on line por encima significativamente de Ebooks, conferencias o seminarios.

Este estudio es importante, tanto por los resultados que se han evidenciado, así como por el instrumento utilizado para recopilar la información, debido a la elaboración detallada de la encuesta que muestra diversa información sobre los múltiples aspectos del uso de dispositivos tecnológicos, actividades, contenidos digitales, entre otros.

El estudio logró contar con la participación de 3412 estudiantes de educación superior, lo que le da gran validez al mismo, pero la muestra está realizada en una sola institución de educación superior de la ciudad de Quito, por lo que para futuros estudios es necesario ampliar la muestra hacía otras zonas geográficas y otros segmentos sociales.

### **Referencias Bibliográficas**

Bryce, J. (2001): "The technological transformation of leisure", *Social Science Computer Review*, 19(1), 7-16.

Carrión, H. (2013). Evolución del Internet en Ecuador, *IT ahora, la revista del comprador tecnológico*, 10-11.

- Carvalho, J., Francisco, r., & Revals, a.p. (2015). Family Functioning and information and Communication technologies: how do they relate? a literature review. *Computers in Human Behavior*, 45, 99-108. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.11.037>
- Castells, M. (1996). *The Rise of the Network Society*. Oxford: Blackwell Publisher.
- García, A. E. (2012) Retos y tendencias del ocio digital: transformación de dimensiones, experiencias y modelos empresariales. *ARBOR Ciencia, Pensamiento y Cultura*, Vol. 188 - 754 marzo-abril (2012) 265-393 ISSN: 0210-1963 doi: 10.3989/arbor.2012.754n2001. <https://www.androidauthority.com/2016-recap-90-percent-google-play-revenue-gaming-fun-stats-743626/>
- Juniu, S. (2009): "The transformation of leisure", *Leisure/Loisir*, 33(2), 463-478.
- María-Carmen Ricoy. (2016). Prácticas y recursos de ocio en la adolescencia/Leisure time and resources in adolescents. *Education Siglo XXI*, 34(2), 103-123. Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/1845752869?accountid=188740>
- Mokhtarian, P. L.; Salomon, I. y Handy, S. L. (2006): "The Impacts of Ict on leisure Activities and Travel: A Conceptual Exploration", *Transportation*, 33(3), 263-289.
- Roberts, J. M., Meredith E. D. (2015). My life has become a major distraction from my cell phone: Partner phubbing and relationship satisfaction among romantic partners, Hankamer School of Business, Baylor University, One Bear Place #98007, Waco, TX 76798, USA. Available online 15 August 2015
- Rodríguez Suárez, J., & Agulló Tomás, E. (1999). Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes universitarios. *Psicothema*, 11(2).
- Rojas, D. F. (2016). *El Ocio Digital Como Factor De Alfabetización Digital*, Universidad Autónoma de Barcelona. Available: [https://www.researchgate.net/publication/236961844\\_El\\_ocio\\_digital\\_como\\_factor\\_para\\_la\\_alfabetizacion\\_digital](https://www.researchgate.net/publication/236961844_El_ocio_digital_como_factor_para_la_alfabetizacion_digital)
- San Martín, J., López, A. E. y Esteve, R. (1999). Dimensionalización del constructo de ocio en universitarios. *Psicothema*, 11(1), 113-124.
- Sánchez, I. (2014, Nov 14). España lidera la penetración de smartphones a nivel mundial, PICKASO: <https://pickaso.com/2014/espana-lidera-uso-smartphones-nivel-mundial>, revisado 2017, Jul 10.

Susana Reinoso, L. N. (2009, Jul 18). El consumo cultural no distingue ocio de trabajo. *La Nación* Retrieved from <https://search.proquest.com/docview/335333897?accountid=188740>

Viñals, A., Abad, M., & Aguilar, e. (2014). Jóvenes conectados: una aproximación al ocio digital de los jóvenes españoles. *Communication & Papers*, 4(3), 52-68.

Wang, M.p, Chu, J.t., viswanath, k., Wan, a., lam, t.h, & Chan, s.s. (2015). using information and Communication technologies for Family Communication and its association with Family Well-being in Hong Kong: Family project. *Journal of Medical Internet Research*, 17(8), 207. <https://doi.org/10.2196/jmir.4722>.