

Análisis multidimensional del tiempo libre de los escolares en una muestra de adolescentes peruanos

Carlos M. Vílchez Román ¹

EAP de Bibliotecología. UNMSM

Resumen

Los objetivos del estudio fueron: a) conocer los atributos que caracterizan las actividades realizadas por los adolescentes en su tiempo libre. b) conocer la percepción que los adolescentes tienen de la lectura, como actividad realizada en su tiempo libre. Se utilizó un instrumento de autorreporte en una muestra de 325 estudiantes de secundaria de un colegio particular religioso. Se trabajó con un cuestionario elaborado por el autor de esta investigación. El escalamiento multidimensional permitió identificar tres atributos que caracterizan las actividades realizadas en el tiempo libre de los adolescentes, dentro de los cuales la tecnología y la socialización aparecen como elementos organizadores. Debido al tipo de muestra con el que se trabajó, los resultados sólo pueden generalizarse para los adolescentes encuestados. Al final del estudio se hace un balance de los resultados obtenidos y se plantean recomendaciones para estudios futuros centrados en el uso del tiempo libre de los adolescentes. Se anexa el instrumento de recolección de datos empleado para este estudio, con el fin que otros investigadores puedan verificar los resultados aquí presentados.

<TIEMPO LIBRE> <ADOLESCENTES> <ESCALAMIENTO MULTIDIMENSIONAL>

Marco teórico

Los estudios sobre el empleo del tiempo libre aún son escasos en el Perú. Esto tal vez se deba a que el tiempo libre (de aquí en adelante, se utilizará “tiempo libre” y “tiempo de ocio” como términos equivalentes, ya que ocio proviene la palabra inglesa *leisure*) no suele ser valorado de la misma manera que el tiempo dedicado a labores productivas o económicamente rentables. Sin embargo, se trata de períodos de tiempo en que las personas se dedican a actividades relacionadas con el entretenimiento y la diversión, los viajes, los juegos y deportes y, en ocasiones, actividades culturales como la lectura. El estudio del tiempo libre es importante porque en este período de tiempo la persona expresa, de forma voluntaria, sus intereses reales. Las actividades realizadas en el tiempo libre se caracterizan porque parten de una verdadera libertad de elección y contribuyen a la autorealización y a la mejora de la calidad de vida de las personas (Salazar, 1997).

Inicialmente, los estudios del tiempo libre estuvieron centrados en la población adulta, especialmente los jubilados de los países europeos. Gracias al aumento de la esperanza de vida ahora los adultos mayores disponen de una gran cantidad de tiempo libre una vez que salen del mercado laboral. El auge de la cultura juvenil (expresada en formas de vestir, gustos literarios y musicales, tipos de baile, etc.) ha despertado el interés por el empleo del tiempo libre en jóvenes y adolescentes, especialmente en los países de habla inglesa (Caldwell, 1993; Garton y Pratt, 1987, 1991; Kleiber et al., 1986; Moffitt y Wartella, 1992; Shaw et al., 1995). En los países latinoamericanos se ha investigado poco sobre este tema.

¹ Carlos Vílchez Román <adm1@viabcp.com> se desempeña como profesor en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos (UNMSM). Tiene a su cargo el dictado de los cursos: Análisis y diseño de sistemas I, II y Tecnol. de la información III.

Una forma de medir la importancia del tiempo libre es a través de encuestas de valores. Por ejemplo, en España, el año 1998 se aplicó una encuesta de valores entre los jóvenes de ambos sexos. De acuerdo a los resultados de ésta, para los jóvenes que tienen entre 20 y 29 años de edad el ocio ocupa el primer puesto en su escala de valores. Para ellos el disfrutar del tiempo libre es más importante que el trabajo y la familia (De Miguel, 2000).

Por su parte, el año 1998 el sociólogo peruano Martín Santos realizó una investigación sobre el tiempo libre en los jóvenes limeños. La muestra estuvo formada por 366 jóvenes, entre 18 y 25 años de edad, pertenecientes los diferentes estratos socioeconómicos. Para los encuestados, las actividades más importantes son: escuchar música, practicar algún deporte, salir con la pareja, leer periódicos y revistas, leer por placer. (Santos, 2000). Este investigador sostiene que el sexo del encuestado y el nivel socioeconómico de procedencia influyen en la manera como los jóvenes distribuyen su tiempo libre. Sin embargo, se trata de afirmaciones difíciles de analizar ya que el autor no menciona si las diferencias encontradas tienen significancia estadística.

Un hallazgo interesante del estudio de Santos es la aparente popularidad de la lectura entre los jóvenes de todos los estratos socioeconómicos, hecho que contrasta con la creencia generalizada que los jóvenes de hoy no leen. Se trata de un tema que debe ser analizado con mayor profundidad porque, como el propio Santos señala, la preferencia por la lectura no está centrada en las noticias ni en la literatura sino en los deportes, espectáculos, historietas, chistes, etc. Por otro lado, no debe olvidarse que en ocasiones el hecho de mirar los titulares de los diarios puede ser percibido por los jóvenes como “leer las noticias”.

Otra grupo social que ha despertado el interés de los investigadores es el de los adolescentes. Se ha determinado que las actividades realizadas por ellos en su tiempo libre ocupan el 40% de su tiempo (Caldwell et al., 1992; Czikszenmihalyi y Larson, 1984, citados por Moffitt y Wartella). Kleiber, Larson y Czikszenmihalyi (1986) estudiaron las experiencias de tiempo libre de un grupo de adolescentes. De acuerdo a estos investigadores, las actividades realizadas en el tiempo libre se pueden clasificar en dos tipos: actividades relajantes (incluye el estar con los amigos, ver televisión, leer, escuchar música y dormir) y actividades de transición (incluye el hacer deporte, jugar y realizar trabajos artísticos, los cuales suponen un esfuerzo mayor de parte de los adolescentes).

Actualmente cada vez más adolescentes tienen bastante tiempo libre pero no saben que hacer con él. Esto genera en ellos una sensación de aburrimiento e insatisfacción con el tiempo libre (Iso-Ahola y Weissinger, 1990), variables que están asociadas con el consumo de drogas y la conducta delictiva (Iso-Ahola y Crowley, 1991). En el caso de las adolescentes, la frecuencia y nivel de consumo de alcohol están correlacionados positivamente con la sensación de aburrimiento en el tiempo libre (Orcutt, 1984). En general, los adolescentes que fuman cigarrillos informan estar más aburridos con su tiempo libre que los no fumadores (Orcutt, 1984) y perciben que su tiempo libre es menos satisfactorio (Smith y Caldwell, 1989). Es decir, en el caso de los adolescentes encuestados, el fumar cigarrillos sería una forma de escapar del aburrimiento.

Hoy se sabe que los comportamientos antisociales y el pobre desempeño escolar de los adolescentes están asociados con actividades realizadas en el tiempo libre, las cuales no son estructuradas o carecen de reglas claras, como por ejemplo ver televisión o ir al parque de diversiones (Mahoney y Stattin, 2000). En general, las conductas delictivas están asociadas con un manejo deficiente del tiempo libre (Bachman et al., 1984; Iso-Ahola y Crowley, 1991).

Los estudios longitudinales han mostrado que los programas de manejo del tiempo libre puede tener efectos positivos o negativos. Por ejemplo, Joseph Mahoney ha mostrado que cuando los niños con problemas de ajuste participan en actividades escolares extracurriculares, tienen menor probabilidad de ser expulsados del colegio o ser arrestados por delincuencia juvenil (Mahoney y Cairns, 1997; Mahoney, 2000). Pero los resultados no son concluyentes porque también existe evidencia contraria (Helmersson y Andersson, 1999; McCord, 1978). Otro estudio longitudinal -Cambridge-Somerville- ha encontrado que luego de 30 años de tratamiento con un programa de intervención para jóvenes en alto riesgo (con un programa que incluye campamentos de verano y clubs comunitarios), los jóvenes tienden a empeorar: agudización de los desórdenes mentales, mayor tasa de actos criminales y suicidios (McCord, 1978). Por su parte, Helmersson y Andersson informan que la frecuencia de asistencia a los centros de esparcimiento juvenil auspiciados por el gobierno está correlacionada con altos niveles de consumo de alcohol y problemas de ajuste en la adolescencia (Helmersson y Andersson, 1999).

No sólo se han estudiado los efectos negativos del mal uso del tiempo libre por los adolescentes. Algunos investigadores han tratado de determinar si actividades de naturaleza intelectual como la lectura tienen algún interés para ellos. Por ejemplo, en la Universidad de Illinois, Mary Moffitt y Ellen Wartella (1992) encuestaron a 414 estudiantes de cinco colegios de secundaria (*high schools*) e identificaron las actividades realizadas por ellos en su tiempo libre. De acuerdo a los resultados de este estudio, los adolescentes prefieren (en ese orden): hacer deportes, estar con los amigos, oír música y leer. Para las mujeres, las actividades preferidas son: hacer deportes, estar con las amigas y leer. Mihalyi Csikszentmihalyi y Reed Larson han encontrado resultados similares, es decir para los estudiantes de secundaria la lectura es una actividad relativamente popular (Csikszentmihalyi y Larson, 1984, citados por Moffitt y Wartella). Sin embargo, la popularidad relativa de la lectura entre los adolescentes es un tema que merece mayor análisis porque existen estudios que han encontrado lo contrario: a medida que los escolares pasan de la educación primaria a la secundaria el interés por la lectura disminuye de forma notable (Medrich et al., 1982; Walters, 1927, citados por Moffitt y Wartella).

En resumen, los investigadores que han estudiado el tiempo libre de los adolescentes han estado interesados en sus efectos positivos o negativos. Pocos se han interesado en identificar las características de las actividades realizadas en el tiempo libre o en la percepción que ellos tienen de la lectura. En ese sentido, el presente estudio busca: a) conocer los atributos que caracterizan las actividades realizadas por los adolescentes en su tiempo libre y b) conocer la percepción que los adolescentes tienen de la lectura, como actividad realizada en su tiempo libre.

Método de investigación

Como instrumento de recolección de datos se utilizó un cuestionario de autorreporte elaborado por el autor. El cuestionario permitió saber la forma en que los adolescentes emplean su tiempo libre (Ver anexo). Las preguntas estuvieron centradas en sus actividades preferidas y en el tiempo dedicado a cada una de ellas. También se les preguntó sobre su interés en la lectura y el tiempo asignado a esta actividad. Con relación al tiempo empleado, el autor partió del supuesto que el manejo del tiempo varía a lo largo de la semana, es decir no es igual de lunes a viernes que durante los sábados y domingos. Por esta razón, en la medición del tiempo se diferenció entre los días laborales y los fines de semana. Además de señalar sus preferencias, los encuestados las ordenaron de forma decreciente, colocando el número 1 en la que ellos consideraban la más importante, 2 para la segunda en importancia, 3 para la tercera y así sucesivamente.

Las variables medidas por el cuestionario fueron: edad y grado de estudios, actividades o pasatiempos preferidos, tipos de programas de televisión preferidos, juegos o deportes preferidos, tipos de música preferidos, temas de lectura preferidos y tiempo dedicado a cada: a) actividad o pasatiempo preferido, b) tipo de programa de televisión preferido y c) deporte o juego preferido.

Con relación a la recolección de datos, entre el 2 y el 14 de abril de 2001 se encuestó a 513 estudiantes varones de un colegio particular religioso, quienes estaban cursando el primer, segundo y tercer grado de educación secundaria. Esta muestra forma parte de un estudio más amplio sobre los juegos por computadora y el empleo del tiempo libre en los adolescentes limeños. En esta investigación se ha trabajado con una submuestra de 325 estudiantes, pertenecientes al primer y segundo grado de secundaria. En promedio, el tiempo de llenado fue de 10 minutos. Los estudiantes no manifestaron tener problemas para llenar el cuestionario.

El propósito de este estudio era identificar los elementos que caracterizan a las actividades realizadas por los adolescentes en su tiempo libre. Por esa razón, se decidió trabajar con el escalamiento multidimensional (EMD), el cual en realidad es un conjunto de métodos utilizados para representar las medidas de semejanza o diferencia entre pares de objetos, visualizados como puntos dentro de un espacio multidimensional (Borg y Groenen, 1997). Es decir, estas técnicas estadísticas permiten representar gráficamente la distribución de determinadas variables en elementos mapeados en una o más dimensiones espaciales (Kruskal y Wish, 1978). Los modelos de escalamiento multidimensional (EMD) pueden ser lineales o no lineales, dependiendo del procedimiento utilizado para calcular las distancias entre los pares de objetos.

Para el análisis de la variable “actividad realizada en el tiempo libre” se utilizó un modelo no-métrico y el método de distancias empleado fue el euclidiano. Por tratarse de variables ordinales, en primer lugar se calculó las proximidades² entre los pares de objeto. Posteriormente, las distancias fueron agrupadas en una matriz cuadrada y simétrica, para finalmente obtener un escalamiento multidimensional (EMD). Se esperaba que en el mapa espacial resultante las actividades realizadas en el tiempo libre más afines entre sí aparecieran más cercanas unas con otras. Esta cercanía revelaría algún principio ordenador (en términos del EMD, similitud o semejanza) que no aparece a primera vista, cuando se analiza estas variables.

Dado que se trata de una aproximación inicial al estudio de las características del tiempo libre de los adolescentes el presente estudio es de tipo descriptivo y tiene un alcance exploratorio.

Resultados

El tiempo empleado en cada actividad realizada en el tiempo libre de los adolescentes y las asociaciones existentes entre ellas ya fueron descritas en otro estudio (Vílchez, 2003). De acuerdo a los resultados obtenidos en dicho estudio: 1) Los adolescentes prefirieron dedicar su tiempo libre a estar con sus amigos, hacer deportes y a jugar. La lectura era una de las últimas cosas que ellos harían en su tiempo libre. 2) El coeficiente de correlación de Spearman permitió identificar siete actividades asociadas con la lectura de libros y revistas. La relación de la lectura con estas actividades mostró significancia estadística ($p < .05$). En general, en ellas estaba presente el empleo de aparatos electrónicos (computadora, radio, *walkmans* y *discmans*).

² Son números que indican la semejanza o diferencia de un conjunto de objetos.

Los valores de ajuste que garantizan la validez del escalamiento fueron óptimos ($S\text{-stress}=0.049$, $RSQ=0.9817$). Con relación al valor del $S\text{-stress}$, se considera que cuanto más pequeño es este valor el mapa espacial generado es mejor. El RSQ o índice de ajuste al cuadrado compara las diferencias entre las distancias euclidianas de las actividades realizadas en el tiempo libre con las distancias euclidianas del modelo generado por el escalamiento multidimensional (EMD). A medida que el ajuste mejora crece este valor. Según la teoría, un $RSQ = 1$ indica un ajuste perfecto. Aquí se obtuvo un $RSQ = 0.9817$, lo cual significa que las distancias del modelo EMD generado explican el 98% de la varianza de los datos transformados. Luego de 17 iteraciones (en que la mejora de $S\text{-stress} < 0.0001$) se obtuvo tres dimensiones, las cuales representaron en un mapa espacial las actividades realizadas en el tiempo libre. La representación gráfica de la distribución espacial se muestra en el gráfico 1. Además, se logró un adecuado ajuste no lineal entre los datos observados y el modelo de EMD generado (Ver gráfico 2).

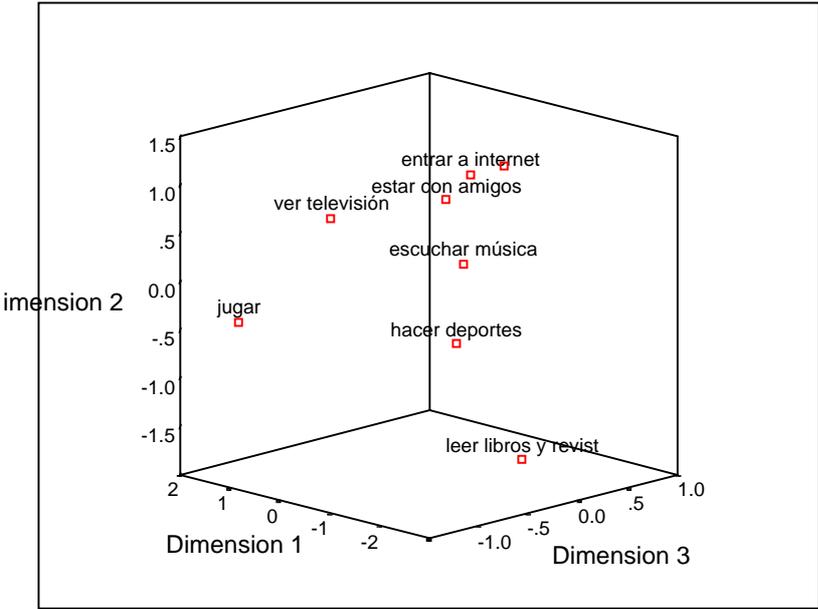


Gráfico 1
Escalamiento tridimensional del tiempo libre de los adolescentes limeños

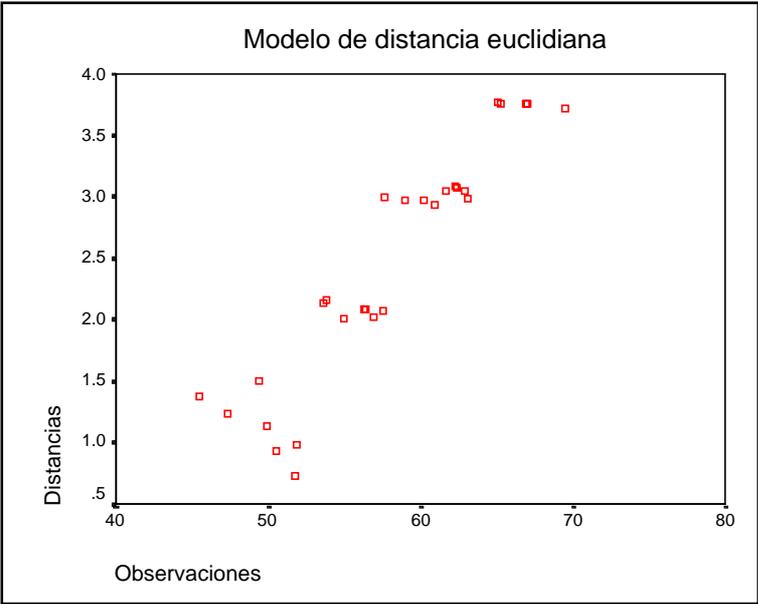


Gráfico 2
Gráfico de dispersión del ajuste no lineal del modelo tridimensional obtenido

Se identificaron tres dimensiones que representan los atributos de las actividades realizadas por los adolescentes en su tiempo libre (Ver tabla 1). Es decir, de acuerdo a las respuestas de los encuestados, las actividades podían ser caracterizadas según: 1) el lugar en que se realizan, 2) su grado de sofisticación y 3) el nivel de socialidad que requieren para ser llevadas a cabo. Obviamente se trata de atributos que están presentes en mayor o menor grado en cada una de ellas. Por ejemplo, la actividad “ver televisión” suele realizarse fuera de casa (lugar) y requiere el uso de la tecnología (modernidad). Por su parte, la actividad “leer libros y revistas”, no demanda el empleo de aparatos electrónicos (modernidad) y se realiza dentro de casa (lugar).

Tabla 1
Relación entre las dimensiones y los atributos de las actividades de ocio

Dimensión	Nombre	Atributo
D1	Casa – fuera de casa	Lugar
D2	Tradicional – tecnológico	Modernidad
D3	Individual – social	Socialidad

En el siguiente gráfico puede observarse cómo tienden a agruparse las actividades preferidas por los adolescentes de acuerdo a las dos primeras dimensiones (lugar y modernidad):

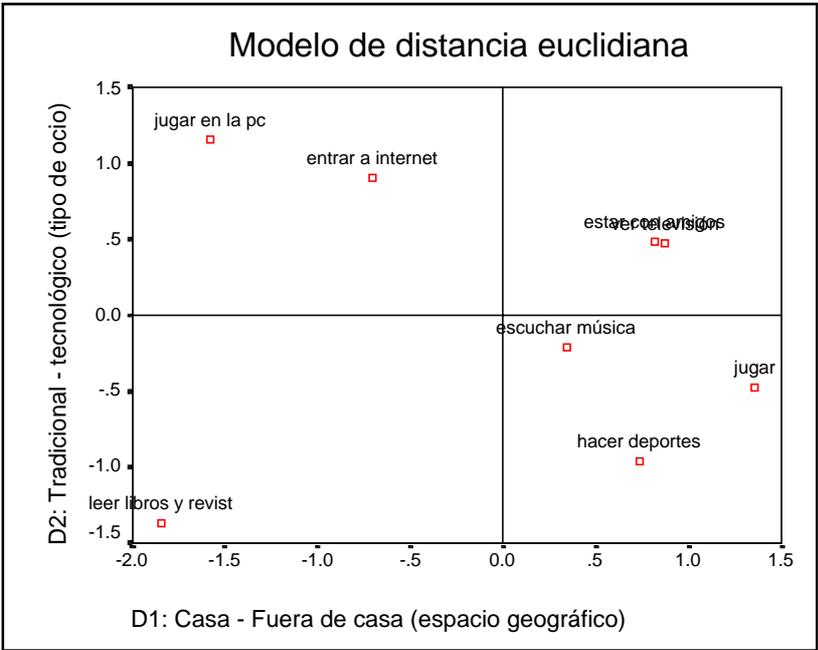


Gráfico 3
Mapa espacial de las dimensiones D1 y D2

Con relación a la primera dimensión, el eje horizontal, se observó lo siguiente: al lado izquierdo del gráfico se ubicaron las actividades que los adolescentes generalmente realizan en casa (jugar en la computadora, entrar a Internet y leer libros y revistas), mientras que hacia el lado derecho se agruparon las actividades que los encuestados realizan fuera de casa, muchas veces en el colegio (hacer deportes, jugar, estar con los amigos, etc.). Dos actividades que aparecieron casi superpuestas en esta dimensión (y también en la segunda dimensión) fueron “ver televisión” y “estar con los amigos”. Este hallazgo sugiere que para los adolescentes encuestados el ver televisión es una actividad que es percibida de forma similar a estar con los amigos: es decir, puede ser realizada fuera de casa. En este primer eje de análisis, el valor 0.0 actuó como punto de corte, separando las actividades realizadas en casa de las llevadas a cabo fuera de ella.

Con respecto a la dimensión 2, el eje vertical, se encontró que las actividades debajo del punto de corte (el valor 0.0) representaban las actividades de ocio tradicionales (leer libros, hacer deportes) y aquellas que aparecieron sobre el punto de corte eran actividades en las cuales intervenían medios electrónicos (jugar en la computadora, entrar a Internet, ver televisión). Además, cuando se examinó la representación gráfica de la tercera dimensión se halló que ésta agrupaba las actividades realizadas de forma individual (jugar en la computadora, leer) separándolas de actividades donde intervienen varias personas (ver televisión, hacer deportes, estar con amigos).

Conclusiones

De acuerdo al análisis multidimensional realizado las actividades realizadas por los adolescentes en su tiempo libre pueden ser caracterizadas de acuerdo a tres atributos: lugar, modernidad y socialidad. Como se ha mencionado anteriormente, no se trata de atributos excluyentes sino que los tres están presentes en mayor o menor grado en cada una ellas. Con relación a la lectura de libros y revistas, los adolescentes encuestados la perciben como una actividad tradicional (en general, no demanda el uso de aparatos electrónicos) que normalmente se lleva a cabo en casa y se realiza de forma individual. Al respecto, se debe señalar lo siguiente: lo que ellos perciben no necesariamente refleja lo que ellos hacen. En otro estudio (Vílchez, 2003) se ha encontrado que la lectura está correlacionada con entrar a Internet ($p < .05$), lo cual revela un hecho conocido por la mayoría de educadores: muchos adolescentes usan Internet para buscar información y leer lo que encuentran en ella.

Como se trata de un estudio exploratorio, el modelo planteado tendrá que ser sometido a prueba en estudios posteriores que trabajen con poblaciones más amplias. Por tal motivo, al final de este artículo se anexa el instrumento de recolección de datos utilizado. Con las pautas metodológicas presentadas y con el formato del cuestionario será posible replicar el estudio y ver si es un modelo válido únicamente para la muestra estudiada o si puede ser generalizado a poblaciones más amplias. Adicionalmente, se recomienda trabajar con muestras de hombres y mujeres a fin de ver si hay diferencias por sexo o si los atributos de las actividades realizadas en el tiempo libre no se ven influenciadas por el sexo del adolescente.

Referencias

- Bachman, J. G.; O'Malley, P. M. y Johnston, L. D. (1984). Drug use among young adults: the impacts of role status and social environment. *Journal of Personality and Social Psychology*, 47 (3), 629-645.
- Borg, I. y Groenen, P. (1997). *Modern multidimensional scaling: Theory and applications*. New York : Springer.
- Caldwell, L. L. (1993). Research on adolescents and leisure activities. *Parks & Recreation*, 28, 19-25.
- Caldwell, L. L.; Smith, E. A. y Weissinger, E. (1992). Development of a leisure experience battery for adolescents: Parsimony, stability and validity. *Journal of Leisure Research*, 24 (4), 361-376.
- De Miguel, A. (2000). *Dos generaciones de jóvenes 1960-1998*. Madrid: Instituto de la Juventud.
- Garton, A. y Pratt, C. (1987). Participation and interest in leisure activities by adolescent schoolchildren. *Journal of Adolescence*, 10, 341-351.
- Garton, A. y Pratt, C. (1991). Leisure activities of adolescent school students: Predictors of participation and interest. *Journal of Adolescence*, 14, 305-321.
- Helmerson, K. y Andersson, T. (1999). The development of advanced drinking habits in adolescence- a longitudinal study. *Substance Use & Misuse*, 34, 171-194.

- Iso-Ahola, S. E. y Crowley, E. D. (1991). Adolescent substance abuse and leisure boredom. *Journal of Leisure Research*, 23 (3), 260-271.
- Iso-Ahola, S. E. y Weissinger, E. (1990). Perceptions of boredom in leisure: Conceptualization, reliability and validity of the Leisure Boredom Scale. *Journal of Leisure Research*, 22 (1), 1-17.
- Kleiber, D.; Larson, R. y Csikszentmihalyi, M. (1986). The experience of leisure in adolescence. *Journal of Leisure Research*, 18 (3), 169-176.
- Kruskal, J. y Wish, M. (1978). *Multidimensional scaling*. Beverly Hills, CA: Sage.
- McCord, J. (1978). A 30-year follow-up of treatment effects. *American Psychologist*, 33, 284-289.
- Mahoney, J. L. (2000). School extracurricular activity participation as a moderator in the development of antisocial patterns. *Child Development*, 71, 502-516.
- Mahoney J. L. y Cairns, R. B. (1997). Do extracurricular activities protect against early school dropout? *Developmental Psychology*, 33, 241-253.
- Mahoney, J. y Stattin, K. (2000). Leisure activities and adolescent antisocial behavior: The role of structure and social context. *Journal of Adolescence*, 23 (2), 113-127.
- Moffitt, M. y Wartella, E. (1992). Youth and reading: A survey of leisure reading pursuits of female and male adolescents. *Reading Research and Instruction*, 31 (2), 1-17.
- Orcutt, J. J. (1984). Contrasting effects of two kinds of boredom on alcohol use. *Journal of Drug Issues*, 14, 161-173.
- Salazar Salas, C. (1997). Educación para el uso del tiempo libre. *Revista Educación*, 21 (2), 51-63.
- Santos Anaya, M. (2000). ¿Cuán libre es el tiempo “libre” de los jóvenes limeños? *Flecha en el azul*, 13, 20-27.
- Shaw, S.; Kleiber, D. y Caldwell, L. (1995). Leisure and identity formation in male and female adolescents: A preliminary examination. *Journal of Leisure Research*, 27, 245-263.
- Smith, E. A. y Caldwell, L. L. (1989). The perceived quality of leisure experience among smoking and nonsmoking adolescents. *Journal of Early Adolescence*, 9, 153-262.
- Vílchez Román, C. (2003). Nuevos patrones en los hábitos de lectura de los adolescentes peruanos. Manuscrito sin publicar.

Encuesta de Opinión

El objetivo de esta encuesta es conocer tus gustos y preferencias. Los resultados permitirán que la biblioteca te brinde un mejor servicio. Marca con una equis (X) las opciones que reflejan tu forma de ser. La encuesta es anónima. Gracias por tu colaboración.

1. ¿Cuántos años tienes? años

2. ¿En qué grado estás? 1º 4º
 2º 5º
 3º

3. ¿Qué te gusta hacer en tus ratos libres?
 (puedes marcar más de una opción, poniendo 1 a la que más te guste, 2 a la siguiente y así hasta llegar a 8).

[] jugar →
 [] ver televisión →
 [] escuchar música →
 [] practicar deportes →
 [] leer libros o revistas →
 [] estar con mis amigos →
 [] jugar en la computadora →
 [] entrar a Internet →

¿cuántas horas le dedicas de lunes a viernes?	¿cuántas horas le dedicas sábado y domingo?

4. ¿Qué programas de televisión te gusta ver más?
 (puedes marcar más de una opción, poniendo 1 a la que más te guste, 2 a la siguiente y así hasta llegar a 8).

[] deportivos →
 [] musicales →
 [] dibujos animados →
 [] policiales y series →
 [] periodísticos →
 [] talk-shows →
 [] películas →
 [] eróticos →

¿cuántas horas le dedicas de lunes a viernes?	¿cuántas horas le dedicas sábado y domingo?

5. ¿Qué juegos o deportes prefieres?
 (puedes marcar más de una opción, poniendo 1 a la que más te guste, 2 a la siguiente y así hasta llegar a 12).

[] fulbito / fútbol →
 [] básquet →
 [] ciclismo →
 [] pokémon / taps →
 [] fulbito de mano →
 [] ajedrez, damas →
 [] juegos de mesa →
 Si no lo practicas, sólo pon una raya o equis (X) en el recuadro de al lado.
 [] nintendo / playstation →
 [] por computadora →
 [] naipes (póker) →
 [] frontón →
 [] tenis →

¿cuántas horas le dedicas de lunes a viernes?	¿cuántas horas le dedicas sábado y domingo?

6. ¿Qué música escuchas más? rock pop
 (puedes marcar más de una opción, poniendo techno reggae
 1 a la que más te guste, 2 a la siguiente y así hip-hop / rap salsa
 hasta llegar a 10). rave / trance cumbia
 punk / ska clásica / instrumental
7. ¿Irirías a la biblioteca más seguido si tu- música cine
 viera libros y revistas sobre? deportes sexo
 (puedes marcar más de una opción, poniendo ciencia ficción animales
 1 a la que más te guste, 2 a la siguiente y así cuentos y novelas la naturaleza
 hasta llegar a 16). policiales y de terror carros y motos
 artes marciales viajes y turismo
 guerras computadoras (Internet)
 magia anime / manga

Instrumento de recolección de datos elaborado por el licenciado Carlos Vílchez Román.