CONCIENCIACIÓN Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS ONLINE

EN ALUMNOS DE PRIMARIA Y ESO

INFORME EJECUTIVO

CURSO 2017 - 2018

Observatorio de piratería: estudio complementario

CONCIENCIACIÓN Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS ONLINE EN ALUMNOS DE PRIMARIA Y ESO

Curso 2017-2018

Índice

Introducción 3

Método
Muestra 3
Materiales 4
Procedimiento 4

Resultados
Análisis del cuestionario 5

VALORACIÓN DEL ALUMNADO 6
CONCLUSIÓN 7

BLOQUE 1: CONTENIDOS Y FRECUENCIA DE USO
1. Frecuencia en el acceso a contenidos en internet 8
2. Acceso a música en el móvil, Tablet u ordenador 9
3. Acceso a películas de cine o series en el móvil, Tablet u ordenador 10
4. Acceso a juegos en el móvil, Tablet u ordenador 12
5. Lectura desde el móvil, Tablet u ordenador 13
6. Acceso a deportes/fútbol desde el móvil, tablet u ordenador 14
CONCLUSIONES BLOQUE 1 17

BLOQUE 2: FORMAS DE ACCESO A LOS CONTENIDOS
1. Acceso a contenidos musicales 18
2. Tendencia a compartir contenidos 20
3. Acceso a contenidos deportivos/fútbol 21
4. Visionado de los partidos de fútbol 23
CONCLUSIONES BLOQUE 2 24

BLOQUE 3: FORMATOS UTILIZADOS EN EL CONTEXTO ESCOLAR
1. Procedencia de los materiales utilizados como apoyo en el aula 25
CONCLUSIONES BLOQUE 3 27

BLOQUE 4: PERCEPCIÓN SOBRE LA PIRATERÍA
1. Prevalencia de profesiones relacionadas con la creación 27
2. Capacidad para diferenciar los contenidos legales de los pirateados 30
3. Percepción sobre el daño causado con la piratería 31
4. Valoración de la piratería 32
5. Implicación en la defensa de la cultura 33
CONCLUSIONES BLOQUE 4 35

Resumen de las CONCLUSIONES 36

Recomendaciones 40

ANEXO 1 41

Introducción

El estudio sobre CONCIENCIACIÓN Y HÁBITOS DE CONSUMO DE CONTENIDOS ONLINE, EN ALUMNOS DE PRIMARIA Y ESO se enmarca dentro de la Campaña de concienciación "Defiende nuestra cultura y deporte", financiada por la **Coalición de creadores e industrias de contenidos** y **Laliga**, e implementada en centros educativos por **Argis Producciones**. Dicha campaña se ha desarrollado en 81 colegios e institutos de diversas comunidades autónomas, entre alumnos/as de 5º y 6º de Primaria y 1º y 2º de ESO, con edades comprendidas entre los 9 y los 13 años.

Se han desarrollado 247 sesiones formativas entre 2017 y 2018, en las que han participado directamente 14.371 alumnos/as de Extremadura, Comunidad de Madrid, Andalucía y La Rioja.

El presente estudio tiene como objetivo determinar el grado de concienciación sobre la importancia del respecto a los derechos de propiedad intelectual, y el impacto de los hábitos de consumo que reproducen en la actualidad los niños y adolescentes de 9 a 13 años de edad, en relación a contenidos como la música, los videojuegos, los libros, el cine o las series y el fútbol. Se determina también su tendencia a compartir contenidos a través de la red y las formas de acceso a los mismos, se observan los formatos de contenidos más utilizados en el entorno escolar, y se intenta determinar la percepción que dichos alumnos/as tienen sobre la piratería.

Método

Muestra

La muestra total se compone de 1.000 alumnos y alumnas de los cursos de 5º y 6º de Educación Primaria y 1º y 2º de Educación Secundaria, de entre 9 y 13 años. El 49% de ellos chicos y el 51% chicas. Los datos han sido recogidos en distintos centros escolares (públicos, concertados y privados) situados en las comunidades autónomas de Madrid, Extremadura, Andalucía y La Rioja. Se ha procurado representatividad tanto de centros situados en zona urbana como rural. La siguiente tabla recoge la distribución del alumnado en la Campaña atendiendo a la comunidad autónoma de procedencia:

Comunidad Autónoma	Alumnado
Extremadura	1.139
Comunidad de Madrid	6.452
Andalucía (Málaga)	5.197
Andalucía (Córdoba)	1.028
La Rioja	555

Materiales

Para poder recabar datos cuantitativos sobre las costumbres de consumo de los alumnos/as, se desarrolló un cuestionario específico con una serie de preguntas acerca de los criterios y variables a medir. Este cuestionario se compone de 20 ítems cerrados. Algunos de estos ítems son variables nominales o categóricas como, por ejemplo, el tipo de contenidos a los que se ha accedido en internet. En cambio, en otras variables, los alumnos/as debían valorar en una escala Likert de 1-3 la frecuencia con la que hacen uso de distintos tipos de contenidos o soportes mediante el móvil o la Tablet. En el Anexo 2 se puede ver este cuestionario. En los datos de identificación los alumnos/as debían indicar su edad, género y curso, variables que serán utilizadas como criterio de análisis, así como la comunidad autónoma de procedencia.

Procedimiento

Las pruebas se realizaron entre 2017 y 2018 en el aula de referencia de los grupos tras haber participado en el taller formativo.

Análisis de datos

Para el análisis de los cuestionarios sobre los criterios tenidos en cuenta a evaluar, las variables han sido conformadas por cada uno de los 20 ítems que cada alumno/a debía contestar. Dieciséis de estos ítems tratan de dar respuesta a distintas cuestiones de interés que se pretenden conocer a través de este cuestionario. Con las cuatro últimas preguntas

queremos analizar cuál es la percepción del alumnado de estos cursos en relación a diversos aspectos implicados en la descarga/acceso de distintos contenidos pirateados: si se perjudica a otras personas y si se pone en peligro puestos de trabajo, si esta acción es considerada *"negativa"* y si consideran que es importante combatirla promoviendo nuestra cultura y deporte.

Para facilitar la interpretación de los análisis realizados, los ítems se han agrupado en cuatro bloques distintos: 1) contenidos y frecuencia de uso -ítems 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 14-; 2) formas de acceso a estos contenidos -ítems 8, 9, 10 y 15-; 3) formatos utilizados en el contexto escolar -ítem 12-; y 4) percepción sobre la piratería -ítems 11, 13, 16, 17, 18, 19 y 20-.

Para el análisis de la información recogida en el cuestionario se ha realizado un análisis de frecuencias de las respuestas dadas por los alumnos/as en cada ítem, con el fin de mostrar el porcentaje de respuestas de dichos alumnos/as en relación con cada una de las variables a medir.

Resultados

Análisis del cuestionario

Este análisis trata de dar respuesta a varias preguntas o variables que se plantean en el cuestionario y que se van enumerando a continuación para mostrar los resultados. Así mismo, a fin de observar las tendencias en relación a las diferentes variables criterio utilizadas, se mostrarán en cada una de estas preguntas los resultados referentes a la totalidad de la muestra y a la edad de los participantes.

En primer lugar se mostrarán los resultados relativos al primer ítem, que no ha sido incluido en ninguno de los bloques en los que se ha agrupado las variables, para luego mostrar los resultados relativos a cada uno de estos bloques, atendiendo a los ítem más relevantes o significativos.

VALORACIÓN DEL ALUMNADO

Pregunta 1. ¿Te ha parecido interesante y práctico lo aprendido en el taller "Defiende nuestra cultura y deporte"?

La gráfica de sectores (imagen 1.1.) muestra el porcentaje de alumnos/as total que ha contestado a cada uno de los tres valores dados: el 61% de ellos han contestado **mucho**, el 35% **bastante** y un 4% han contestado que **poco**. Tal y como podemos observar, más de la mitad de la muestra considera que esta información ha sido de mucha utilidad, un porcentaje muy importante opina que bastante, y una minoría opina que ha sido de poca utilidad.

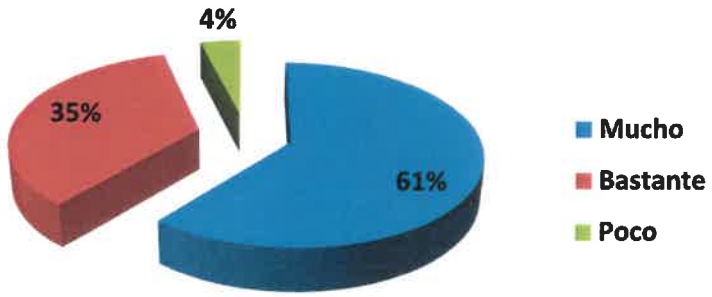

Imagen 1.1. Porcentajes muestra total

La siguiente gráfica (Imagen 1.2.) muestra los porcentajes de respuesta utilizando como variable criterio la edad. En el eje vertical encontramos las edades de los encuestados, y las barras representan el porcentaje de alumnos que ha contestado mucho (azul), bastante (verde) o poco (naranja). Entre los alumnos de 9 años el 62% opina que le ha interesado mucho, el 36% bastante y un 2% poco. De los alumnos de 10 años el 65% opina que mucho, el 32% bastante y un 3% poco. A los 11 años el 62% ha contestado mucho, el 35% bastante y un 3% poco. Entre los alumnos de 12 años un 55% ha contestado mucho, un 39% bastante y un 6% poco. Por su parte, a los 13 años un 52% opina que mucho, un 43% bastante y un 5% poco.

Podemos observar que en todos los cursos se valora muy positivamente los contenidos impartidos en los talleres, ya que la mayoría de las puntuaciones se encuentran en el valor *mucho*, seguido de *bastante*, y en muy menor medida *poco*.

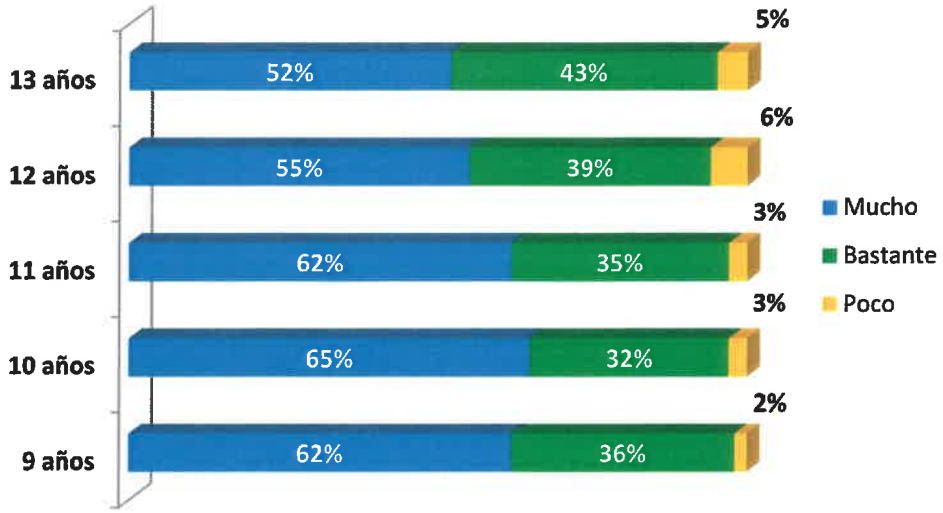

Imagen 1.2. Porcentajes por edad

En CONCLUSIÓN, podemos señalar que la práctica totalidad de los alumnos/as ha valorado positivamente los talleres realizados, siendo el porcentaje que los ha calificado de *poco* interesantes de apenas un 4%. Así mismo, hay que resaltar que más de la mitad los ha calificado como *muy interesantes y prácticos.* Se observa también que la mayor aceptación se ha producido entre los alumnos/as de 9 a 11 años.

BLOQUE 1: CONTENIDOS Y FRECUENCIA DE USO

En este bloque podemos ver los resultados relativos a las preguntas 2, 3, 4, 5, 6, 7 y 14. En la pregunta 2 hacemos referencia a los tipos de contenidos a los que acceden o se descargan frecuentemente los alumnos/as encuestados. De la pregunta 3 a la 7 queremos comprobar con qué frecuencia acceden a esos contenidos a través del móvil, tablet u ordenador, y en la pregunta 14 se les consulta de manera específica si alguna vez han descargado alguna aplicación de fútbol en su móvil o tablet. Una vez mostrados los resultados relativos a estas preguntas, mostramos los resultados generales respectivos a este bloque y sus conclusiones.

1. Frecuencia en la descarga de contenidos en internet

Pregunta 2 ¿Te descargas con frecuencia contenidos en internet?

A esta pregunta los alumnos/as podían elegir entre distintas opciones, no siendo excluyentes unas de otras. Estas opciones son: libros, fotos, películas, música y juegos. A continuación se muestran los resultados de la totalidad del alumnado para posteriormente presentar los resultados según la variable criterio edad.

En la Imagen 2.1. podemos observar el porcentaje de la totalidad de los alumnos/as encuestados que se descargan o acceden frecuentemente a esos contenidos en internet. Los contenidos más descargados son los juegos (64%) y la música (58%), seguidos de las películas (36%), las fotos (24%), y los libros, revistas y periódicos (7%).

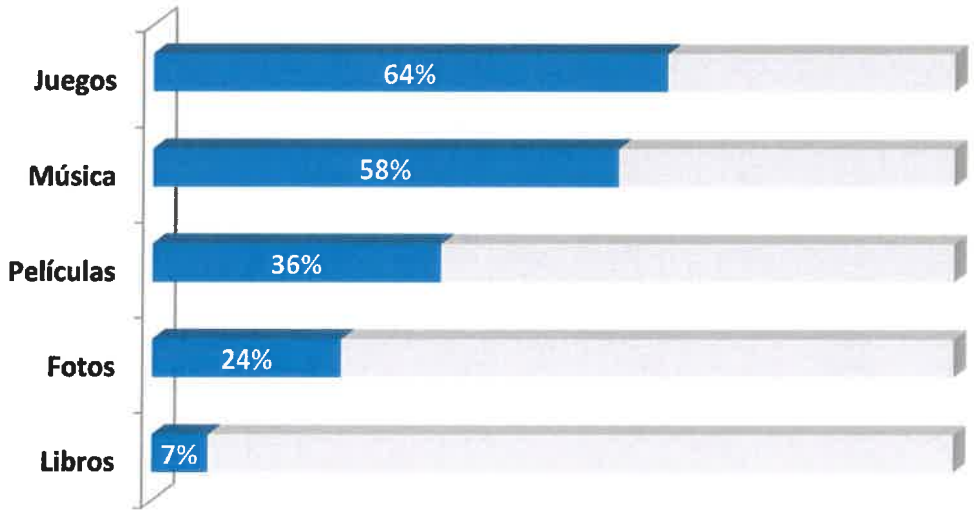

Imagen 2.1. Porcentajes muestra total

En el siguiente gráfico (Imagen 2.2.) se reflejan los porcentajes de alumnos/as que se descargan o acceden a dichos contenidos utilizando como variable criterio la edad. Podemos observar aquí algunas diferencias: mientras el consumo de juegos parece reducirse progresivamente con la edad, aumenta de forma significativa el consumo de música. Del mismo modo parece disminuir también el consumo de películas y la descarga

de fotografías en internet, mientras parece mantenerse el de libros. Los juegos conforman con mucha diferencia los contenidos más descargados hasta los 11 años.

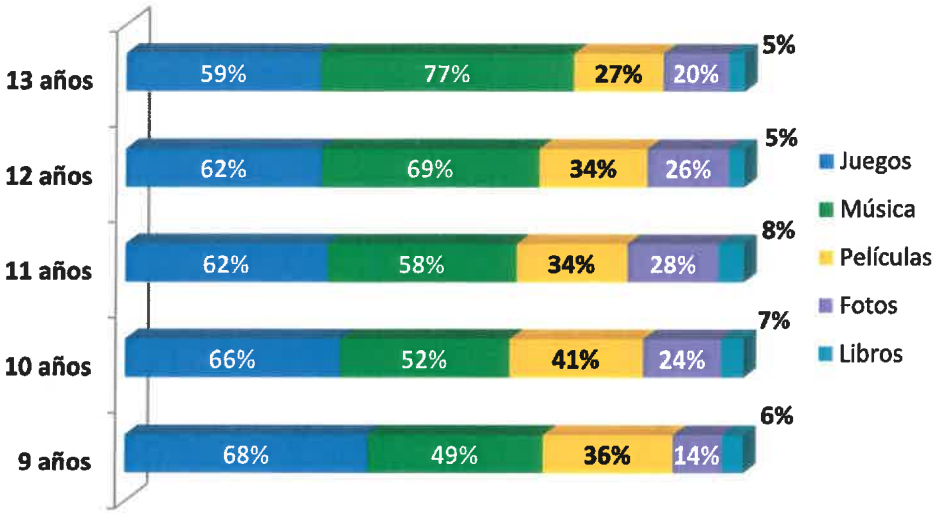

Imagen 2.2. Porcentajes por edad

2. Acceso a música en el móvil, tablet u ordenador

Pregunta 3. ¿Cuántas veces a la semana escuchas música en el móvil, tablet u ordenador?

La imagen 3.1. muestra los resultados relativos a la totalidad de la muestra. Tal y como se puede observar, cerca de la mitad de los alumnos/as (44%) escucha música todos o casi todos los días, un gran porcentaje lo hace entre dos y cinco días a la semana (36%). Finalmente, el 20% restante afirma no hacerlo nunca o solo un día a la semana.

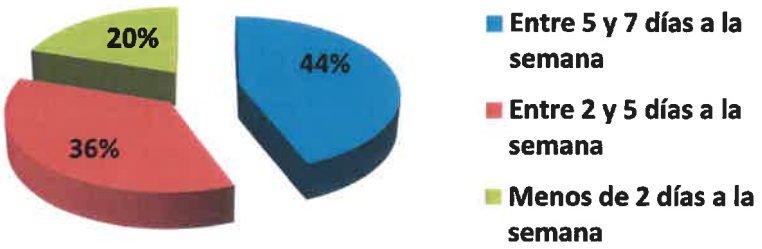

Imagen 3.1. Porcentajes muestra total

En la siguiente gráfica (imagen 3.2.) se muestran los resultados de los análisis en los que se ha utilizado como variable criterio la edad:

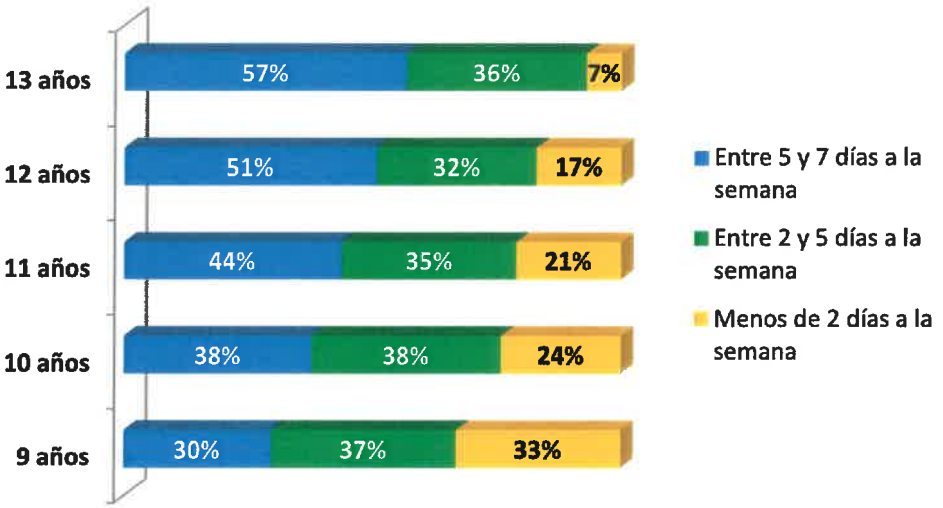

Imagen 3.2. Porcentajes por edad

Por tanto, en relación a estos análisis podríamos concluir que la frecuencia en el acceso a música aumenta con la edad, duplicándose prácticamente entre los 9 y los 13 años. Apenas un 7% de los alumnos de 13 años escucha música en internet menos de dos días a la semana.

3. Acceso a películas de cine o series en el móvil, tablet u ordenador

Pregunta 4. ¿Cuántas veces a la semana ves cine o series en móvil, tablet u ordenador?

Casi una cuarta parte de los alumnos consume cine o series casi todos los días de la semana (23%), mientras que otro 40% de ellos consume este tipo de contenidos entre dos y cinco días a la semana, tal y como se puede observar en la imagen 4.1. El 37% restante lo hace como mucho un día a la semana.

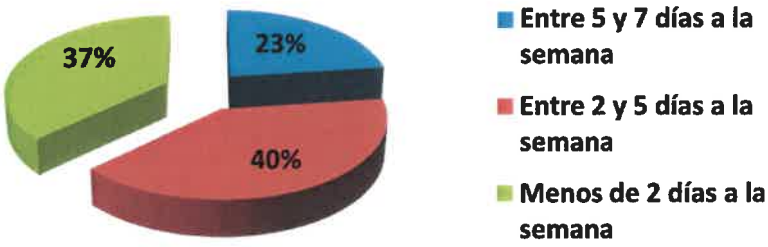

Imagen 4.1. Porcentajes muestra total

En la imagen 4.2. se muestran los resultados de los análisis en los que se ha utilizado como variable criterio la edad. En el eje vertical se sitúan las edades de los alumnos/as que han participado en el estudio y las barras representan su respuesta en relación a la frecuencia con la que ven cine o series: entre cinco y siete días a la semana, entre dos y cinco días a la semana y menos de dos días a la semana.

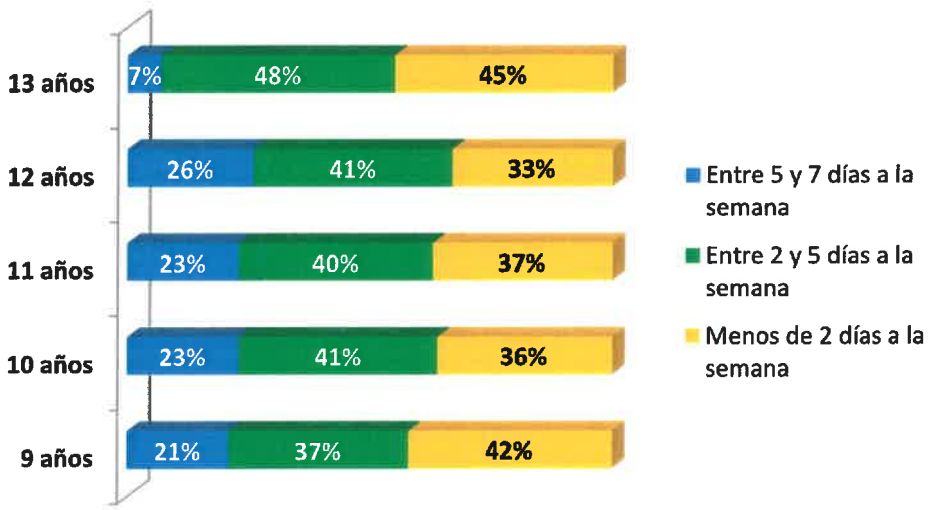

Imagen 4.2. Porcentajes por edad

Podemos decir que no se observan diferencias significativas en la frecuencia con la que los alumnos/as consumen películas o series en los dispositivos que utilizan habitualmente: la mayoría de ellos lo hace entre dos y cinco días a la semana.

4. Acceso a juegos en el móvil, tablet u ordenador

Pregunta 5. ¿Cuántas veces a la semana juegas en el móvil, tablet u ordenador?

En la siguiente imagen se muestran los resultados del total de los encuestados. Un 35% lo hace con mucha frecuencia: entre cinco y siete días a la semana. Otro 39% lo hace entre dos y cinco días a la semana y el 26% restante lo hace como mucho un día a la semana. Podríamos decir que la mayoría de los alumnos/as encuestados juega habitualmente con el móvil, siendo más de un tercio los que lo hacen diariamente y prácticamente la mitad, alguna vez en la semana.

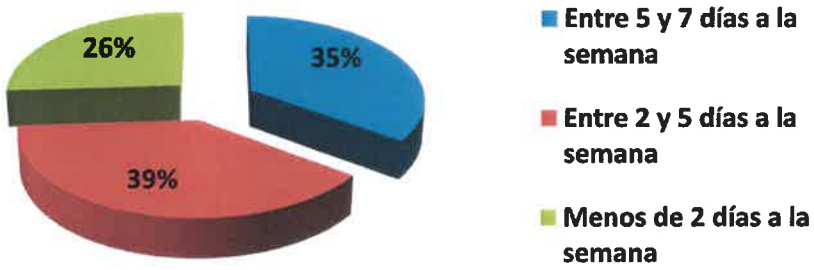

Imagen 5.1. Porcentajes muestra total

La imagen 5.2. se muestran los resultados de los análisis en los que se ha utilizado como variable criterio la edad. En el eje horizontal se sitúan las edades de los alumnos/as que han participado en el estudio y las barras representan su respuesta en relación a la frecuencia con la que juegan con videojuegos.

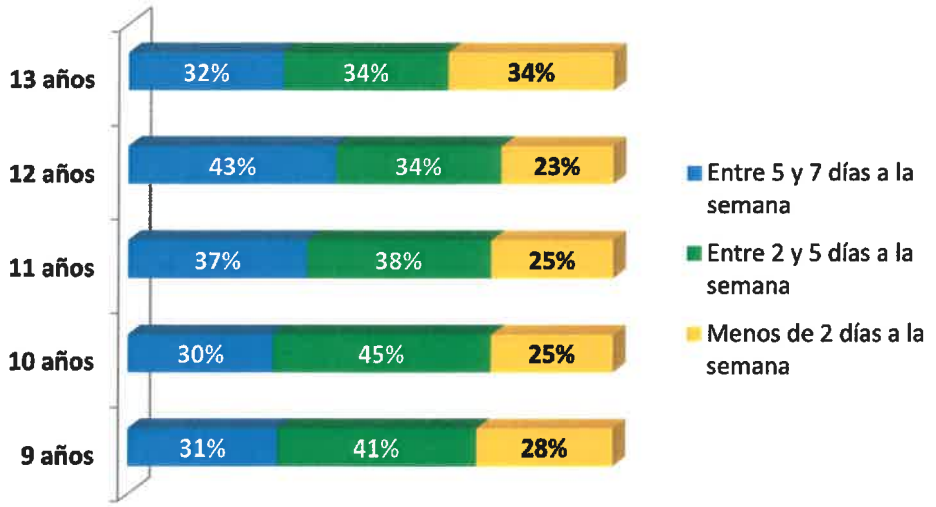

Imagen 5.2. Porcentajes por edad

Podríamos concluir que existe una relación entre el uso de juegos y la edad de los encuestados, de tal forma que el tiempo dedicado a los videojuegos parece aumentar con la edad, al menos hasta los 12 años. Después parece comenzar un descenso.

5. Lectura desde el móvil, tablet u ordenador

Pregunta 6. ¿Cuántas veces a la semana lees en el móvil, tablet u ordenador?

En esta ocasión, podemos observar que casi la mitad de los alumnos encuestados afirma no leer nunca o casi nunca en el móvil: como mucho un día a la semana (48%). Un 32% lo hace entre dos y cinco días a la semana y un 20% entre cinco y siete días a la semana.

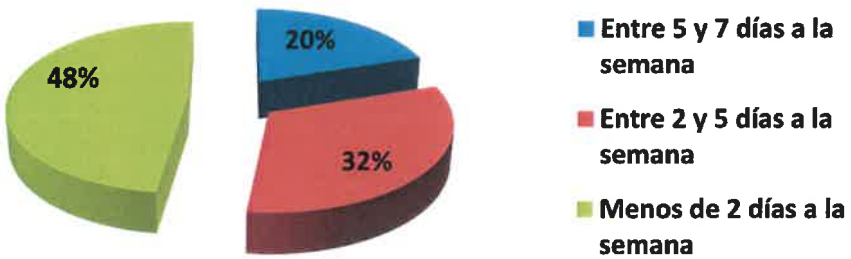

Imagen 6.1. Porcentajes muestra total

La siguiente gráfica (imagen 6.2.) muestra los resultados del análisis en el que se ha utilizado como variable criterio la edad:

Imagen 6.2. Porcentajes por edad

En el caso de la lectura de textos, podríamos concluir que son los contenidos menos utilizados. A medida que aumenta la edad parece aumentar el número de encuestados que nunca lee y se reduce también el porcentaje de alumnos que lee con mucha frecuencia.

6. Acceso a deportes/fútbol desde el móvil, tablet u ordenador

Pregunta 7. ¿Cuántas veces a la semana ves deportes/futbol en el móvil, tablet u ordenador?

En la imagen 7.1. observamos las respuestas obtenidas en el análisis de los resultados de la muestra total. En verde vemos el porcentaje de alumnos/as que accede a deportes/futbol un día o menos a la semana (55%), en granate los que lo hacen entre dos y cinco días a la semana (25%) y en azul los que acceden con mucha frecuencia: entre cinco y siete días a la semana (20%).

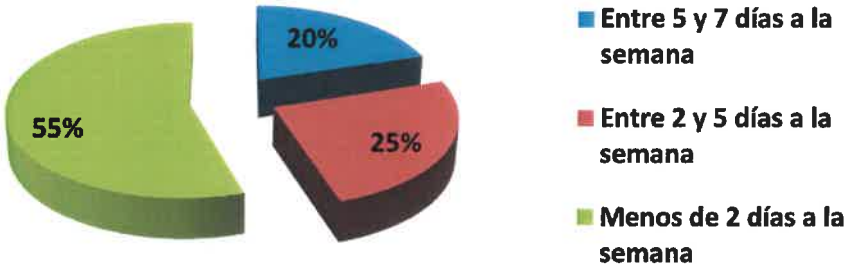

Imagen 7.1. Porcentajes muestra total

¿A qué edades pertenecen los alumnos/as que ven más deportes/futbol en el móvil, tablet u ordenador? Los resultados indican que a los 12 años se alcanza la mayor incidencia: 24% lo hacen entre cinco y siete días a la semana. En la imagen 7.2. vemos que después de esta edad se reduce la frecuencia hasta el 16%. El porcentaje de alumnos que apenas ve deportes en internet se mantiene constante, y siempre superior al 50%.

Imagen 7.2. Porcentajes por edad

Pregunta 14. ¿Has descargado alguna vez una aplicación o "app" de fútbol en tu móvil/tablet?

En la imagen 14.1. observamos las respuestas obtenidas en el análisis de los resultados de la muestra total. En azul vemos el porcentaje de alumnos/as que afirma haberse descargado una aplicación de deportes/fútbol (37%), en granate los que no lo han hecho (57%) y en verde los que no saben si lo han hecho (6%).

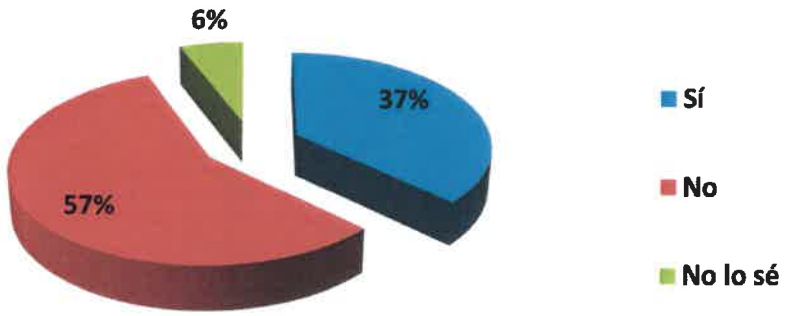

Imagen 14.1. Porcentajes muestra

La imagen 14.2. se muestran los resultados de los análisis en los que se ha utilizado como variable criterio la edad. En el eje horizontal se sitúan las edades de los alumnos/as que han participado en el estudio y las barras representan su respuesta en relación a la descarga de aplicaciones de deporte/fútbol.

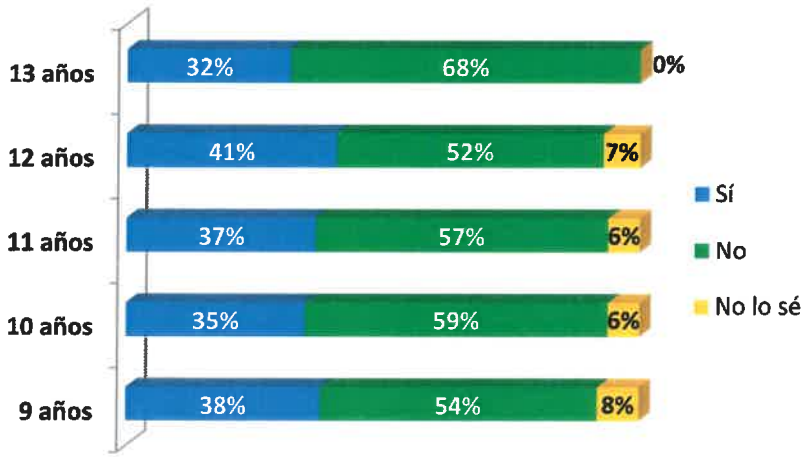

Imagen 14.2. Porcentajes según edad.

CONCLUSIONES BLOQUE 1

1. Los juegos y la música son con mucha diferencia los contenidos más descargados por los usuarios de 9 a 13 años en internet, seguidos por las películas y series.
2. El acceso a contenidos musicales en internet entre los menores aumenta considerablemente con la edad, duplicándose prácticamente entre los 9 y los 13 años. Apenas un 7% de los alumnos de 13 años escucha música en internet menos de dos días a la semana. Cerca de la mitad del alumnado (44%) escucha música en su dispositivo todos o casi todos los días.
3. Casi una cuarta parte de los alumnos consume cine o series casi todos los días de la semana (23%), mientras que otro 40% de ellos consume este tipo de contenidos entre dos y cinco días a la semana. El 37% restante lo hace como mucho un día a la semana.
4. El acceso/descarga de juegos en internet entre los menores aumenta con la edad, al menos hasta los 12 años. Un 35% juega con mucha frecuencia: entre cinco y siete días a la semana. Otro 39% lo hace entre dos y cinco días a la semana y sólo el 26% restante lo hace como mucho un día a la semana.
5. Los textos conforman el contenido menos descargado o con menos accesos por parte de los alumnos de 9 a 13 años. Casi la mitad (48%) afirma hacerlo como mucho un día a la semana. Un 20%, no obstante, lo hace entre cinco y siete días a la semana.
6. EL 20% accede a estos contenidos deportes o fútbol entre cinco y siete días a la semana. La edad de mayor incidencia en el consumo de fútbol/deportes en internet es la de 12 años.
7. El 37% del alumnado se ha descargado alguna vez una aplicación o "app" de fútbol en tu móvil/tablet

BLOQUE 2: FORMAS DE ACCESO A LOS CONTENIDOS

1. Acceso a contenidos musicales

Pregunta 8. ¿Cómo sueles escuchar tu música preferida?

En esta pregunta los encuestados podían elegir entre varias respuestas aquellas que se ajustasen a su situación, no siendo excluyentes las unas de las otras. Estas respuestas son: *a través de servicios de vídeo como Youtube, a través de servicios de streaming de audio como Spotify o Apple Music, compro o me regalan CDs o canciones, la descargo a mi móvil u ordenador pagando,* y *la descargo a mi móvil u ordenador gratis,* así como *otras opciones*.

En la imagen 8.1. podemos observar los resultados relativos a la muestra total. En la primera línea vemos el porcentaje de respuesta a la primera opción: un 84% de los encuestados suele acceder a su música preferida a través de servicios de vídeo como Youtube. A continuación un 43% accede a través de servicios de otro tipo como la radio o televisión. Otro 26% se la descarga gratis en su móvil u ordenador, y un 34% lo hace a través de Spotify o Apple Music.

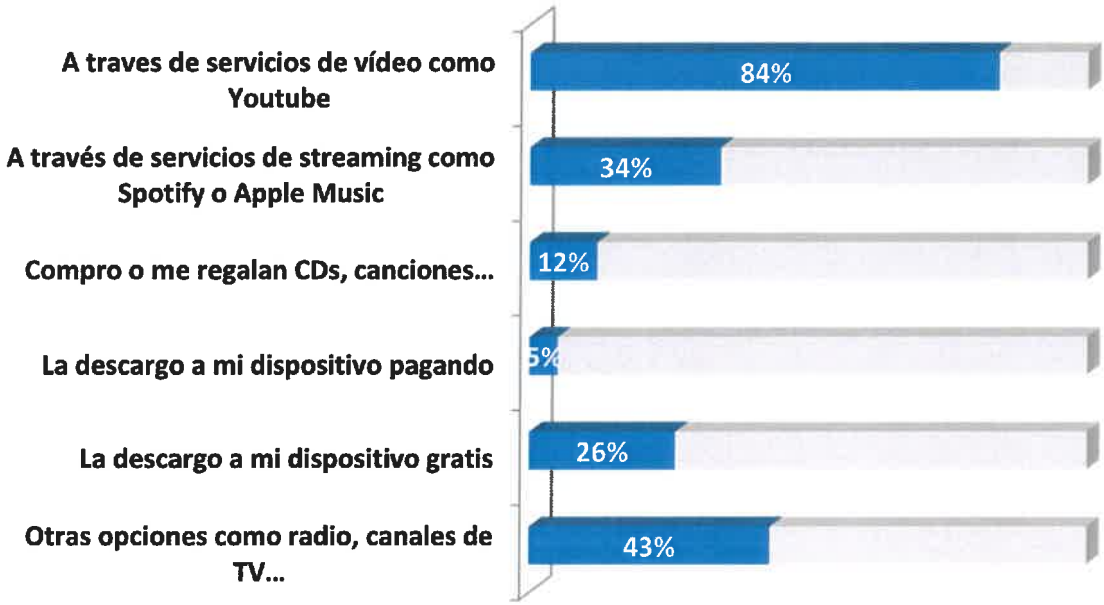

Imagen 8.1. Porcentajes muestra total

Hay que señalar que el acceso a la música de pago a través de internet entre los menores de 9 a 13 años, se encuentra claramente condicionada por dos factores: en primer lugar su

menor poder adquisitivo en relación a los jóvenes de más edad, y en segundo lugar la necesidad de disponer de una tarjeta de crédito para realizar las compras en la mayor parte de los sitios.

La gráfica que se muestra en la imagen 8.2. recoge los resultados relativos al análisis en el que se ha utilizado como variable criterio la edad.

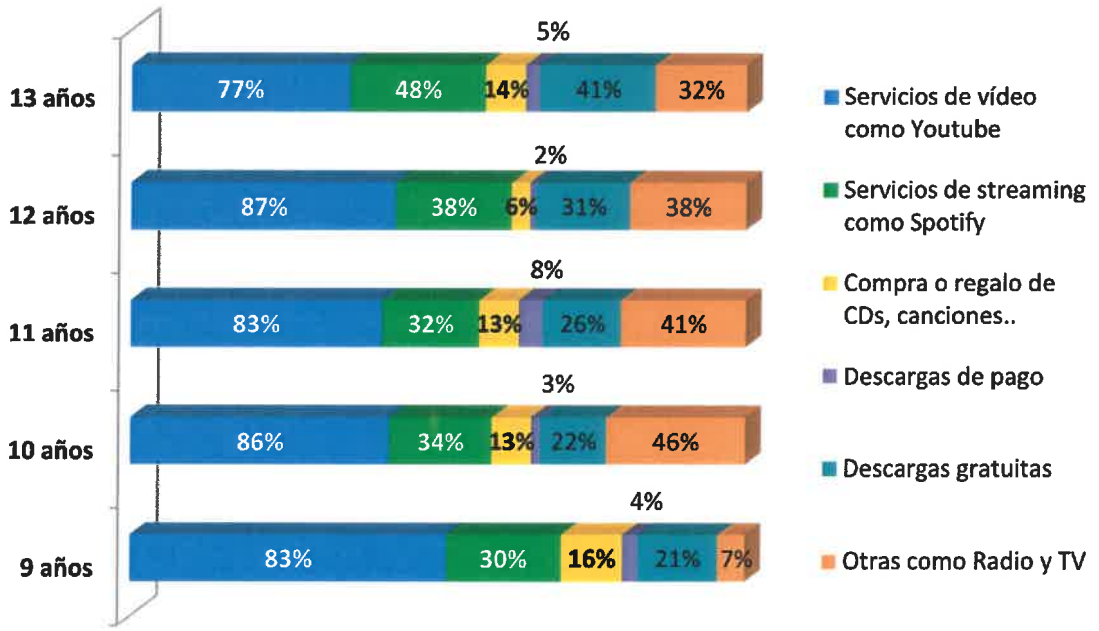

Imagen 8.2. Porcentajes por edad

En la imagen 8.2. observamos que la utilización de Youtube es masiva, independientemente de la edad en la que nos centremos. Sí se observa un cambio importante en la descarga gratuita, que se duplica entre los 9 y los 13 años de edad, pasando del 4% a casi el 59%. En paralelo, desde los 10 años de edad se observa una reducción progresiva en el consumo de música a través de medios tradicionales como la radio o la televisión, pasando del 46% a los 10 años al 38% entre los alumnos/as a los 12 años.

El acceso a través de servicios de streaming como Spotify o Apple Music aumenta con la edad, pasando del 30% al 48%, entre los 9 y los 13 años. Por último, la adquisición por compra o regalo se mantiene más o menos estable.

2. Tendencia a compartir contenidos

Pregunta 10. ¿Compartes cosas con tus amigos/as que has descargado en internet?

En la pregunta 10 también es posible optar por diversas respuestas, no habiendo respuestas excluyentes. Atendiendo a los resultados obtenidos y reflejados en la imagen 10.1, podemos observar que la música no es solo el contenido más consumido, sino también el más compartido, como sucede en el 57% de los casos. Del mismo modo, los videojuegos ocupan también el segundo lugar entre los contenidos compartidos (42%). Un 27% comparte películas y series, otro 19% comparte contenidos sobre deportes y fútbol, y un 10% libros.

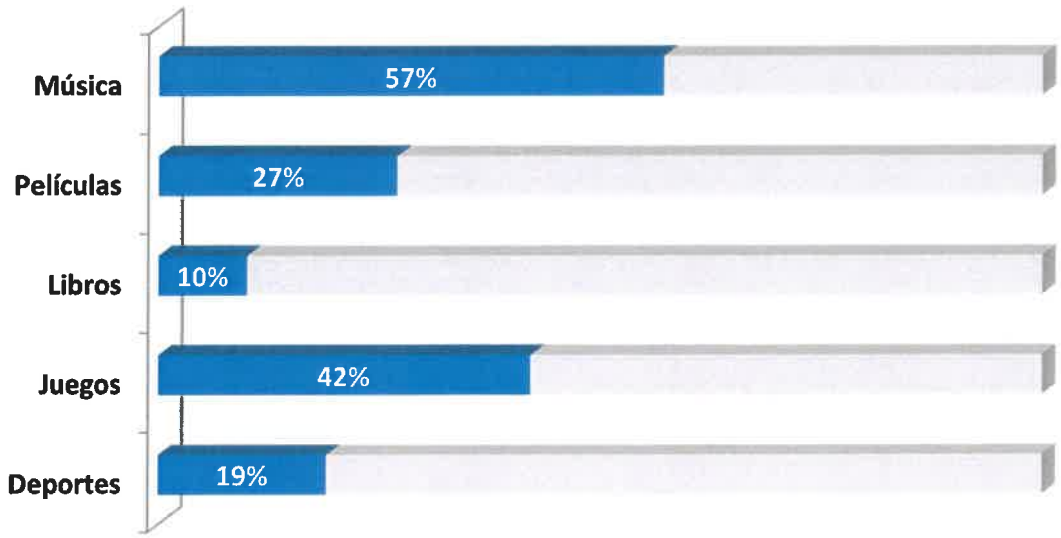

Imagen 10.1. Porcentajes muestra total

La gráfica que se muestra a continuación (imagen 10.2.) refleja los resultados relativos al análisis en el que se ha utilizado como variable criterio la edad. Observamos que compartir

música es la única opción que aumenta con la edad, pasando del 44% entre los menores de 9 años al 73% entre los de 12 años. Compartir películas es una práctica que disminuye con la edad (del 30% al 9%), al igual que compartir libros (13% al 0%) o contenidos deportivos o de fútbol (20% al 5%). Compartir videojuegos es la única práctica que parece mantenerse con la edad.

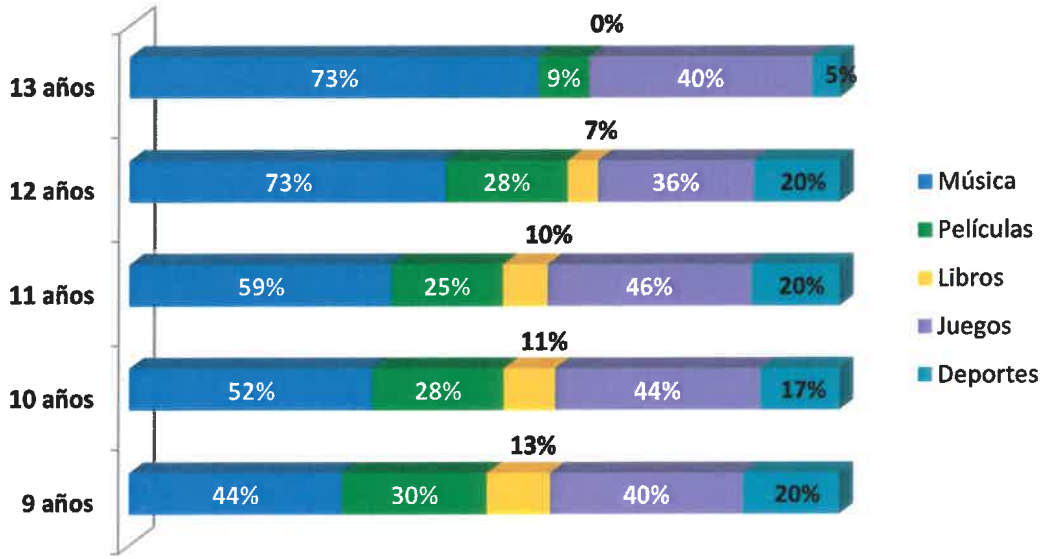

Imagen 10.2. Porcentajes por edad

3. Acceso a contenidos deportivos/fútbol

Pregunta 9. ¿Cómo sueles acceder para ver deportes/fútbol en internet?

En esta pregunta los encuestados podían elegir entre varias respuestas aquellas que se ajustasen a su situación, apareciendo como excluyente la respuesta *"no me gustan los deportes"*. En la imagen 9.1. podemos observar que el acceso desde plataformas como Movistar+, Vodafone Tv, Gol TV y otras es el mayoritario (54%), seguido del acceso a través de Youtube (28%). Un 19% a través de páginas en internet y un 9% a través de una app.

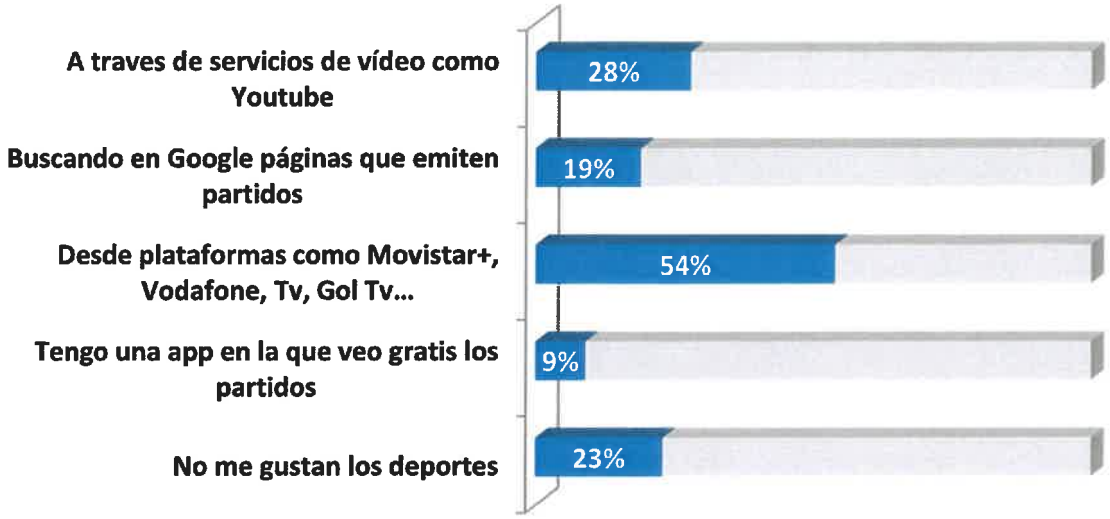

Imagen 9.1. Porcentajes muestra total

En la gráfica siguiente (imagen 9.2.) vemos cuáles son las preferencias de los alumnos/as de las distintas edades.

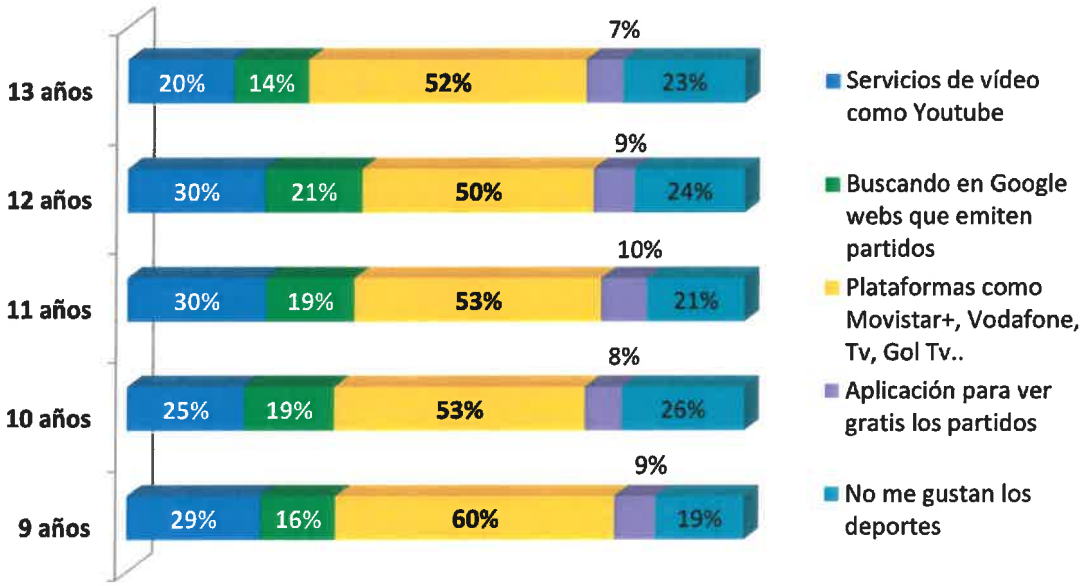

Imagen 9.2. Porcentajes por edad

4. Visionado de los partidos de fútbol

Pregunta 15. ¿Cómo ves los partidos de fútbol en TV?

Las opciones a contestar son cuatro y los encuestados podían elegirlas todas. Estas opciones son: canales normales y gratuitos, canales de pago, otros y no veo fútbol. La opción "no veo fútbol" aparece como excluyente. En la imagen 15.1 podemos observar que la opción claramente mayoritaria es el visionado en canales normales y gratuitos como TVE, Antena 3, Tele5 (57%), mientras que la opción de pago se reduce a la mitad (24%). Un 31% afirma no visionar fútbol.

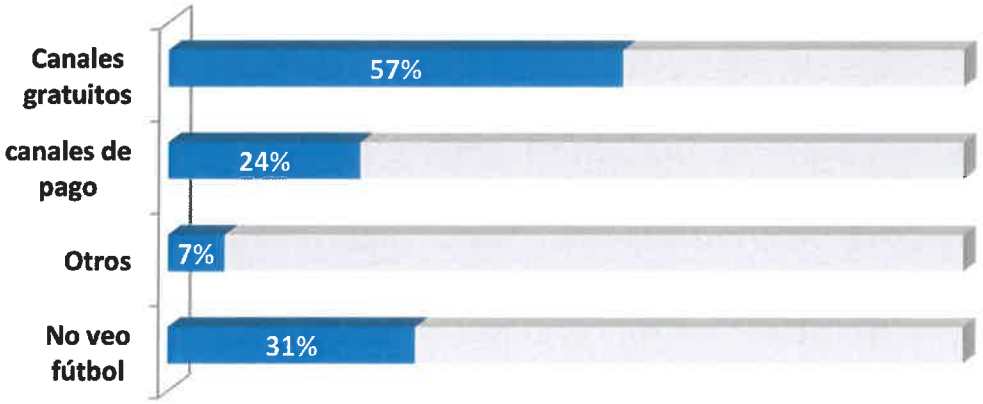

Imagen 15.1. Porcentajes muestra total

En la imagen 15.2 relativa a las edades, no se observa diferencia en cuanto al consumo a través de canales gratuitos, pero sí en cuanto a los canales de pago, pasando de un 17% a los 9 años de edad, al 28% de los alumnos de 12 años.

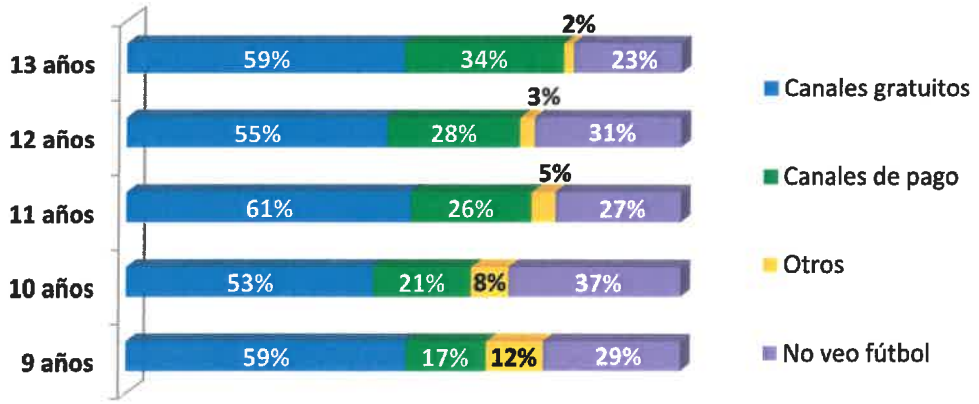

Imagen 15.2. Porcentajes según edad

CONCLUSIONES BLOQUE 2

8. **Solo el 5% de los menores de 9 a 13 años de edad se descarga/accede a música en internet pagando por dicho contenido.**
9. **Apenas el 12% de los menores de 9 a 13 años compra o recibe CDs musicales como regalo.**
10. **Si bien la gran mayoría de los menores de 9 a 13 años accede de forma gratuita a la música a través de internet, utiliza mayoritariamente servicios que permiten una remuneración para los autores a través de plataformas de vídeo o servicios de streaming. El 84% de los menores de dichas edades accede a música a través de la plataforma de vídeos Youtube.**
11. **El 26% de los menores de 9 a 13 años se descarga música a través de sitios que permiten la descarga gratuita, al margen de las plataformas de vídeo y streaming.**
12. **El acceso a la música a través de entornos tradicionales como la radio o la televisión sube con la edad, pasando del 7% registrado entre los niños de 9 años al 38% entre los de 12 años de edad.**
13. **La mayoría de los consumidores menores de edad comparte contenidos con sus amigos/as en internet.**
14. **El contenido más compartido por los menores de 9 a 13 años de edad en internet es la música (57%), seguido de los videojuegos (42%), las películas y series (27%), y los contenidos sobre deportes y fútbol (19%).**
15. **Los contenidos menos compartidos y consumidos por los menores de 9 a 13 años de edad en internet son los libros (10%).**
16. **Compartir música es la única opción que aumenta con la edad, pasando del 44% entre los menores de 9 años al 73% entre los de 13 años. Compartir videojuegos parece mantenerse y el resto de contenidos son cada vez menos compartidos.**
17. **Más de la mitad de los menores de 9 a 13 años de edad (54%) accede al visionado de deportes a través de plataformas como Movistar+, Vodafone Tv, Gol TV y otras.**
18. **En el caso de los partidos de fútbol visionados en televisión, el 57% de los menores de 9 a 13 años accede a través de canales gratuitos, y el acceso a través de canales de pago se reduce a menos de la mitad (24%).**

BLOQUE 3: FORMATOS UTILIZADOS EN EL CONTEXTO ESCOLAR

1. Procedencia de los materiales utilizados como apoyo en el aula

En este bloque sólo se ha incluido un ítem, la pregunta 12, que se describe a continuación:

Pregunta 12. ¿Qué materiales sueles utilizar como apoyo para estudiar tus asignaturas de clase?

Esta pregunta también es de múltiple opción, y los estudiantes debían elegir todos los materiales que suelen utilizar como apoyo al estudio. Tal y como se observa, la mayoría de los alumnos (60%) utiliza "libros o revistas originales". En segundo lugar encontramos un llamativo 24% que reconoce utilizar "fotocopias de libros o revistas". Así mismo, otro 26% afirma descargar libros y revistas gratis en internet. Le sigue el porcentaje de "archivos de libros o revistas escaneados", con otro 9%, los "libros y/o revistas descargadas de la intranet del colegio/centro" con un 24%, y por último apenas un 2% que llega a descargar "libros y/o revistas descargados de internet pagando".

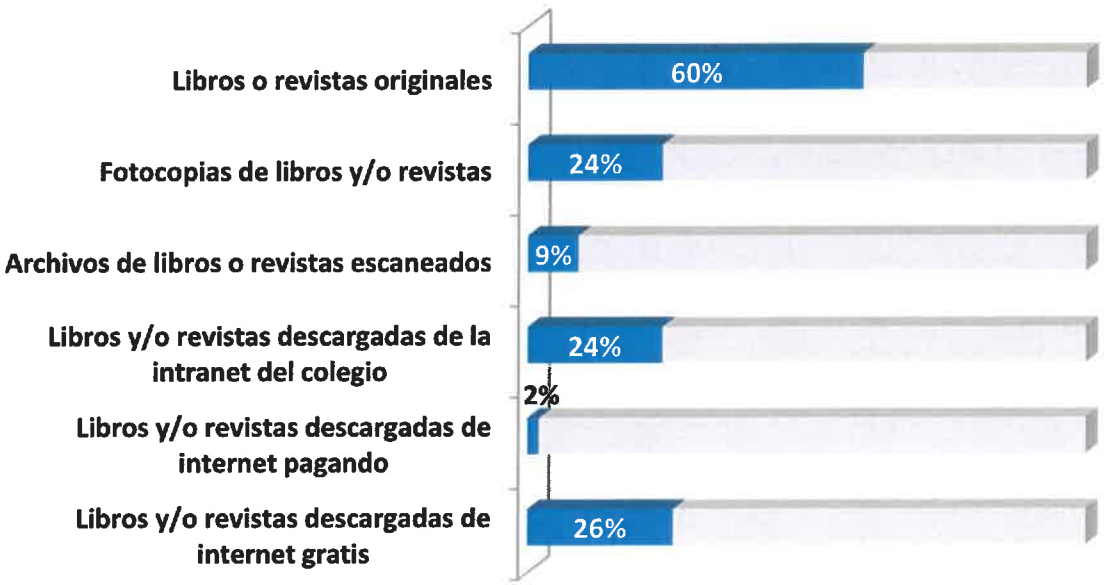

Imagen 12.1. Porcentajes muestra total.

En la siguiente gráfica (imagen 12.2) se muestran los resultados del análisis en el que se ha usado como variable criterio la edad. En el eje horizontal se sitúan las edades de los alumnos/as que han participado en el estudio y las barras representan su respuesta en relación a la descarga de los materiales utilizados como apoyo en el aula.

Podemos ver que el consumo de libros y revistas originales disminuye con la edad, al mismo tiempo que disminuye también las descargas de pago y las gratuitas. Se mantienen sin mucha variación las fotocopias y el uso de libros y revistas escaneados.

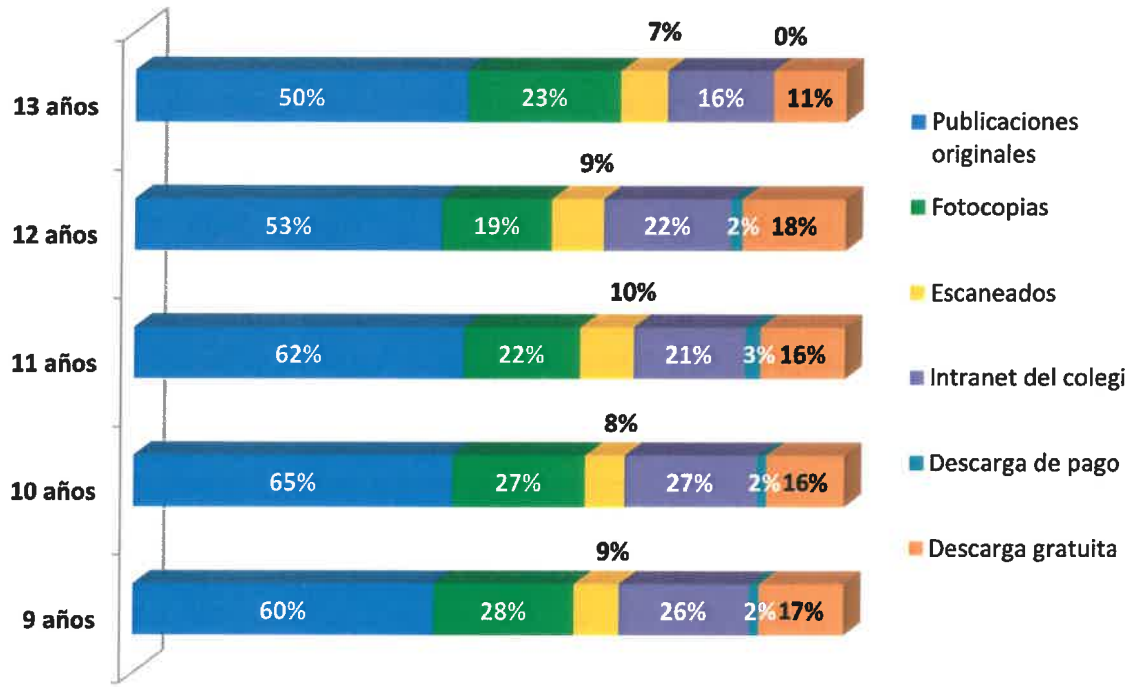

Imagen 12.2. Porcentajes según edad.

CONCLUSIONES BLOQUE 3

19. **El 60% de los alumnos/as de 9 a 13 años utiliza como apoyo para el estudio de sus asignaturas libros y revistas originales.**
20. **Un 24% de los alumnos de 9 a 13 años reconoce utilizar fotocopias de libros o revistas como material de apoyo para el estudio de sus asignaturas, y el 9% utiliza archivos de libros o revistas escaneados.**
21. **El 26% del alumnado afirma descargar libros y revistas gratis en internet.**
22. **El consumo de libros y revistas originales disminuye con la edad, al mismo tiempo que disminuye también las descargas de pago y las gratuitas. Se mantienen sin mucha variación las fotocopias y el uso de libros y revistas escaneados.**

BLOQUE 4: PERCEPCIÓN SOBRE LA PIRATERÍA

1. Prevalencia de profesiones relacionadas con la creación

Pregunta 11. ¿Te gustaría trabajar en profesiones como creador de videojuegos, escritor, músico, relacionadas con el fútbol o en series o películas?

Los alumnos/as debían contestar a esta pregunta escogiendo una de las siguientes opciones*: sí, no* y *no lo sé.* Tal y como se observa en el gráfico de sectores que representa a la muestra total, casi la mitad de los encuestados se inclina por esta opción (47%), un 19% la rechaza, y otro 34% se manifiesta indeciso.

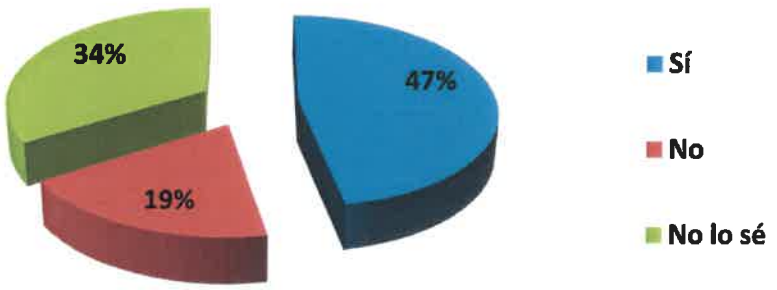

Imagen 11.1. Porcentajes muestra

En relación a las edades, en la gráfica siguiente se muestran los porcentajes de cada una de las respuestas siguiendo la leyenda anterior: en azul el porcentaje de "sí", en granate el porcentaje de "no" y en naranja el porcentaje de "no lo sé". Como puede apreciarse no se observa una variación significativa en esta cuestión.

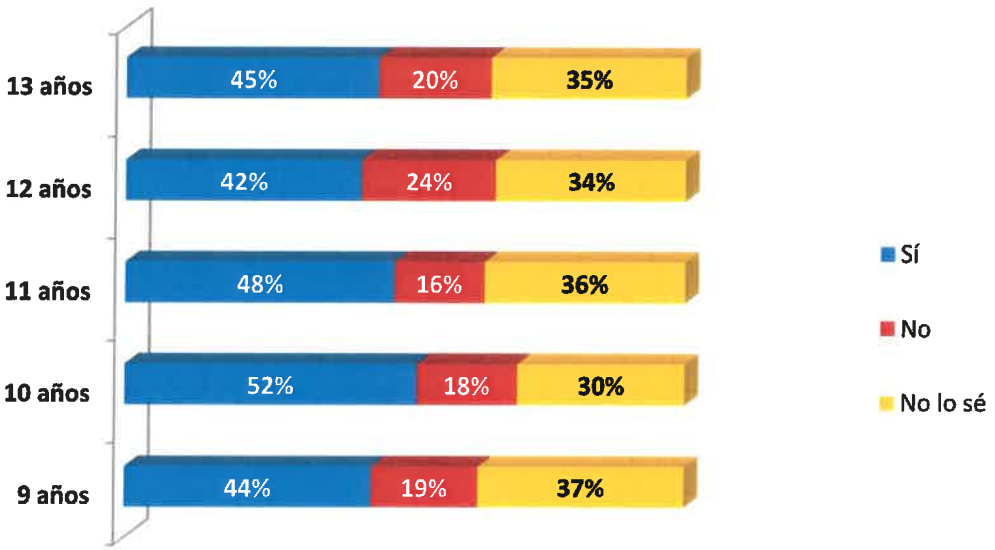

Imagen 11.2. Porcentajes por edad

Pregunta 20. Después de lo aprendido en el taller, ¿quieres saber más sobre todas las profesiones que has conocido?

Los alumnos/as debían contestar a esta pregunta escogiendo una de las siguientes opciones*: sí, no* y *no lo sé*. Tal y como se observa en el gráfico de sectores que representa a la muestra total, la gran mayoría de los encuestados querría saber más (85%), un 10% se manifiesta indeciso y solo un 5% rechaza esta posibilidad.

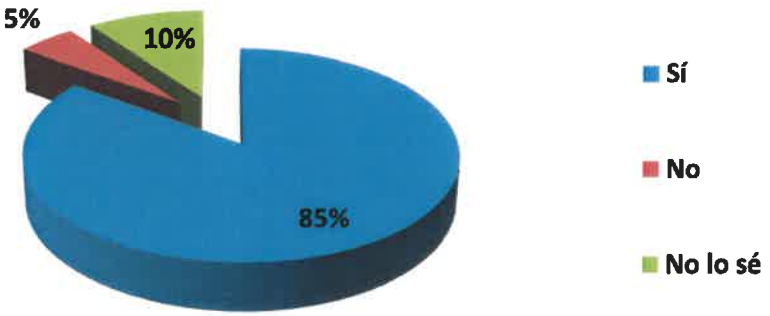

Imagen 20.1. Porcentajes muestra

Tal y como se observa en la gráfica, el interés por dichas profesiones disminuye con la edad, pasando del 89% de interés a los 9 años de edad, al 77% entre los de 13 años. No obstante, sigue siendo claramente mayoritario.

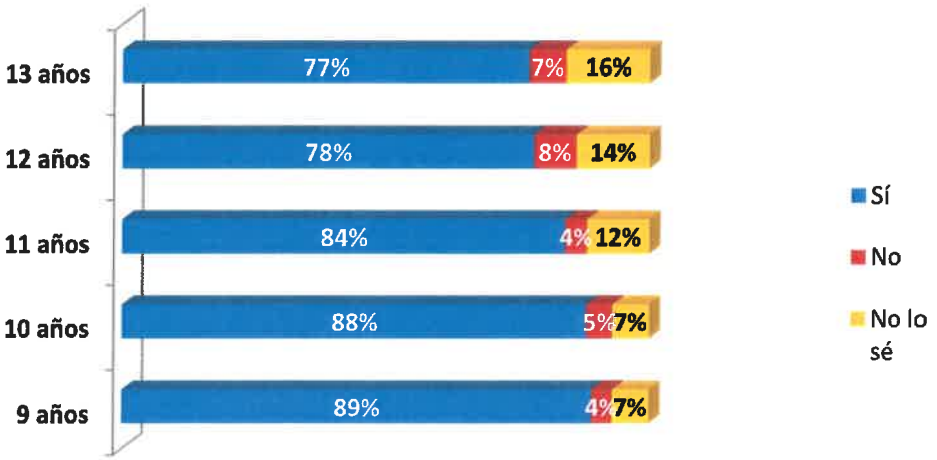

Imagen 20.2. Porcentajes por edad

2. Capacidad para diferenciar los contenidos legales de los pirateados

Pregunta 13. Si buscas música, películas, series, libros, deportes/fútbol y videojuegos estando solo o con amigos ¿sabes diferenciar los contenidos seguros y legales de los pirateados y peligrosos?

Atendiendo a los resultados mostrados en la imagen 13.1., apenas la mitad de los alumnos/as de 9 a 13 años es capaz de diferenciar con facilidad los contenidos legales de los pirateados (49%). Un 31% afirma ser capaz solo a veces, y un 20% nunca.

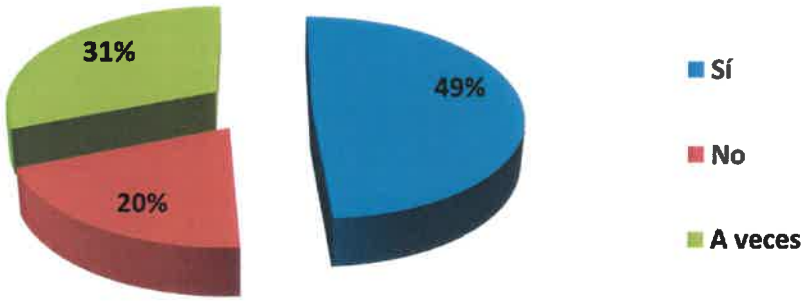

Imagen 13.1. Porcentajes muestra

En la gráfica donde se muestra los resultados por edad (imagen 13.2.) observamos que la capacidad para diferenciar los contenidos legales de los pirateados apenas aumenta con la edad. Del 46% de alumnos de 9 años que afirma ser capaz de diferenciarlos siempre, pasamos al 50% entre los de 12 años de edad. Del mismo modo, el porcentaje de aquellos que afirman no ser capaces de diferenciarlos nunca también se mantiene.

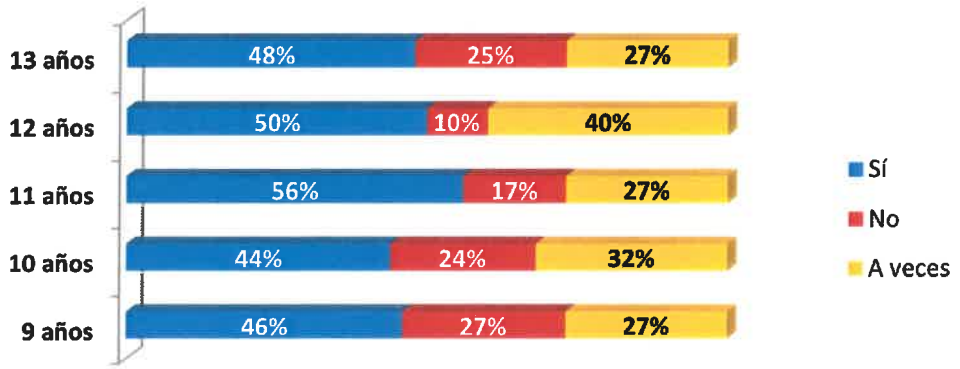

Imagen 13.2. Porcentajes por edad

3. Percepción sobre el daño causado con la piratería

Pregunta 16. Algunas personas piensan que no hacen daño a nadie cuando se descargan música, libros, películas, series o juegos pirateados. ¿Tú a quién crees que se perjudica?

A esta pregunta los alumnos/as debían responder eligiendo entre una de las siguientes respuestas: *se perjudica a muchas personas* (azul), *se perjudica a algunas personas* (granate) y *no se perjudica a nadie* (verde). Tal y como se observa en la gráfica de sectores (imagen 16.1), el 68% de los alumnos/as ha contestado que se perjudica a muchas personas, un 27% opina que se perjudica a algunas personas, y apenas un 5% piensa que no se perjudica a nadie.

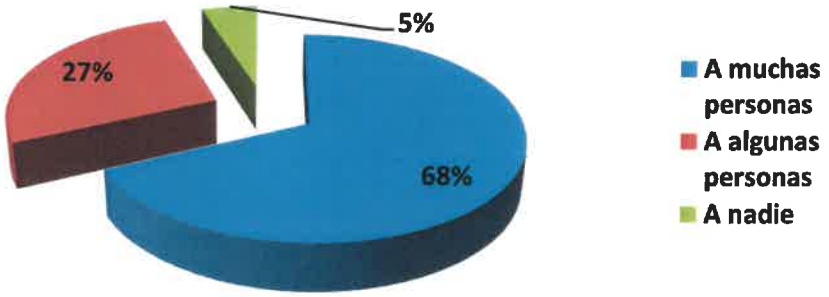

Imagen 16.1. Porcentajes muestra

En la imagen 16.2. vemos estos porcentajes en relación a la edad de los alumnos/as encuestados. A medida que aumenta la edad, los alumnos consideran que la piratería perjudica a muchas personas. Si el 59% de los usuarios de 9 años considera que la piratería perjudica a muchas personas, este porcentaje aumenta hasta el 63% entre los de 12 años de edad. Así mismo, disminuye con la edad el porcentaje de usuarios que considera que la piratería no perjudica a nadie, pasando del 5% registrado a los 9 años de edad, al 9% entre los de 12 años.

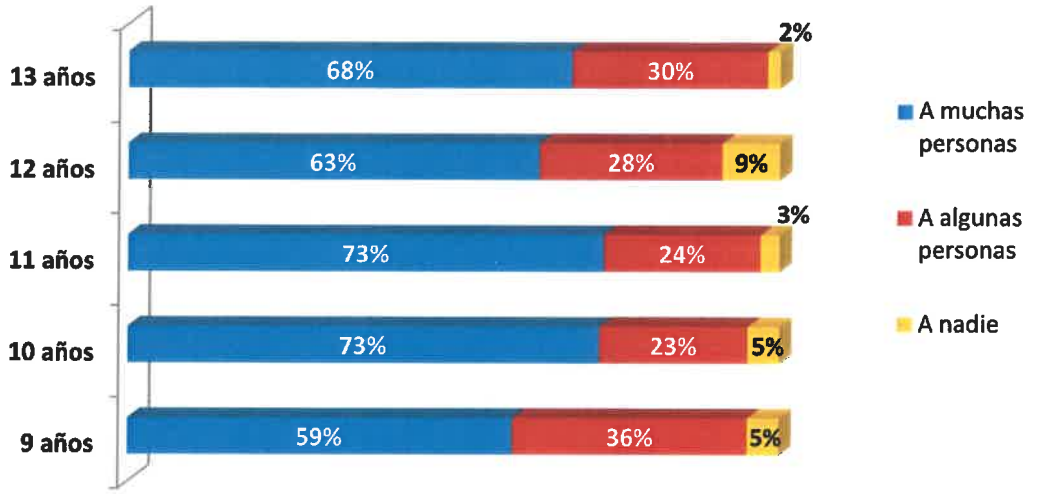

Imagen 16.2. Porcentajes por edad

4. Valoración de la piratería

Pregunta 17. ¿Consideras que descargarte música, libros, películas, series, deportes/fútbol o juegos pirateados es negativo?

En la siguiente gráfica vemos los porcentajes de respuesta de la muestra total de alumnos/as (imagen 17.1.).

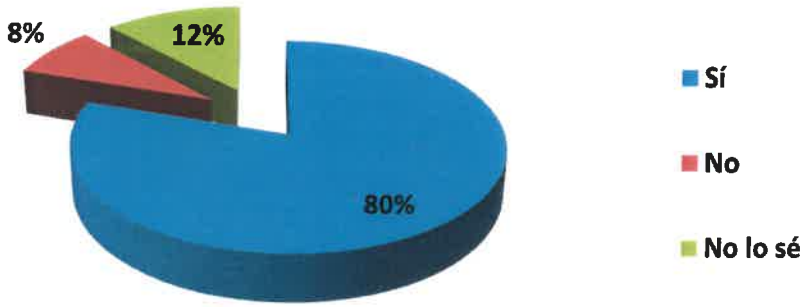

Imagen 17.1. Porcentajes muestra

En azul encontramos el porcentaje de alumnos/as que considera la descarga de contenidos pirateados como algo negativo, con un 80%. En granate el porcentaje de alumnos/as que

opina que no es negativo, un 8% de ellos; y en verde aquellos que no saben, representado por otro 12% de la muestra total.

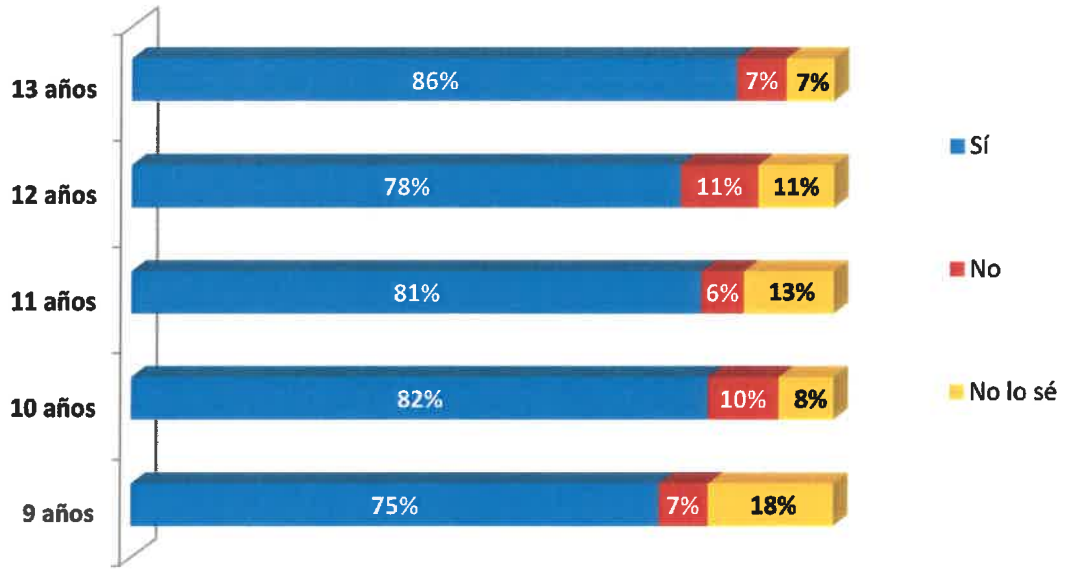

Imagen 17.2. Porcentajes por edad

Si observamos los resultados obtenidos en el análisis utilizando como variable criterio la edad (imagen 17.2), podemos ver que la barra azul en la respuesta "si" destaca entre el resto de resultados. Vemos también cómo este porcentaje se mantiene más o menos estable, al mismo tiempo que disminuye el porcentaje de alumnos/as que no tiene una opinión formada. A los 9 años el 75% de los alumnos considera negativa la piratería, pero a los 12 años este porcentaje aumenta hasta el 78%.

5. Implicación en la defensa de la cultura

Pregunta 19. Después de lo aprendido en el taller, ¿piensas que es importante defender nuestra cultura/deporte y combatir la piratería?

En la siguiente gráfica vemos los porcentajes de respuesta de la muestra total de alumnos/as (imagen 19.1.).

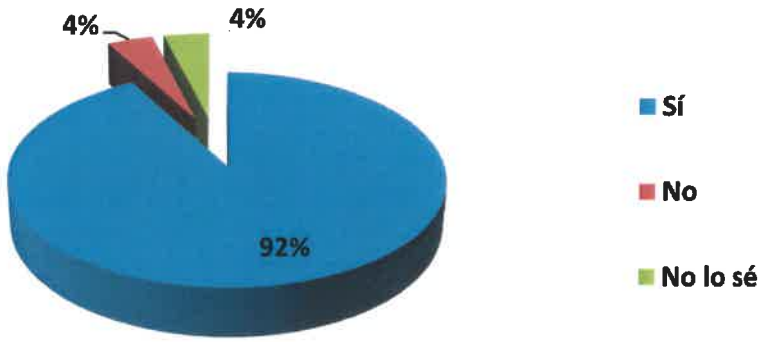

Imagen 19.1. Porcentajes muestra

En azul encontramos el porcentaje de alumnos/as que considera importante defender nuestra cultura/deporte y combatir la piratería, con un 92%. En granate el porcentaje de alumnos/as que opina que no: un 4% de ellos; y en verde aquellos que no saben, representado por otro 4% de la muestra total.

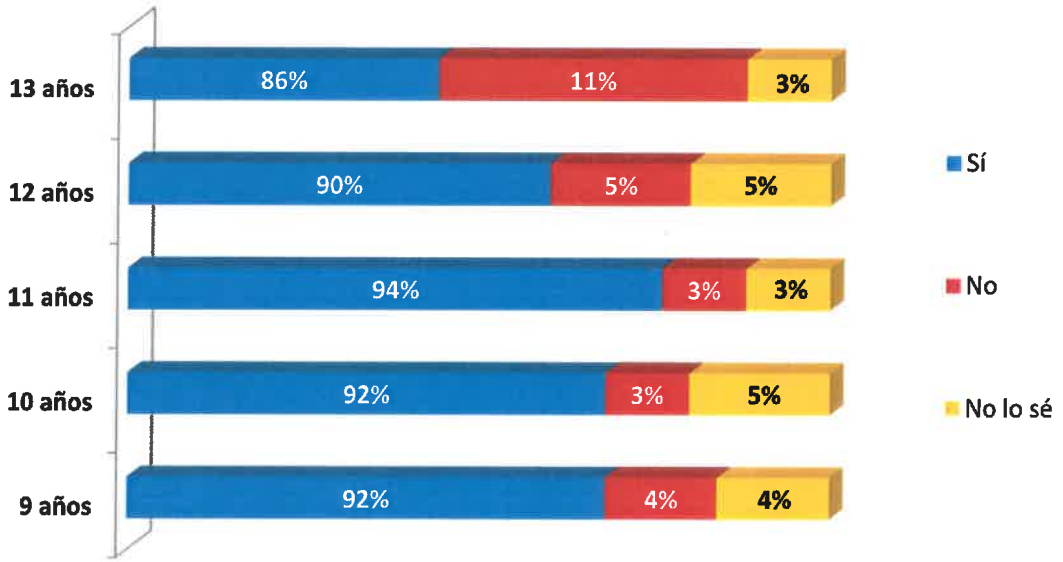

Imagen 19.2. Porcentajes por edad

Si observamos los resultados obtenidos en el análisis utilizando como variable criterio la edad (imagen 19.2), podemos ver que la barra azul en la respuesta "si" destaca entre el

resto de resultados. Vemos también cómo este porcentaje se mantiene más o menos estable hasta reducirse a los 13 años de edad, al mismo tiempo que aumenta el porcentaje de alumnos/as que no considera importante la piratería o la defensa de nuestra cultura.

CONCLUSIONES BLOQUE 4

23. El 47% de los alumnos/as de 9 a 13 años se manifiesta interesado en trabajar en una profesión relacionada con los procesos creativos.
24. Apenas la mitad de los alumnos/as de 9 a 13 años es capaz de diferenciar con facilidad los contenidos legales de los pirateados (49%). Un 31% afirma ser capaz solo a veces, y un 20% nunca.
25. Apenas un 5% de los menores de 9 a 13 años piensa que la piratería en internet no perjudica a nadie. El 68% considera que perjudica a muchas personas, y un 27% opina que se perjudica a algunas personas.
26. La conciencia sobre las consecuencias de la piratería aumenta con la edad. Al mismo tiempo se reduce progresivamente el porcentaje de aquellos que consideran que no perjudica a nadie.
27. Entre los 9 y los 13 años de edad el 80% de los alumnos considera negativa la piratería, y sólo un 8% tiende a no considerarlo así.
28. La tendencia a considerar que la piratería es negativa aumenta con la edad. Mientras el 75% de los alumnos de 9 años considera que la piratería es algo negativo, este porcentaje aumenta hasta el 78% entre los alumnos de 12 años de edad.
29. El 92% de los alumnos/as piensa que es importante defender nuestra cultura/deporte y combatir la piratería.

CONCLUSIONES GENERALES

Respecto a la percepción de la piratería, es llamativo y preocupante comprobar que la mitad de los niños y adolescentes encuestados no es capaz de diferenciar claramente los contenidos seguros y legales de los contenidos pirateados. Un 20% afirma no distinguirlos nunca.

La percepción que tienen sobre la piratería es precisamente otra de las cuestiones a la que más atención se ha prestado. Y al igual que en el caso de los contenidos no originales en el entorno escolar, sorprende el alto porcentaje de alumnos/as que son conscientes de los efectos negativos que tiene la piratería considerándola perjudicial: apenas un 5% de los menores de 9 a 13 años piensa que la piratería en internet no perjudica a nadie. Al mismo tiempo, la tendencia a considerar que la piratería es algo negativo aumenta entre los alumnos/as mayores, llegando hasta el 86%. No obstante, un 20% de la muestra total de los alumnos encuestados no tiene una opinión formada al respecto o directamente no la considera negativa.

Llama la atención también la situación en el entorno escolar, ya que un 24% de los alumnos de 9 a 13 años reconoce utilizar fotocopias de libros o revistas como material de apoyo para el estudio de sus asignaturas, y el 9% utiliza archivos de libros o revistas escaneados.

Pasamos a enumerar las conclusiones obtenidas en el estudio:

1. **Podemos señalar que la práctica totalidad de los alumnos/as ha valorado positivamente los talleres realizados, siendo el porcentaje que los ha calificado de *poco* interesantes de apenas un 4%. Así mismo, hay que resaltar que más de la mitad los ha calificado como *muy interesantes y prácticos.* Se observa también que la mayor aceptación se ha producido entre los alumnos/as de 9 a 11 años.**
2. **Los juegos y la música son con mucha diferencia los contenidos más descargados por los usuarios de 9 a 13 años en internet, seguidos por las películas y series.**
3. **El acceso a contenidos musicales en internet entre los menores aumenta considerablemente con la edad, duplicándose prácticamente entre los 9 y los 13 años. Apenas un 7% de los alumnos de 13 años escucha música en internet menos de dos días a la semana. Cerca de la mitad del alumnado (44%) escucha música en su dispositivo todos o casi todos los días.**

4. **Casi una cuarta parte de los alumnos consume cine o series casi todos los días de la semana (23%), mientras que otro 40% de ellos consume este tipo de contenidos entre dos y cinco días a la semana. El 37% restante lo hace como mucho un día a la semana.**
5. **El acceso/descarga de juegos en internet entre los menores aumenta con la edad, al menos hasta los 12 años. Un 35% juega con mucha frecuencia: entre cinco y siete días a la semana. Otro 39% lo hace entre dos y cinco días a la semana y sólo el 26% restante lo hace como mucho un día a la semana.**
6. **Los textos conforman el contenido menos descargado o con menos accesos por parte de los alumnos de 9 a 13 años. Casi la mitad (48%) afirma hacerlo como mucho un día a la semana. Un 20%, no obstante, lo hace entre cinco y siete días a la semana.**
7. **EL 20% accede a estos contenidos deportes o fútbol entre cinco y siete días a la semana. La edad de mayor incidencia en el consumo de fútbol/deportes en internet es la de 12 años.**
8. **El 37% del alumnado se ha descargado alguna vez una aplicación o "app" de fútbol en tu móvil/tablet**
9. **Solo el 5% de los menores de 9 a 13 años de edad se descarga/accede a música en internet pagando por dicho contenido.**
10. **Apenas el 12% de los menores de 9 a 13 años compra o recibe CDs musicales como regalo.**
11. **Si bien la gran mayoría de los menores de 9 a 13 años accede de forma gratuita a la música a través de internet, utiliza mayoritariamente servicios que permiten una remuneración para los autores a través de plataformas de vídeo o servicios de streaming. El 84% de los menores de dichas edades accede a música a través de la plataforma de vídeos Youtube.**

12. **El 26% de los menores de 9 a 13 años se descarga música a través de sitios que permiten la descarga gratuita, al margen de las plataformas de vídeo y streaming.**
13. **El acceso a la música a través de entornos tradicionales como la radio o la televisión sube con la edad, pasando del 7% registrado entre los niños de 9 años al 38% entre los de 12 años de edad.**
14. **La mayoría de los consumidores menores de edad comparte contenidos con sus amigos/as en internet.**
15. **El contenido más compartido por los menores de 9 a 13 años de edad en internet es la música (57%), seguido de los videojuegos (42%), las películas y series (27%), y los contenidos sobre deportes y fútbol (19%).**
16. **Los contenidos menos compartidos y consumidos por los menores de 9 a 13 años de edad en internet son los libros (10%).**
17. **Compartir música es la única opción que aumenta con la edad, pasando del 44% entre los menores de 9 años al 73% entre los de 13 años. Compartir videojuegos parece mantenerse y el resto de contenidos son cada vez menos compartidos.**
18. **Más de la mitad de los menores de 9 a 13 años de edad (54%) accede al visionado de deportes a través de plataformas como Movistar+, Vodafone Tv, Gol TV y otras.**
19. **En el caso de los partidos de fútbol visionados en televisión, el 57% de los menores de 9 a 13 años accede a través de canales gratuitos, y el acceso a través de canales de pago se reduce a menos de la mitad (24%).**
20. **El 60% de los alumnos/as de 9 a 13 años utiliza como apoyo para el estudio de sus asignaturas libros y revistas originales.**
21. **Un 24% de los alumnos de 9 a 13 años reconoce utilizar fotocopias de libros o revistas como material de apoyo para el estudio de sus asignaturas, y el 9% utiliza archivos de libros o revistas escaneados.**
22. **El 26% del alumnado afirma descargar libros y revistas gratis en internet.**

23. **El consumo de libros y revistas originales disminuye con la edad, al mismo tiempo que disminuye también las descargas de pago y las gratuitas. Se mantienen sin mucha variación las fotocopias y el uso de libros y revistas escaneados.**
24. **El 47% de los alumnos/as de 9 a 13 años se manifiesta interesado en trabajar en una profesión relacionada con los procesos creativos.**
25. **Apenas la mitad de los alumnos/as de 9 a 13 años es capaz de diferenciar con facilidad los contenidos legales de los pirateados (49%). Un 31% afirma ser capaz solo a veces, y un 20% nunca.**
26. **Apenas un 5% de los menores de 9 a 13 años piensa que la piratería en internet no perjudica a nadie. El 68% considera que perjudica a muchas personas, y un 27% opina que se perjudica a algunas personas.**
27. **La conciencia sobre las consecuencias de la piratería aumenta con la edad. Al mismo tiempo se reduce progresivamente el porcentaje de aquellos que consideran que no perjudica a nadie.**
28. **Entre los 9 y los 13 años de edad el 80% de los alumnos considera negativa la piratería, y sólo un 8% tiende a no considerarlo así.**
29. **La tendencia a considerar que la piratería es negativa aumenta con la edad. Mientras el 75% de los alumnos de 9 años considera que la piratería es algo negativo, este porcentaje aumenta hasta el 78% entre los alumnos de 12 años de edad.**
30. **El 92% de los alumnos/as piensa que es importante defender nuestra cultura/deporte y combatir la piratería.**

Recomendaciones

El acceso de los alumnos/as a internet se produce a edades cada vez más tempranas, si bien en muchos casos los niños no parecen disponer de la formación necesaria para afrontar diversas situaciones que se les plantean de forma habitual. Necesitan información y formación sobre el uso seguro, responsable y saludable de estas tecnologías.

En muchos centros escolares se está trabajando ya sobre situaciones como el ciberbullying, o acoso escolar a través del uso de las tecnologías de la información, los desórdenes de adicciones, mejores prácticas para el uso de las redes sociales o el uso pedagógico de las herramientas TIC en el aula. Pero es necesario seguir avanzando en la educación de los más jóvenes, y afrontar otras situaciones que se producen de forma cotidiana. Los datos recogidos en el presente estudio nos permiten respaldar la necesidad de afrontar varios tipos de situaciones detectadas, y la importancia de hacerlo desde el ámbito escolar y familiar mediante la realización de programas y sesiones de formación y prevención:

1. Los niños y adolescentes son, cada día más, grandes consumidores de contenidos en internet. Como tales consumidores necesitan recibir formación y asesoramiento sobre las distintas posibilidades con las que se pueden encontrar.

2. Los alumnos/as deben ser informados sobre cómo diferenciar y distinguir los contenidos y sitios piratas de los originales. Al margen de las consecuencias legales que puede tener la participación en estos sitios, los contenidos y entornos pirateados constituyen una amenaza real para la seguridad de los usuarios, y en especial para la de los más pequeños.

3. Si bien no es mayoritario, el porcentaje de niños y adolescentes que desconocen las consecuencias de la piratería y se muestran tolerantes con la misma es demasiado elevado. Las sesiones de formación, sobre derechos y deberes en internet, la puesta en valor del sector productivo que amparan los derechos de propiedad intelectual, se han mostrado como una herramienta eficaz a la hora de generar conciencia y reducir enormemente la tolerancia hacia la piratería. Es necesario generar y extender iniciativas, campañas o sesiones formativas que tengan este sentido.

ANEXO 1

La Coalición* de creadores e industrias de contenidos representa a gran parte del sector cultural y del entretenimiento en España. Agrupa a las industrias de contenidos y de defensa de la propiedad intelectual de los cuatro grandes tipos de contenidos: música, cine y televisión, videojuegos y libros.

La Coalición tiene como MISIÓN trabajar en el impulso y desarrollo de cuantas actividades sean necesarias para evitar la vulneración de los derechos de propiedad intelectual en internet. Tiene como finalidad defender los intereses de los creadores e industrias de contenidos ante la Administración Pública y otros colectivos privados y propiciar e impulsar acuerdos y alianzas para favorecer un escenario digital respetuoso con la propiedad intelectual.

Inicia su actividad en abril de 2008, siendo un referente institucional durante estos diez años en la lucha contra la piratería digital. Al estar integrada por las principales entidades y asociaciones empresariales del sector de las industrias de contenidos culturales mantiene con otros sectores e interlocutores un diálogo constante.

La Liga de Fútbol Profesional (LaLiga) se fundó el 26 de julio de 1984. Es una asociación deportiva integrada por todas las sociedades anónimas deportivas y clubes de fútbol de Primera y Segunda División que participan en competiciones oficiales profesionales de ámbito nacional. LaLiga forma parte de la Real Federación Española de Fútbol pero tiene autonomía jurídica en su organización y funcionamiento. De ella depende la organización de las competiciones de fútbol estatales, siempre en coordinación con la RFEF. En la actualidad, la Liga de Fútbol Profesional está formada por un total de 42 equipos: 20 en Primera División y 22 en Segunda División.

Argis es una entidad especializada en el desarrollo de proyectos y acciones para la comunidad escolar. Dedicada a la creación y organización de campañas y actividades educativas, a través de la realización de talleres en el mismo centro escolar incluyendo el diseño de materiales didácticos adaptados a cada proyecto. Para la impartición de los talleres cuenta con personal cualificado y con los recursos tecnológicos necesarios para transmitir de manera directa y participativa, conocimientos, valores y hábitos saludables a los niños.

EducaLIKE, es una entidad privada e independiente, formada por profesionales del ámbito de la educación, la sanidad, el derecho y la seguridad informática, especializada en formación académico-pedagógica.

* La Coalición de Creadores e Industrias de Contenidos está integrada por la Asociación Española de Videojuegos (AEVI), el Centro Español de Derechos Reprográficos (CEDRO), la Sociedad de Artistas Intérpretes Ejecutantes de España (AIE), la Asociación de Canales Temáticos (CONECTA), la Entidad de Gestión de Derechos de los Productores Audiovisuales (EGEDA), la Federación para la Protección de la Propiedad Intelectual (FAP), la Federación de Distribuidores Cinematográficos (FEDICINE), los Productores de Música de España (PROMUSICAE), la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) y la Unión Videográfica Española (UVE).