

**unicef**   
para cada infancia

IES Puçol (Valencia)

# IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA ADOLESCENCIA

**RELACIONES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES**

Un estudio comprensivo e inclusivo hacia el uso saludable de las TRIC

Comunitat Valenciana

Una iniciativa de UNICEF España en alianza con la Universidad de Santiago de Compostela y el Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería en Informática de España.

## Coordinación

Belén Andrade Pérez

Ignacio Guadix García

Dirección de Sensibilización y Políticas de Infancia. UNICEF España

## Dirección científica

Antonio Rial Boubeta

Unidad de Psicología del Consumidor y Usuario, Universidad de Santiago de Compostela

## Dirección del soporte tecnológico

Fernando Suárez Lorenzo

Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería en Informática de España

## Con la colaboración de:

Ministerio de Educación y Formación Profesional, Junta de Andalucía (Consejería de Educación y Deporte), Gobierno de Aragón (Departamento de Educación, Cultura y Deporte), Gobierno del Principado de Asturias (Consejería de Educación), Govern Illes Balears (Consejería de Educación y Formación Profesional), Gobierno de Canarias (Consejería de Educación, Universidades, Cultura y Deporte), Gobierno de Cantabria (Consejería de Educación y Formación Profesional), Gobierno de Castilla la Mancha (Consejería de Educación, Cultura y Deportes), Junta de Castilla y León (Consejería de Educación), Junta de Extremadura (Consejería de Educación y Empleo), Xunta de Galicia (Consellería de Cultura, Educación e Universidade), Comunidad de Madrid (Consejería de Educación y Juventud), Región de Murcia (Consejería de Educación y Cultura), Gobierno de Navarra (Departamento de Educación), Gobierno Vasco (Departamento de Educación), Generalitat Valenciana (Consellería de Educación, Cultura y Deporte).

## Agradecimientos:

A todas las personas y administraciones que, gracias a su compromiso y responsabilidad social, han hecho posible la realización de este trabajo en el transcurso de una pandemia.

Al grupo de expertos que han contribuido a dar soporte metodológico y rigor científico a los resultados que se recogen en el informe.

A los miles de chicas y chicos por su participación valiente y sincera, ejerciendo activamente su derecho a expresar sus opiniones.

Al Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), por el apoyo técnico y logístico aportado.

Edita:

UNICEF España

C. Mauricio Legendre, 36

28046 Madrid

[www.unicef.es/infancia-tecnologia](http://www.unicef.es/infancia-tecnologia)

Foto de portada: © UNICEF/UN017602/Ueslei Marcelino

Los derechos de autor sobre los contenidos de este informe pertenecen a Unicef España, la USC y el CGII. 2021

## OBJETIVO DEL ESTUDIO

El objetivo fundamental de este estudio ha sido llevar a cabo un diagnóstico del Uso e Impacto de la tecnología en la adolescencia. Se han estudiado los hábitos de uso de Internet, las redes sociales, el consumo de videojuegos y el juego online, así como diferentes prácticas de riesgo (como el sexting o el contacto con desconocidos), informando además del grado de supervisión parental. Se analizan también las motivaciones, creencias y expectativas relacionadas con el uso de las pantallas, ya que sólo a través de la opinión de las y los adolescentes es posible entender el espacio que la tecnología ocupa en sus vidas. Por último, este estudio constituye una magnífica oportunidad para actualizar las tasas tanto de acoso escolar como de ciberacoso del territorio nacional.

## MUESTRA

La muestra global estuvo compuesta por 50.957 adolescentes de 265 centros educativos de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), tanto de titularidad pública como privada y/o concertada, de las 17 comunidades autónomas. En el caso del

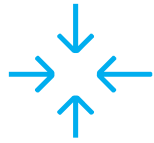
IES Puçol (Valencia),

fruto de un cuidadoso proceso de depuración, la muestra final quedó compuesta por un total de 319 estudiantes, de los cuales el 57,1% se identificó con el género masculino, el 42,6% con el femenino y un 0,3% con otras opciones. Las edades estaban comprendidas entre 11 y 16 años. (Media= 13,39; DT= 1,17). Los datos fueron recogidos mediante un cuestionario online en las propias aulas del centro, durante el curso 2020-2021.

## INSTRUMENTO

Se elaboró un cuestionario *ad hoc* con preguntas de elaboración propia y escalas validadas internacionalmente para el *screening* de posibles adicciones o usos problemáticos: EUPI-a para Internet y Redes Sociales, GASA para videojuegos y BAGS para el juego online. Las tasas de acoso escolar y ciberacoso se estimaron con el EBIP-Q y el ECIP-Q. Se incluyeron también instrumentos para evaluar el bienestar emocional, el riesgo de depresión (PHQ-9) o el grado de supervisión parental. Para la supervisión científica y monitorización del estudio se constituyó un comité de expertos internacional y se llevó a cabo además un doble pilotaje (cualitativo y cuantitativo) para garantizar la adecuada comprensión del cuestionario.






# GENERANDO CONEXIONES

## Usos del móvil e Internet en adolescentes

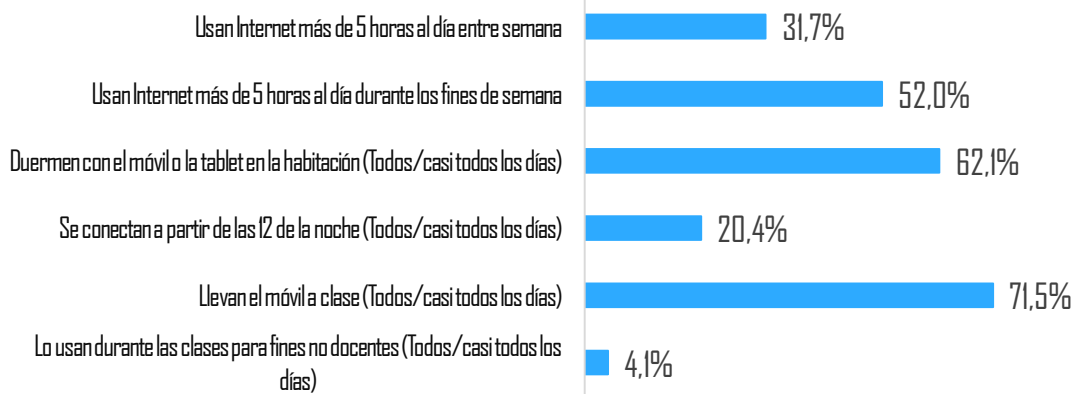
### CONECTIVIDAD



Edad media primer móvil:  
**10,86 años**  
DT = 1,52

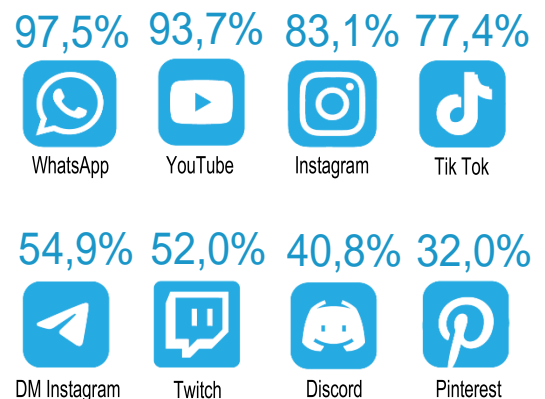
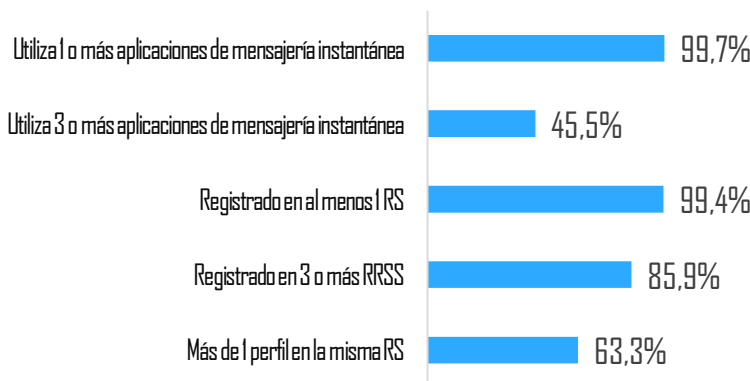


### HÁBITOS DE USO



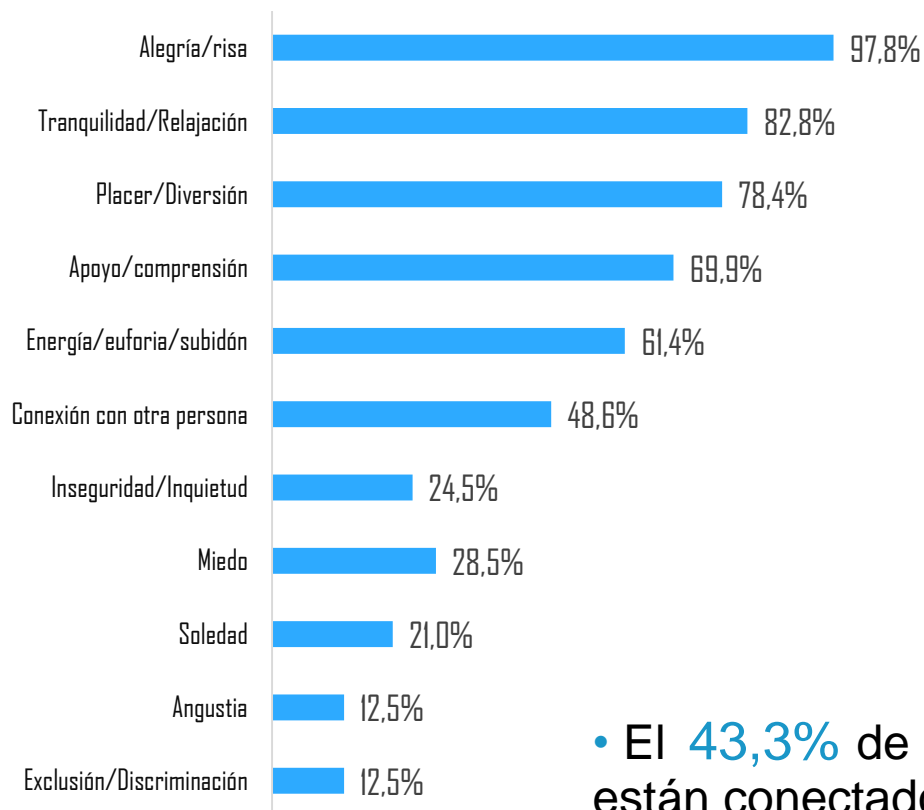
## ¿Dónde están los adolescentes online?

### Uso de Redes Sociales (RRSS) y aplicaciones de mensajería



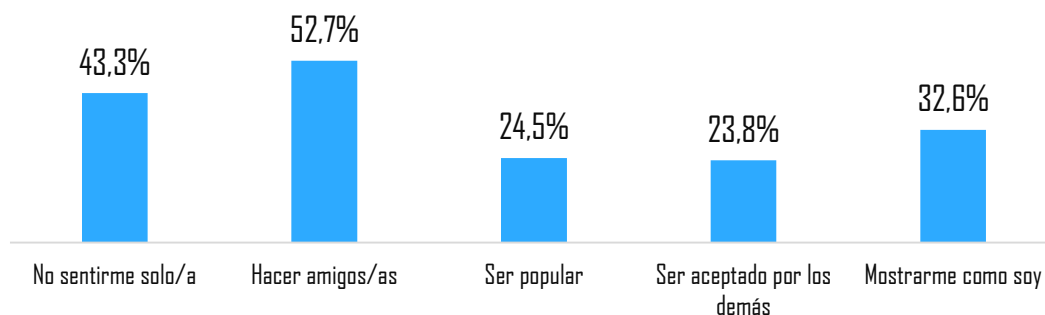
## → ✨ GENERANDO CONEXIONES

### En Internet he sentido...



- El **43,3%** de los adolescentes están conectados para no sentirse solos.

### Internet y las Redes Sociales me ayudan a...

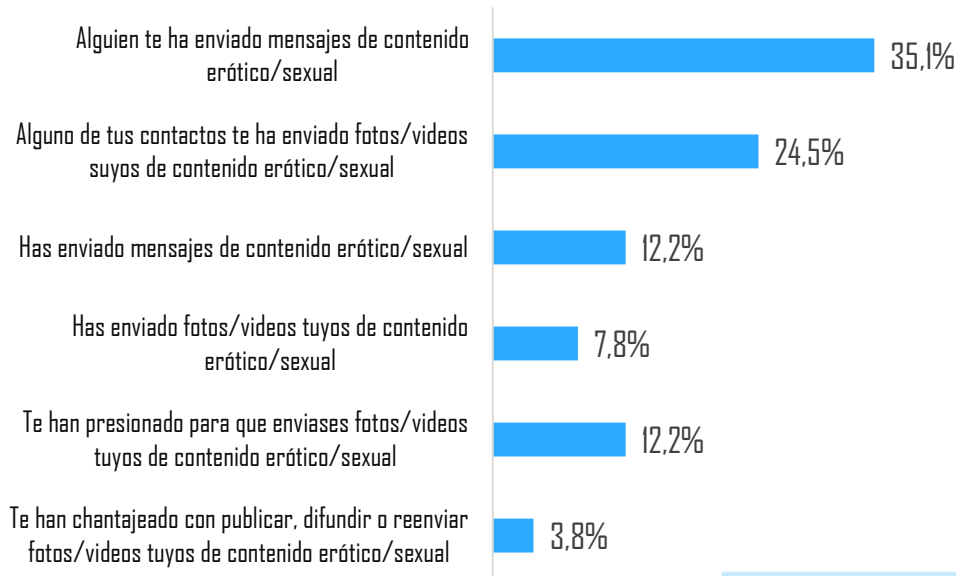


- Tan solo el **4,7%** dice haber tenido algún tipo de dificultad o barrera para acceder a Internet o a las Redes Sociales y el **6,3%** para utilizar los diferentes dispositivos.

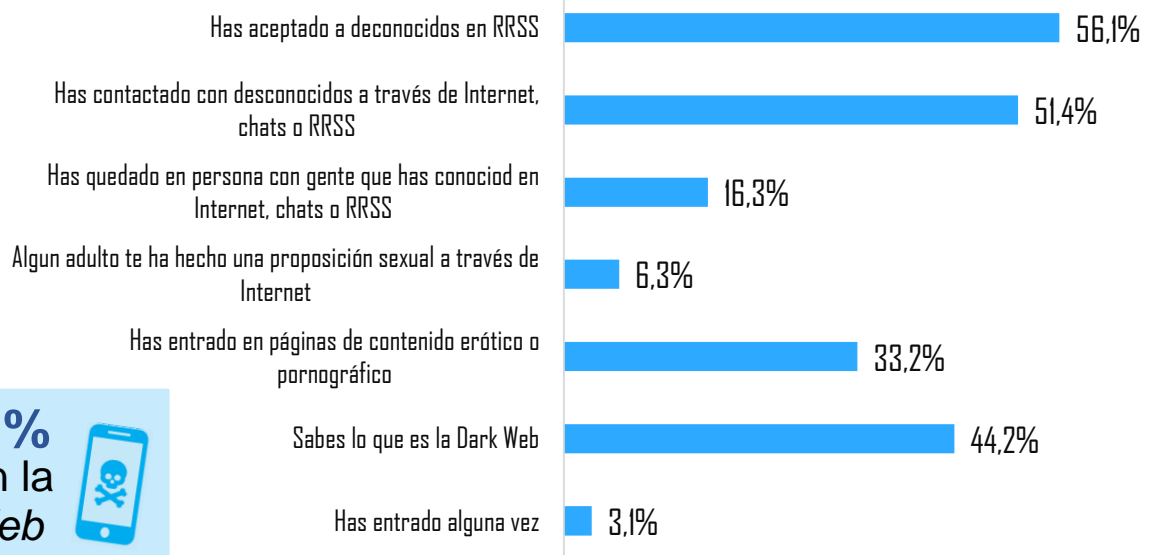


# ¿A QUÉ RIESGOS SE ENFRENTAN?

## ¿Te has visto alguna vez en la vida en una de estas situaciones?



• El **6,3%** ha recibido una proposición sexual en Internet por parte de un adulto



• El **3,1%** entró en la *Dark Web*





## USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET

- El **32,0%** de los estudiantes podrían tener ya un “Uso Problemático de Internet”.



	EUPI-a (Internet/RRSS)
<b>ESPAÑA</b>	<b>33%</b>
<b>CENTRO</b>	<b>32,0%</b>
<b>Femenino</b>	34,6%
<b>Masculino</b>	30,2%
<b>1º/2º ESO</b>	26,1%
<b>3º/4º ESO</b>	39,2%

*EUPI-a: Escala de Uso Problemático de Internet para Adolescentes (Rial et al., 2015)*



## ACOSO Y CIBERACOSO

	EBIP-Q (Acoso escolar)			ECIP-Q (Ciberacoso)		
	VÍCTIMAS	VÍCTIMAS-AGRESORAS	AGRESORES	VÍCTIMAS	VÍCTIMAS-AGRESORAS	AGRESORES
<b>ESPAÑA</b>	<b>18,2%</b>	<b>15,4%</b>	<b>4,2%</b>	<b>10,7%</b>	<b>11,8%</b>	<b>7,9%</b>
<b>CENTRO</b>	<b>17,6%</b>	<b>11,2%</b>	<b>5,1%</b>	<b>8,1%</b>	<b>12,5%</b>	<b>8,1%</b>
<b>Femenino</b>	23,6%	8,7%	3,1%	10,2%	7,9%	6,3%
<b>Masculino</b>	13,2%	13,2%	6,0%	6,6%	15,6%	9,6%
<b>1º/2º ESO</b>	21,6%	11,1%	2,5%	9,3%	13,0%	5,6%
<b>3º/4º ESO</b>	12,8%	11,3%	8,3%	6,8%	12,0%	11,3%

*EBIP-Q: European Bullying Intervention Project Questionnaire (Del Rey et al., 2015).*

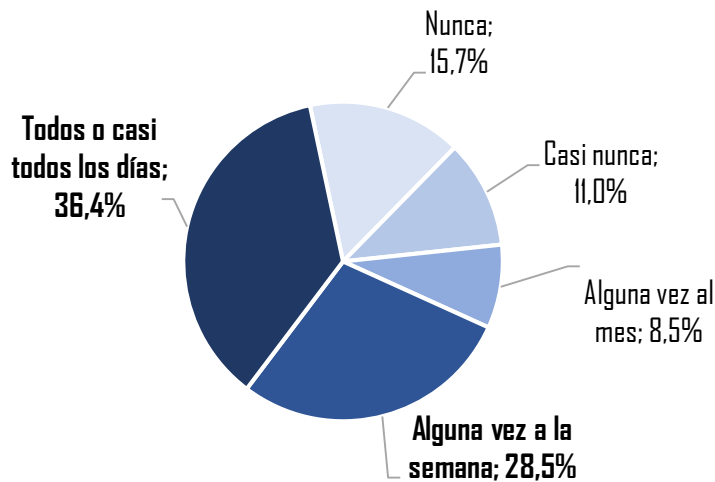
*ECIP-Q: European Cyberbullying Intervention Project Questionnaire (Del Rey et al., 2015)*

- La tasa de victimización de Acoso escolar se sitúa en el **28,8%** y la de Ciberacoso en el **20,7%**. Por “Mi físico”, “Ser diferente”, “Porque me tienen manía” o porque “era una broma”, son algunos de los principales motivos de acoso.



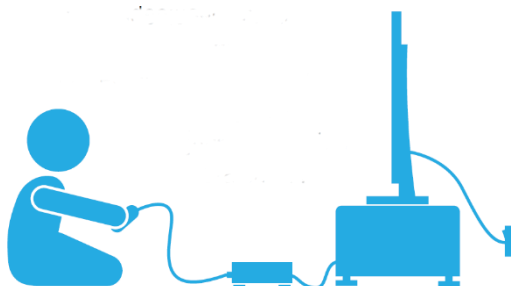
# VIDEOJUEGOS

## Juegan a Videojuegos...



El **64,9%** son jugadores habituales

- Media de Horas Semanales dedicadas a videojuegos: **8,25 h.**
- El **4,1%** juega **más de 30 horas semanales.**
- El **72,7%** no gasta dinero en videojuegos, pero un **3,8%** gasta **más de 30€ al mes.**



	GASA (Videojuegos)	
	Posible Adicción	Uso Problemático
<b>ESPAÑA</b>	<b>3,1%</b>	<b>16,7%</b>
<b>CENTRO</b>	<b>2,5%</b>	<b>19,7%</b>
<b>Femenino</b>	0,0%	3,7%
<b>Masculino</b>	4,4%	31,9%
<b>1º/2º ESO</b>	2,3%	17,6%
<b>3º/4º ESO</b>	2,8%	22,4%

GASA: Game Addiction Scale for Adolescents (Lemmens et al., 2009; Lloret et al., 2018).

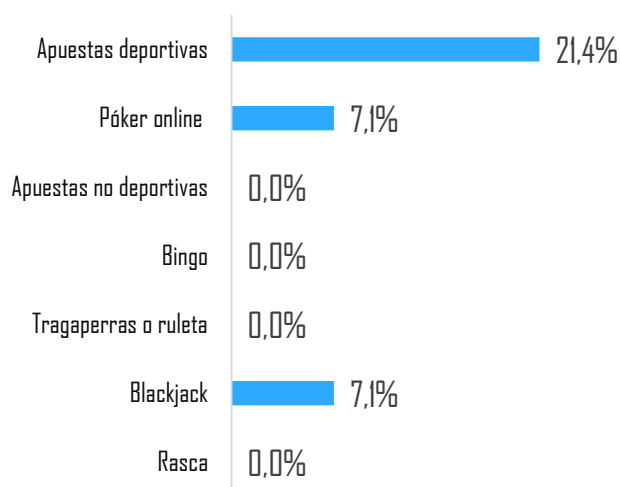


## JUEGO ONLINE Y APUESTAS

- El **4,4%** ha apostado/jugado dinero *online* alguna vez.

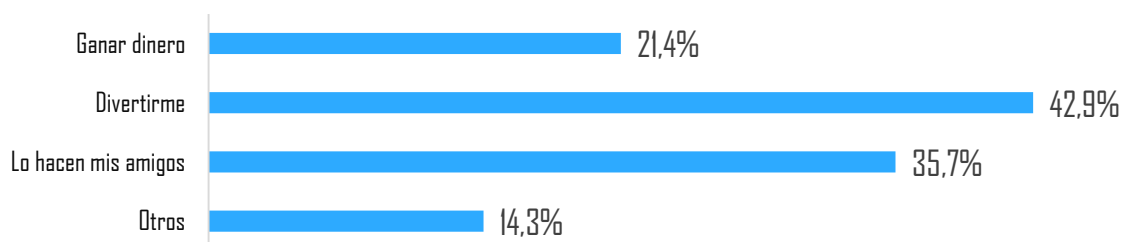
### Modalidades de juego *online* más aceptadas

(Porcentaje calculado sobre los que dicen haber apostado *online* alguna vez en su vida)



### Motivos para jugar o apostar *online*

(Porcentaje calculado sobre los que dicen haber apostado *online* alguna vez en su vida)



BAGS (Juego/Apuestas)	
Juego problemático	
ESPAÑA	0,5%
CENTRO	0,9%

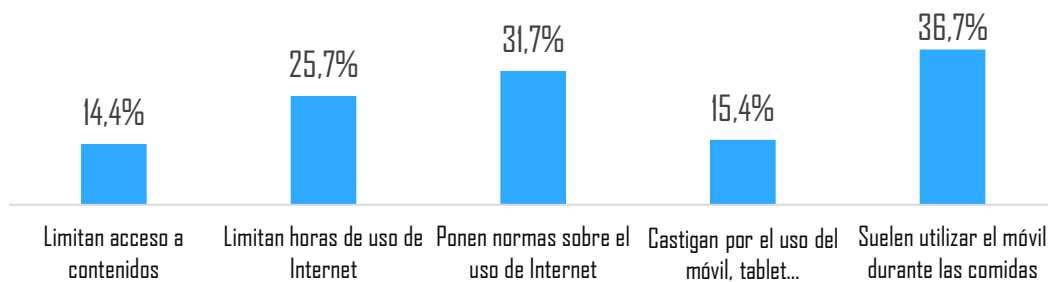
BAGS: Brief Adolescent Gambling Screen (Stinchfield et al., 2017).







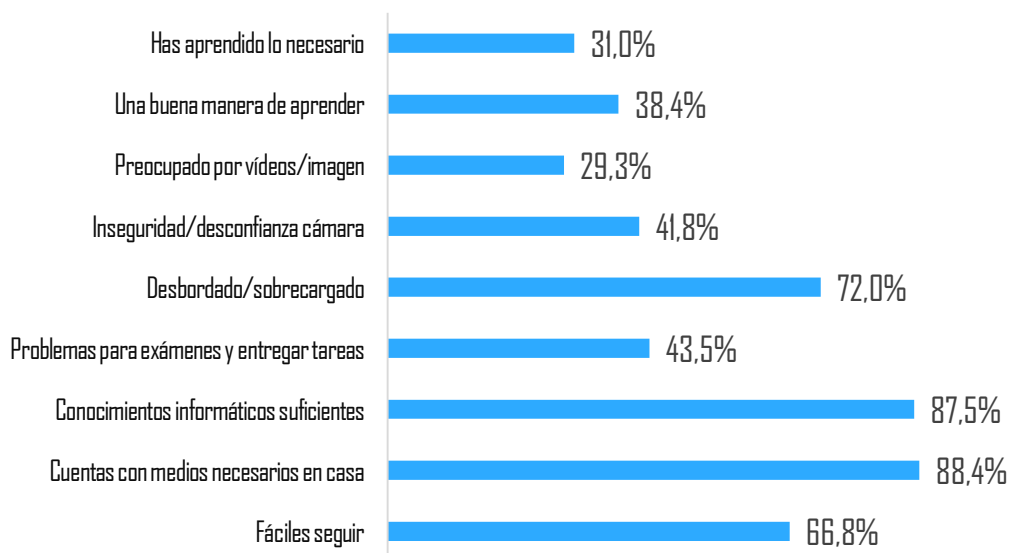
## SUPERVISIÓN PARENTAL MAS ALLA DEL CONTROL



El **29,8%** tiene discusiones en casa por el uso de la tecnología al menos una vez a la semana.



## EDUCACIÓN A DISTANCIA



El **73,0%** ha tenido clases *online* desde la pandemia. La valoración general es discreta: el **38,4%** le otorga un “Regular” y un **30,2%** la valora como “Mala” o “Muy mala”.



## CONCLUSIONES

Es indudable que **la tecnología forma parte de la vida de los adolescentes**, que hacen un uso generalizado de Internet, las Redes Sociales e innumerables aplicaciones, en muchos casos de manera intensiva, lo que puede implicar una interferencia seria en el día a día y en su desarrollo personal.

El uso de la tecnología supone un aporte trascendental tanto a nivel social como emocional para un adolescente. Les ayuda a hacer amigos, a no sentirse solos... y encuentran a través de la Red alegría, diversión, placer, apoyo, comprensión y bienestar emocional, **un surtidor de afectos y experiencias sin el que hoy es difícil vivir.**

Ha quedado patente, no obstante, que el uso globalizado de la Red implica una serie de **riesgos que no debemos obviar** y que quedan retratados en las preocupantes cifras de *sexting*, contacto con desconocidos y posibles casos de *grooming*.

En contraposición, llama la atención el **bajo nivel de supervisión que parecen estar ejerciendo madres y padres**, quizás no del todo conscientes de su papel como modelo en el uso de las pantallas, de la necesidad de acompañamiento y de establecer una buena higiene digital en el hogar.

El uso de **videojuegos** constituye uno de los principales canales de ocio de las nuevas generaciones, que puede tener importantes implicaciones a nivel de salud mental y de convivencia. **Muchos adolescentes están haciendo un uso intensivo y sin supervisión de videojuegos no aptos para su edad.**

Hay **adolescentes que han comenzado a apostar o jugar dinero online**, lo que multiplica el riesgo de desarrollar a medio plazo una ludopatía. El carácter lúdico-social del juego y la firme creencia de que es “probable” ganar dinero jugando *online* son las dos principales motivaciones subyacentes.

**Las tasas de una posible adicción o Uso Problemático son preocupantes**, especialmente en lo referido a Redes Sociales y videojuegos.

**La lucha contra el acoso escolar y el ciberacoso debe ser una prioridad.** Las tasas de victimización encontradas así lo indican.

La **Educación Online** ha llegado para quedarse, pero constituye todavía un desafío, no tanto desde el punto de vista tecnológico, sino didáctico y vital, si queremos que se convierta en una herramienta eficaz de aprendizaje.