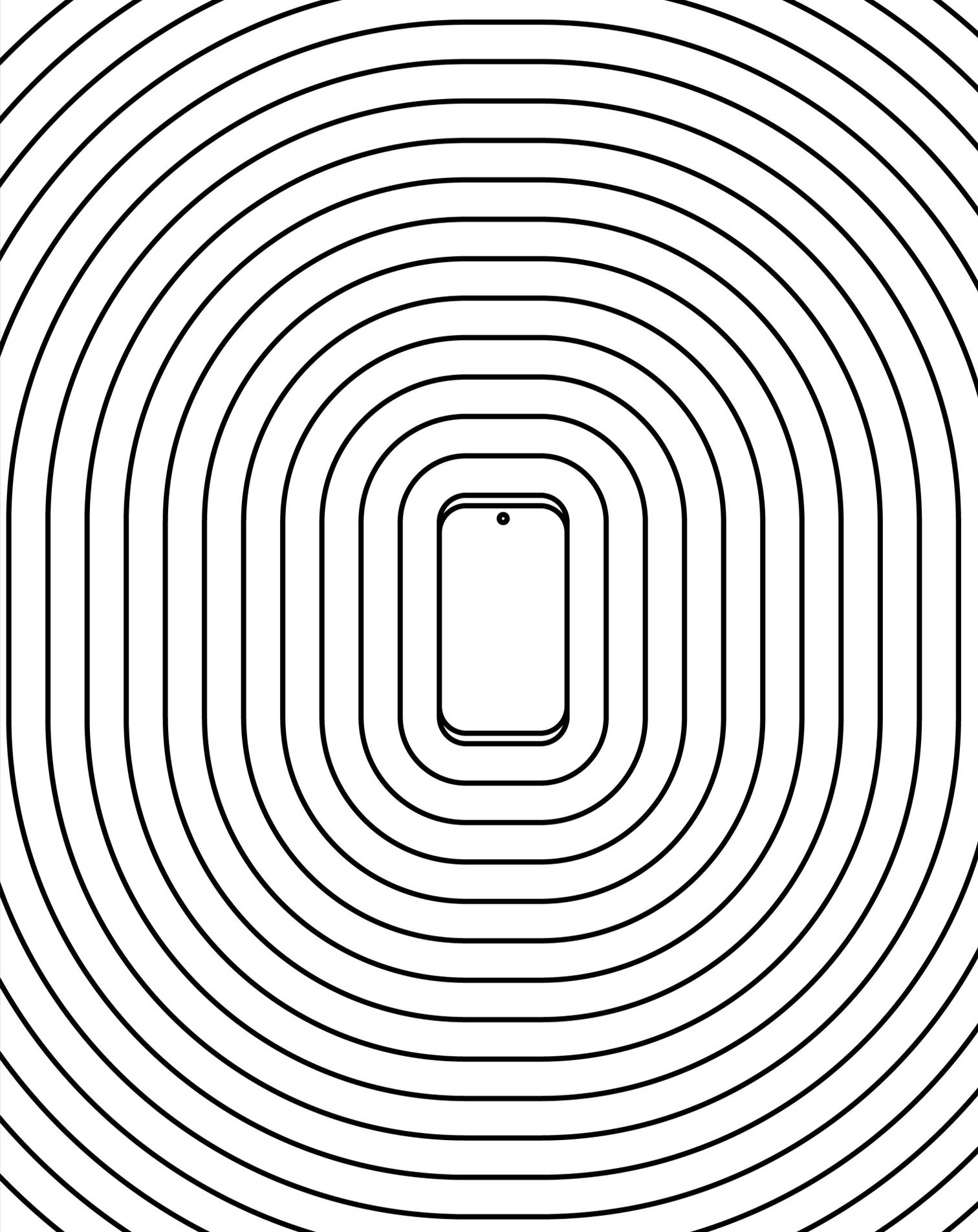


INVESTIGACIÓN

---

**OCIO DIGITAL: USO DEL TELÉFONO CELULAR EN  
EL TIEMPO LIBRE DE JÓVENES UNIVERSITARIOS  
SALVADOREÑOS**

Héctor Maida



## OCIO DIGITAL: USO DEL TELÉFONO CELULAR EN EL TIEMPO LIBRE DE JÓVENES UNIVERSITARIOS SALVADOREÑOS

AUTOR: Héctor Maida<sup>1</sup>  
hmaida@monicaherrera.edu.sv

Fecha de recepción: 11/12/19

Fecha de aprobación: 31/01/20

### Resumen

Comprender en qué invierten su tiempo los jóvenes cuando pasan en el teléfono celular es uno de los temas de mayor interés para empresas que apuntan a este target y para padres de familia y docentes. Diferentes estudios han mostrado cómo este aparato es un elemento casi omnipresente en este sector poblacional, sobre todo en zonas urbanas; sin embargo, para el caso de El Salvador, poco se ha investigado sobre las prácticas que se realizan a través de él, especialmente en sus momentos libres. En ese sentido, este trabajo tiene como objetivo describir qué usos le dan los jóvenes salvadoreños de dos universidades privadas a ese aparato tecnológico en su tiempo libre, a los que llamaremos ocio digital. Para ello se recurrió a métodos cuantitativos en línea y al desarrollo de grupos focales presenciales. Los resultados apuntan a que lo utilizan sobre todo para ver redes sociales y chatear, actividades ligeramente más practicadas que otras acciones lúdicas como el consumo de música, producciones audiovisuales y videojuegos en plataformas específicas.

Palabras clave: Celular, jóvenes, ocio digital, tiempo libre, El Salvador.

### Abstract

Understand how young adults invest their time while being on their cellphone is one of the of the topics with greatest interest for both companies that want to target them, and for their parents and educators. Different studies have shown how this device is an almost omnipresent element in this population section, most of all in urban areas; however, in the case of El Salvador, little has been investigated about the practices that they realize through the device, specially on their free time. In this aspect, this work has the purpose of describing what kind of usage Salvadoran young adults from two different private universities have with this device in a specific time period, that will be called digital leisure. For this, it was resorted to online quantitative methods and in-person focal groups. The results point that they use it predominantly to check social media and to chat, two activities slightly more practiced than other recreational activities such as the consumption of music, audiovisual reproductions and playing videogames on specific platforms.

Keywords: Cellphone, young adults, digital leisure, free time, El Salvador

<sup>1</sup> Ingeniero Industrial graduado de la Universidad Centroamericana José Simeón Cañas, con 25 años de experiencia como profesional en *marketing* digital, desarrollando una de las primeras tiendas virtuales en El Salvador. Con maestría en Comercio Electrónico y *Marketing* Digital, es también investigador sobre temáticas relacionadas con el consumo de medios digitales. Además, es docente en áreas de comunicaciones y turismo en temas relacionados al *marketing* digital y desarrollo web. Labora en su compañía Creativos de Internet, proveyendo servicios a empresas de diversos rubros.

## I. Introducción

Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han cobrado una gran importancia en la vida cotidiana de las personas de todas las edades. A la fecha, la televisión y el internet son los medios más consumidos en el mundo, con una pequeña diferencia entre ellos: la TV con 35.5% y el internet con el 34.1% (Statista, 2019). Sin embargo, conectarse al internet permite acceder a formas de entretenimiento de manera más fácil y variada y nos permite comunicarnos con muchas personas de forma inmediata, en múltiples formatos, sin importar la distancia a la que nos encontremos, lo que dibuja una tendencia clara a que más pronto que tarde el internet superará a la televisión. Y ahí, el teléfono móvil tiene y seguirá teniendo un papel clave.

Los datos del informe Digital 2019 señalan que, en el mundo, al cierre de 2018, había 5 mil 112 millones de usuarios únicos de teléfonos móviles para un 67% de la población mundial (Hootsuite, 2019). Se sabe, además, que en el mundo existen más de 8.4 mil millones de líneas celulares (UIT, 2019), mientras que la población del mundo el año 2018 era de 7.5 mil millones de personas (ONU, 2019). Es decir, hay más celulares que personas que los usan. Este crecimiento se ha mantenido constante en los últimos 15 años.

Esta tendencia se repite en El Salvador: el registro de las líneas celulares se estima en 9.5 millones (Molina, 2019), en comparación con la población del país que es casi tres millones menor, lo que equivale a un 159% de penetración.

Tales cifras han llevado a muchos investigadores a ubicar al celular y el internet como un eje importante de la vida actual. Existen muchos escritos sobre los efectos provocados por el uso de estas tecnologías, por ejemplo, la adicción que pueden provocar en los jóvenes (Redondo, Rangel, Luzardo e Inglés, 2016). También se ha explorado sobre los usos y las gratificaciones que estos aparatos ponen al alcance de los jóvenes, a través de aplicaciones que satisfacen diversas necesidades (Gutiérrez-Rentería, Santana-Villegas y Pérez-Ayala, 2017). Así, hay efectos positivos del uso del celular como accesibilidad a la información

de forma inmediata y comunicación al instante en el trabajo (León, 2019), pero también ha traído muchos efectos negativos como la falta de atención, el aumento de la soledad y la modificación de las pautas de interrelación humana.

En este artículo se pretende conocer el uso del celular dentro de la vida cotidiana, específicamente en su tiempo de ocio, en el segmento poblacional formado por jóvenes de entre 18 y 25 años que estudien en una universidad privada en el área metropolitana de San Salvador. La propuesta se desarrolla desde la óptica de tratar de comprender el uso en el tiempo libre de los jóvenes universitarios. En ese sentido, este texto no se concentra en si se le da un buen uso o no a la tecnología, sino solo en describir las prácticas alrededor de él, sin entrar en la discusión sobre si esas son o no ventajosas o positivas.

El tema se considera importante, pues son los jóvenes quienes han hecho de estos dispositivos electrónicos el centro alrededor del cual giran muchas de sus actividades, como se ilustra en el estudio realizado por la Escuela Mónica Herrera en referencia a la Generación Z (Carballo, 2018). Además, conocer cómo se relacionan con los celulares en un contexto de ocio puede ser de interés para empresas cuyo target sea este sector poblacional o para instituciones educativas o docentes que deben socializar a diario con jóvenes a quienes se les ve continuamente utilizando su aparato telefónico.

## II. La relación tiempo libre y celular: hacia una definición de ocio digital

Pareciera que determinar qué es tiempo libre es fácil, sin embargo, a medida que entramos en este tema, la tarea se torna compleja. Diversos autores han propuesto definiciones al concepto; sin embargo, decidimos apoyarnos en el de Rodríguez y Argulló (1999), quienes lo explican como aquel que no está determinado por la obligatoriedad. Es decir, según los autores, es aquel tiempo del que se dispone cuando:

- 1) No se está trabajando (o realizando una actividad remunerada) o no se está estudiando (o asistiendo a clases en el caso de los

estudiantes en general y, en nuestro caso, de los estudiantes universitarios).

- 2) No se satisfacen necesidades básicas (dormir, comer...).
- 3) No se están efectuando trabajos domésticos.
- 4) No se llevan a cabo obligaciones familiares o religiosas.

El celular es ese aparato que acompaña a la mayoría de los salvadoreños casi todo el día, especialmente si se es joven (Carballo, 2018); por lo que sería lógico pensar que, si tenemos tiempo libre, utilizaremos el dispositivo que tenemos a la mano durante esos momentos.

Las tecnologías en general y el internet en particular han dejado de ser considerados por los usuarios como simples herramientas útiles para llevar a cabo determinadas actividades formativas o como ayuda en momentos o contextos de trabajo. Hoy es también elemento clave para los tiempos libres, para el ocio, para actividades lúdicas.

Además, durante años, estos usuarios habían diferenciado claramente entre su vida *offline*, a la que daban mayor peso y, en cierto modo, mayor autenticidad; y su vida *online*, en la que se conectaban a internet y utilizaban las tecnologías en la ejecución de ciertas tareas escolares o de trabajo. En la actualidad, sin embargo, esta diferenciación tiende a diluirse y la tecnología empieza a ser una parte central de la vida de las personas, gracias a la cual acceden a la información y realizan sus actividades de manera natural (Telefónica, 2015). En ese traslape, en esa zona gris actual en la que es tan difícil distinguir entre lo online y lo offline, el teléfono celular ha sido pieza clave.

Desde el 2018, las computadoras dejaron de ser el dispositivo con el cual se accedía en mayor medida a internet para darle paso a los celulares (Statcounter, 2019). Las cifras ya mencionadas en la introducción, tanto para El Salvador como para el resto del mundo, así lo demuestran.

Como plantea Viñals (2016): “Con la instauración de los smartphones como pantalla hegemónica de acceso a internet, estar conectado se ha convertido en una práctica asentada en la cotidianidad de la ciudadanía en general y de los jóvenes en particular” (p. 100). En sus palabras, el acceso a internet en cualquier momento y desde cualquier lugar que ofrecen los teléfonos inteligentes ha posibilitado la práctica de microocios conectados.

Tras ese razonamiento, la autora define ocio digital como “las infinitas oportunidades de ocio que ofrecen las tecnologías digitales en su conjunto” (Viñals, 2016, p. 100). Es decir, es tanto el ocio tradicional que ha notado la influencia de la tecnología y también el ocio que se practica en red y necesita de conexión para su disfrute, ese que Viñals también denominará ocio conectado, e-ocio u ocio en línea. “En otras palabras, un ocio digital que se cimienta en conexiones, conexión a internet a través del móvil”, acota la autora (p. 100).

Aclarado ese punto, se explorará ahora cuál es el ocio digital u oportunidades de ocio que ofrecen las TIC para los jóvenes estudiantes universitarios salvadoreños.

### III. Metodología

Para abordar este tema, la investigación se dividió en dos etapas. La primera consistió en *focus group* con estudiantes de dos universidades: la Universidad Dr. José Matías Delgado y la Escuela de Comunicación Mónica Herrera. Es importante acotar que son dos universidades privadas cuyas colegiaturas, salvo casos excepcionales de becados, son cubiertas solo por personas con ingresos medio o altos.

Se organizaron 3 grupos focales, cada uno con entre 6 y 12 personas, en los cuales se efectuaron actividades interactivas para conocer sobre el uso que le dan al celular. El principal objetivo era que los participantes describieran en qué ocupan su aparato telefónico en su tiempo libre durante los días de semana y los fines de semana.

Esta conversación inicial sirvió para conocer de manera preliminar el uso que le dan al celular en su tiempo libre y con esto preparar un instrumento

de sondeo que luego pudiera ser compartido con una muestra mucho mayor (183 estudiantes) para obtener así datos cuantitativos.

Se trató de un sondeo en línea, a través de un instrumento de Google Docs enviado a listas de correo y WhatsApp, propias de alumnos de las dos universidades mencionadas. La muestra fue por conveniencia, no probabilística, pero se buscó que hubiera entre los sujetos que contestaban estudiantes de diferentes años escolares de ambos centros de estudio.

#### IV. Resultados

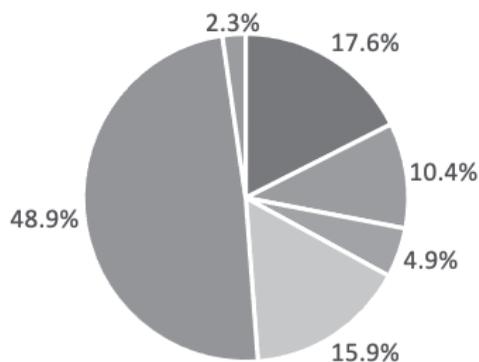
Ya que nuestro objetivo es describir cómo el grupo de estudiantes consultado utiliza el celular en sus

momentos de ocio, lo primero que se presentan son los datos sobre la cantidad de tiempo libre que tienen, determinando las actividades que llevan cabo y sus responsabilidades. Luego se muestran las actividades de ocio en las que el teléfono celular es el protagonista.

#### Cuánto tiempo libre tienen y a qué lo dedican

Uno de los primeros aspectos consultados era si trabajaban, además de estudiar. Los resultados indican que uno de cada tres estudiantes tiene responsabilidades laborales en diferentes jornadas. Las modalidades de trabajo se grafican a continuación:

Gráfico 1: Cuántos trabajan y en qué modalidad



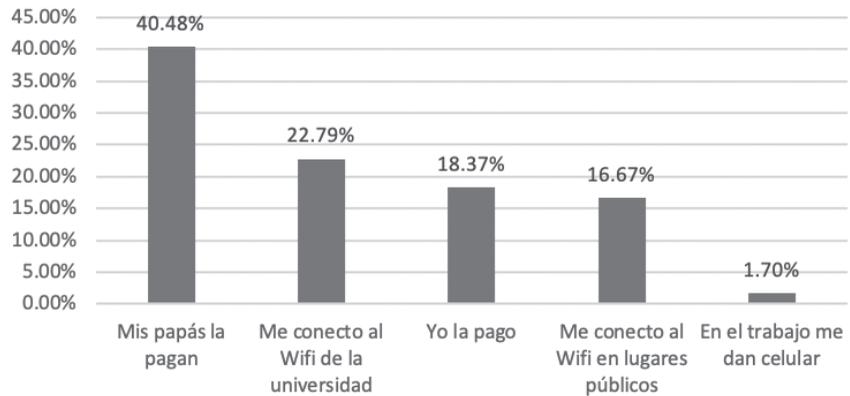
Fuente: elaboración propia.

- Tiempo completo
- Medio tiempo
- Pasantía
- Por horas
- No trabaja
- Otras respuestas

Esta información nos ilustra que el tiempo libre de casi la mitad de los estudiantes universitarios consultados depende en gran medida de las actividades que realiza en su centro de estudios y de sus horarios de clases.

Adicional a esto se consultó con quién viven, obteniendo que el 92% de los encuestados lo hace con sus padres, por lo que no tiene responsabilidades conyugales o de crianza. Lo anterior nos llevó a conocer quién paga por la conexión a internet en el celular, por lo que hicimos esta pregunta:

Gráfico 2: ¿Quién paga la conexión al celular?

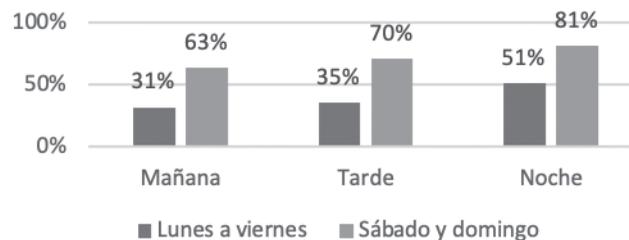


Fuente: elaboración propia.

Establecido lo anterior, el estudio se estructuró principalmente para dividir la jornada del día en tres partes: mañana, tarde y noche, para poder conocer el tiempo del día en el cual tienen más tiempo libre. Los resultados revelan que, a medida que el día avanza, el joven tiene más tiempo libre, por lo que durante la noche es cuando cuenta con mayor cantidad de minutos para el ocio. "Cuando más utilizamos el celular es cuando estamos solos", comentó uno de los participantes de los grupos focales.

Durante la mañana y tarde de los días de semana, el tiempo libre es reducido; aumenta levemente durante la noche, a diferencia del fin de semana, cuando tiene considerable tiempo libre durante todo el día. Esto está muy relacionado con sus actividades universitarias, las que principalmente se desarrollan durante los días de la semana, como lo muestra el gráfico 3:

Gráfico 3: Jóvenes que dicen tener tiempo libre, según jornada

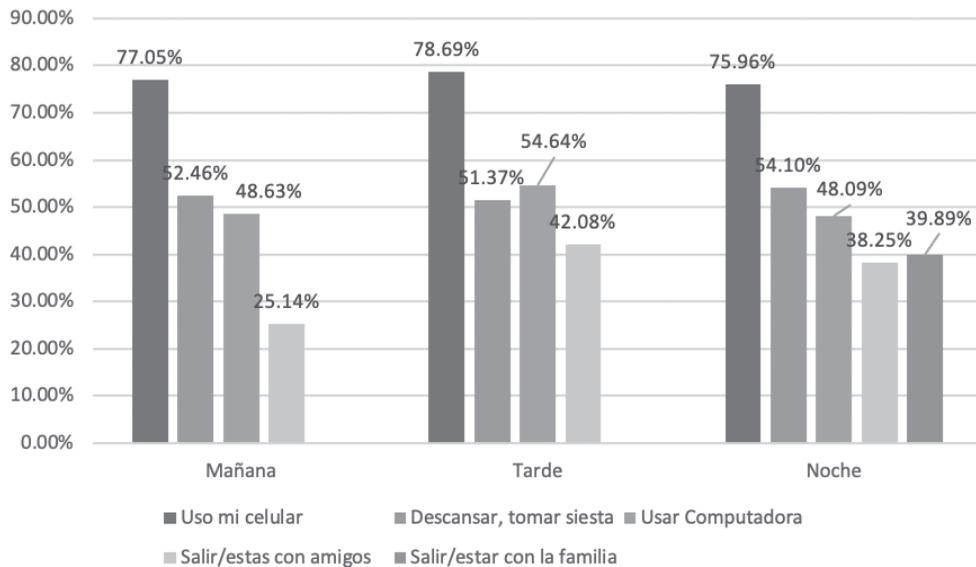


Fuente: elaboración propia.

Pasamos entonces a consultar cuáles son las actividades que llevan a cabo durante el tiempo libre. Los hallazgos evidencian que la principal es utilizar el celular, esto se explica por la inmediatez de contar con el dispositivo y porque se “puede matar el tiempo” con él, como comentaron algunos en los grupos focales. También es de resaltar que de cinco actividades principales, dos tienen que ver con dispositivos electrónicos: usar el celular y usar

la computadora. La tercera actividad es descansar. Las otras tienen que ver con interactuar con la familia y amigos. Esto nos indica que sus actividades principalmente son individuales y es la razón por la cual “gastan su tiempo” en el uso de la tecnología; y que cuando realizan actividades que implican interactuar con personas, el uso de las TIC disminuye. Lo anterior se resume en el siguiente gráfico:

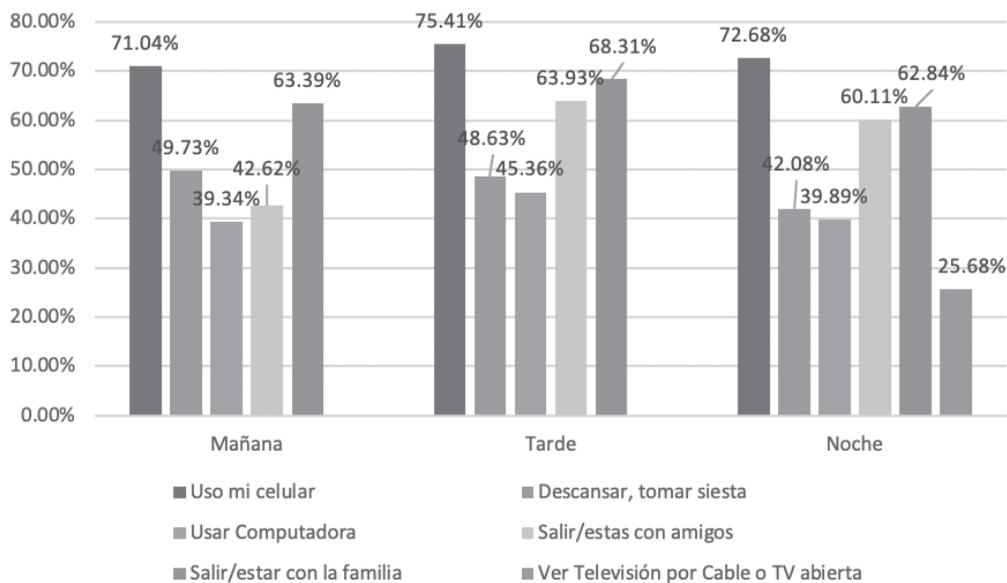
Gráfico 4: Actividades realizadas en el tiempo libre durante días de semana



Fuente: elaboración propia.

Cuando se revisan las respuestas correspondientes al fin de semana, las opciones se mantienen, pero varían las tendencias por la relación que existe con la interacción con familiares y amigos durante sábado y domingo. Esto se aprecia en el siguiente gráfico:

Gráfico 5: Actividades realizadas en el tiempo libre durante el fin de semana

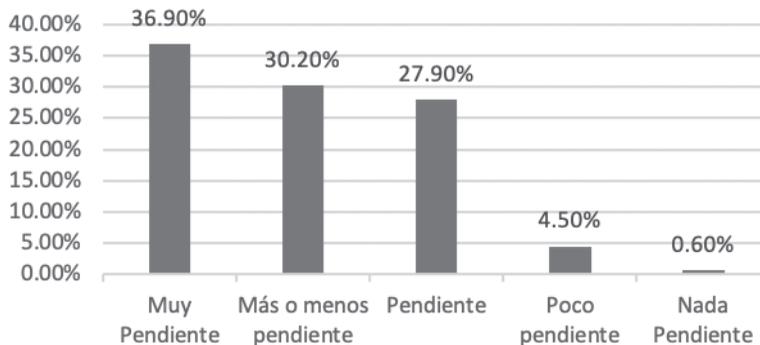


Fuente: elaboración propia.

Los jóvenes estudiados utilizan el celular porque buscan una actividad interesante o consumir un contenido que así les parezca. Como mencionó un participante de los grupos focales al consultársele si deja el celular de lado cuando platica con alguien en persona: “Depende de qué tanta atención tenés que prestar, cuando alguien me está contando algo como superheavy, me siento tan

into-it que me olvido de lo demás; pero depende, si la conversación es cotidiana, sí puedo estar en el celular”. Al respecto, una joven manifestó: “Yo no uso el celular cuando estoy con mi novio o con mi amiga, hasta que ya nos despedimos”. Sin embargo, en general, este segmento sí le presta considerable atención al aparato telefónico móvil, como se aprecia en el gráfico 6.

Gráfico 6: ¿Qué tanto estás pendiente de tu celular en tu tiempo libre?



Fuente: elaboración propia.

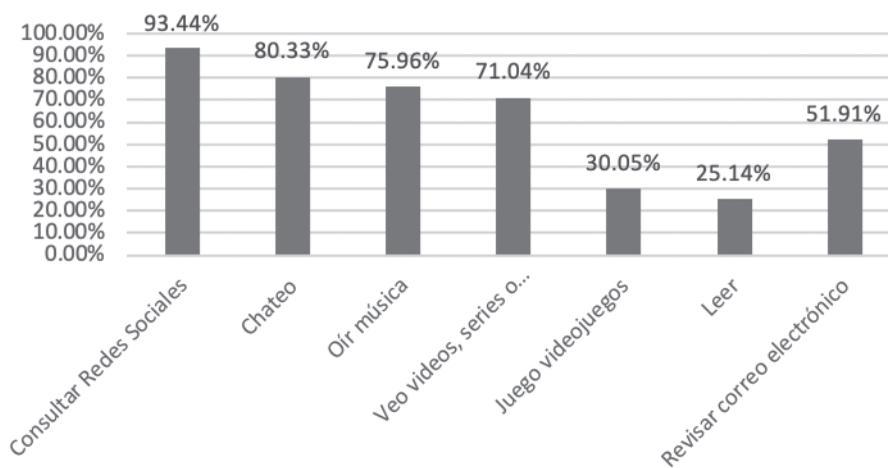
La atención al celular es sumamente alta, a pesar de que tengan otras actividades que hacer. De tal forma que este dispositivo aparece casi omnipresente en todas las actividades del tiempo libre de los jóvenes, pues sirve como una fuente de distracción inmediata.

### Usos que dan a sus teléfonos móviles en momentos de ocio

Establecimos que el tiempo libre se utiliza de diversas formas y que el celular es una de las principales. Ahora veamos las actividades de ocio digital que realizan con

él. La más repetida tiene que ver con consultar redes sociales (93%), lo cual está muy unido al segundo lugar, chatear (80%), acción que normalmente se hace también a través de las mismas redes sociales disponibles en el aparato. De tal forma que mantenerse en contacto con familiares y amigos es la actividad más popular en ese tiempo libre, así como ver el contenido diverso que en ellas se publica como memes, videos y noticias. Ver videos musicales, películas o practicar videojuegos aparecen detrás, con menos menciones, como se observa a continuación.

Gráfico 7: En tu tiempo libre, ¿para qué usas tu celular?

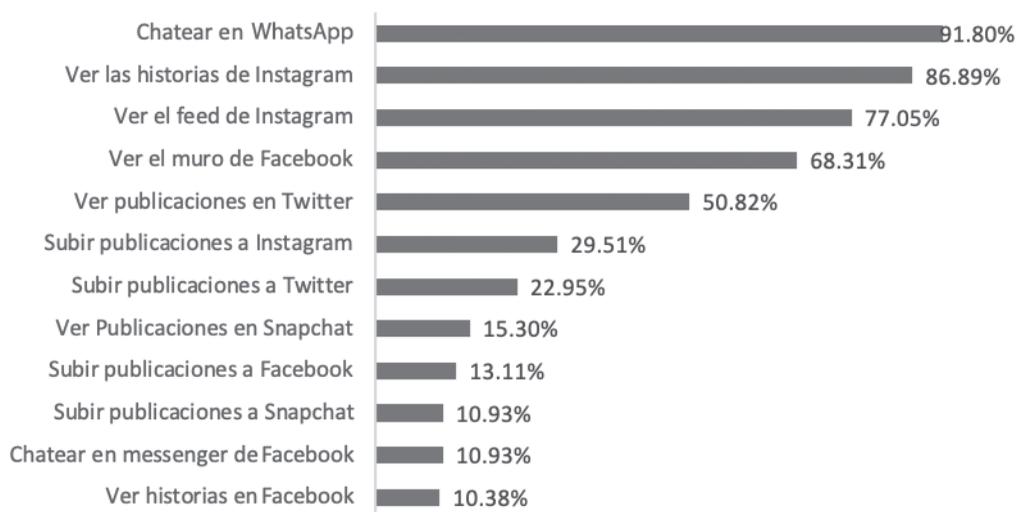


Fuente: elaboración propia.

Con el celular, el joven quiere estar en comunicación con otros, ya sea familiares o amigos. Durante los grupos focales se observó que el joven promedio de las universidades estudiadas mantiene por lo menos unas 20 conversaciones activas en sus plataformas de mensajería. Podríamos llamarlo adicción, pero también podríamos llamarlo una necesidad de comunicación.

Por otro lado, se encontró que, además de WhatsApp (su chat favorito), las principales redes sociales utilizadas son Instagram, Facebook, Twitter y Snapchat. Y de estas herramientas, la práctica de consumo más popular es "ver las historias de Instagram", pues es una forma más rápida y automática de ver las publicaciones en la red social. Esto se aprecia mejor en este gráfico:

Gráfico 5: Actividades realizadas en el tiempo libre durante el fin de semana



Fuente: elaboración propia.

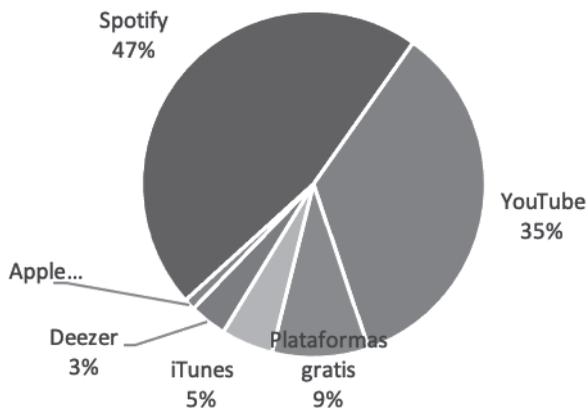
De acuerdo con los comentarios en los grupos focales, una de las formas en que los jóvenes consumen las historias es colocar el celular en posición de visibilidad y dejar que las historias pasen solas, de tal manera que pueden estar atendiendo otra actividad, como comer, mientras se distraen viendo las historias automáticamente. Tal como nos dice un joven: "Cuando estoy almorzando, coloco mi celular frente a mí y consulto las historias de Instagram, y me entero de lo que están haciendo mis amigos".

Otro dato interesante es que las redes Twitter y Snapchat, a pesar de haber perdido popularidad en los últimos años, son utilizadas todavía por los jóvenes. Esto se debe a que estas plataformas cumplen funciones específicas de comunicación y para obtener información puntual; Twitter, por ejemplo, es utilizado para enterarse de las noticias que suceden en tiempo real, además de haber tenido a nivel local un renovado interés por el manejo que el presidente salvadoreño, Nayib Bukele, hace de esta red social. Y vemos también que Snapchat todavía cuenta con una base de usuarios, esta red social fue la que primero presentó el modo de historias.

Después de la interacción por medio de las herramientas de mensajería y el consumo de redes sociales, aparece que el celular se usa para consumir contenidos en formato multimedia, específicamente el oír música (76% de las respuestas) y ver videos (71% de las respuestas). Esto, como lo certifican los grupos focales, demuestra que los jóvenes quieren tener la capacidad de ver los contenidos multimedia en el momento que quieran y ver lo que quieran, sin interrupción de anuncios, contrario a lo que sucede en medios tradicionales como la radio y la televisión. En efecto, otros estudios han revelado que estos últimos han perdido vigencia entre estas edades (Carballo, 2018).

En cuanto a música, todos los participantes de los grupos focales pagan la plataforma Spotify (recordar que se trata de dos universidades privadas). Así, aunque no tengan internet, con esta cuenta pueden descargar su música y oírla en todo momento. En la herramienta cuantitativa, 46% manifestó ocupar Spotify para descargar canciones.

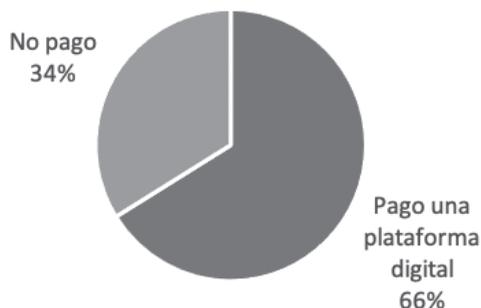
Gráfico 9: ¿Dónde oyes o descargas música para tu celular?



Fuente: elaboración propia.

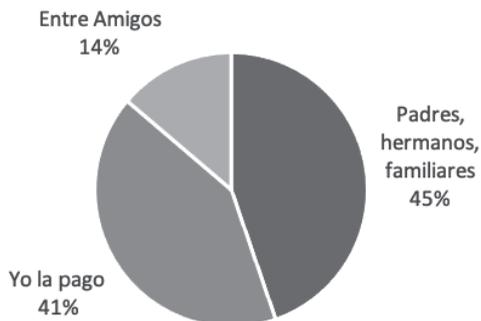
Además, se consultó también en el sondeo sobre el pago de alguna plataforma, y el 65.5% contestó que sí. Entre quienes pagan, los costos son asumidos por la familia cercana o por ellos mismos, en el caso de que trabajen o reciban mensualidades de parte de sus padres o madres. Los dos siguientes gráficos detallan estos aspectos:

Gráfico 10: ¿Pagas por oír una plataforma digital?



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 11: Si usas una plataforma de música en tu celular, ¿quién la paga?

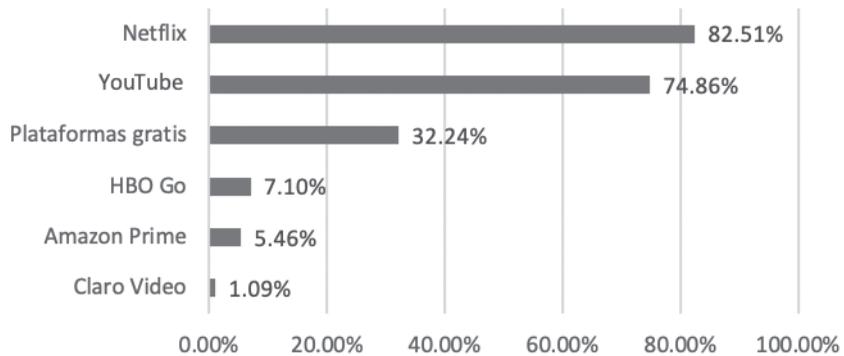


Fuente: elaboración propia.

Ver videos es la tercera actividad que los jóvenes universitarios realizan con su celular. Se consultó en qué plataformas lo hacen y se obtuvo que Netflix es la principal (82%), seguida por YouTube (74%). Netflix también implica un pago. En efecto, se indagó si las personas consultadas pagan por tener acceso a plataformas de video y se obtuvo la respuesta de que

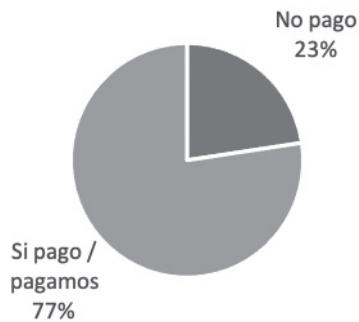
el 77% de los consultados lo hacen; y quienes ponen el dinero son, la mayoría de las veces, los padres o hermanos que trabajan. De nuevo, no olvidar que los datos corresponden a dos universidades privadas cuyos estudiantes, salvo excepciones, tienen una posición socioeconómica media o, en algunos casos, alta. Los tres gráficos siguientes ilustran mejor estos puntos:

Gráfico 12: ¿Dónde miras videos, películas o series?



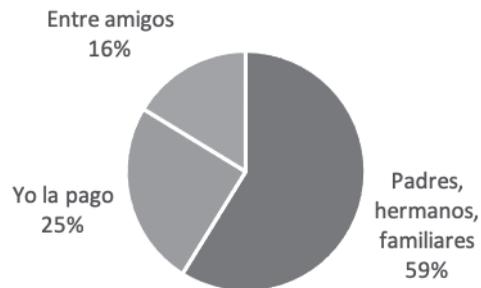
Fuente: elaboración propia.

Gráfico 13: ¿Pagas por el uso de plataformas de video en tu celular?



Fuente: elaboración propia.

Gráfico 14: Si usas una plataforma de video en tu celular, ¿quién la paga?



Fuente: elaboración propia.

Además, se formuló una pregunta específica sobre los contenidos que ven en YouTube. La música volvió a aparecer con fuerza en el primer lugar. Sin embargo, como se observa en el gráfico 15, youtubers, tutoriales y videos de humor tienen también mucha demanda.

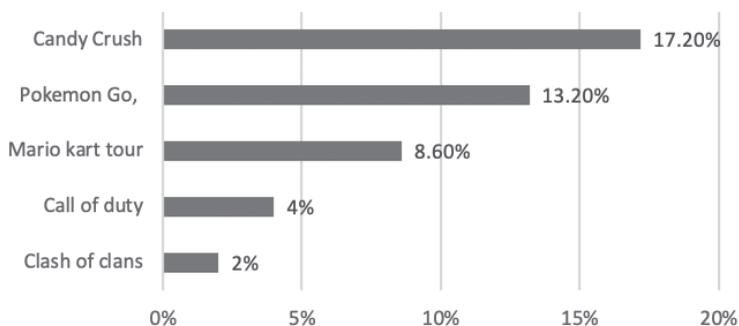
Gráfico 15: ¿Qué es lo que miras en YouTube?



Fuente: elaboración propia.

Por otra parte, jugar videojuegos no es tan recurrente a la hora de ocupar el celular, ya que solo el 30% de las respuestas indicaron que utilizan el aparato móvil para tal fin (contrario a los primeros puestos que superan el 50%). ¿Qué juegan? Son muy diversos los títulos que aparecieron en el sondeo, pues compartieron más de 50 nombres; sin embargo, el más popular es Candy Crush, con el 17.2% de respuestas. A continuación, un top 5 de los juegos más utilizados:

Gráfico 16: Videojuegos más jugados en el celular



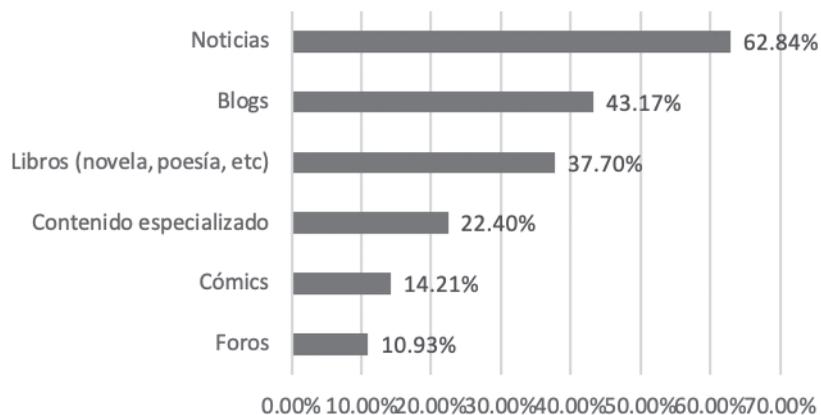
Fuente: elaboración propia.

A manera de ejemplo de cómo los jóvenes utilizan el celular para los videojuegos, podemos contar el caso de Pokémon GO. Este es un videojuego de realidad aumentada y que utiliza la geolocalización, desarrollado por la empresa Niantic, Inc. para dispositivos iOS y Android, basado en los personajes creados por Nintendo. El videojuego requiere que el jugador recorra las calles de su ciudad para descubrir toda clase de Pokémon, cuyas distintas especies aparecen según la zona visitada. Las calles del mundo real aparecen representadas en Pokémon GO en forma de mapa, que muestra el lugar donde se encuentra el jugador. El juego tiene una comunidad de jugadores

en todo el planeta. Por ejemplo, en Facebook se encuentran páginas de grupos de fans en El Salvador hasta con 17 mil seguidores.

Finalmente, nos centramos en la lectura, actividad que solo la cuarta parte de los jóvenes consultados manifestó realizar en su tiempo libre (es importante aclarar que se dejó de lado la lectura obligada por los maestros y la pregunta iba enfocada solo a lectura lúdica, por voluntad propia y placer). En el gráfico 17 se aprecia que noticias y blogs es lo que más se lee; aunque cuando hablan de noticias se refieren, sobre todo, a lo que les aparece en sus redes sociales.

Gráfico 17: ¿Qué contenidos lees en tu celular durante tu tiempo libre?



Fuente: elaboración propia.

Para finalizar el sondeo, se formuló una pregunta directa para saber el parecer de los estudiantes en cuanto al uso del celular como fuente de diversión, y se obtuvo que el 50% de las respuestas fueron afirmativas.

## V. Conclusiones

Los jóvenes de las dos universidades estudiadas tienen en el celular una fuente muy grande de diversión, por lo que podemos afirmar que experimentan el ocio digital conectado de primer nivel. Esto reafirma que esta tecnología móvil está cambiando de una manera

importante los estilos de vida de las personas y, en este caso principalmente, el tiempo libre.

Una de las principales apreciaciones obtenidas es que los jóvenes quieren socializar, quieren tener contacto con otras personas, por lo que recurren al método de comunicación que tienen más cercano y que la gran mayoría posee: el celular y los chats disponibles en las redes sociales. Incluso cuando están solos, en tiempos "muertos", quieren estar conectados con sus amistades, y ese aparato se los facilita. Estamos ante un cambio de paradigma, en el que se están rompiendo las

barreras de lo físico con el fin de poder mantener una conversación por medio de los dispositivos para no sentirse solos y vencer el aburrimiento.

De esta forma, estamos frente a un nuevo tiempo libre ligado principalmente a la conexión a internet. Este ocio móvil es posible gracias a que el celular es un dispositivo que permite el consumo de contenidos multimedia, los cuales, para el caso de la muestra estudiada, se pueden resumir en la siguiente imagen:



Para terminar, es importante señalar la necesidad de efectuar más estudios al respecto. La presente investigación, por razones presupuestarias y temporales, debió limitarse a la indagación con estudiantes provenientes solo de dos universidades privadas. Valdría la pena, a futuro, ahondar en muestras más amplias, de sectores más populares o universidades públicas, de tal forma que los resultados puedan compararse con los acá presentados y contar con una visión más representativa y nacional del fenómeno.

## Bibliografía

- Carballo, W. (2018). Gen Z. Consumo, estilo de vida y aspiraciones de los centennials salvadoreños. Escuela Mónica Herrera: Santa Tecla. Recuperado de Escuela de Comunicación Mónica Herrera: <http://monicaherrera.edu.sv/investigacion-docs/investigacion-institucional/Monica-Herrera-Investigacion-GENZ-Centennials-El-Salvador.pdf>.
- Gutiérrez-Rentería, M. E., Santana-Villegas, J. C. y Pérez-Ayala, M. (2017). Smartphone: usos y gratificaciones de los jóvenes en México en 2015. Palabra Clave, 20(1), 47-68. Recuperado de <https://www.redalyc.org/jatsRepo/649/64949843003/html/index.html>.
- Hootsuite. (2019). DIGITAL 2019: GLOBAL DIGITAL OVERVIEW. Recuperado de Datareportal: <https://datareportal.com/reports/digital-2019-global-digital-overview>.
- ITU. (2019). GLOBAL AND REGIONAL ICT DATA. 2/11/2019, de International Telecommunication Union (ITU). Recuperado de <https://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Pages/stat/default.aspx>.
- León, F. (2019). Ventajas e inconvenientes de usar tu teléfono personal para el trabajo. Recuperado de <https://www.merca20.com/ventajas-e-inconvenientes-de-usar-tu-telefono-personal-para-el-trabajo/>.
- Molina, K. (2019). El Salvador es el segundo en Latinoamérica con más líneas móviles que personas. El Diario de Hoy. Recuperado de: <https://www.elsalvador.com/noticias/negocios/el-salvador-es-el-segundo-en-latinoamerica-con-mas-lineas-moviles-que-personas/568522/2019/>.
- ONU, Organización de las Naciones Unidas. (2019). Perspectivas de la población mundial. Recuperado de <https://datos.bancomundial.org/indicador/sp.pop.totl>.
- Redondo, J., Rangel, K., Luzardo, M. e Inglés C. (2016). Experiencias relacionadas con el uso de internet y celular en una muestra de estudiantes universitarios colombianos. Revista Virtual Universidad Católica del Norte, 49, 7-22. Recuperado de <http://revistavirtual.ucn.edu.co/index.php/RevistaUCN/article/view/795/1315>.
- Rodríguez, J. y Agulló, E. (1999). Estilos de vida, cultura, ocio y tiempo libre de los estudiantes universitarios. 1/1/2020, de Universidad de Oviedo. Sitio web: <http://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/27674>.
- Statcounter. (2019). Operating System Market Share Worldwide. Recuperado de <https://gs.statcounter.com/os-market-share#monthly-201811-201911>.
- Statista. (2019). Number of mobile cellular subscriptions per 100 inhabitants in El Salvador from 2000 to 2018. Recuperado de <https://www.statista.com/statistics/502048/mobile-cellular-subscriptions-per-100-inhabitants-in-el-salvador/>.
- Statista. (2019). Consumo medio diario de los diferentes medios de comunicación por persona a nivel mundial entre 2011 y 2021 (en minutos). Recuperado de: [es.statista.com/estadisticas/598945/distribucion-del-tiempo-a-los-medios-de-comunicacion-en-todo-el-mundo/](https://es.statista.com/estadisticas/598945/distribucion-del-tiempo-a-los-medios-de-comunicacion-en-todo-el-mundo/).
- Viñals, A. (2016). El ocio conectado, móvil, transmedia y multisoporte de los jóvenes en la era digital. 2/1/2020, de Universidad de Deusto, Bilbao, España. Recuperado de [https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/132356/El\\_Ocio\\_Conectado%2c\\_movil%2c\\_transmedia\\_y\\_m.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/132356/El_Ocio_Conectado%2c_movil%2c_transmedia_y_m.pdf?sequence=1&isAllowed=y)