

unicef
para cada infancia

IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA ADOLESCENCIA

RELACIONES, RIESGOS Y OPORTUNIDADES

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

ESTUDIO SOBRE EL IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA ADOLESCENCIA

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,
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 (Conselleria 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.
A María Almodóvar Picón, por realizar la revisión de estilo y ortotipográfica.
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
Foto de portada: iStock.com/tommaso79

Los derechos de autor sobre los contenidos de este informe pertenecen a UNICEF España, la USC y el CCII.

Citar como: Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. Madrid: UNICEF España.

Documento bajo licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional, permitiéndose copiar, distribuir, comunicar y ejecutar públicamente la obra, reconociendo y citando la forma especificada por su autor, sin ser usado para fines comerciales.

ISBN: 978-84-124058-2-8

ÍNDICE



- PRESENTACIÓN 4
- OBJETIVOS 6
- METODOLOGÍA 8
- RESULTADOS 18
  - Ocio 19
  - Aspectos emocionales 20
  - Móvil, Internet y redes sociales 22
  - Usos de Internet 31
  - Motivaciones 34
  - Emociones en Internet 35
  - Dificultades y barreras 38
  - Conductas de riesgo *online* 39
  - Uso problemático de Internet 44
  - El papel de los progenitores 47
  - Videojuegos 54
  - Juego *online* 62
  - Acoso escolar y ciberacoso 73
  - Educación *online* 88
- CONCLUSIONES 91
- COMITÉ DE EXPERTOS 102
- GLOSARIO 103
- EQUIPO DE TRABAJO 105

PRESENTACIÓN



UNA SOCIEDAD INTERCONECTADA

A pesar de los esfuerzos realizados en el ámbito de la educación y la promoción de la salud, **el uso saludable y responsable de Internet, las redes sociales (RRSS) y, por extensión, las Tecnologías para la Relación, la Información y la Comunicación (TRIC) siguen constituyendo uno de los grandes desafíos a los que a día de hoy nos enfrentamos como sociedad, especialmente en el ámbito de la infancia y la adolescencia**.

Inmersos en plena pandemia por el COVID-19 y seguramente más necesitados de la tecnología que en ningún otro momento de nuestra historia, se firmó un convenio de colaboración entre UNICEF España, la Universidad de Santiago de Compostela y el Consejo General de Colegios de Ingeniería en Informática, para la realización de **un estudio capaz de proporcionar un diagnóstico del uso e impacto de la tecnología en la adolescencia**, analizando tanto los hábitos de uso de Internet y las RRSS, el consumo de videojuegos y el juego online, así como diferentes prácticas de riesgo, como el sexting, el contacto con desconocidos e incluso el ciberacoso. Este estudio incorpora también las motivaciones, creencias y expectativas de las y los adolescentes, ya que solo a través de sus opiniones, creíamos posible entender el papel que la tecnología desempeña en sus vidas.

La realización de un despliegue metodológico, institucional y humano sin precedentes se materializó en **un trabajo empírico en el que participaron un total de 265 centros educativos de toda España, lo que supuso disponer de una muestra de casi 50.000 adolescentes de entre 11 y 18 años de Enseñanza Secundaria Obligatoria**. El trabajo contó con la colaboración de los equipos directivos de los centros, los gabinetes de orientación psicopedagógica, las asociaciones de madres y padres y, por supuesto, de las y los profesionales de los comités autonómicos de UNICEF en toda España. Con ello se ha intentado promover un modelo de prevención comunitario, en el que todas y todos se sientan protagonistas, corresponsables e importantes en el diseño y puesta en marcha de las políticas que demandan los nuevos tiempos.



Los resultados obtenidos constatan la preocupación de las familias, educadores e instituciones. Desde UNICEF somos conscientes de la necesidad de llevar a cabo un esfuerzo cada vez mayor a diferentes niveles y poner en marcha nuevas inversiones, que permitan mejorar la salud y la convivencia de los más jóvenes.

Este trabajo no solo ha intentado responder a una necesidad, sino que constituye en sí mismo una magnífica OPORTUNIDAD COLECTIVA de trabajar por los derechos de niños, niñas y adolescentes.

OBJETIVOS



OBJETIVO GENERAL

Este estudio se plantea con el **objetivo general** de hacer un **diagnóstico de base del actual uso que los adolescentes españoles hacen de Internet, las redes sociales y, por extensión, las TRIC, haciendo hincapié en las posibles conductas de riesgo, usos problemáticos y/o potencialmente adictivos**. De este modo será posible poner a disposición de los responsables institucionales, tanto a nivel estatal como autonómico, no solo datos objetivos referidos a hábitos y patrones de uso, sino también de motivaciones, emociones, creencias y expectativas, que ayuden a comprender mejor el papel que la tecnología ocupa en la vida de nuestras hijas e hijos y, en consecuencia, diseñar estrategias de prevención más eficaces. Este propósito general se traduce en una serie de objetivos de carácter más específico.

OBJETIVOS DE CARÁCTER MÁS ESPECÍFICO

1. Conocer a nivel descriptivo los **hábitos de uso** de Internet, las RRSS, el consumo de videojuegos y el juego *online*, del alumnado de ESO en España, así como diferentes **prácticas de riesgo** *online* en las que puede verse implicado (como el *sexting* o el contacto con desconocidos).

2. Analizar las **motivaciones, creencias y expectativas relacionadas con el uso de las TRIC**, así como el papel que estas pueden desempeñar en el día a día y en la socialización de los más jóvenes.

3. Analizar el **papel de los progenitores** y, en particular, el grado de supervisión parental y/o control parental que pueden estar ejerciendo.

4. Estimar las **tasas de posible adicción o uso problemático** en todo lo que se refiere a Internet, RRSS, videojuegos y juego *online*, así como de acoso escolar y ciberacoso.

5. Evaluar el **posible impacto que un uso intensivo o desadaptativo de las TRIC puede tener a nivel emocional** en la adolescencia.

METODOLOGÍA



¿CÓMO LO HEMOS HECHO?

Para responder a los objetivos planteados se recurrió a una metodología cuantitativa, que consistió en la realización de una encuesta entre las y los adolescentes españoles. El universo objeto de estudio estuvo formado por todos aquellos escolares residentes en el territorio nacional que estuviesen cursando Enseñanza Secundaria Obligatoria (Nº aproximado = 2.000.000).



Ficha técnica

Ámbito: Nacional.
Universo: Infinito. Aprox. 2.000.000 de adolescentes de ambos sexos que están cursando actualmente estudios de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) en centros públicos, privados o concertados del territorio nacional. Edad comprendida entre los 11 y los 18 años.
Tipo de muestreo: Bietápico. Por conglomerados para la selección de las unidades de primer nivel (centros educativos de todas las comunidades autónomas) y por cuotas, según comunidad/ciudad autónoma, provincia, género, edad y titularidad del centro, para la selección de las unidades de segundo nivel (estudiantes).
Tamaño de la muestra: 41.509 adolescentes.
Error global de muestreo: ± 0,5%
Nivel de significación: = 0,05
Instrumento de recogida de datos: Cuestionario *ad hoc*, que incluye preguntas de diferentes estudios a nivel nacional e internacional, junto con ítems de elaboración propia y escalas de *screening* específicas (EUPI-a, GASA, BAGS, ECIP-Q, EBIP-Q y PHQ-9).
Procedimiento: Cuestionario *online* implementado en una plataforma propia de la Universidad de Santiago de Compostela, alojada en el Centro de Supercomputación de Galicia (CESGA), con la supervisión técnica y legal del Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería en Informática de España.

METODOLOGÍA: **MUESTRA**



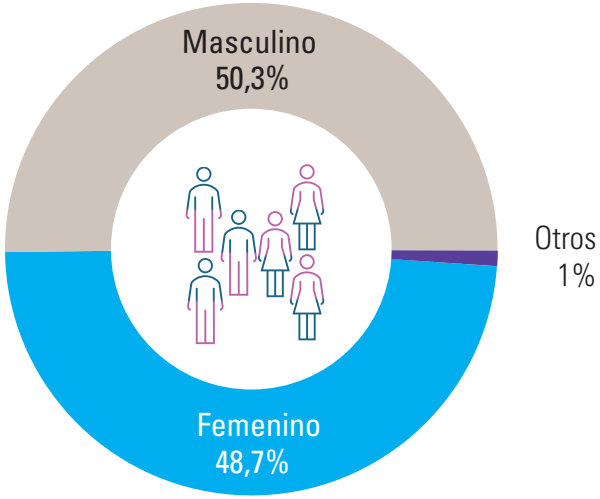
CCAA[1]	N.º	N.º inicial	N.º final	N.º de centros participantes
ANDALUCÍA	397.573	2.838	2.228	24
ARAGÓN	50.626	3.095	2. 418	13
ASTURIAS	33.177	1. 595	1.274	12
BALEARS, ILLES	46.503	3.574	2.982	14
CANARIAS	89.992	2.535	1.888	15
CANTABRIA	22.402	2.316	1.931	10
CASTILLA Y LEÓN	84.575	3. 627	2.885	19
CASTILLA LA MANCHA	87.649	2.318	1.994	14
CATALUNYA[2]	327.096	368	267	2
COMUNITAT VALENCIANA	212.441	4.182	3.722	27
EUSKADI	85.142	5.668	4.597	23
EXTREMADURA	43.361	2.905	2.290	14
GALICIA	92.523	3.650	3.165	19
MADRID, COMUNIDAD DE	280.331	4.053	3.235	21
REGIÓN DE MURCIA	72.202	4.687	3.640	20
NAVARRA, COM. FORAL DE	27.606	2.865	2.351	12
RIOJA, LA[2]	12.857	568	548	4
CEUTA-MELILLA[2]	9 347	113	94	2
TOTAL ESPAÑA	**1.975.403**	**50.957**	**41.509**	**265**

[1] Se llevó a cabo un equilibraje de la muestra para corregir los desajustes generados por el trabajo de campo sobre el muestreo original.

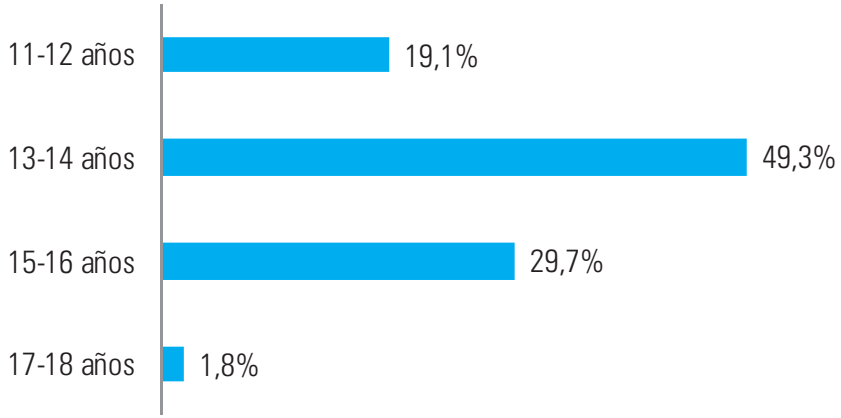
[2] En el caso de Catalunya, La Rioja, así como Ceuta y Melilla no se ha realizado la correspondiente ponderación por no haber podido alcanzar el tamaño muestral necesario.

METODOLOGÍA: **DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA**

Género

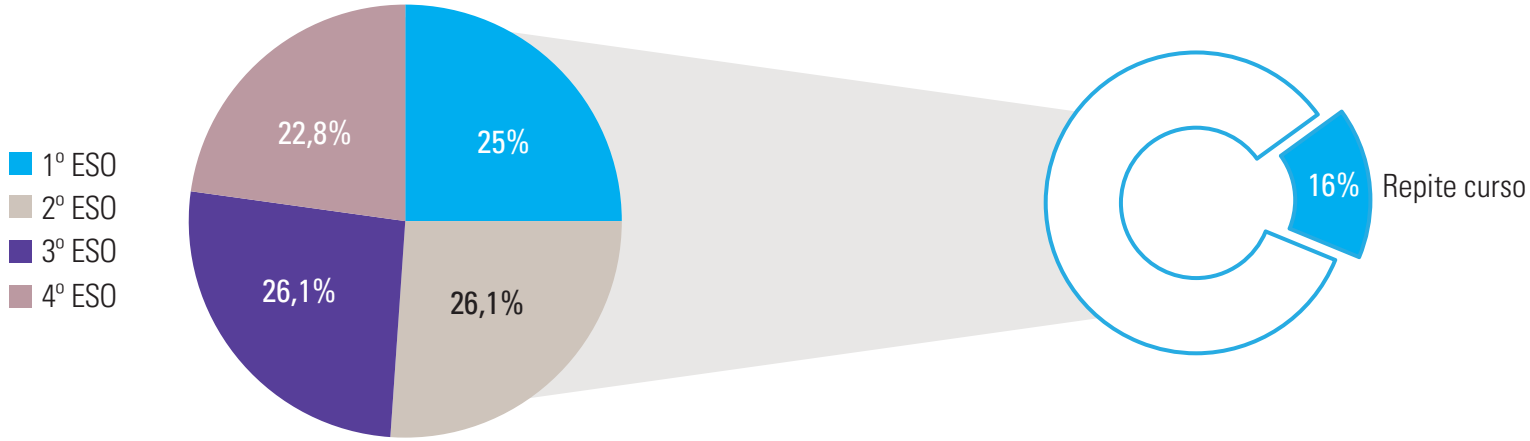


Edad



Media: 13,81 años; D.T.= 1,32

Curso

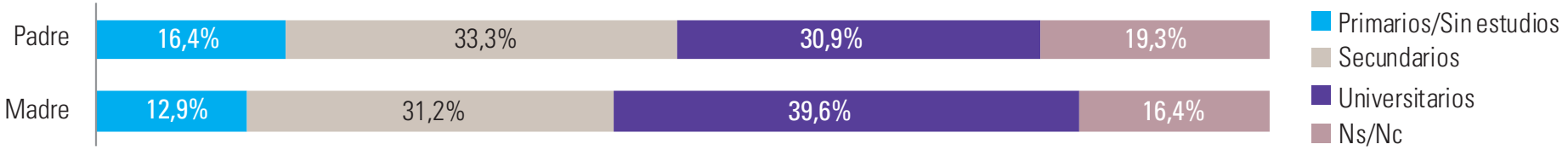


METODOLOGÍA: **DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA**

País de nacimiento



Estudios progenitores

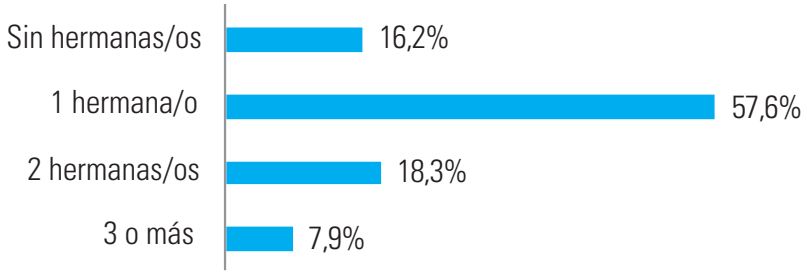


Convivencia



METODOLOGÍA: **DESCRIPCIÓN DE LA MUESTRA**

Hermanos

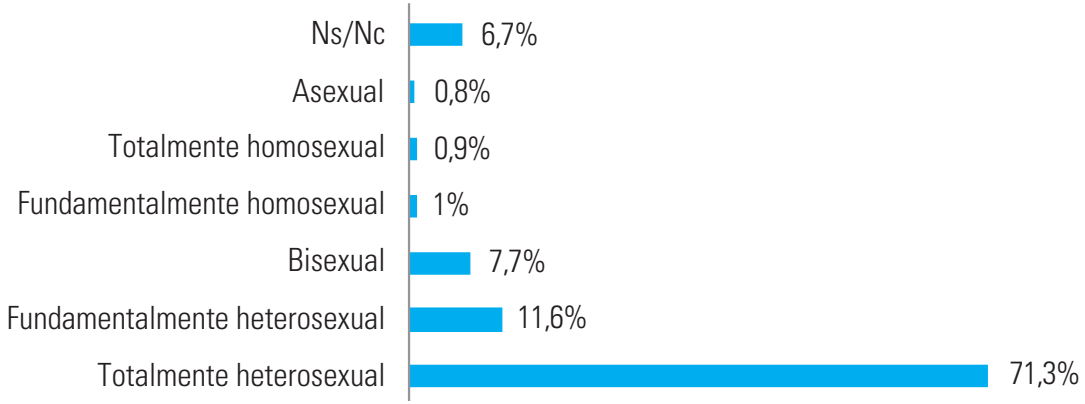




Pareja



Orientación sexual





METODOLOGÍA: **INSTRUMENTOS**



Se confeccionó un **cuestionario *ad hoc online*** con preguntas de elaboración propia y escalas validadas internacionalmente para el *screening* de posibles adicciones o usos problemáticos.

ESCALAS DE *SCREENING* EMPLEADAS

BIENESTAR EMOCIONAL

PSYCHOLOGICAL WELL-BEING SCALE

Utilizada en el estudio *Children's views on their lives and well-being in 15 countries: A report on the Children's Worlds Survey* (Rees & Main, 2015). Consta de 6 ítems tipo Likert mostrando una aceptable consistencia interna (α=0,76).



DEPRESIÓN

PHQ-9
(PATIENT HEALTH QUESTIONNAIRE)

Spitzer et al. (1999) y Johnson et al. (2002). Recomendada por la *American Academy of Pediatrics* para evaluar el bienestar emocional del adolescente y el cribado de depresión infanto-juvenil. Consta de 9 ítems tipo Likert y una elevada consistencia interna (α=0,87).



CONTROL PARENTAL

CUESTIONARIO DE CONTROL PARENTAL DEL USO DE INTERNET DURANTE LA ADOLESCENCIA

Elaborada en España por Álvarez et al. (2019). Consta de 7 ítems tipo Likert agrupadas en dos subescalas (restricción y supervisión) mostrando una elevada consistencia interna (α=0,83).



USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET

EUPI-a
(ESCALA DE USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET PARA ADOLESCENTES)

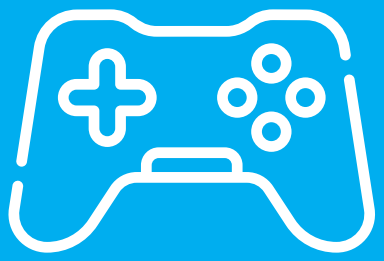
Elaborada en España por Rial et al. (2015), para el cribado de un posible uso problemático de Internet en adolescentes. Consta de 11 ítems tipo Likert presentando una elevada consistencia interna (α=0,88).



ESCALAS DE *SCREENING* EMPLEADAS

USO PROBLEMÁTICO DE VIDEOJUEGOS

GASA
(GAME ADDICTION SCALE FOR ADOLESCENTS)
Elaborada por de Lemmens et al., (2009). Su versión reducida fue validada en España por Lloret et al. (2018) para el cribado de un posible uso problemático de videojuegos. Consta de 7 ítems tipo Likert y una elevada consistencia interna (α=0,87).



JUEGO PROBLEMÁTICO *ONLINE*

BAGS
(BRIEF ADOLESCENT GAMBLING SCREEN)
Elaborada por Stinchfield et al. (2017), probada en España por Rial et al. (2020). Se trata de una escala de detección de juego problemático específica para adolescentes, muy breve y sencilla (solo 3 ítems tipo Likert). Su consistencia interna ha sido aceptable (α=0,71).



ACOSO ESCOLAR

EBIP-Q
(EUROPEAN BULLYING INTERVENTION PROJECT QUESTIONNAIRE)
Validada en España por Del Rey et al. (2015), para evaluar el acoso escolar. Consta de 14 ítems tipo Likert (7 para victimización y 7 para agresión), ha mostrado una elevada consistencia interna (α=0,82 y 0,85).

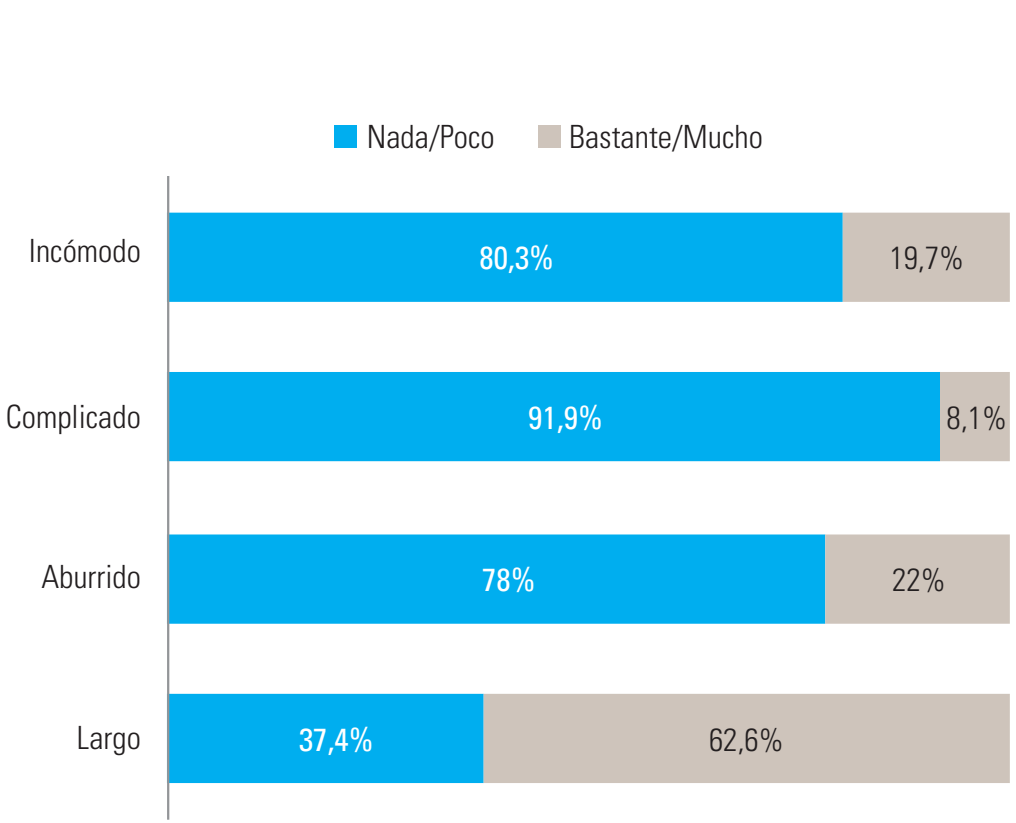


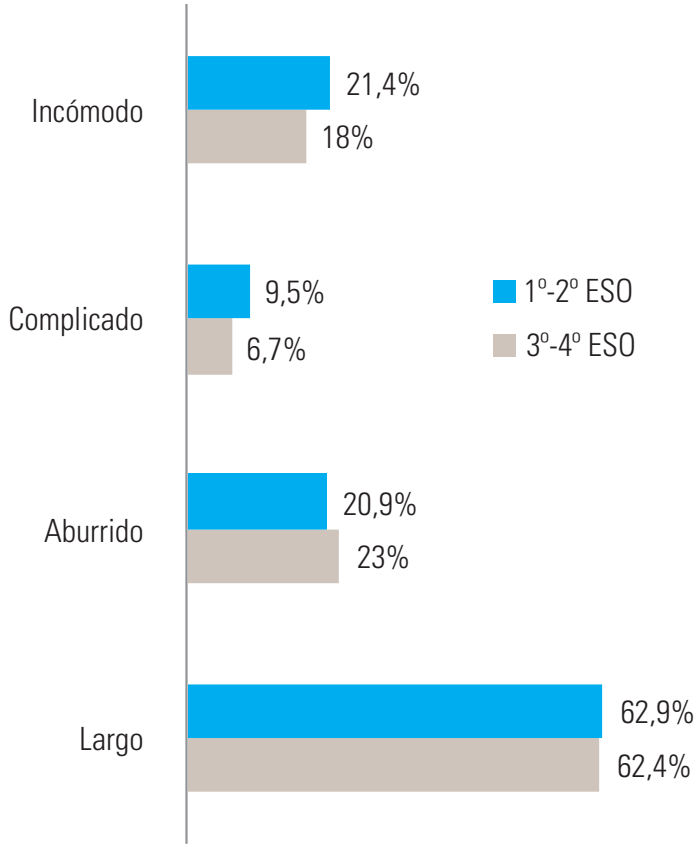
CIBERACOSO

ECIP-Q
(EUROPEAN CYBERBULLYING INTERVENTION PROJECT QUESTIONNAIRE)
Validada en España por Del Rey et al. (2015), para evaluar el acoso escolar. Consta de 22 ítems tipo Likert (11 para victimización y 11 para agresión), ha mostrado una elevada consistencia interna (α=0,86 y 0,87).



El cuestionario te ha parecido...





- Los participantes fueron preguntados de forma explícita acerca de la longitud y dificultad del CUESTIONARIO.
- A pesar de que a 2 de cada 3 estudiantes el cuestionario les pareció largo, para la gran mayoría no ha resultado complicado, incómodo o aburrido, ni siquiera para el alumnado de 1.º y 2.º de ESO.

METODOLOGÍA: **PROCEDIMIENTO**

El estudio contó con la monitorización y supervisión científica de un comité de expertos internacional.



>> Los datos fueron recogidos mediante **una encuesta *online***. Cada centro se coordinó con la dirección científica del estudio (USC-PSICOM) para llevar a cabo la recogida de datos, siempre en grupos reducidos y bajo la supervisión de un responsable técnico en cada centro.

>> Para garantizar la estandarización del procedimiento y la calidad de los datos, se explicó en una sesión informativa *online* a los responsables de cada centro el procedimiento a seguir (además del envío de un **manual de procedimiento**). Se llevó a cabo un seguimiento diario del proceso de recogida de la información por parte del personal de USC-PSICOM, tratando de resolver de manera inmediata las posibles dudas o incidencias técnicas que pudieran surgir.

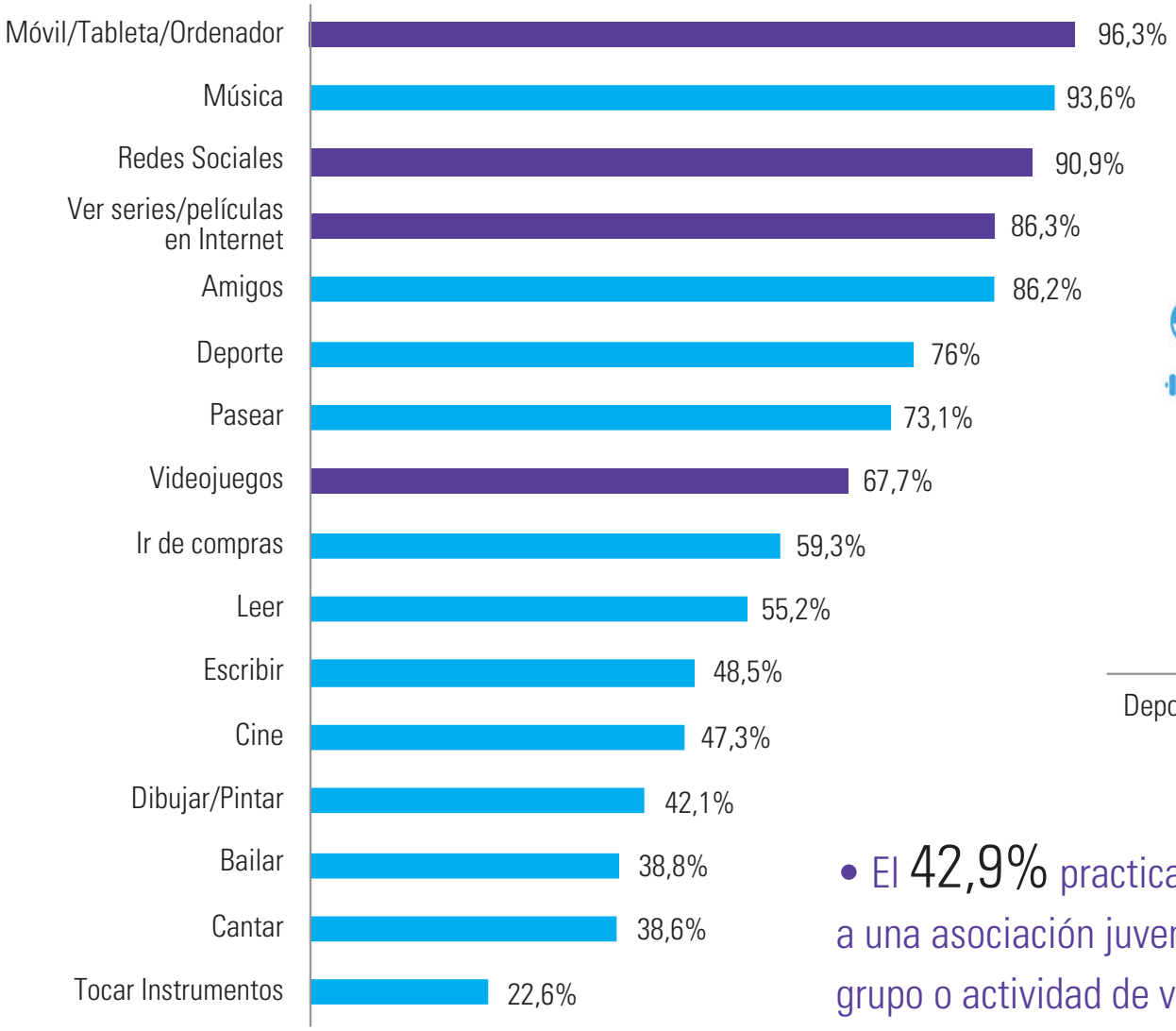
>> Tanto los adolescentes, como sus progenitores fueron informados de la finalidad del estudio, haciendo hincapié en la confidencialidad de la información y el anonimato de las respuestas, mediante el uso de un *consentimiento informado*. Se creó un **sistema de credenciales de un solo uso para cada centro colaborador**.

>> La participación fue totalmente voluntaria y el tiempo de cumplimentación del cuestionario fue de aproximadamente 40 minutos. Se contó con la total colaboración de los centros y de las asociaciones de madres y padres. El período de realización de la encuesta fue del **1 de noviembre de 2020 al 31 de marzo de 2021**.

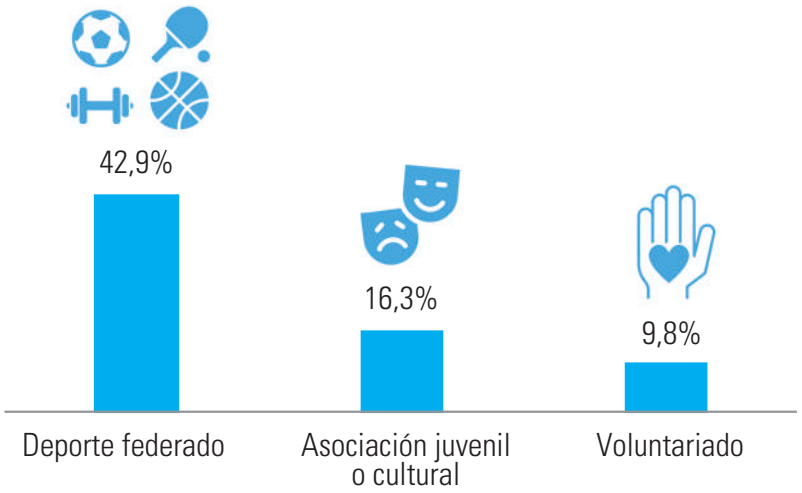
RESULTADOS



¿Qué actividades sueles realizar en tu tiempo libre?

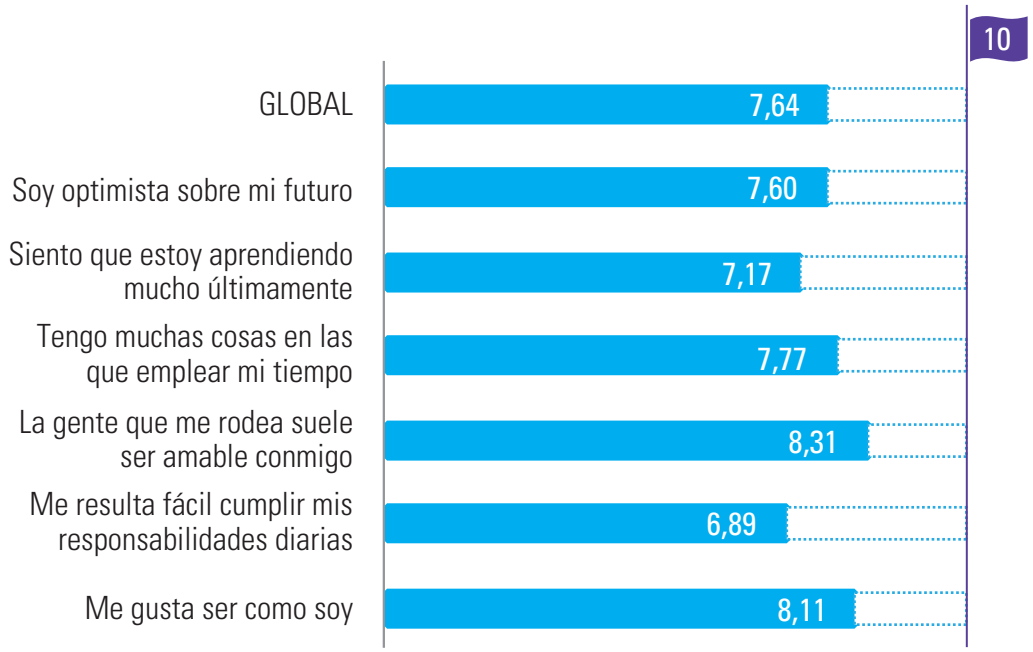


- A pesar de que los adolescentes presentan, en general, un repertorio de ocio variado, es patente el protagonismo de la tecnología.

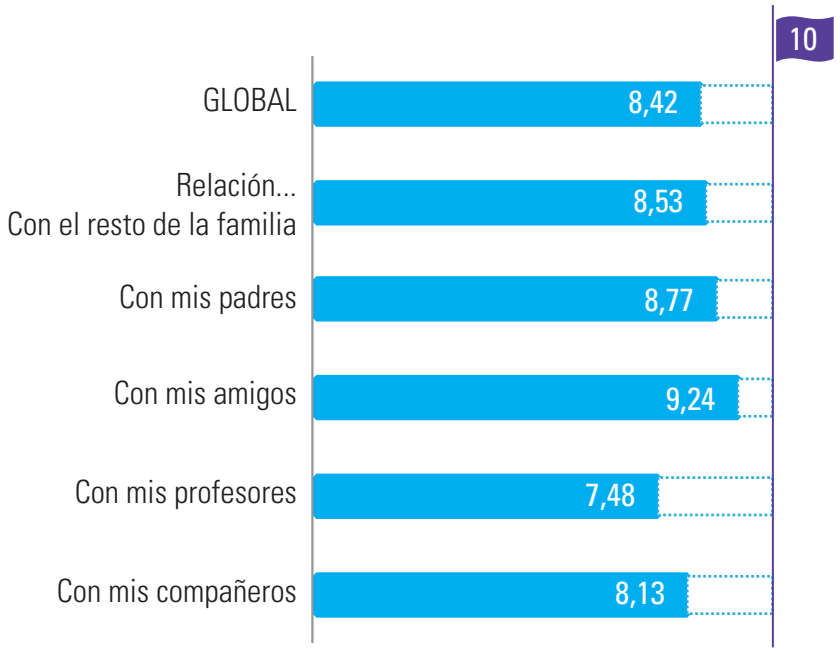


- El 42,9% practica deporte federado, el 16,3% pertenece a una asociación juvenil o cultural y el 9,8% participa en un grupo o actividad de voluntariado.

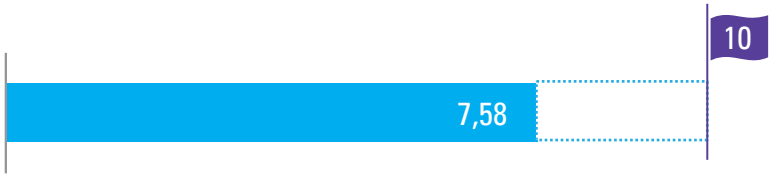
Bienestar emocional (*Psychological Well-Being Scale*)



Integración social



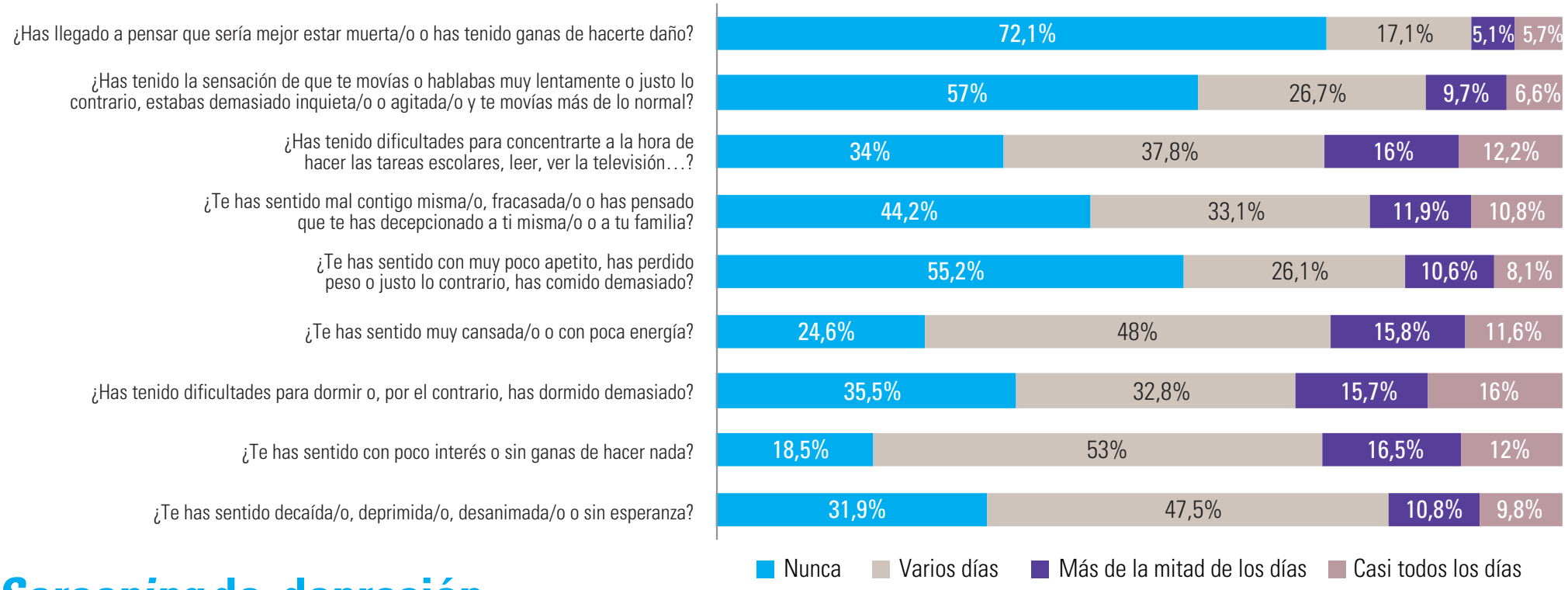
Satisfacción con la vida



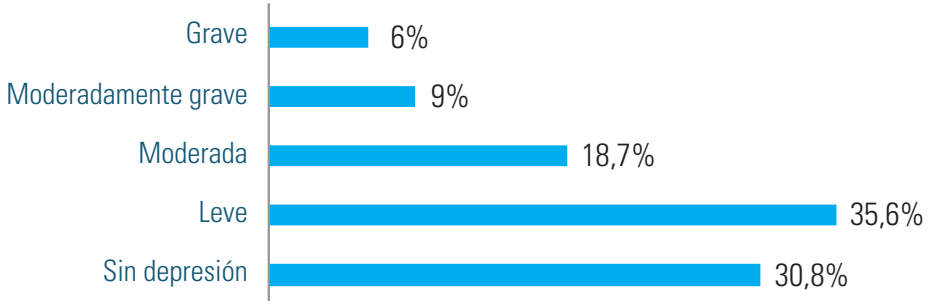
- En general el ajuste emocional parece adecuado.

Los estudiantes de ESO obtienen un promedio de 7,64 en la escala de bienestar emocional y de 8,42 en la de integración social. La satisfacción vital es de 7,58.

Riesgo de depresión e ideación suicida: PHQ-9



Screening de depresión



- El 15% de los adolescentes presenta síntomas *graves o moderadamente graves* de depresión.

La tasa de ideación suicida se sitúa en el 10,8%.

Uso del teléfono móvil



Edad media acceso primer móvil

10,96 años (D.T.=1,65)

Género

Femenino: 95,5%

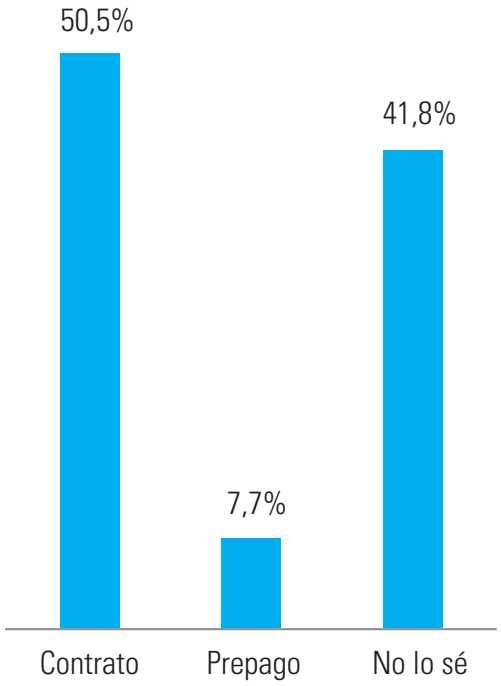
Masculino: 94,2%

Curso

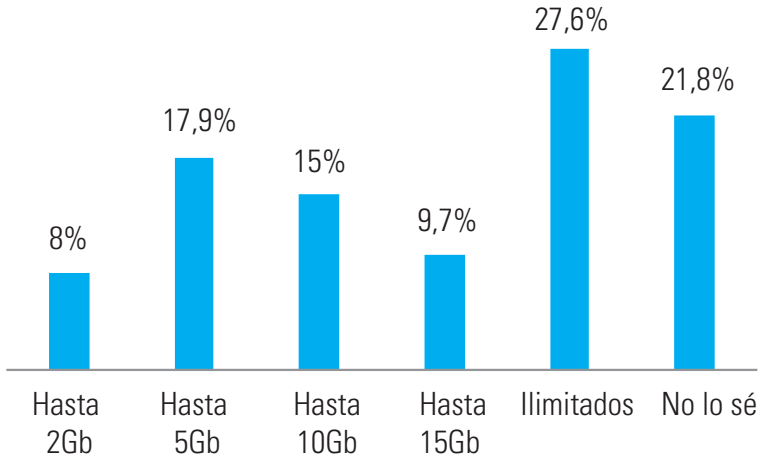
1.º-2.º ESO: 92,2%

3.º-4.º ESO: 97,5%

Tu conexión a Internet es por…



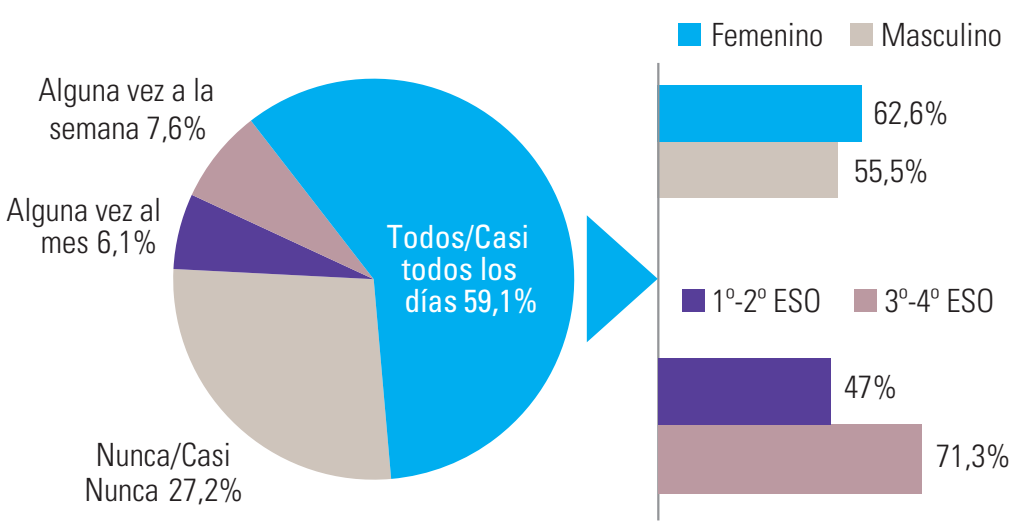
¿De qué volumen de datos sueles disponer al mes?



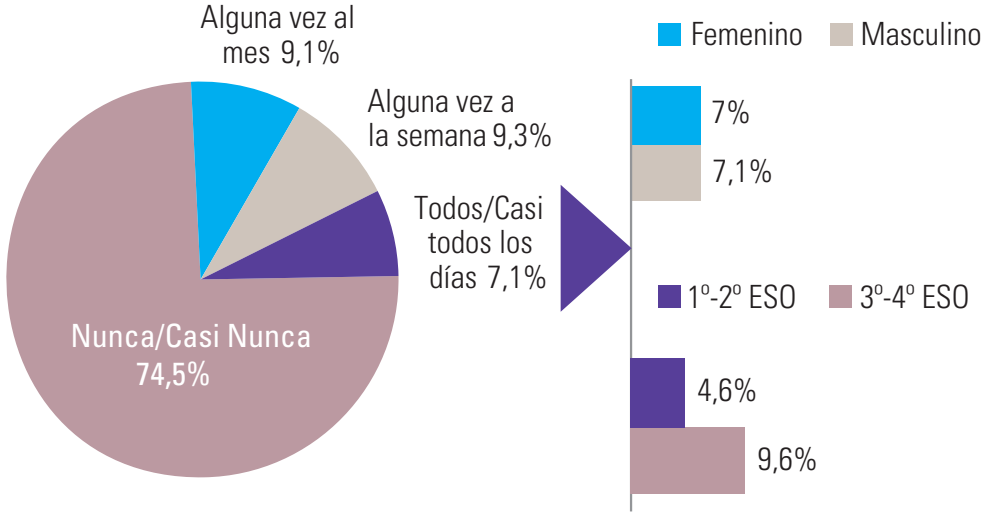
- El 94,8% de los adolescentes dispone de teléfono móvil con conexión a Internet, dispositivo al que acceden a los 10,96 años por término medio.
- El 92,2% de los estudiantes de 1.º y 2.º de ESO ya tienen su propio smartphone.
- La mitad cuenta con una conexión vinculada a un contrato y al menos 1 de cada 4 dispone de *datos ilimitados*.

Uso del teléfono móvil

Llevas el móvil a clase…

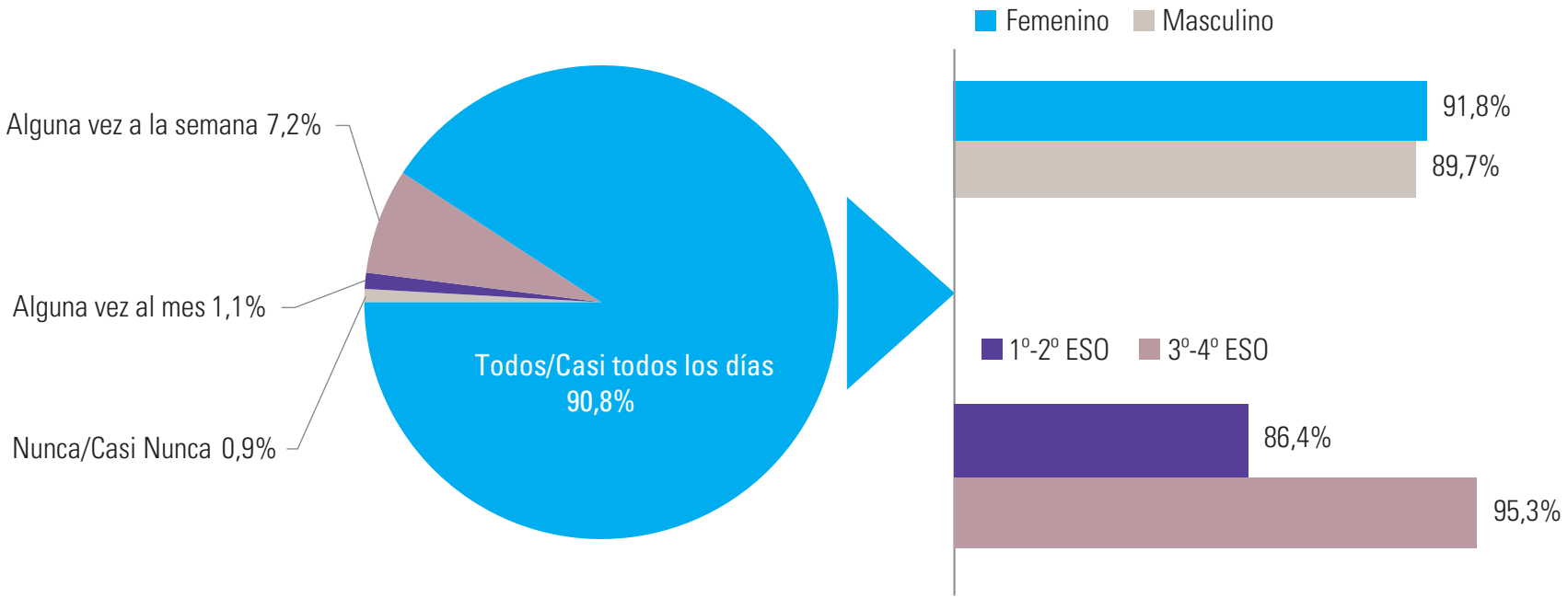


Lo utilizas durante la clase…



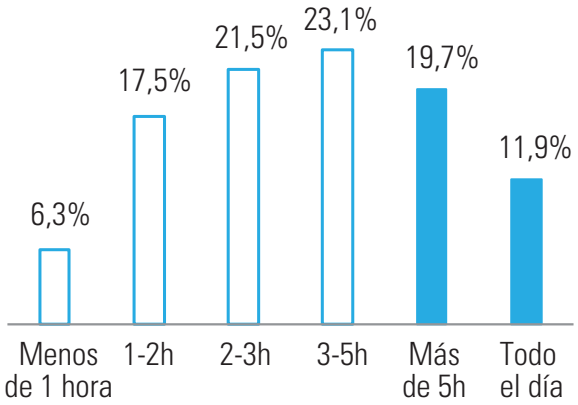
- El 59,1% del alumnado de ESO tiene por costumbre acudir al centro educativo con su teléfono móvil, porcentaje que asciende al 71,3% en 3.º y 4.º curso.
- Únicamente el 7,1% reconoce usarlo habitualmente durante las clases para fines no didácticos.

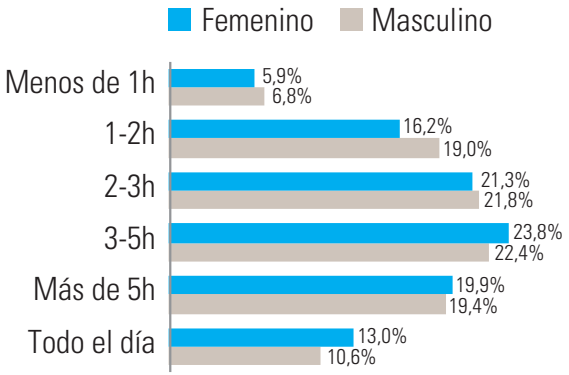
Frecuencia de conexión a Internet

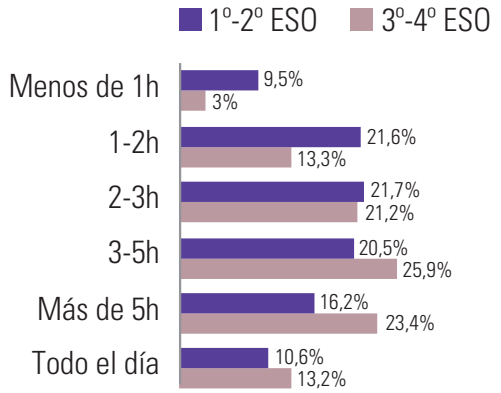


- El 90,8% se conecta a Internet a diario. La frecuencia de conexión aumenta con la edad, aunque el 86,4% de las y los adolescentes de 1.º y 2.º de ESO se conectan todos los días.
- El 98% dispone de conexión wifi en casa.

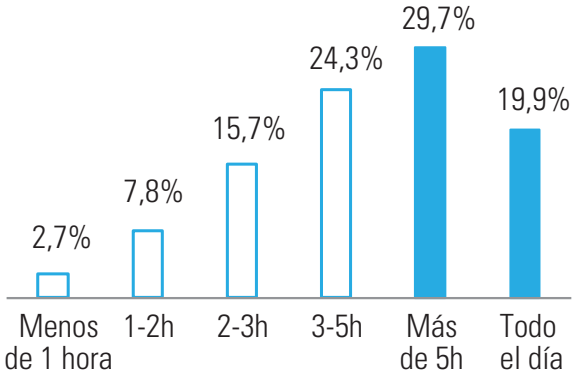
Horas de conexión diaria entre semana

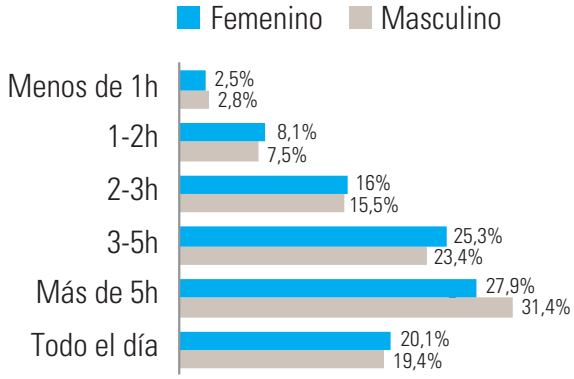


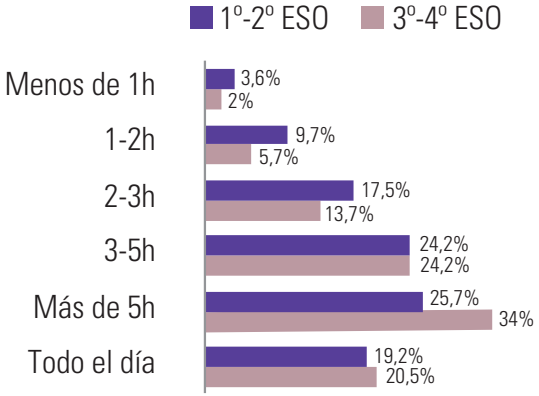




Horas de conexión diaria durante el fin de semana

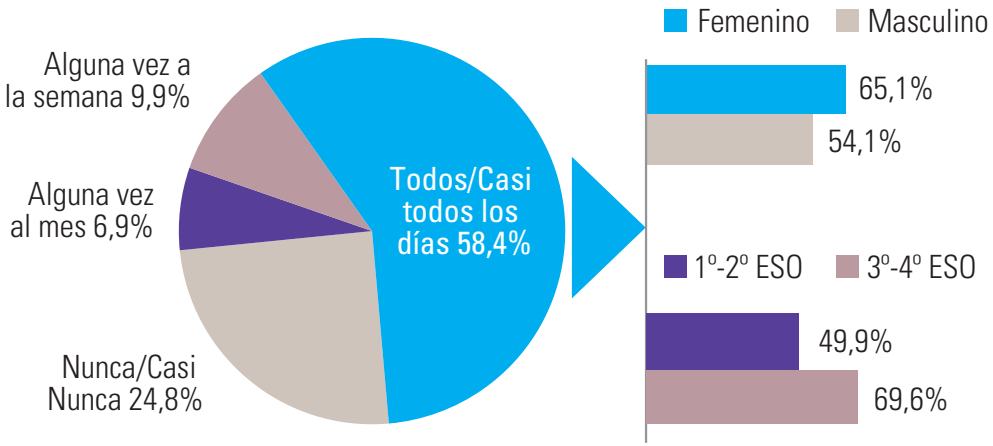




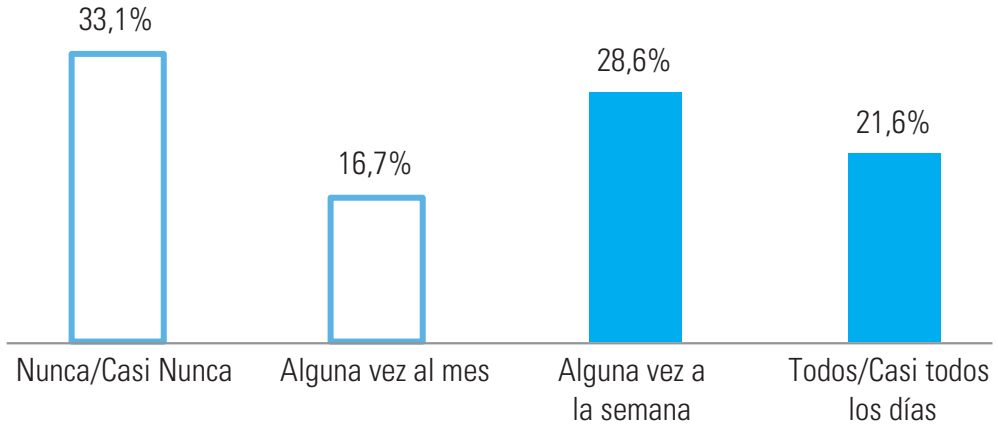


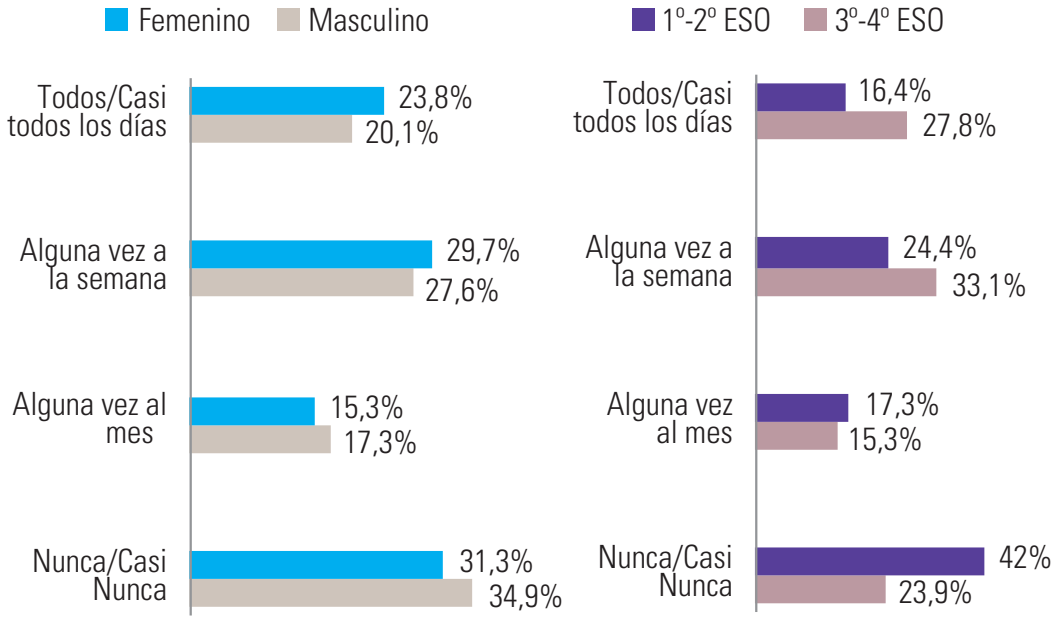
- Un 31,6 % pasa **más de 5 horas diarias** conectado a Internet un día de semana cualquiera, cifra que asciende al 49,6 % **durante el fin de semana**.

Duermen con el móvil en la habitación



Conexión a Internet a partir de medianoche

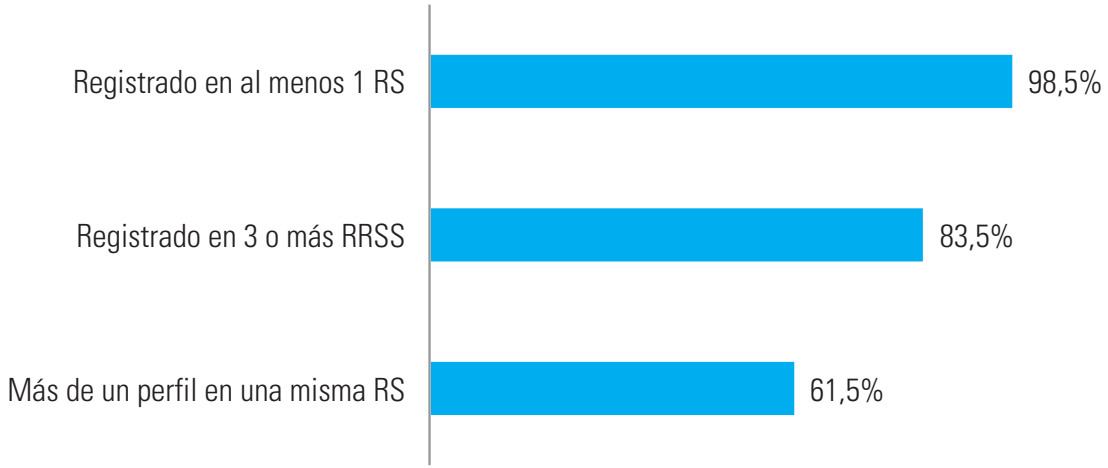




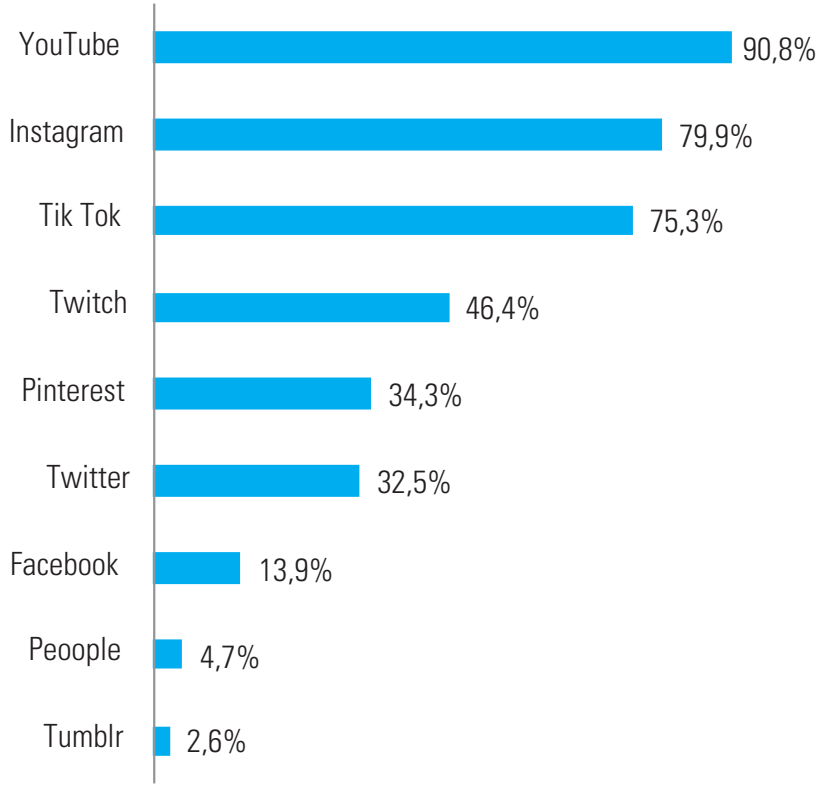
- Más de la mitad (58,4%) reconoce llevar el móvil para su habitación durante la noche.

- El 21,6% se conecta a partir de medianoche todos/casi todos los días.

Uso de las redes sociales (RRSS)

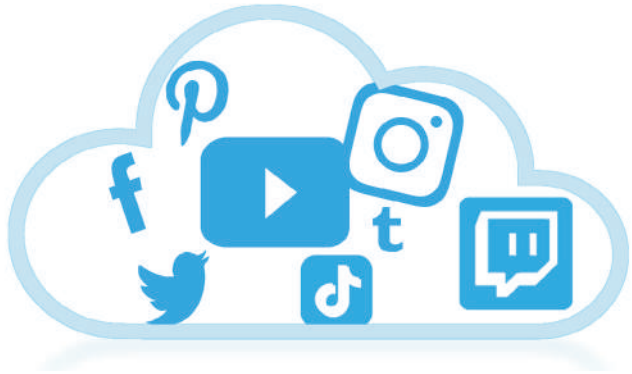


	Femenino	Masculino	1º-2º ESO	3º-4º ESO
Registrado en al menos 1 RS	98,7%	98,3%	97,7%	99,3%
Registrado en 3 o más RRSS	85,4%	81,6%	78,8%	88,4%
Más de un perfil en la misma RS	67,1%	55,9%	57,4%	65,8%

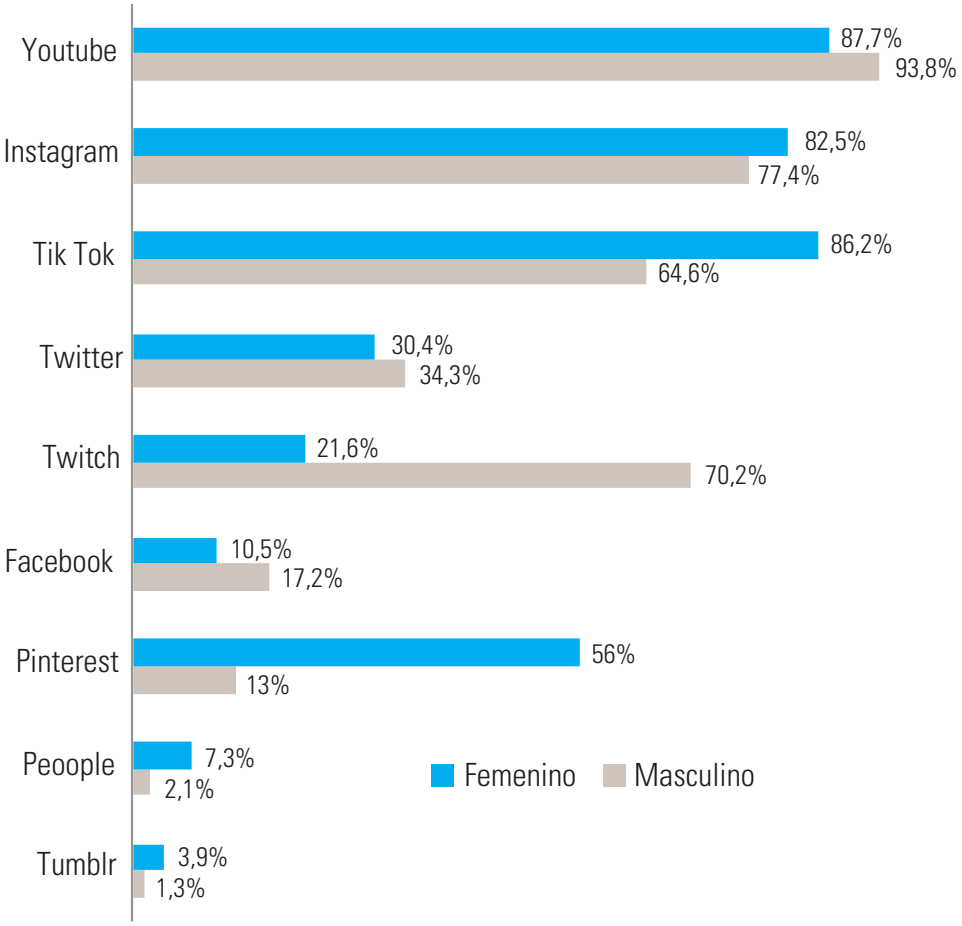


- El 98,5% está registrado al menos en una red social; el 83,5%, en tres o más; y el 61,5% tiene varias cuentas o perfiles dentro de una misma red social.

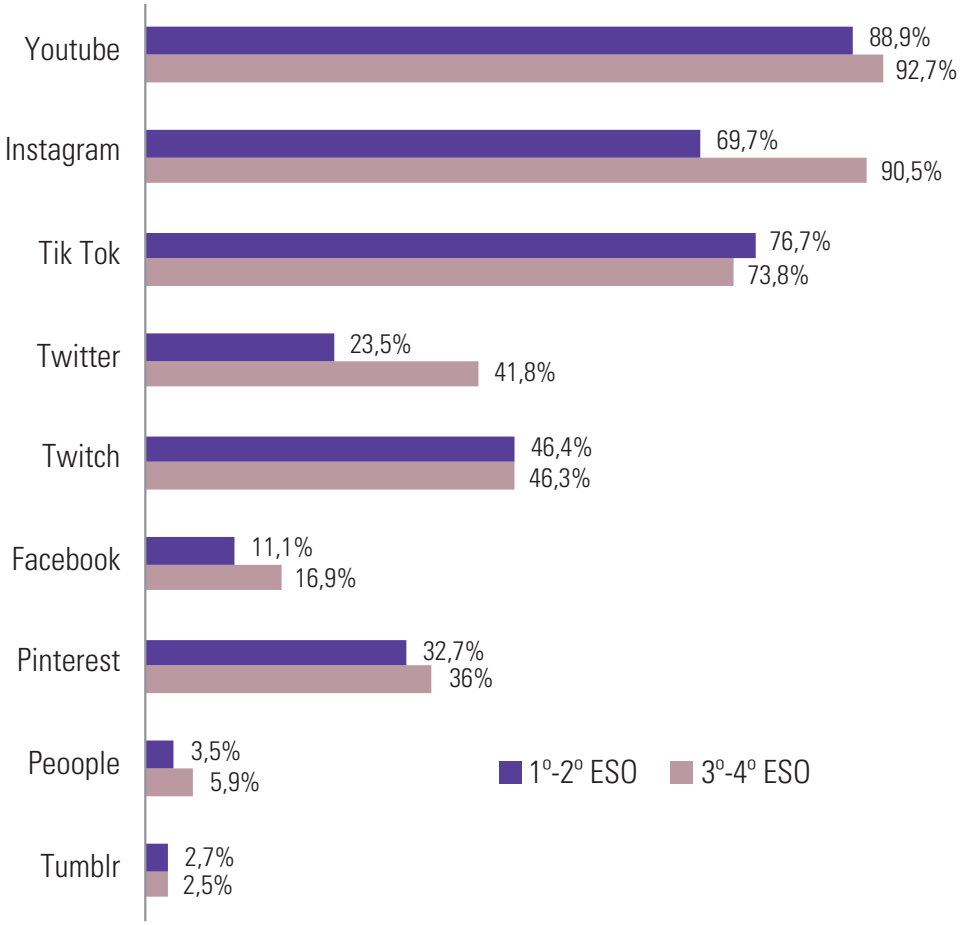
- **YouTube**, **Instagram** y **TikTok** son las redes sociales más aceptadas.



RRSS más utilizadas por género

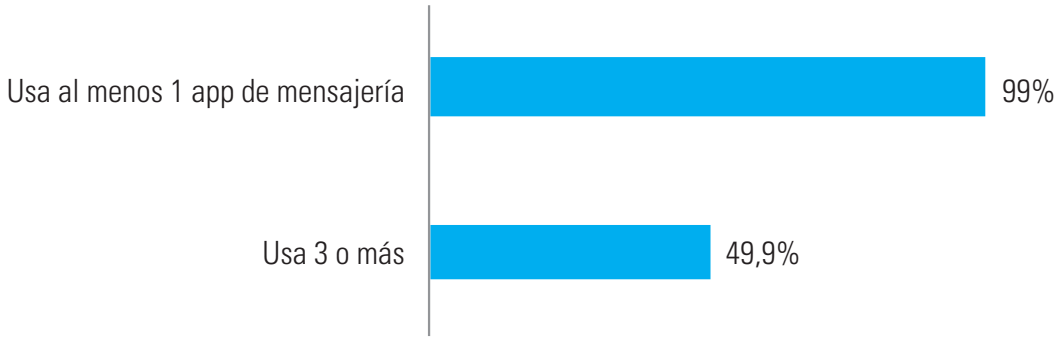


RRSS más utilizadas por curso

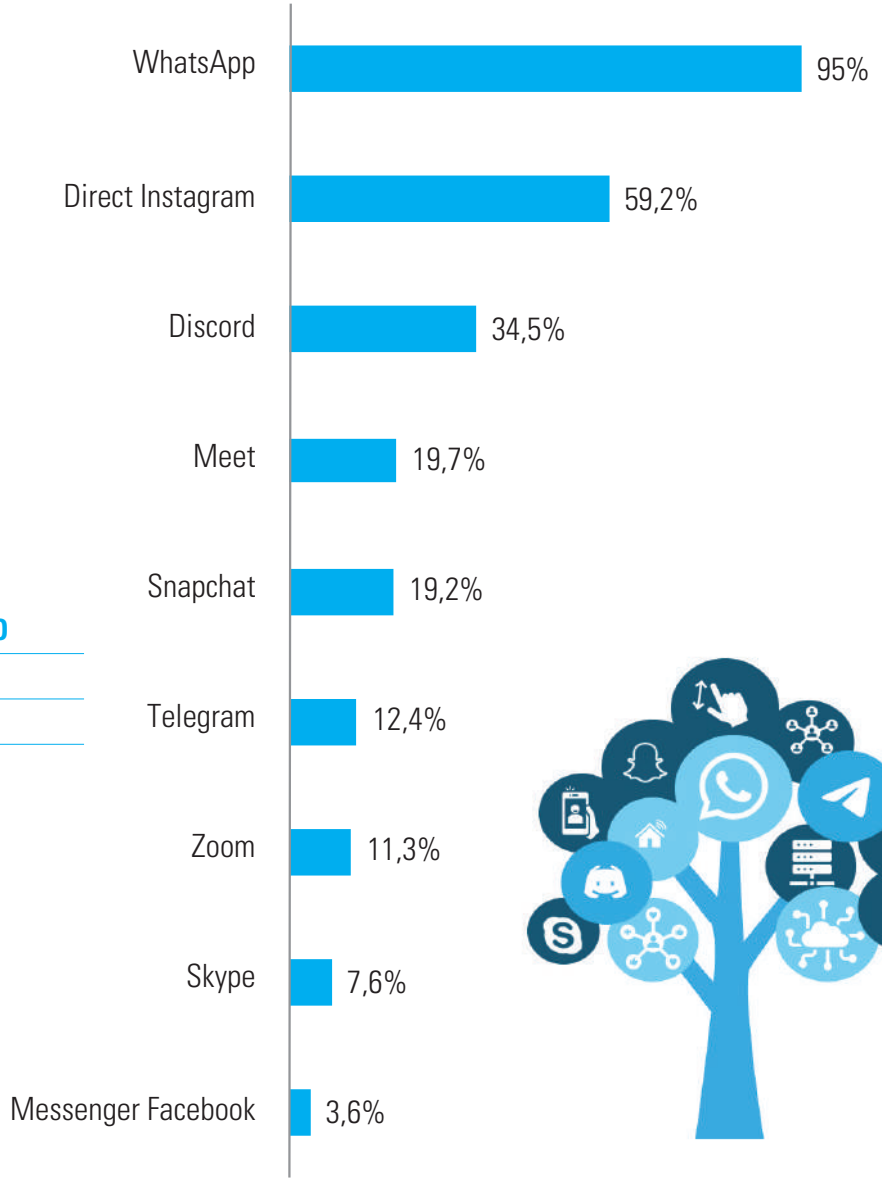


- Comparativamente, **TikTok** y **Pinterest** son más populares entre el género femenino y **Twitch** entre el masculino.
- Las RRSS clásicas (como **Facebook** y **Twitter**) son cada vez menos populares entre las nuevas generaciones.

Uso de las aplicaciones de mensajería

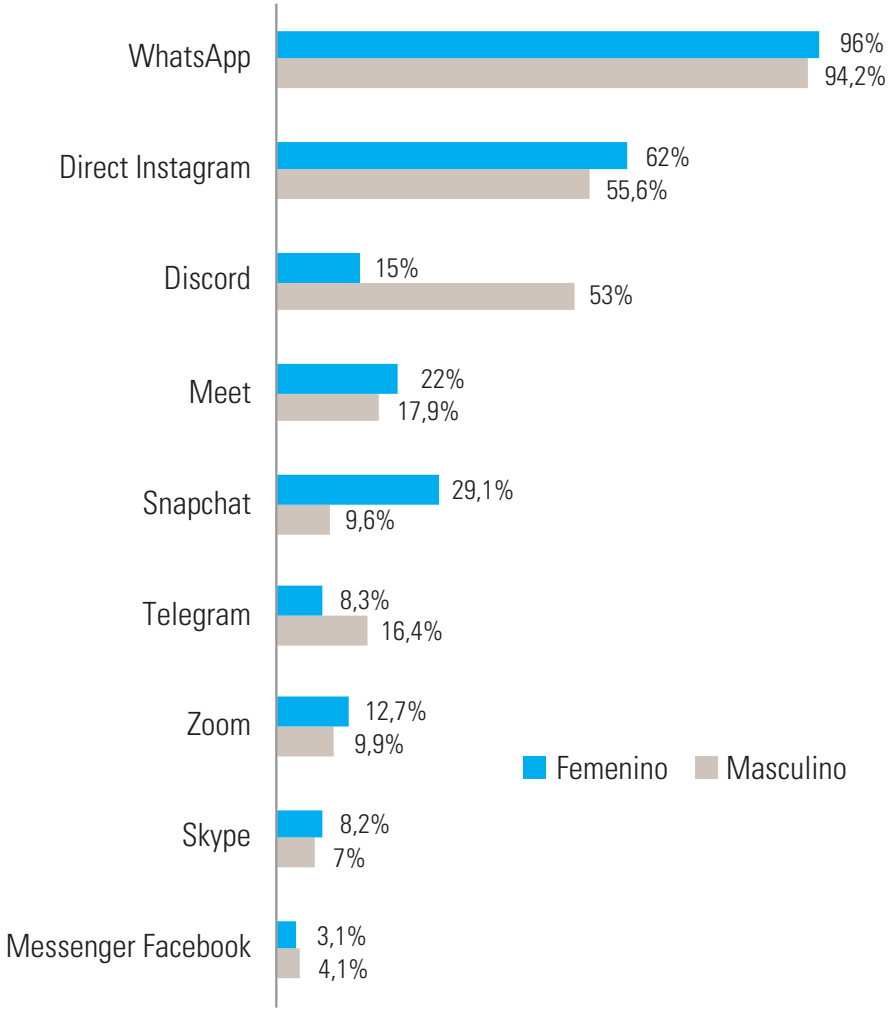


	Femenino	Masculino	1º-2º ESO	3º-4º ESO
Usa al menos una app de mensajería	99,2%	98,7%	98,3%	99,6%
Usa 3 o más apps de mensajería	47%	52,5%	45,8%	54,2%

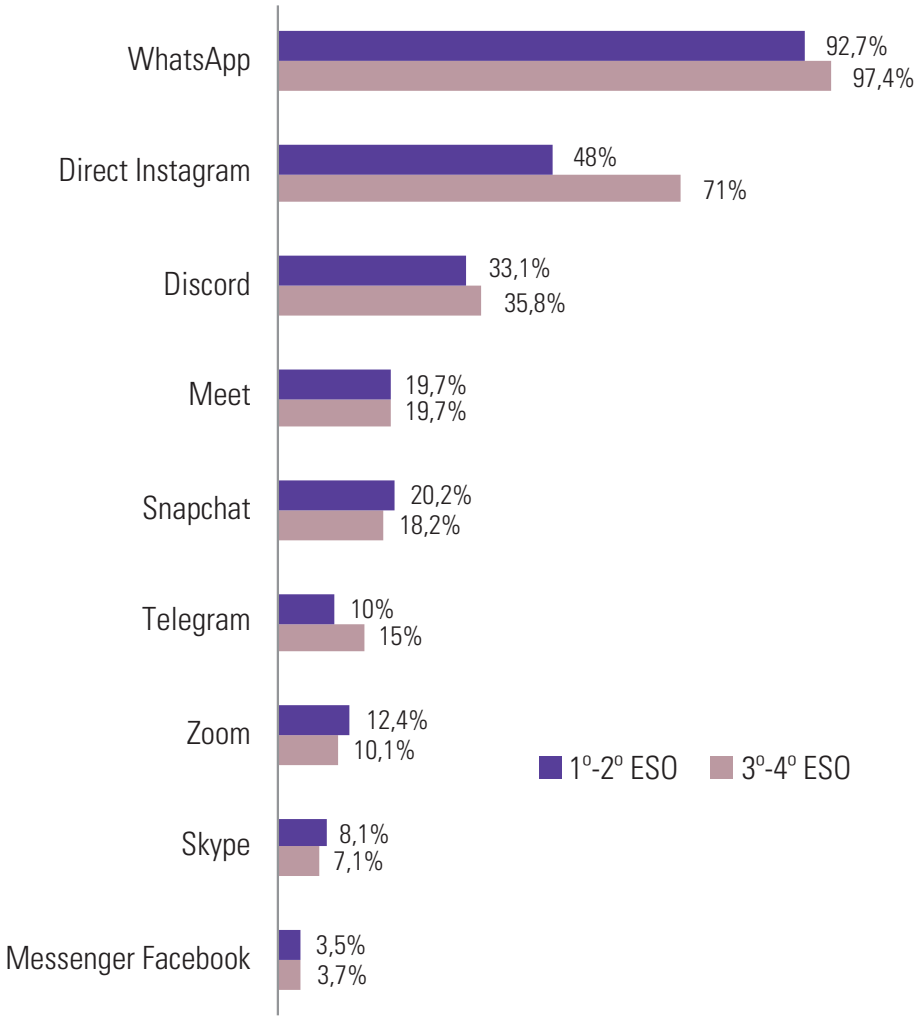


- El 99% utiliza habitualmente al menos una app de mensajería instantánea y el 49,9% tres o más, siendo **WhatsApp** y **Direct Instagram** las más populares.

Apps mensajería más utilizadas por género

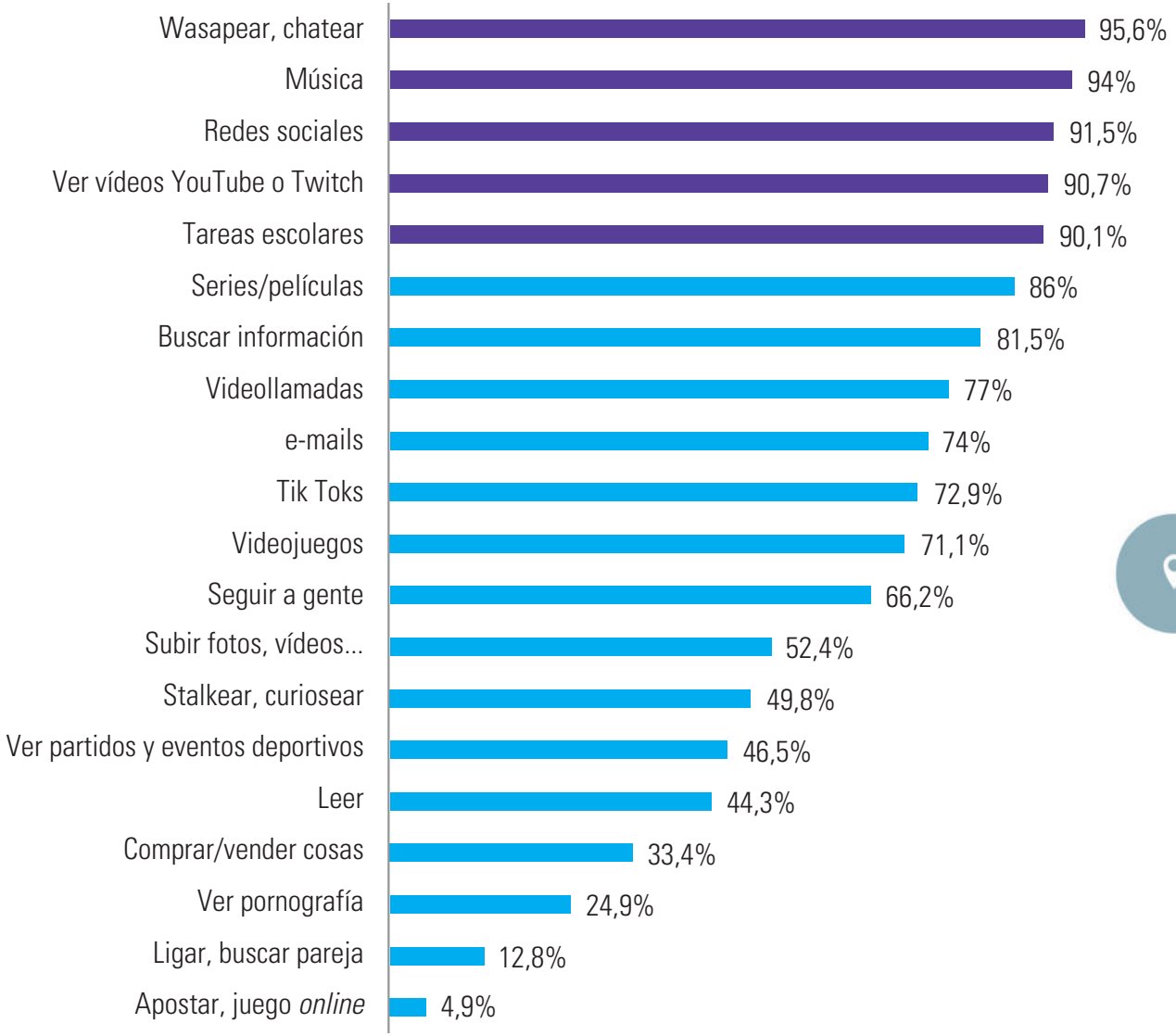


Apps mensajería más utilizadas por curso



- Se aprecian diferencias por género en aplicaciones como **Discord** o **Telegram** y por curso en **Direct Instagram**.

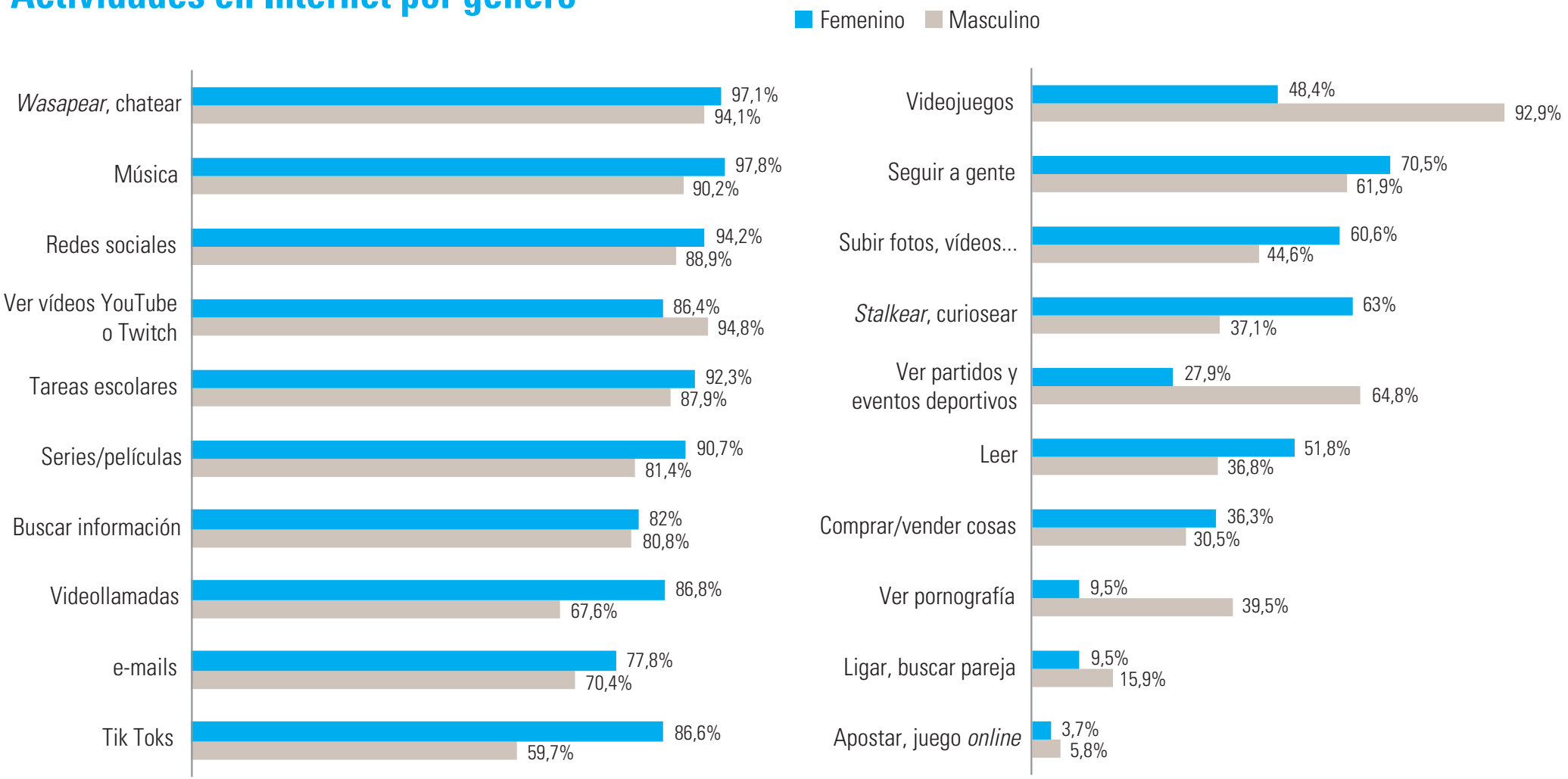
¿Qué haces en la Red?



- Los **4 usos más habituales** de la Red tienen que ver con fines relacionales o lúdicos. El quinto es la realización de tareas escolares.

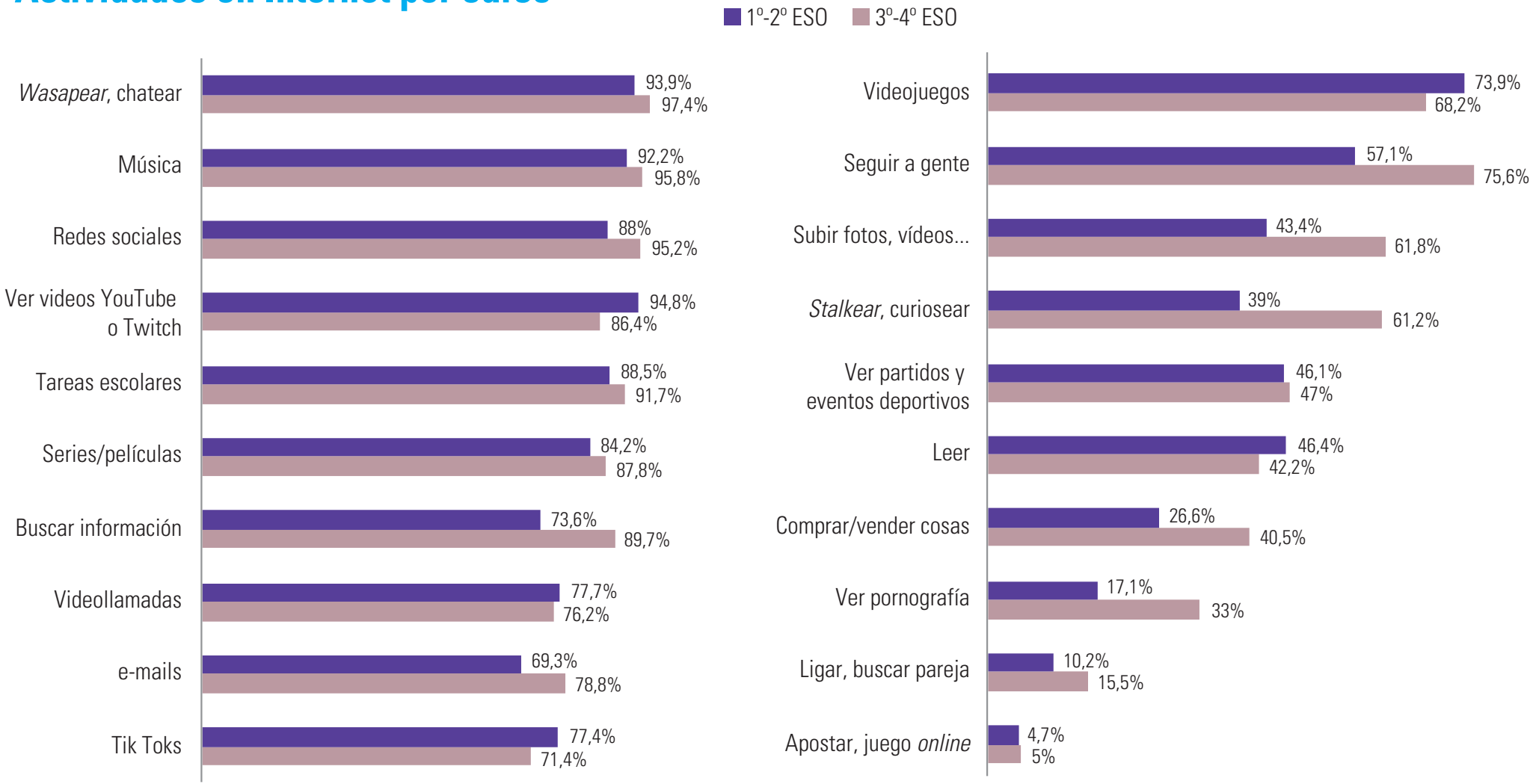


Actividades en Internet por género



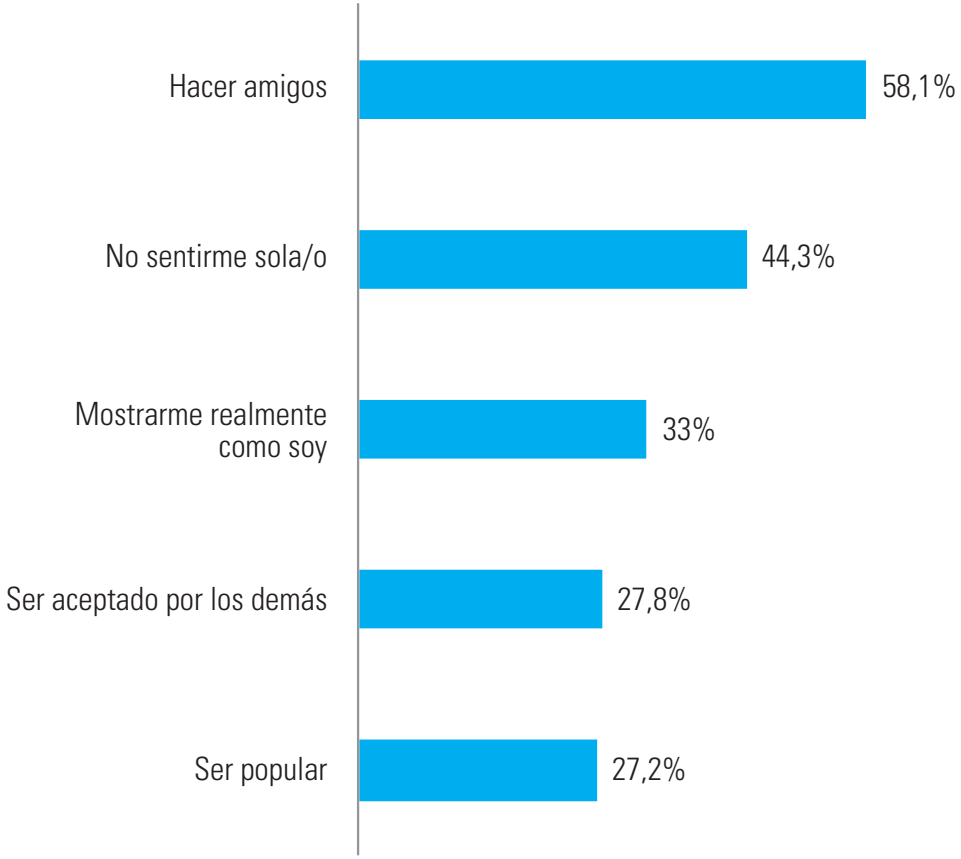
- Se aprecian ciertas diferencias por género. Comparativamente, las chicas priman más los usos *sociales* y los chicos, el uso de videojuegos, ver eventos deportivos y consumir pornografía.

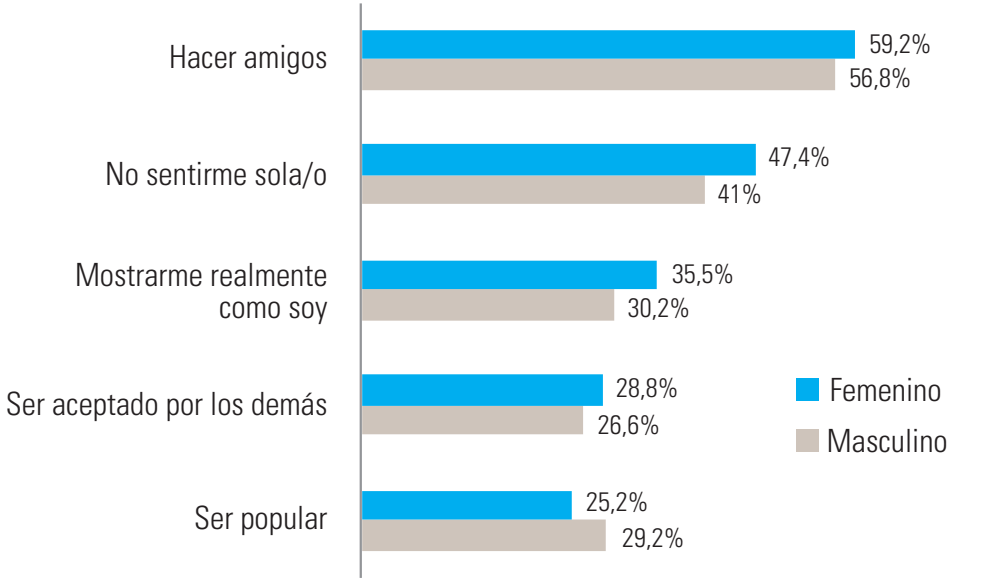
Actividades en Internet por curso

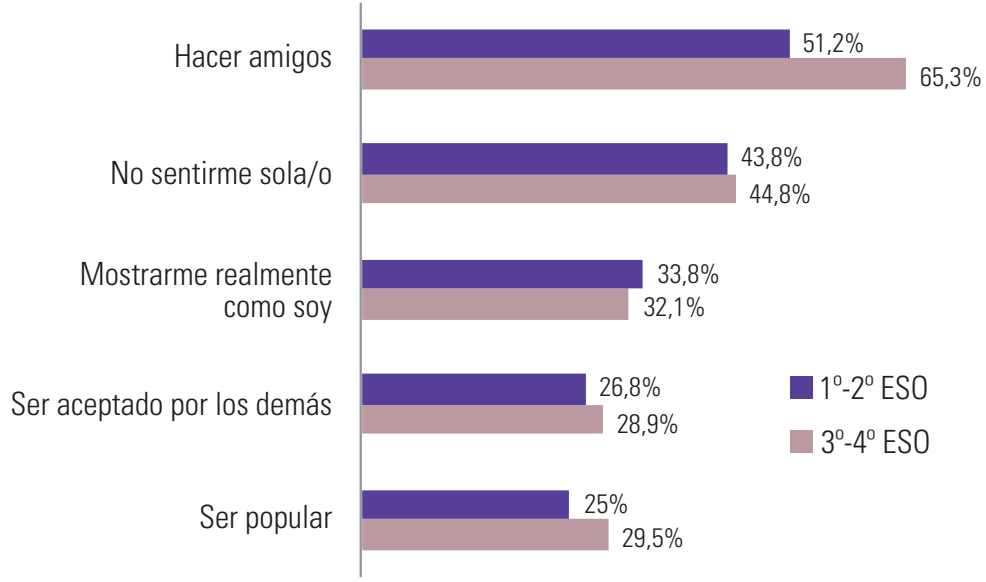


- Se aprecian también algunas diferencias por curso, aunque por lo general casi todos los usos se incrementan en la segunda etapa de ESO, especialmente los relacionales.

Internet y las RRSS me ayudan a...

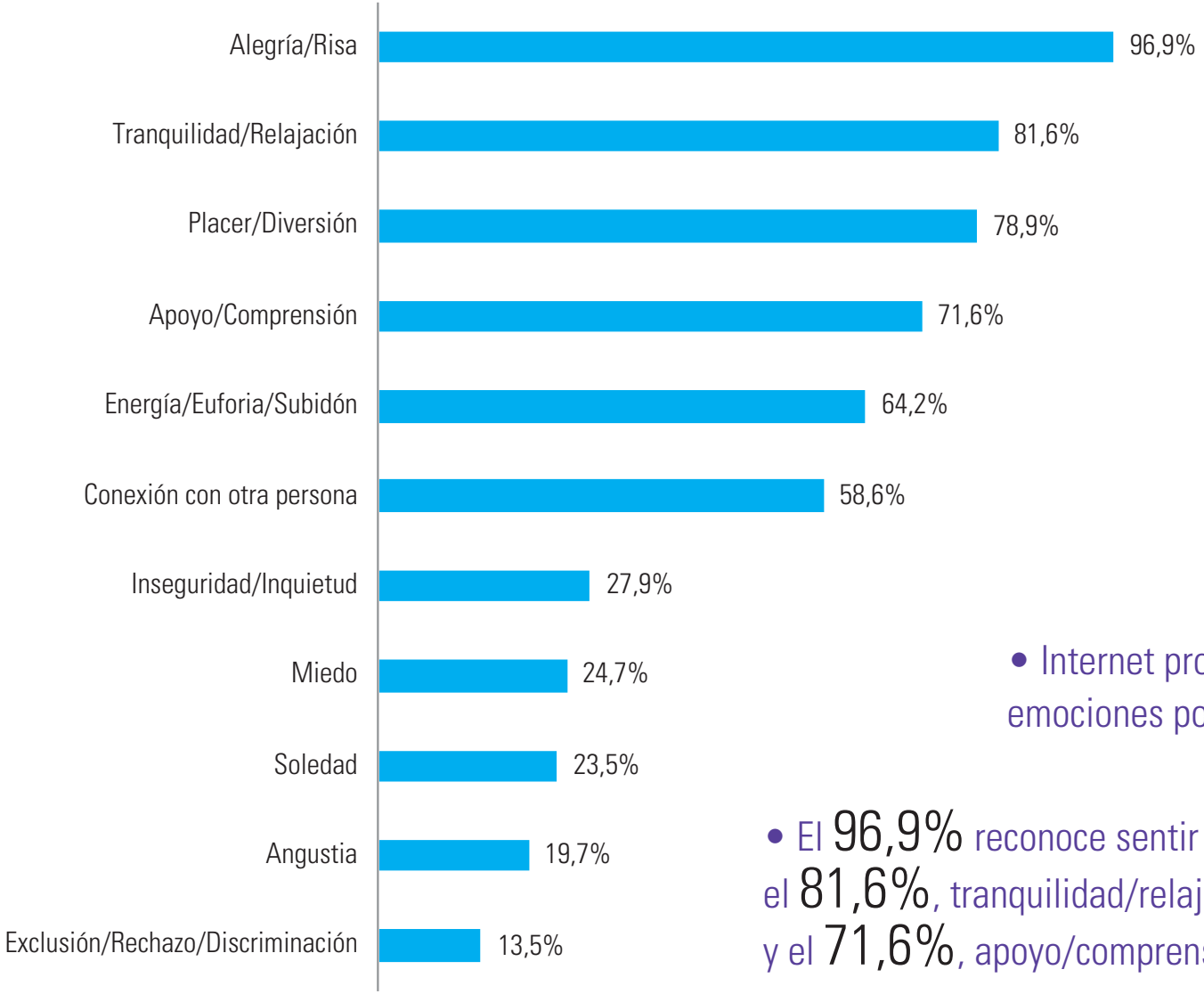






- Más de la mitad de los adolescentes utiliza las RRSS para hacer amigos y el 44,3%, para no sentirse solo. El componente relacional adquiere más peso con la edad.

¿Qué has sentido en la Red?



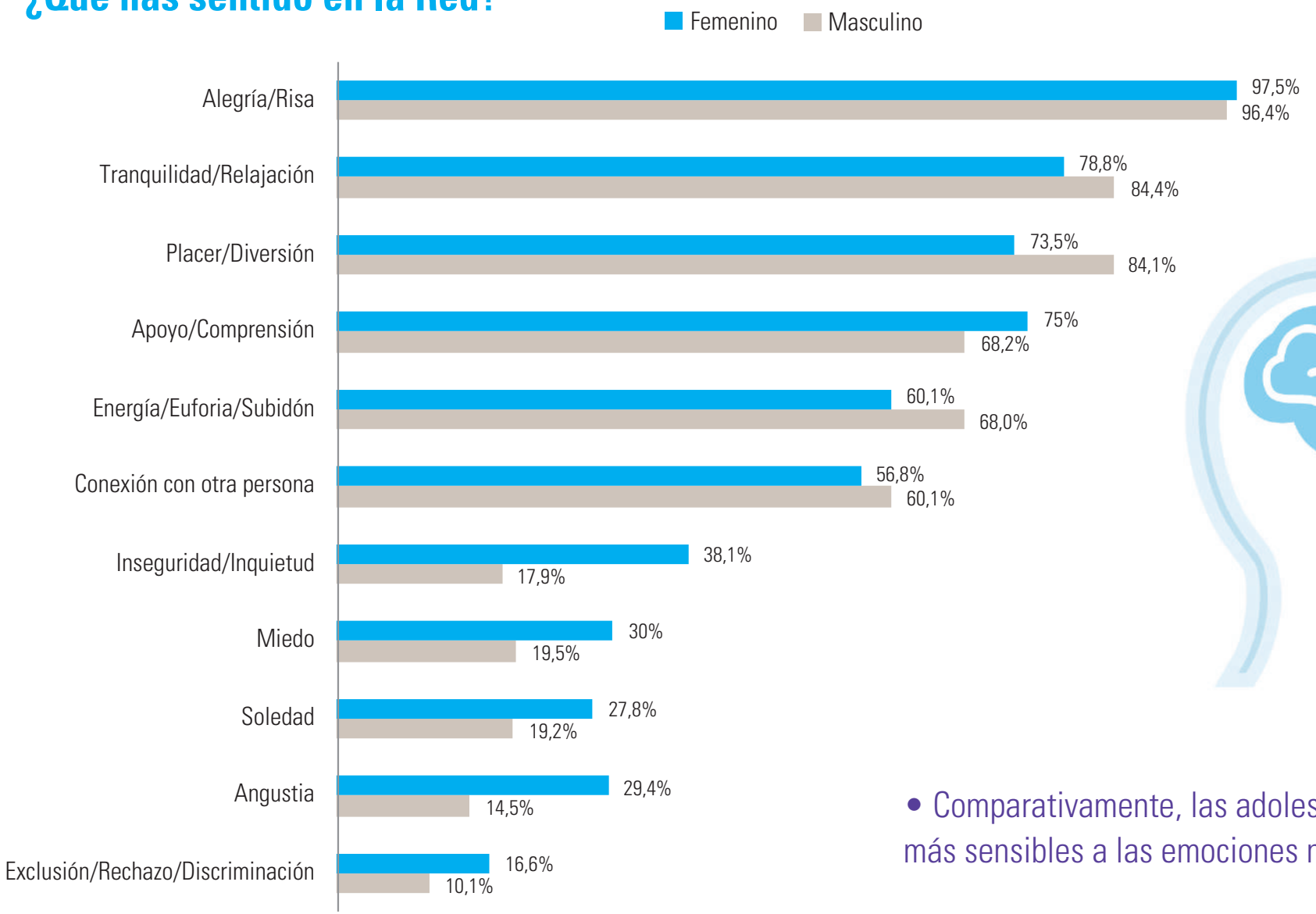


- Internet provoca fundamentalmente emociones positivas en los adolescentes.

- El 96,9% reconoce sentir alegría/risa en la Red; el 81,6%, tranquilidad/relajación; el 78,9%, placer/diversión; y el 71,6%, apoyo/comprensión.

RESULTADOS: **EMOCIONES EN INTERNET**

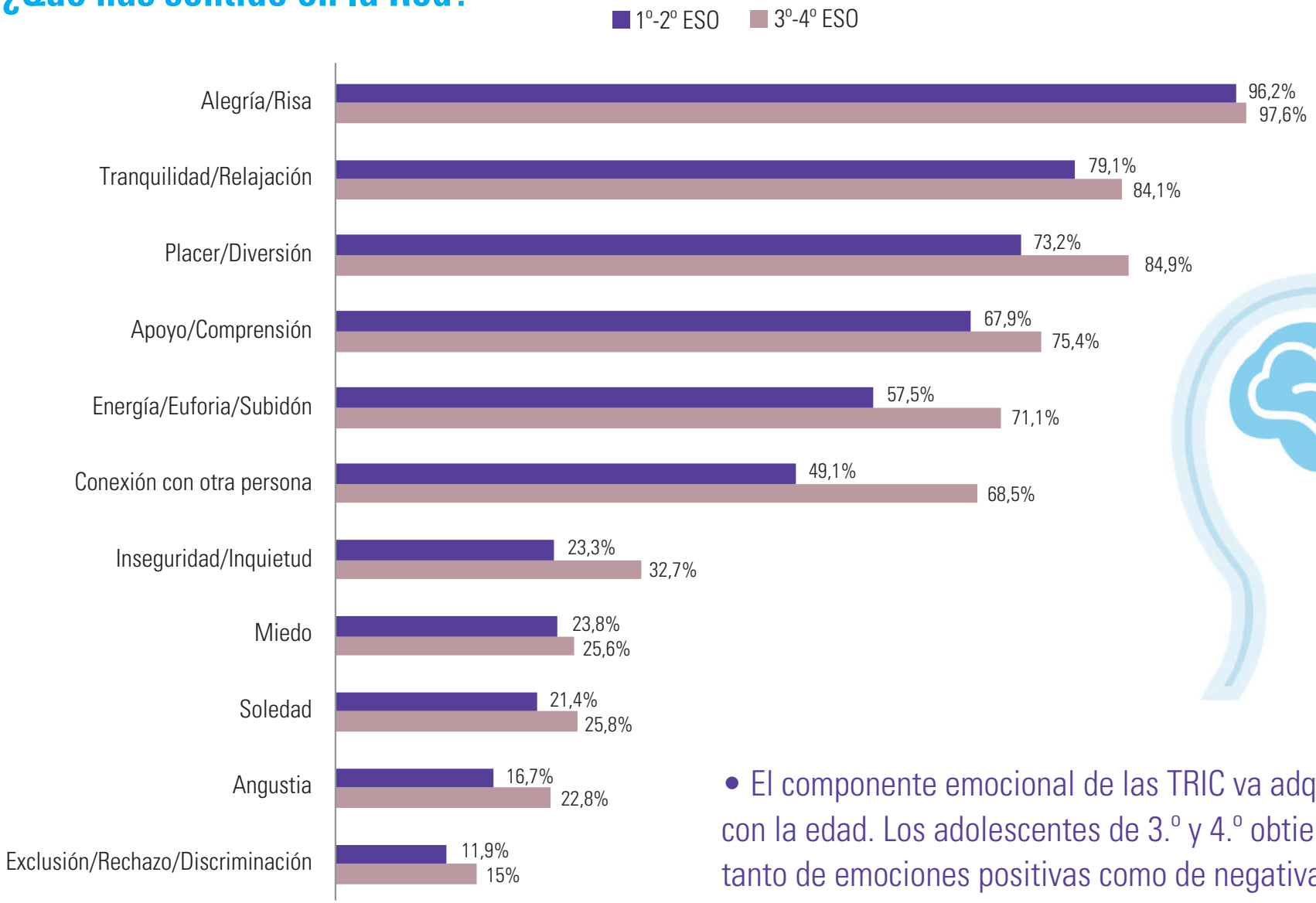
¿Qué has sentido en la Red?





- Comparativamente, las adolescentes serían más sensibles a las emociones negativas.

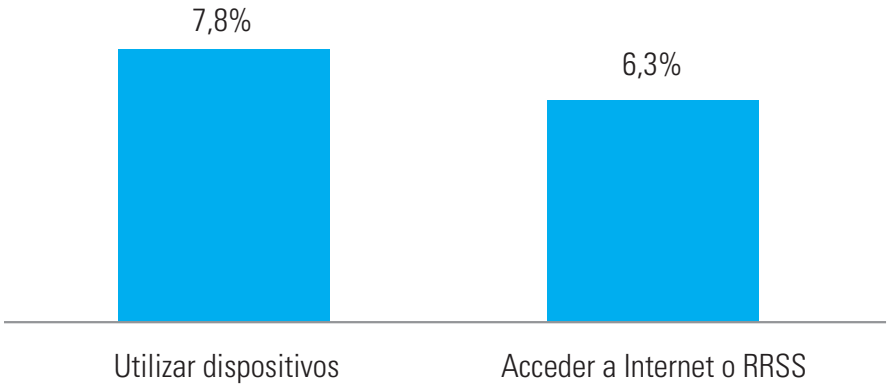
¿Qué has sentido en la Red?

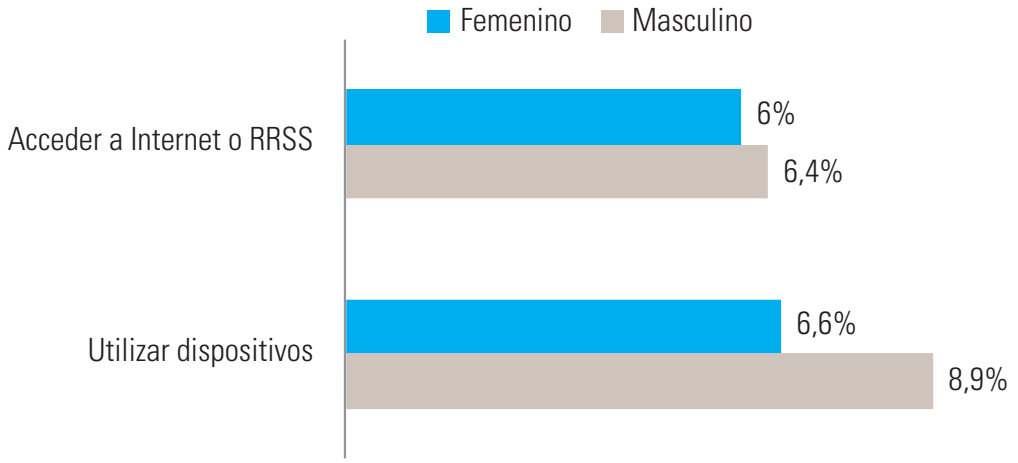


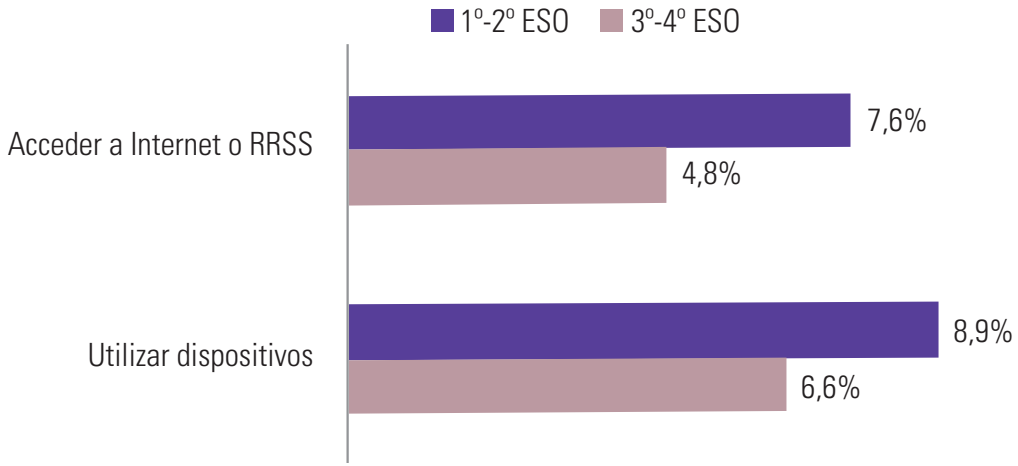


- El componente emocional de las TRIC va adquiriendo más peso con la edad. Los adolescentes de 3.º y 4.º obtienen tasas superiores tanto de emociones positivas como de negativas.

¿Has tenido algún tipo de dificultad para...?



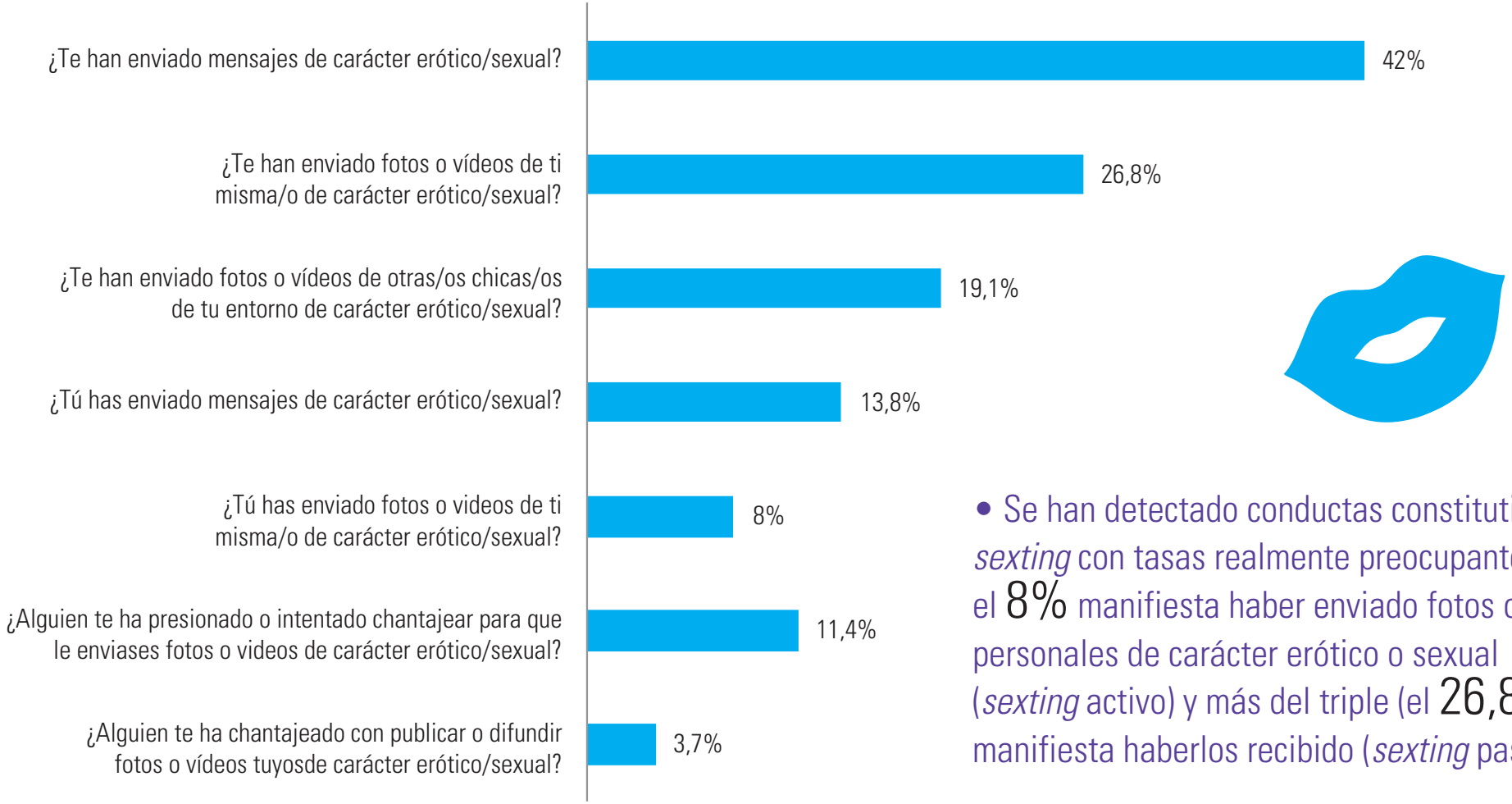




- Los adolescentes no suelen tener barreras en la Red: tan solo el 7,8% reconoce dificultades al usar determinados dispositivos y el 6,3% a la hora de acceder a Internet o RRSS.

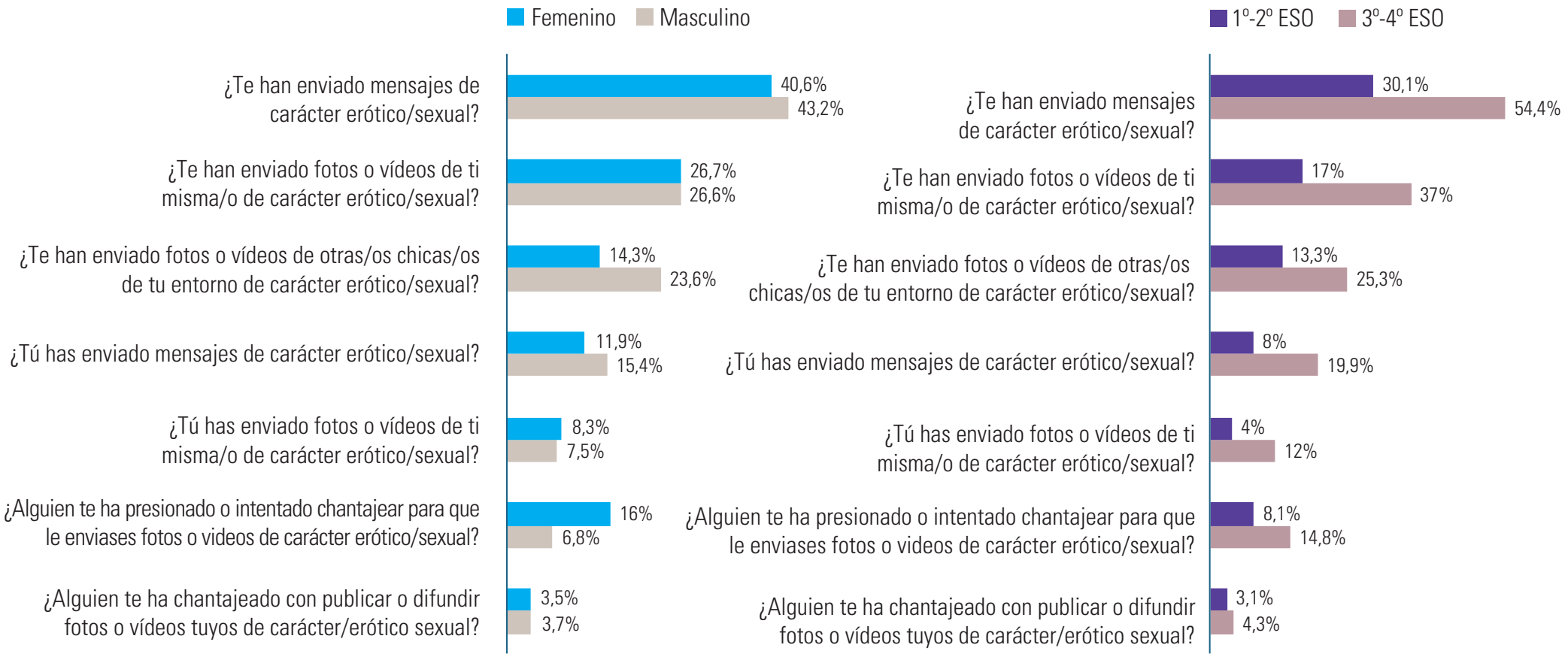
- Un bajo nivel de estudios de los progenitores y un mayor número de miembros en la unidad familiar puede llegar a duplicar la tasa de adolescentes con dificultades, al igual que contar con servicios de conectividad de bajas prestaciones. Residir en un centro de protección de menores la triplicaría.

Sexting activo y pasivo



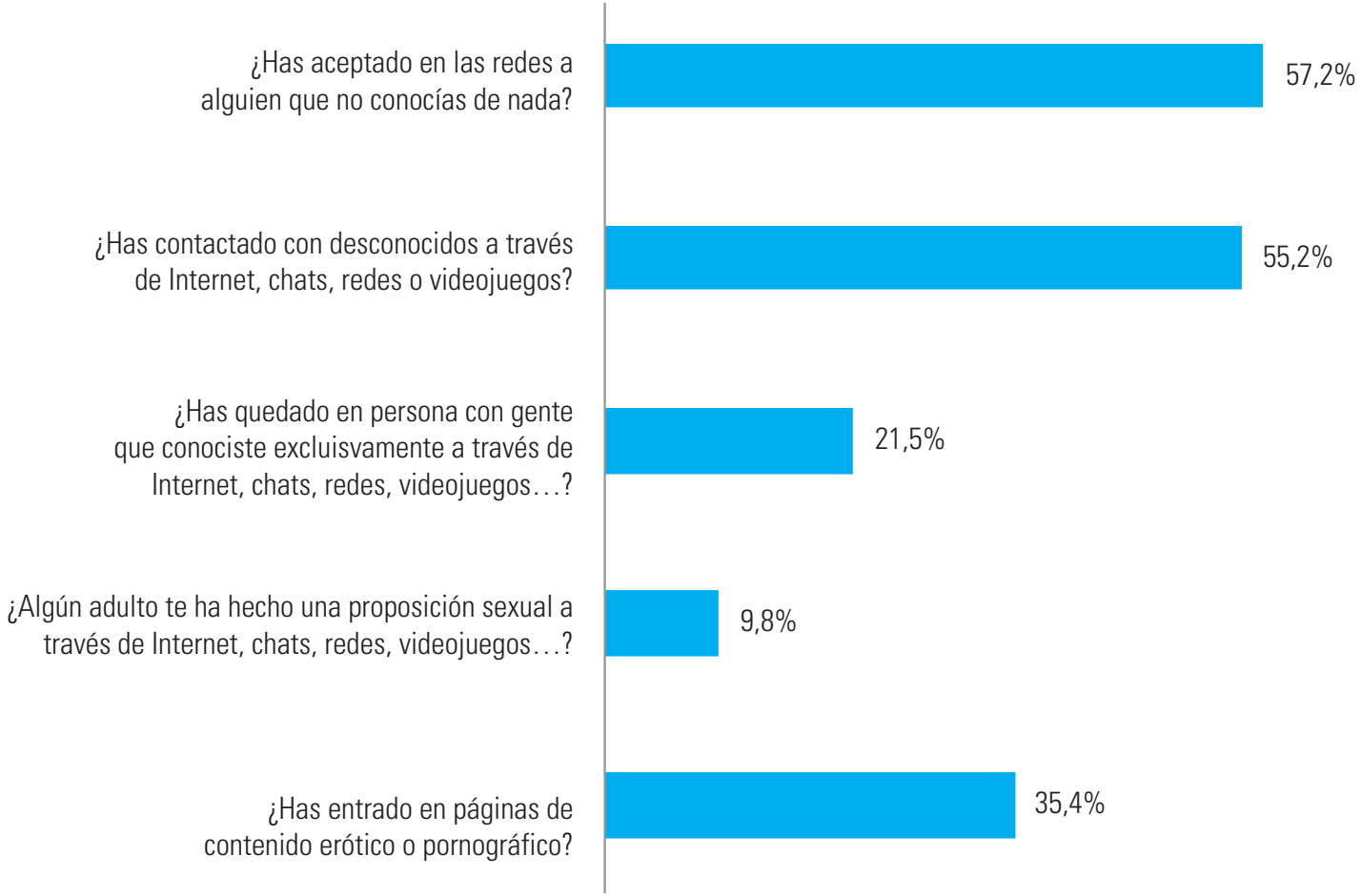
- Se han detectado conductas constitutivas de *sexting* con tasas realmente preocupantes: el 8% manifiesta haber enviado fotos o vídeos personales de carácter erótico o sexual (*sexting* activo) y más del triple (el 26,8%) manifiesta haberlos recibido (*sexting* pasivo).

Sexting activo y pasivo por género y curso



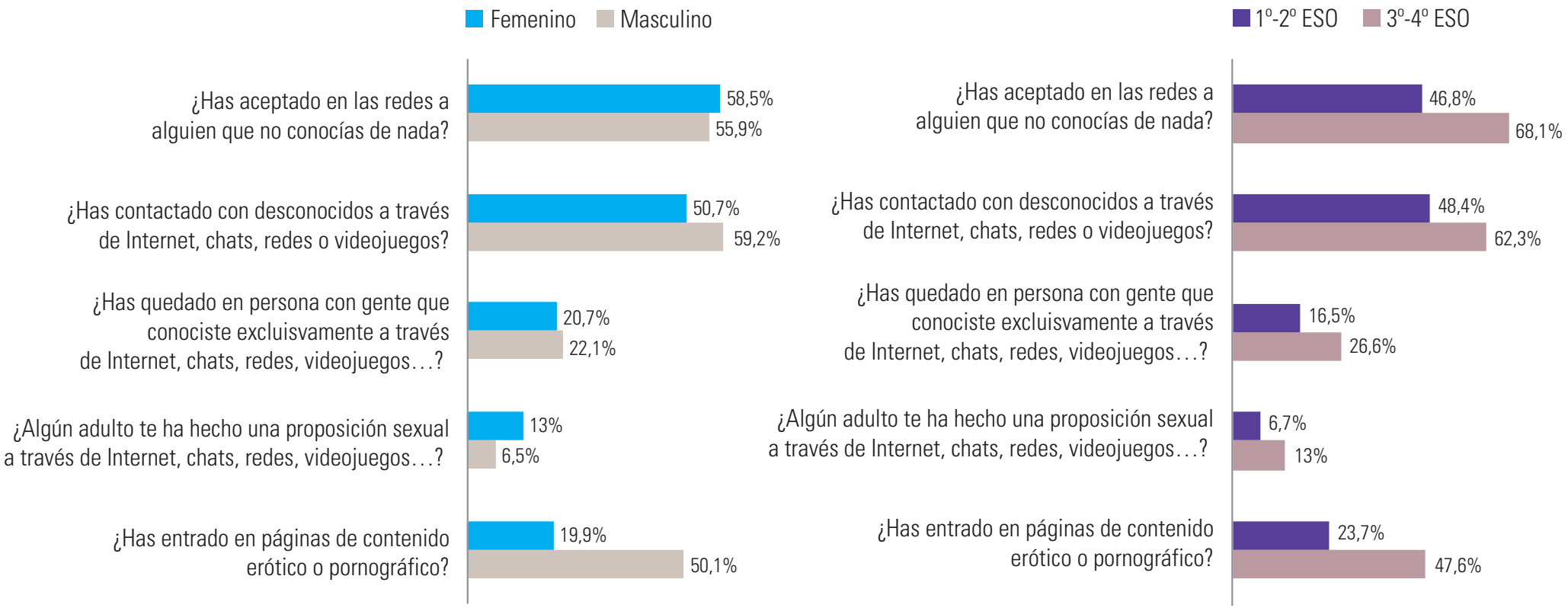
- Aunque el *sexting* es practicado por ambos géneros, las presiones las sufren generalmente ellas. A partir de 3.º y 4.º de ESO las tasas de *sexting* se duplican.

Contacto con desconocidos, *grooming* y pornografía *online*



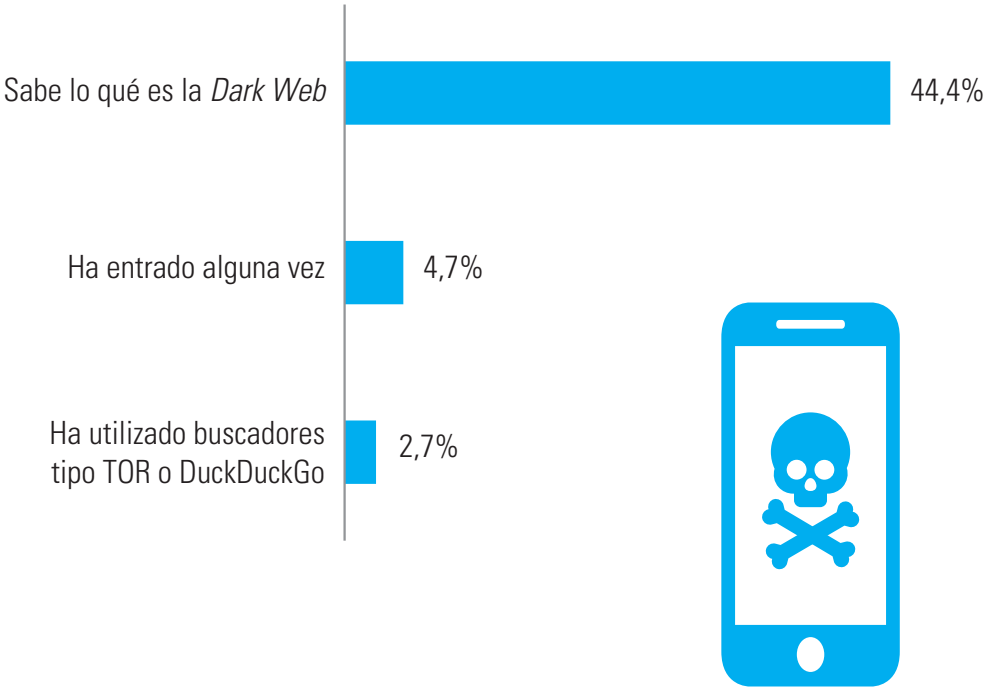
- El contacto con desconocidos supone un caldo de cultivo para el *grooming*: el 57,2% ha aceptado alguna vez a un desconocido en una red social y el 21,5% llegó a quedar en persona con gente que conoció exclusivamente a través de Internet.
- 1 de cada 10 adolescentes recibió una proposición sexual por parte de un adulto en Internet.
- 1 de cada 3 (35,4%) accedió a webs de contenido pornográfico.

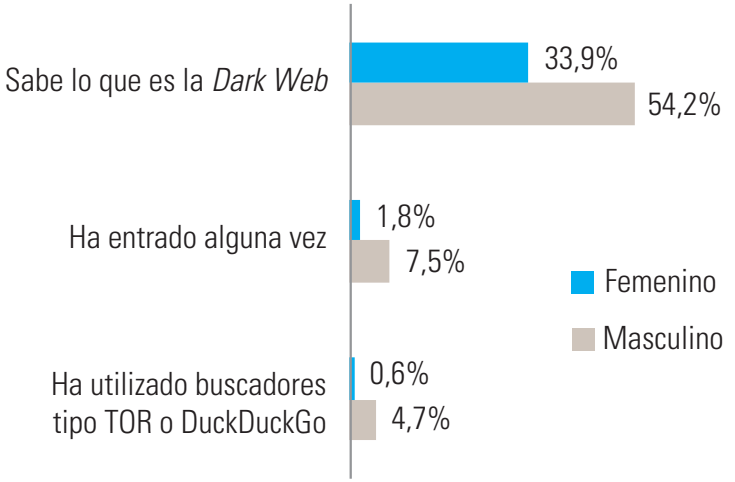
Contacto con desconocidos, *grooming* y pornografía *online* por género y curso

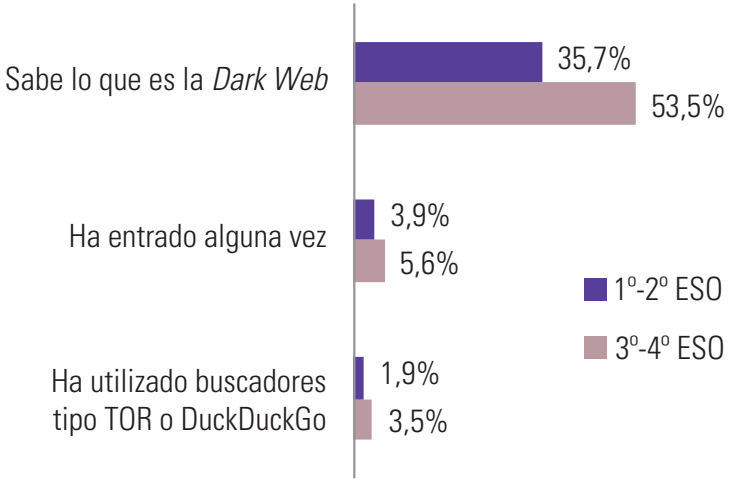


• El contacto con desconocidos es habitual. No obstante, se aprecian algunas diferencias de interés por género: las chicas son objeto de proposiciones sexuales por parte de adultos mucho más frecuentemente que los chicos, mientras que el consumo de pornografía *online* se duplica en el género masculino. El tránsito a la segunda etapa de ESO hace que se disparen todas las prácticas de riesgo.

La *Dark Web*

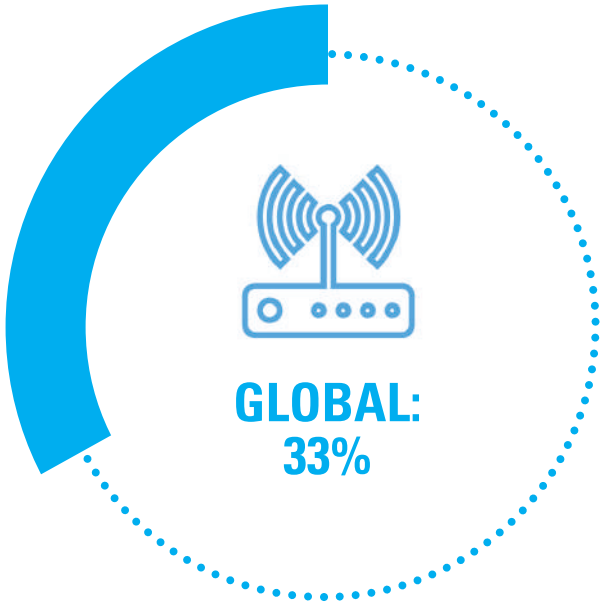




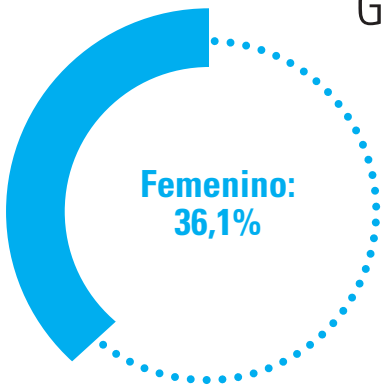


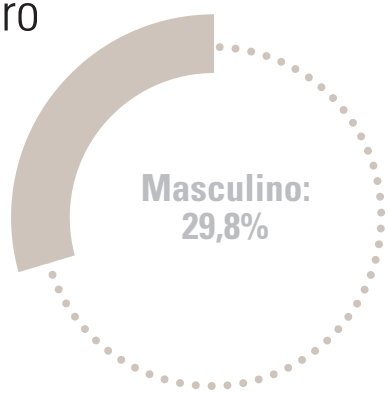
- La *Dark Web* posee un alto grado de popularidad entre los adolescentes: el 44,4% dice saber lo que es y el 4,7% afirma incluso haber accedido a esta en alguna ocasión, mayoritariamente chicos.

Uso problemático de Internet

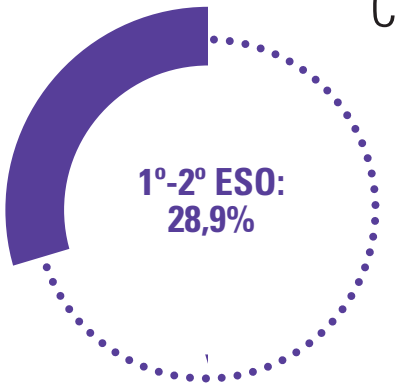


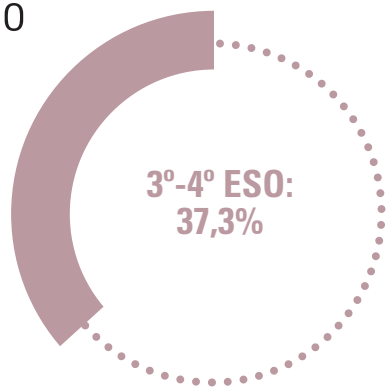
Género





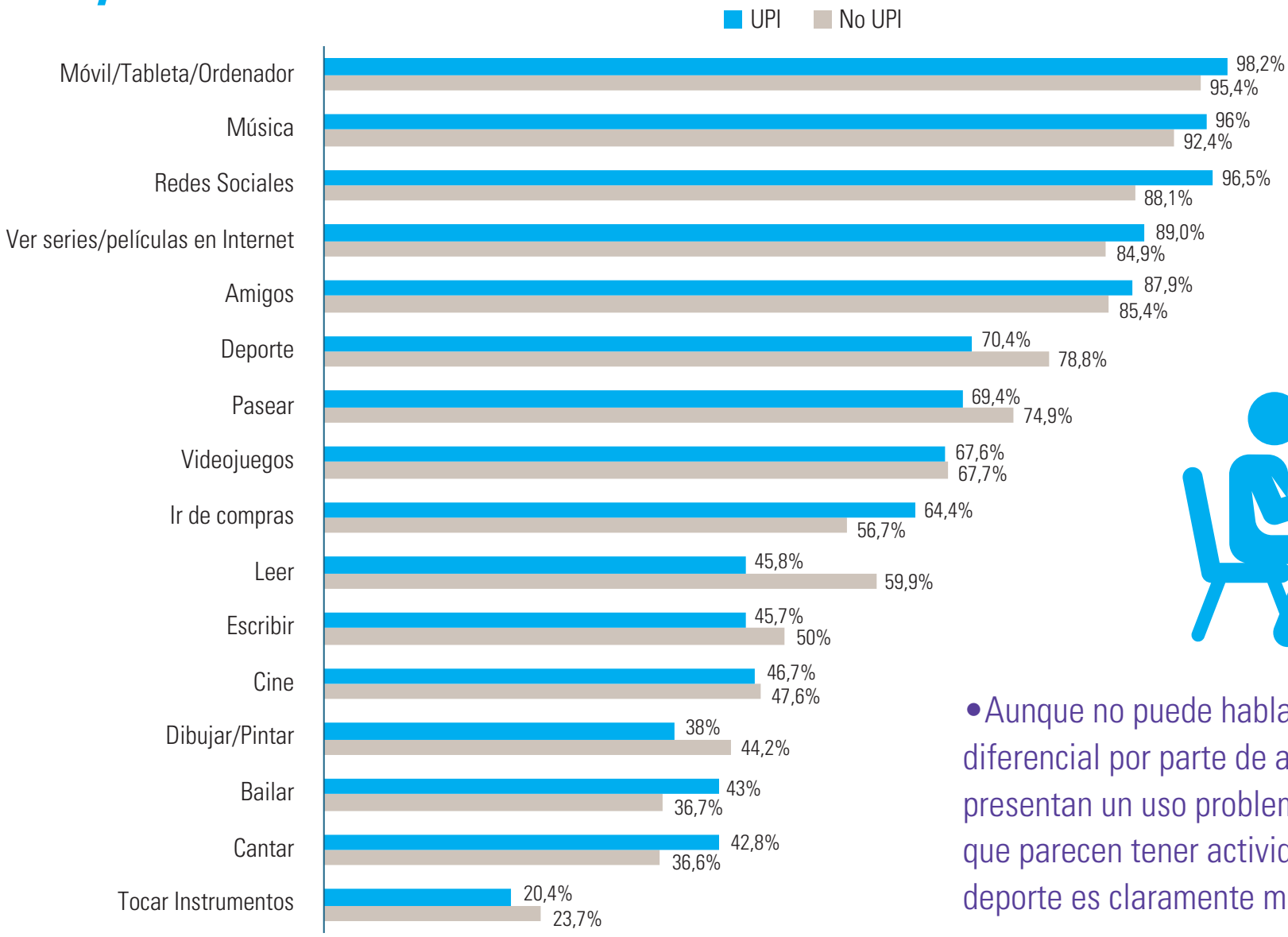
Curso





- Se cifra en un 33% el porcentaje de adolescentes que estarían desarrollando un uso problemático de Internet y las redes sociales.
- Este porcentaje es mayor entre las chicas y se incrementa significativamente en 3.º y 4.º de ESO.

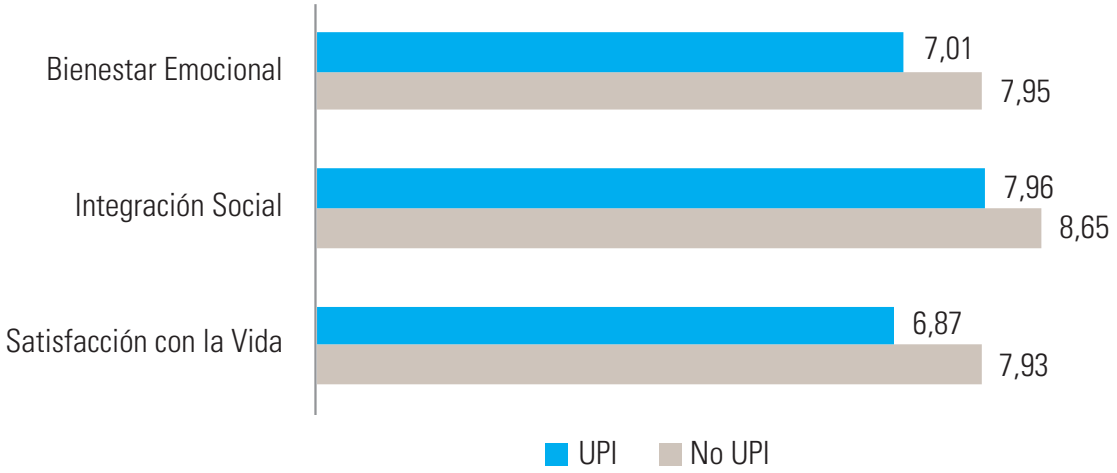
UPI y actividades de ocio

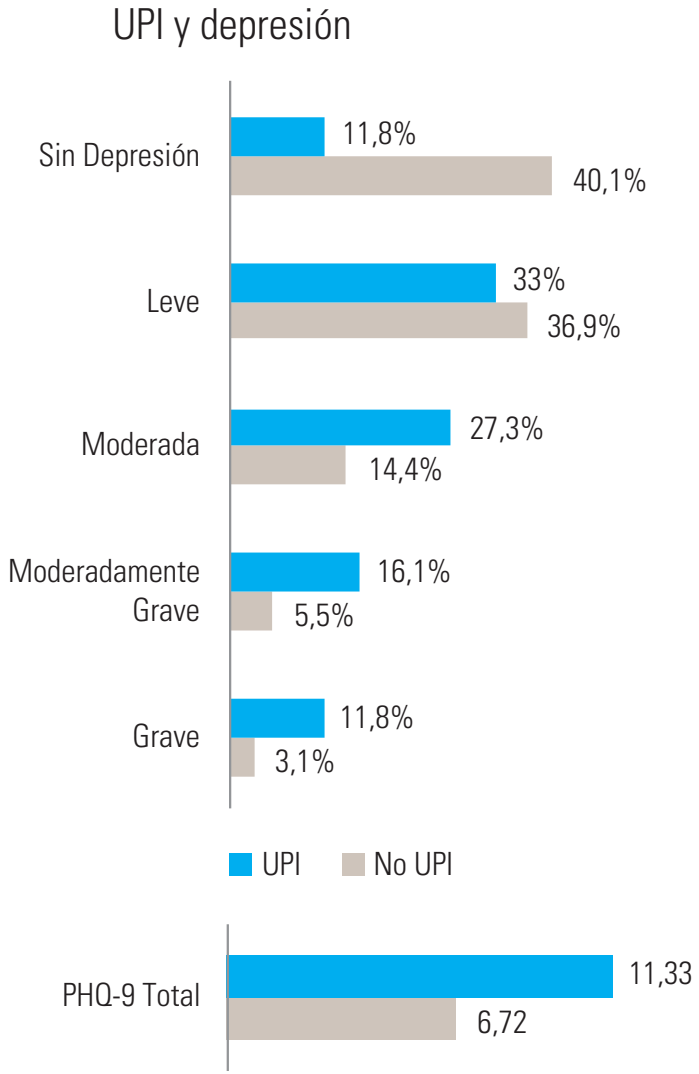




- Aunque no puede hablarse de un perfil de ocio diferencial por parte de aquellos adolescentes que presentan un uso problemático de Internet, el peso que parecen tener actividades como leer o hacer deporte es claramente menor.

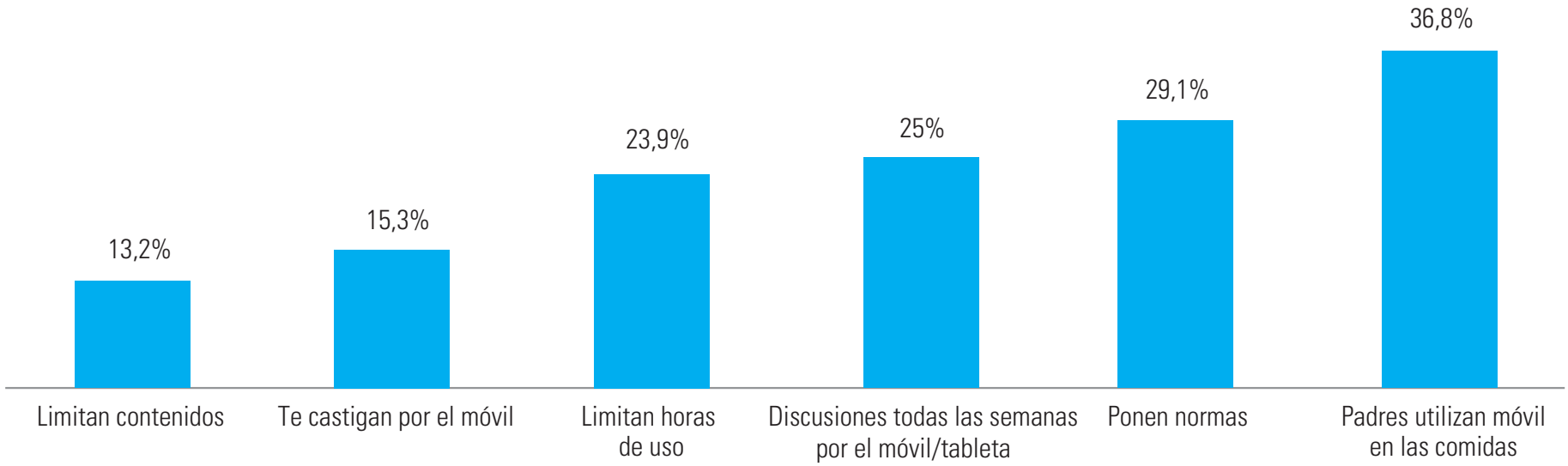
UPI, bienestar emocional, integración social y satisfacción vital





- Aunque no se pueda establecer una relación causa-efecto, los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida son siempre inferiores entre las y los adolescentes que presentan un uso problemático de Internet. La tasa de depresión es más del triple.

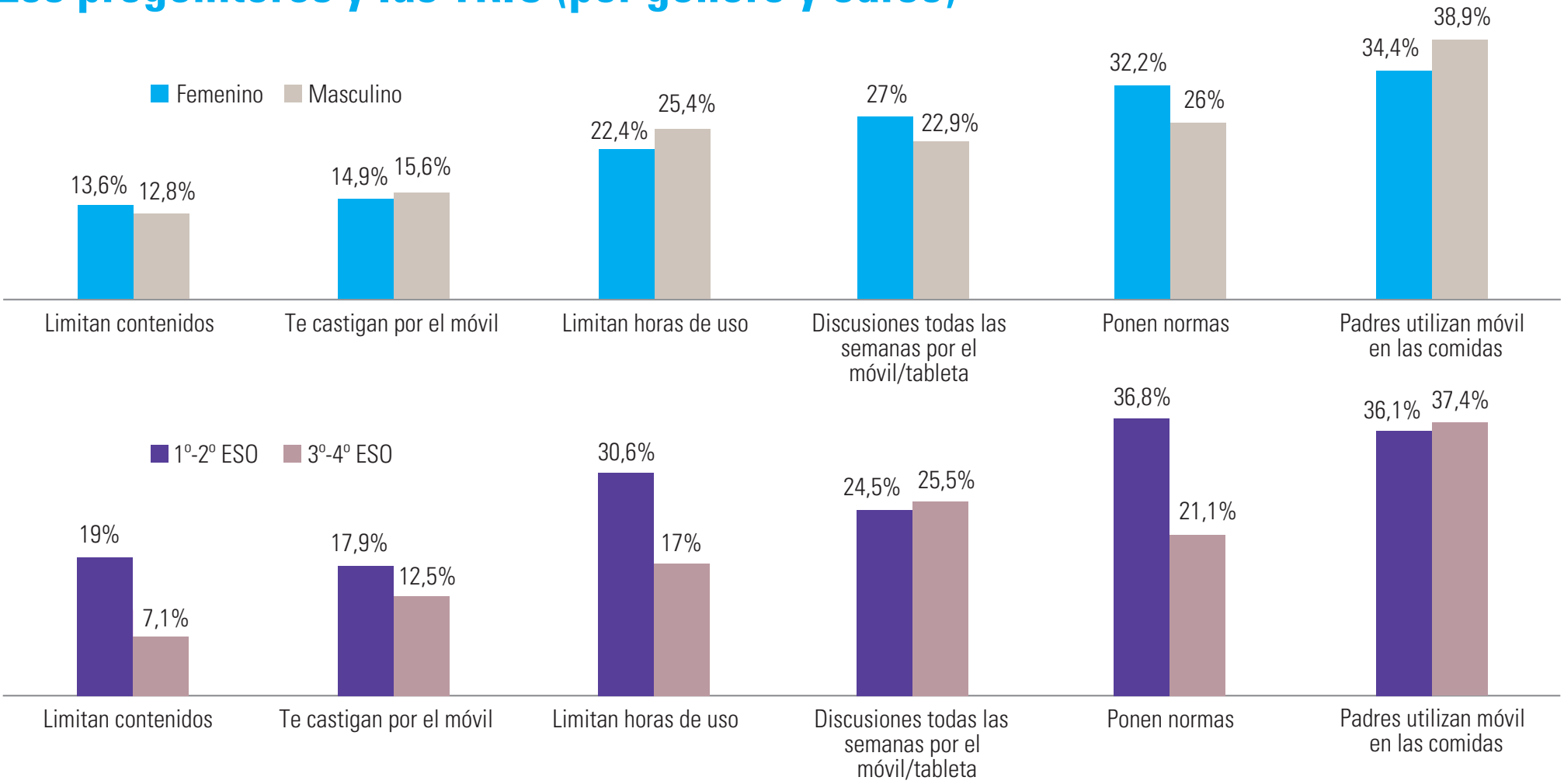
Los progenitores y las TRIC





- Solo el 29,1% refiere que sus padres les ponen normas sobre el uso de las TRIC; el 24%, que le limitan las horas de uso; y el 13,2%, los contenidos a los que acceden.
- 1 de cada 4 tiene discusiones todas las semanas en casa por el uso del móvil o las TRIC.
- Paradójicamente, el 36,8% informa de que sus padres acostumbran a utilizar el móvil en las comidas.

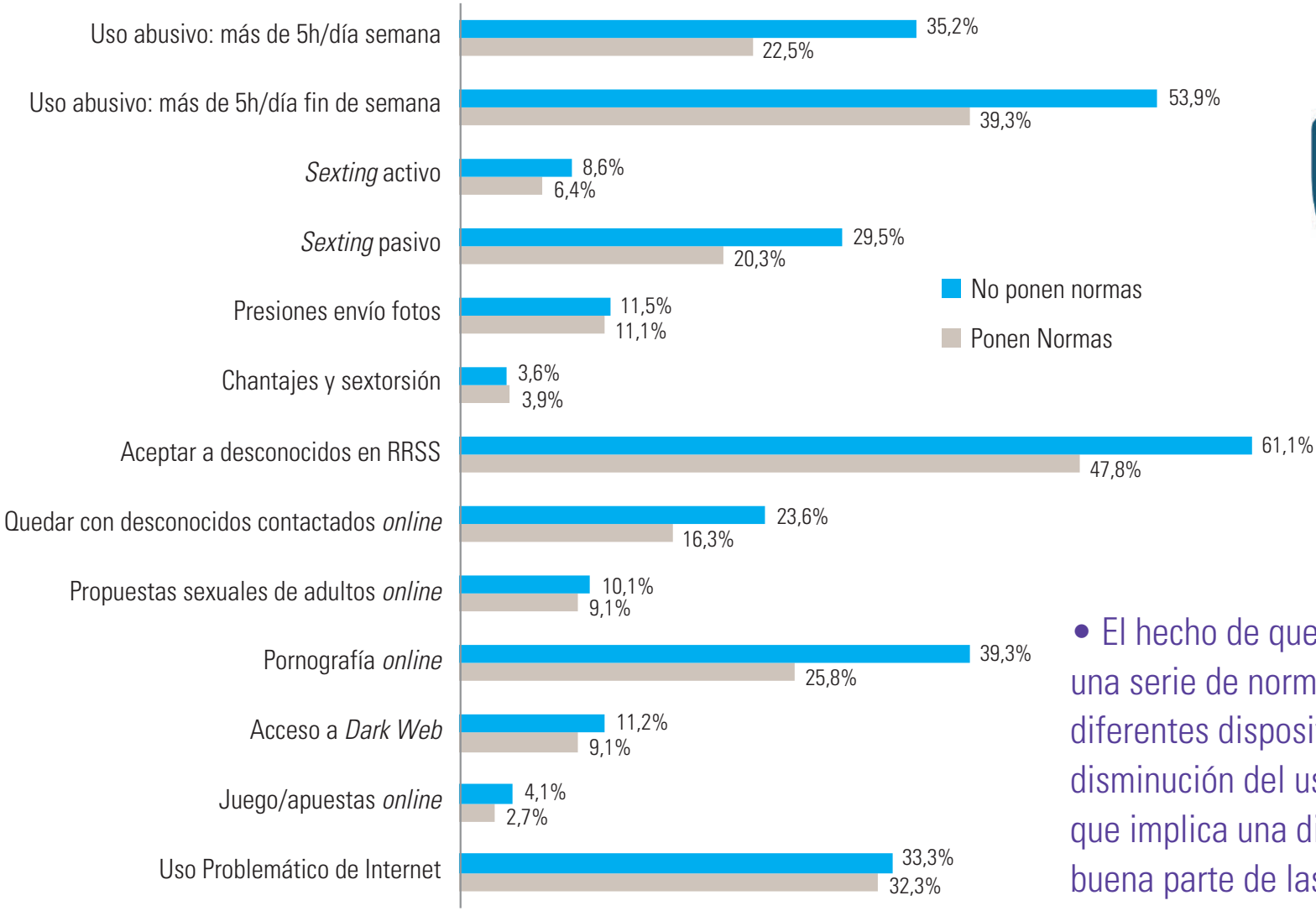
Los progenitores y las TRIC (por género y curso)



- No se aprecian grandes diferencias por género, pero sí por curso.

El establecimiento de normas y límites se reduce a la mitad en la segunda etapa de ESO

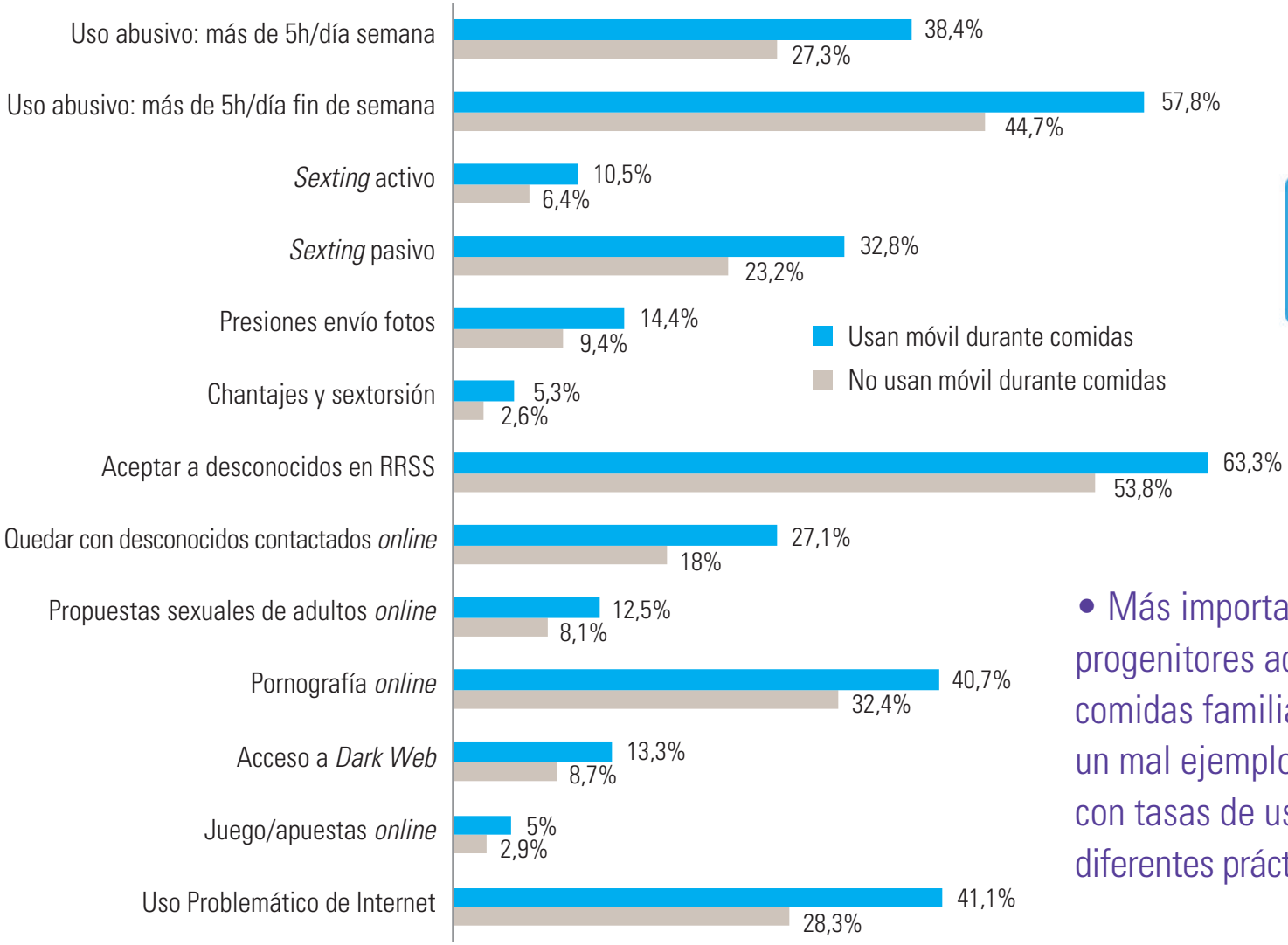
Conductas problema y supervisión parental





- El hecho de que los progenitores establezcan una serie de normas con relación al uso de los diferentes dispositivos, si bien no implica una disminución del uso problemático de Internet, sí que implica una disminución significativa de buena parte de las prácticas de riesgo *online*.

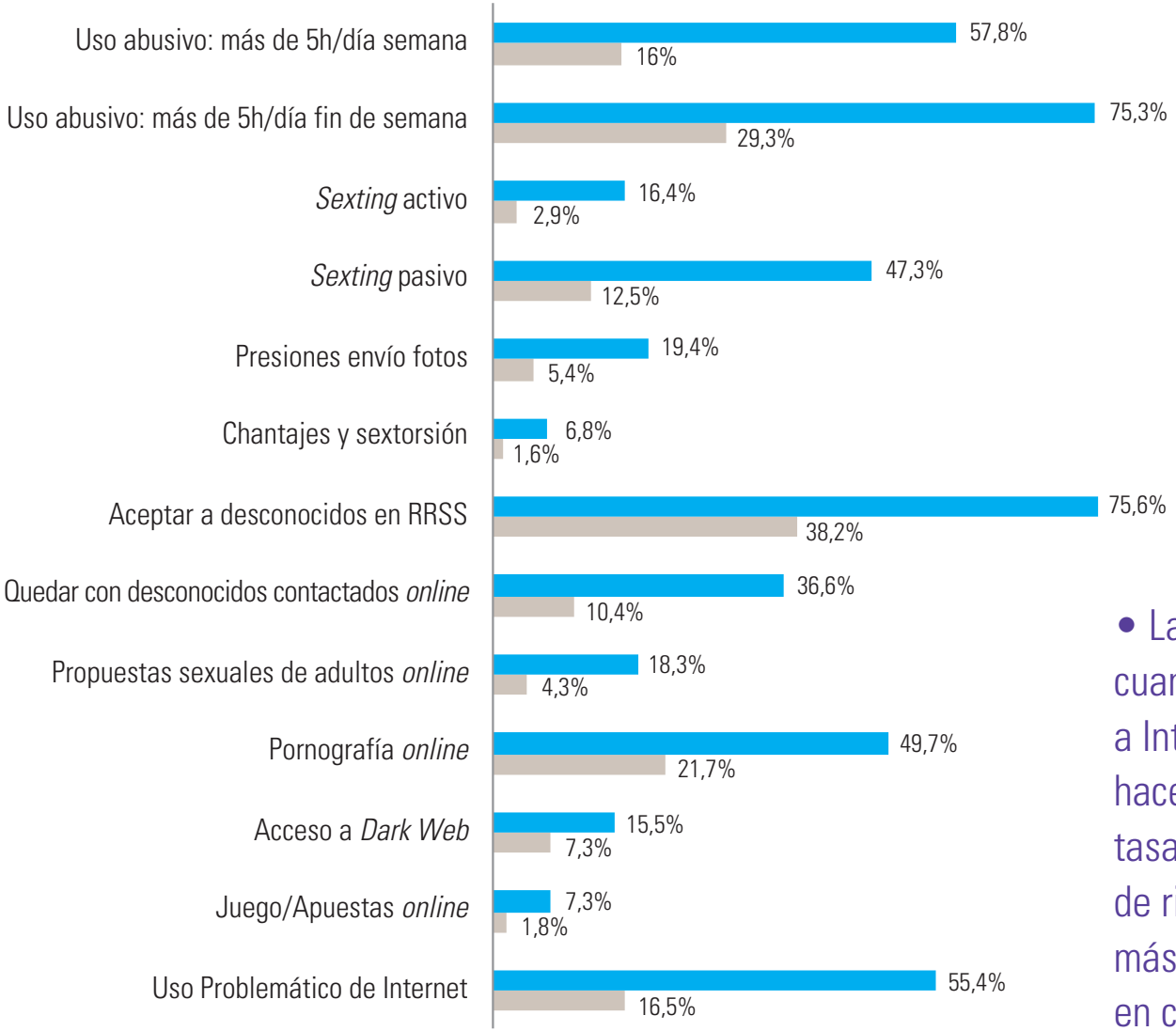
Conductas problema y ejemplo progenitores

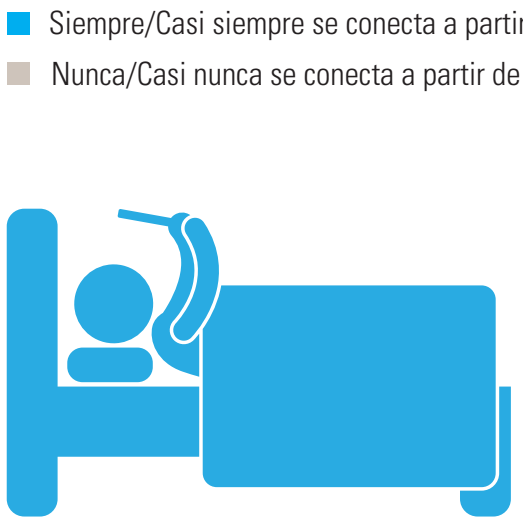




- Más importante parece el hecho de que los progenitores acostumbren a utilizar el móvil en las comidas familiares, ya que además de suponer un mal ejemplo para sus hijas e hijos, se asocia con tasas de uso problemático de Internet y de diferentes prácticas de riesgo sensiblemente mayores.

Conductas problema y conectarse a partir de medianoche

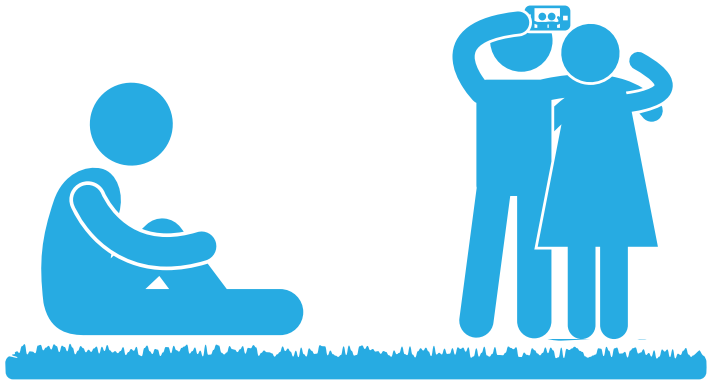




- Las diferencias son especialmente notables cuando se comparan los que casi nunca se conectan a Internet a partir de la medianoche y los que lo hacen de manera habitual. Entre estos últimos las tasas tanto de UPI como de las diferentes conductas de riesgo *online* llegan a triplicarse. Todo ello no hace más que poner de relieve la importancia de establecer en casa una buena higiene digital.

Control parental del uso de Internet

CPUI-a		
GLOBAL		5,36 (0-21)
	Restricción	2,24 (0-9)
	Supervisión	3,12 (0-12)

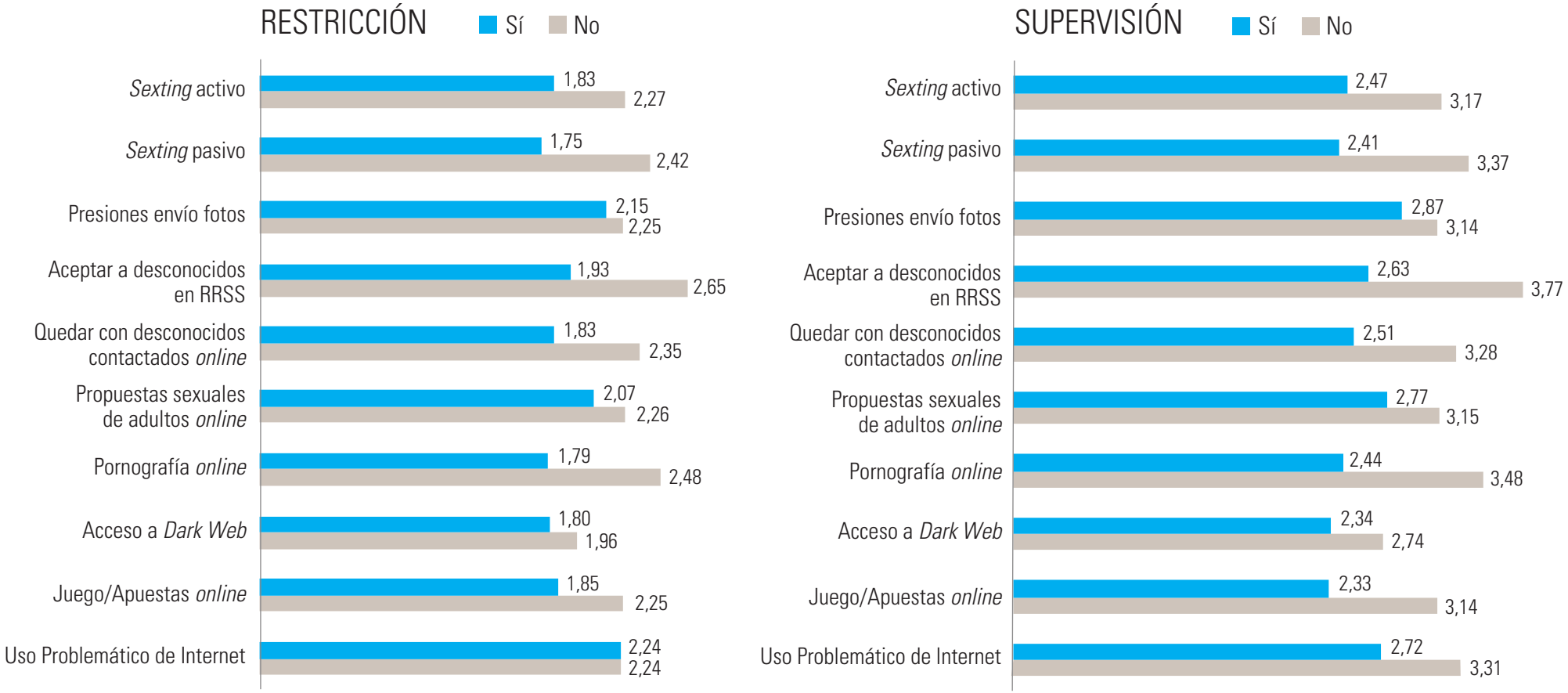


		Global	Restricción	Supervisión
GÉNERO	Femenino	5,63	2,31	3,32
	Masculino	5,09	2,17	2,92
CURSO	1º-2º ESO	6,58	2,79	3,78
	3º-4º ESO	4,07	1,66	2,42



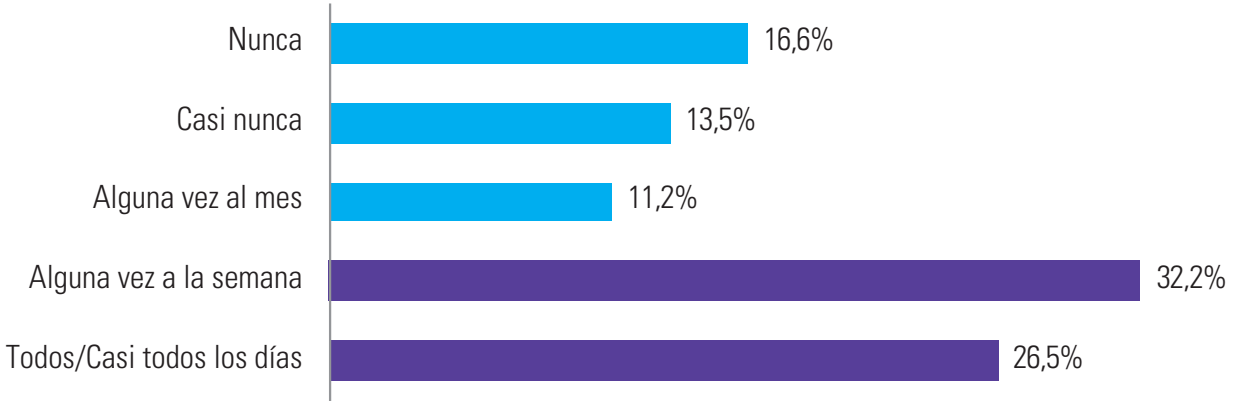
• La puntuación media en la escala de control parental (cuyos valores pueden oscilar entre 0 y 21) es de tan solo 5,36, lo que denota un **bajo nivel de control parental en el uso de Internet**. Los promedios son también bajos tanto en la subescala de **restricción** como de **supervisión**. El grado de control parental es mayor en las chicas y en la primera etapa de ESO.

Control parental del uso de Internet



• Por lo general, **las diferentes conductas de riesgo se relacionan con niveles de supervisión parental significativamente más bajos**. Las diferencias son menores en lo referido a la restricción parental.

Videojuegos: frecuencia, intensidad y dinero

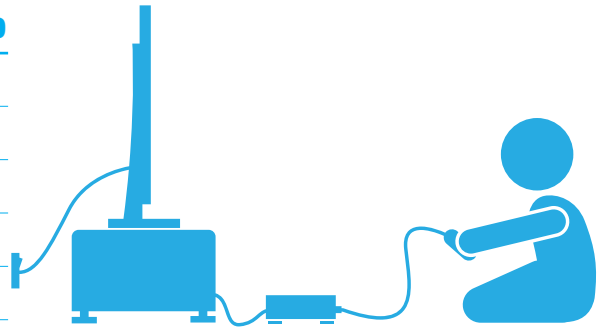


Juegan habitualmente: 58,7%

FEMENINO: 29,9%
MASCULINO: 86,5%

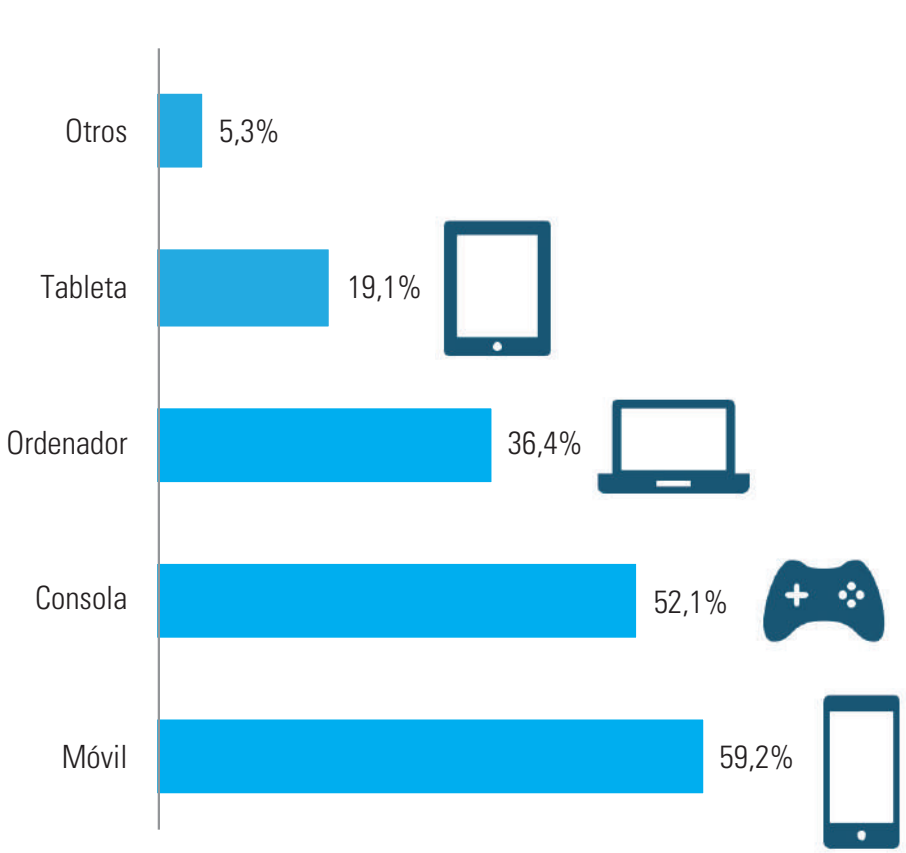
1º-2º ESO: 62,6%
3º-4º ESO: 54,8%

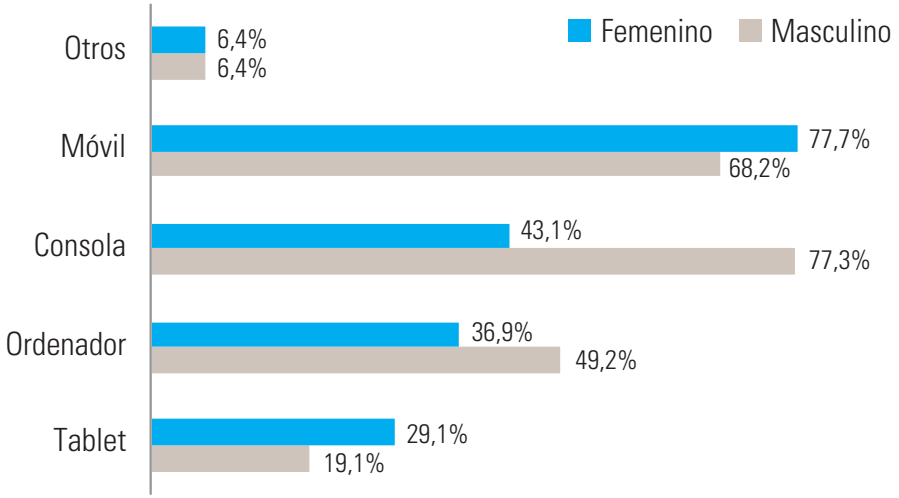
	Global	Femenino	Masculino
Juegan a videojuegos todos/casi todos los días	26,5%	9,1%	43,2%
Media de horas semanales videojuegos	7,03	2,83	11,09
Juegan más de 30h semanales	4,4%	0,8%	7,8%
Destinan dinero todos los meses a videojuegos	22%	7,2%	36,2%
Destinan a videojuegos más de 30€ cada mes	4,5%	1,3%	7,7%

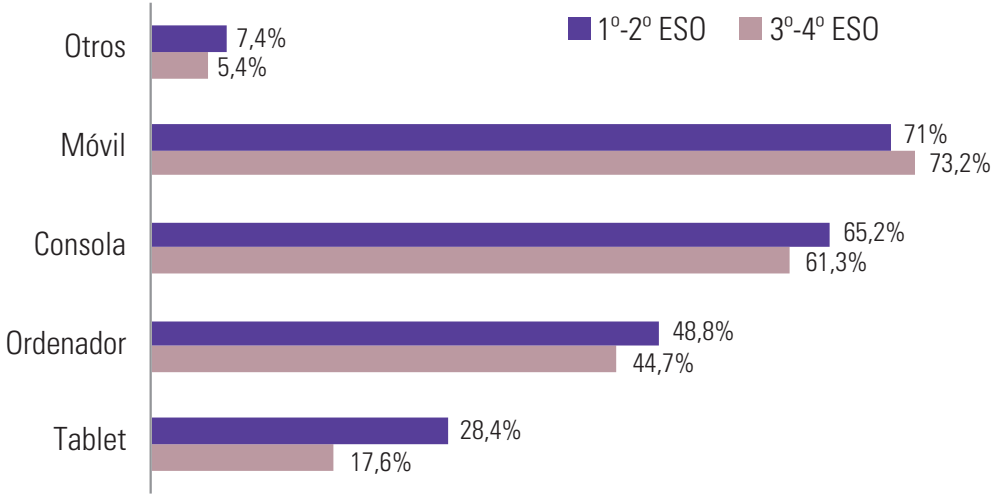


- Jugar a videojuegos constituye uno de las principales fuentes de ocio, especialmente entre las/os adolescentes más jóvenes.
- Por término medio, le dedican 7,03 horas por semana a los videojuegos, aunque un 4,4% le dedica más de 30 horas.
- 1 de cada 5 (22%) destina todos los meses algo de dinero a los videojuegos, el 4,5% más de 30€ al mes.

Dispositivos habituales



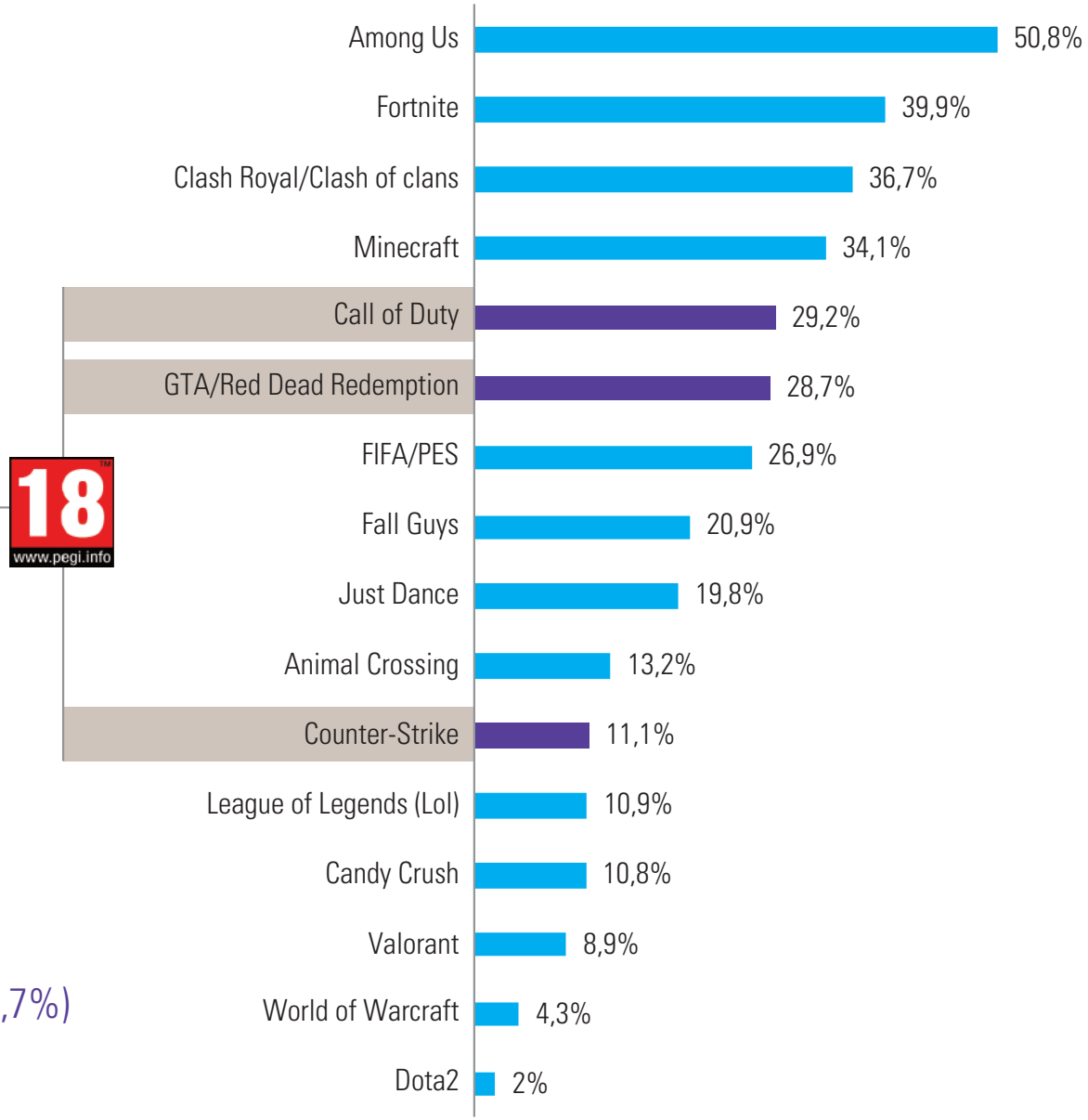




- El móvil es, por delante de la consola, el principal dispositivo que los adolescentes utilizan para jugar a videojuegos, aunque existen importantes diferencias por género.

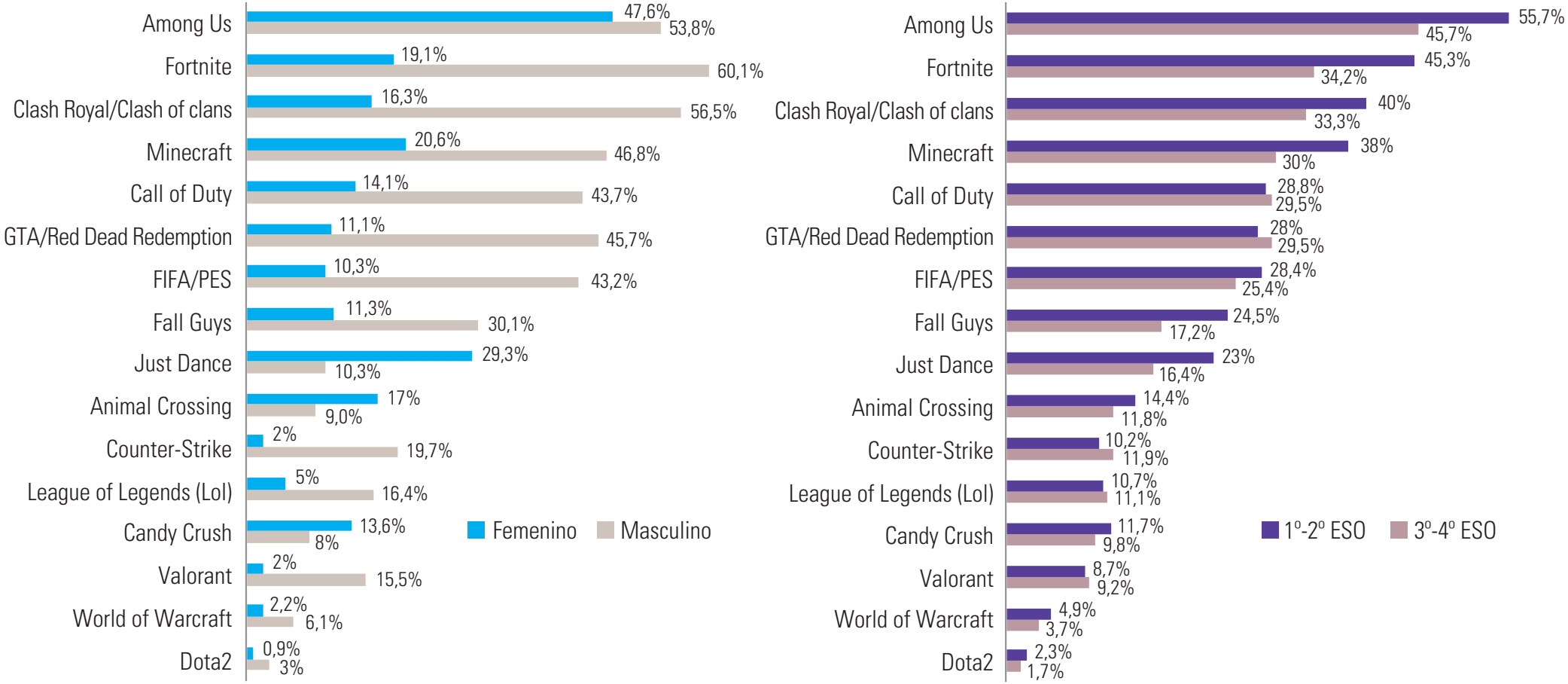
Videojuegos más populares

Es importante conocer también a qué videojuegos les dedican más tiempo, ya que no todos suponen el mismo grado de exposición a contenidos no apropiados (violencia, sexo, lenguaje ofensivo...).



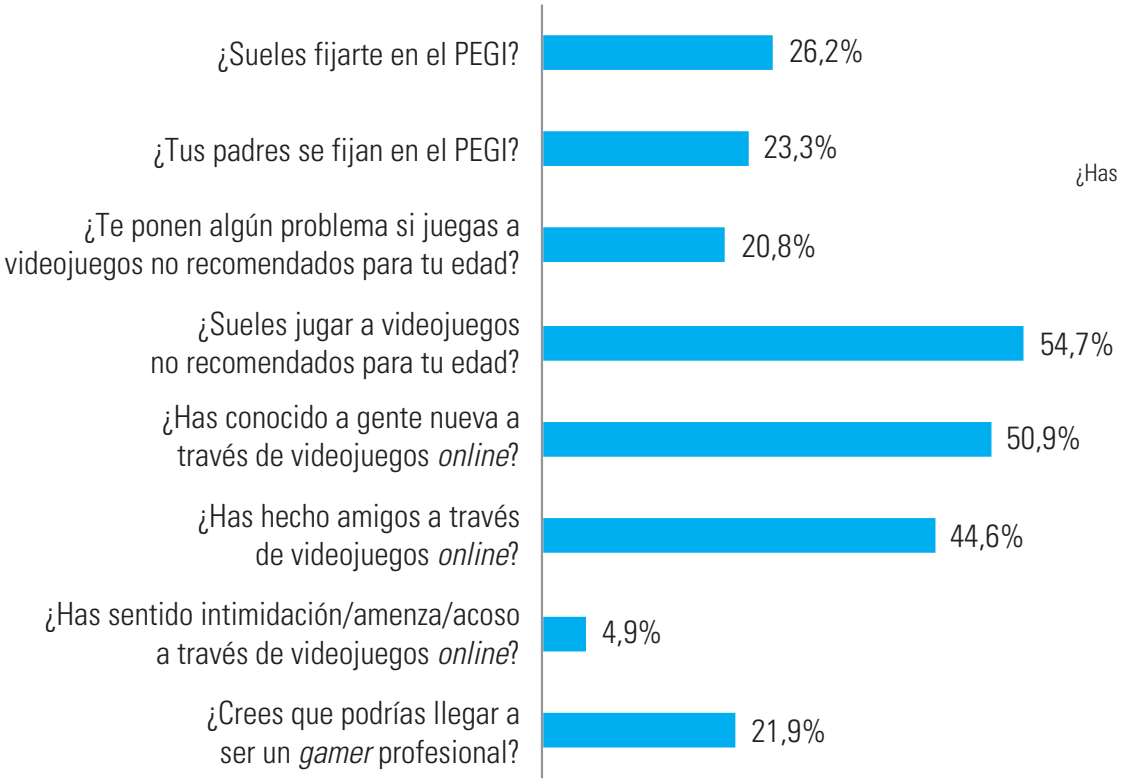
• El 54,7% de los adolescentes que juega habitualmente, lo hace a videojuegos designados por la Pan European Game Information (PEGI) como no adecuado para menores de 18 años, siendo el caso del *Call Of Duty* (29,2%), el *Grand Theft Auto* [GTA]/*Red Dead Redemption* (28,7%) o el *Counter-Strike* (11,1%), títulos con contenidos de violencia explícita.

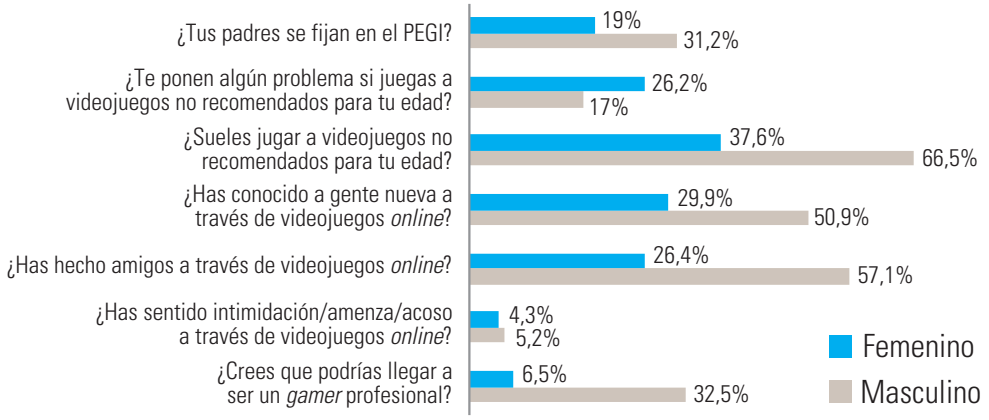
Videojuegos más populares por género y curso

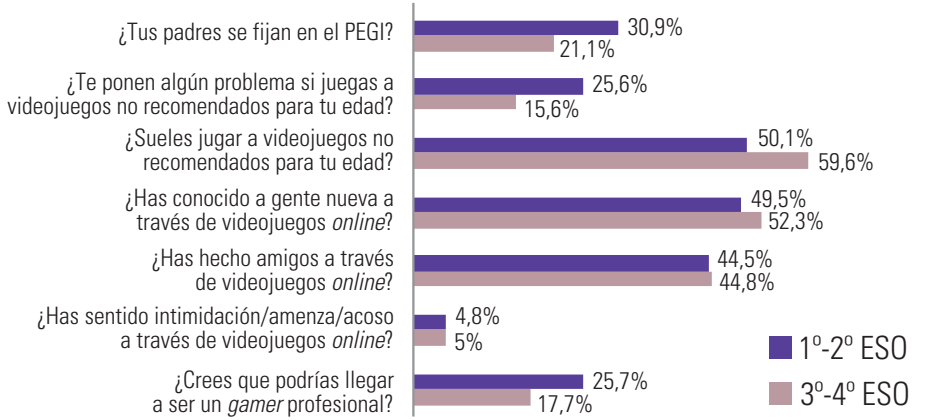


• El grado de aceptación de los videojuegos es mayor entre los chicos (con excepciones como el *Just Dance* o el *Animal Crossing*). Los porcentajes tienden a ser mayores en la primera etapa de ESO, detectando un volumen considerable de adolescentes familiarizados con videojuegos violentos a edades tempranas.

Hábitos de uso y PEGI







- Los videojuegos constituyen un importante canal de socialización e interacción social, a través del cual los adolescentes conocen gente y hacen amigos. Sin embargo, los progenitores parecen ejercer una escasa supervisión al respecto.

- 1 de cada 5 adolescentes (mayoritariamente chicos) creen que podría llegar a ser un *gamer* profesional, lo cual evidencia la implantación de los videojuegos en la cultura juvenil.

Screening del uso problemático de videojuegos (GASA)



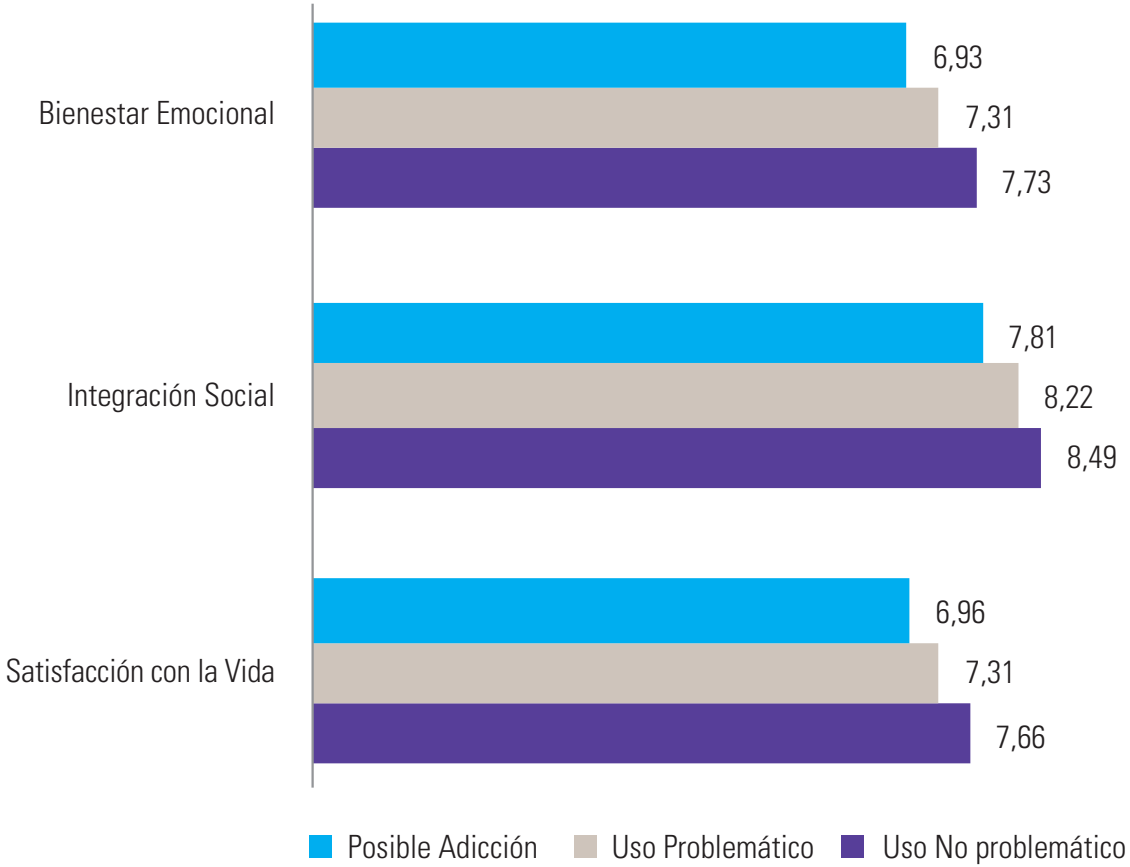
		TOTAL POSITIVOS	POSIBLE ADICCIÓN	USO PROBLEMÁTICO
	GLOBAL	19,8%	3,1%	16,7%
GÉNERO	Femenino	7,7%	1,1%	6,6%
	Masculino	31,3%	4,9%	26,4%
CURSO	1º-2º ESO	20,2%	3,1%	17,1%
	3º-4º ESO	19,4%	3,1%	16,3%

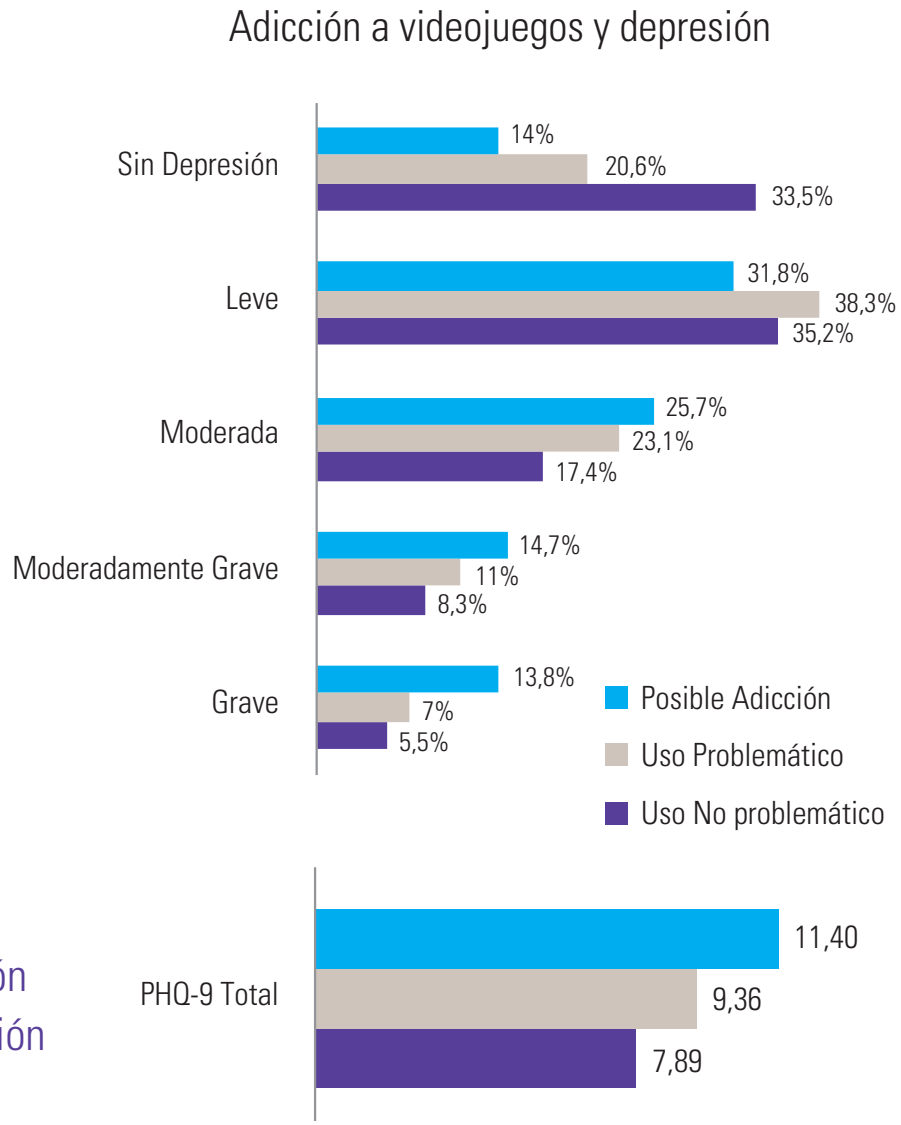
- Para un 16,7% de los adolescentes el uso de videojuegos estaría suponiendo un problema y un 3,1% adicional presentaría síntomas de una posible adicción. Estas cifras ascenderían al 37,7% y al 8,1% entre quienes juegan todos los días.

- Las tasas de una posible adicción se triplican entre quienes juegan a videojuegos PEGI 18 y entre los que se conectan a Internet o utilizan el móvil, la tableta o la consola a partir de medianoche.

		POSIBLE ADICCIÓN
...juegan a videojuegos PEGI 18	NO	1,3%
	SÍ	5,6%
...se conectan a Internet, utilizan el móvil, la tableta o la consola a partir de la medianoche	Nunca/casi nunca	1,6%
	Todos/casi todos los días	5,4%

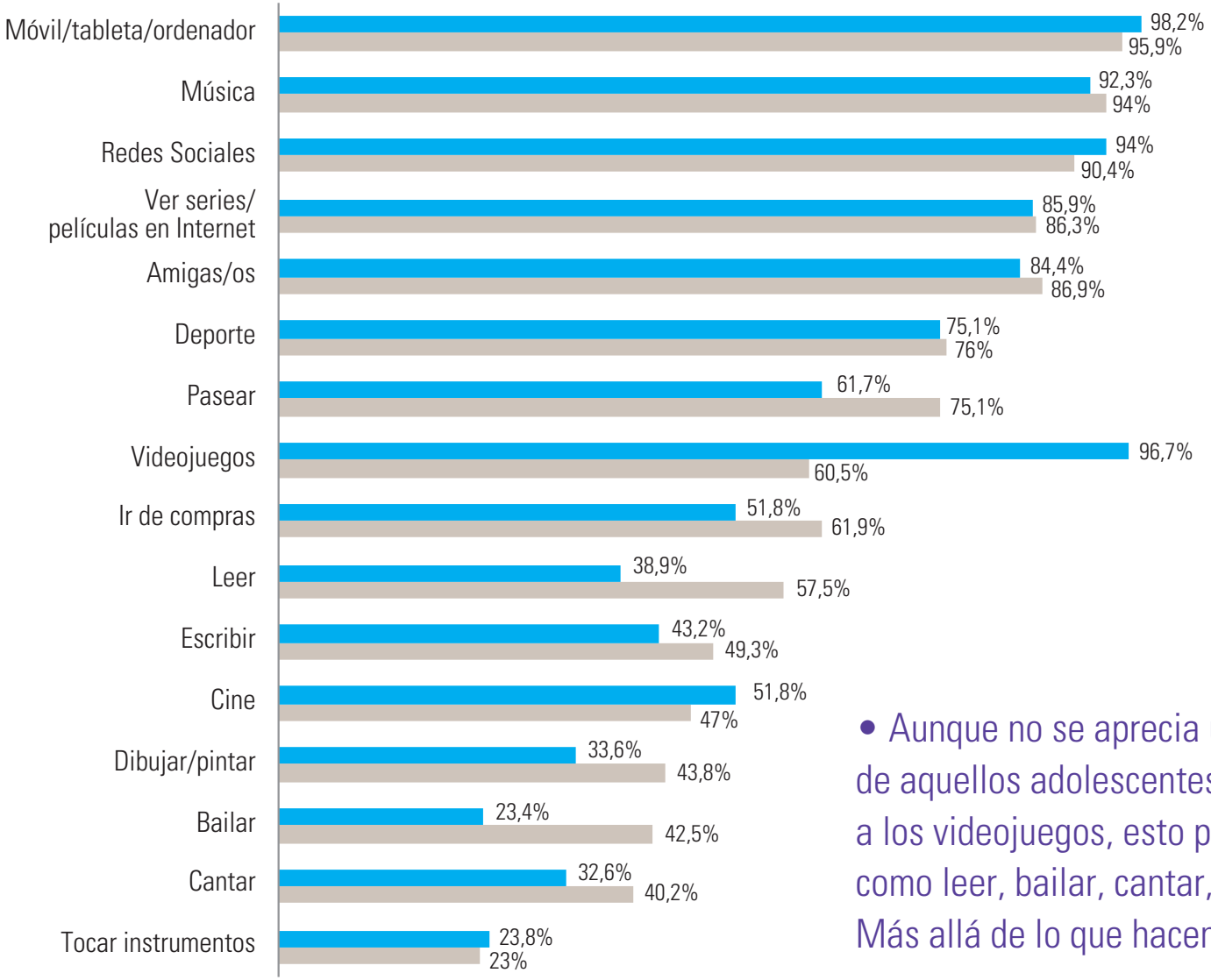
Posible impacto emocional de la adicción a los videojuegos





• Los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida, son inferiores entre quienes presentan una posible adicción a los videojuegos. La tasa de depresión grave es casi el triple.

Adicción a los videojuegos y perfil de ocio

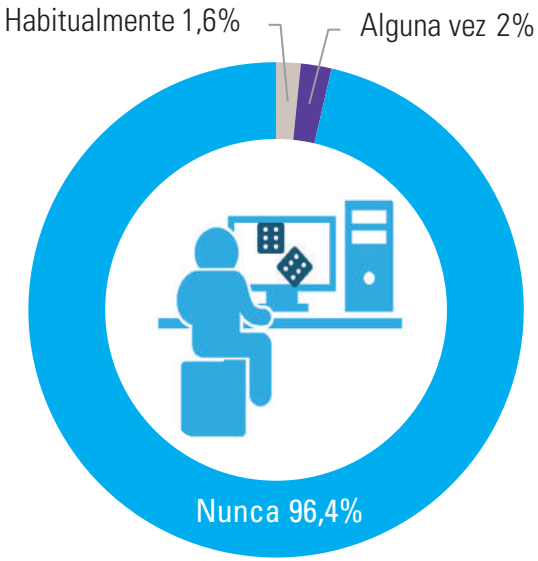


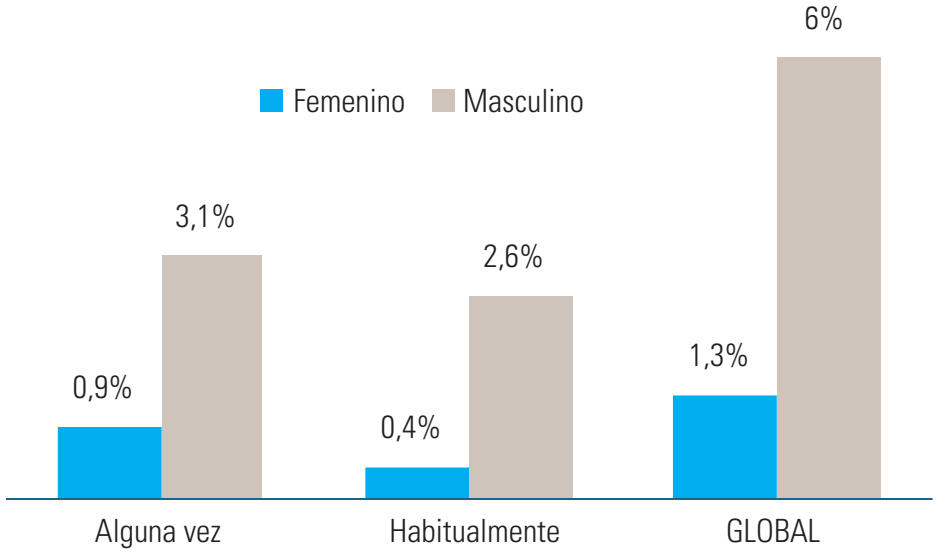


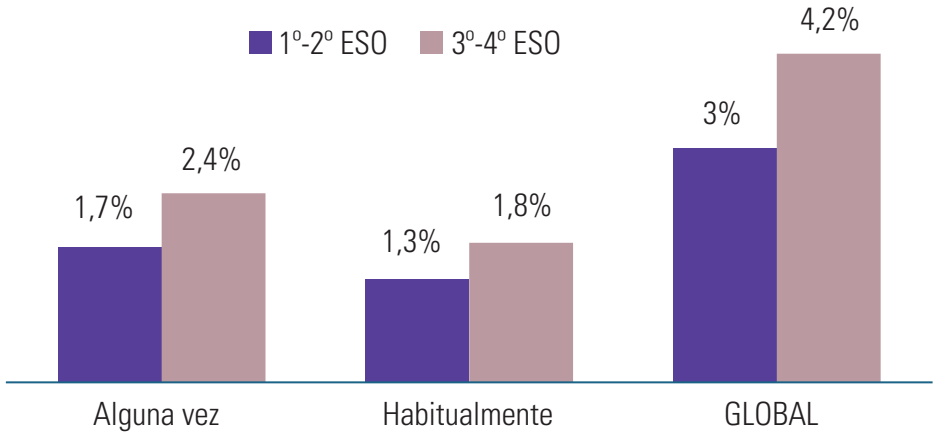
- Aunque no se aprecia un perfil de ocio diferencial por parte de aquellos adolescentes que presentan una posible adicción a los videojuegos, esto parece actuar en detrimento de actividades como leer, bailar, cantar, dibujar, pasear o ir de compras.

Más allá de lo que hacen, es importante lo que dejan de hacer.

Frecuencia de juego *online*

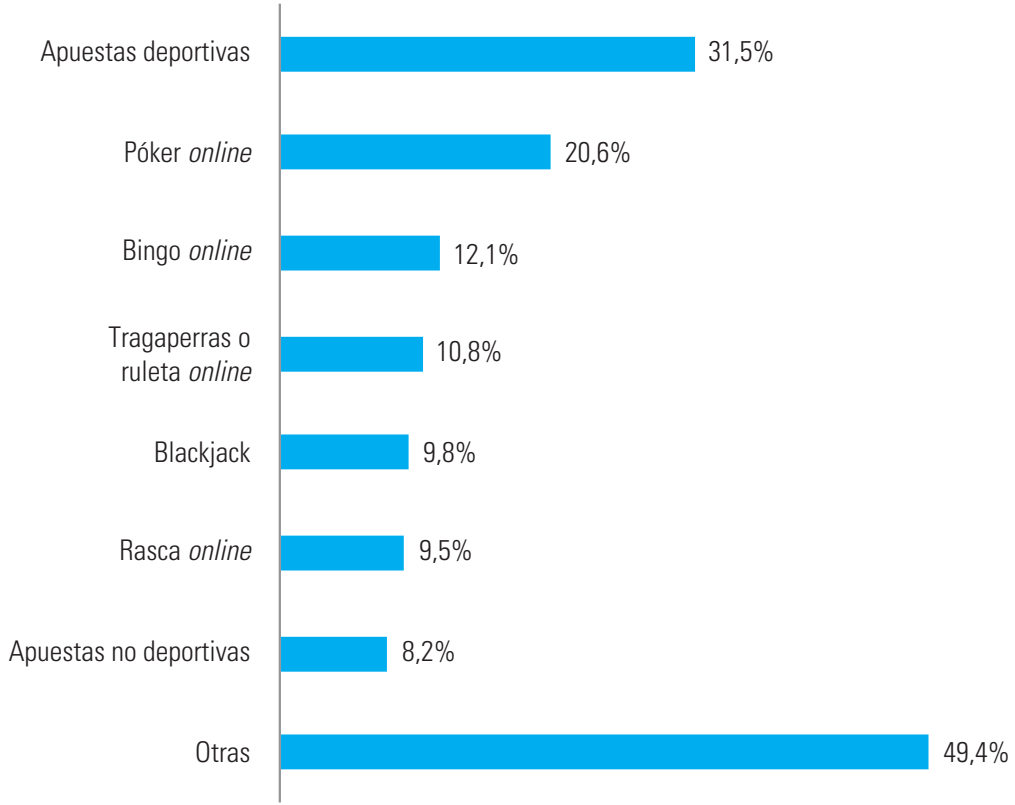


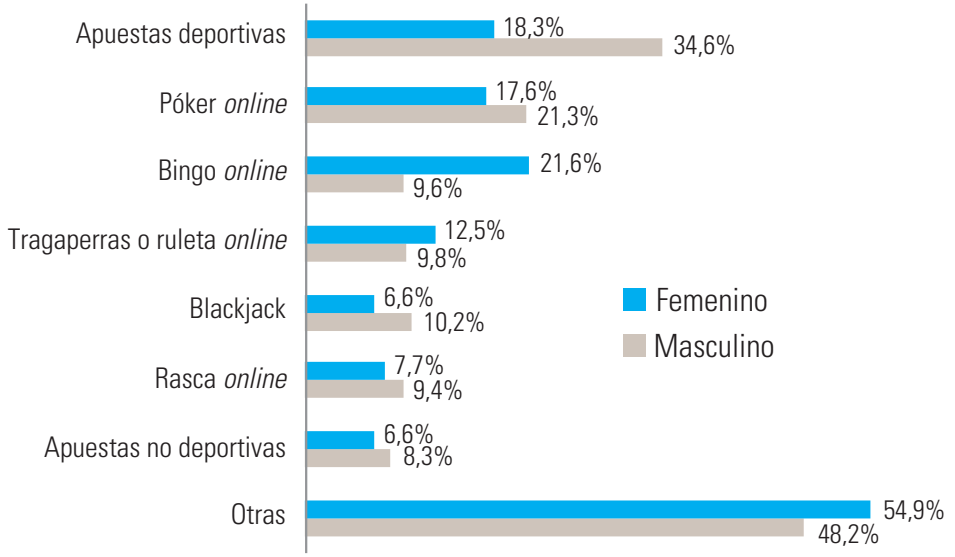


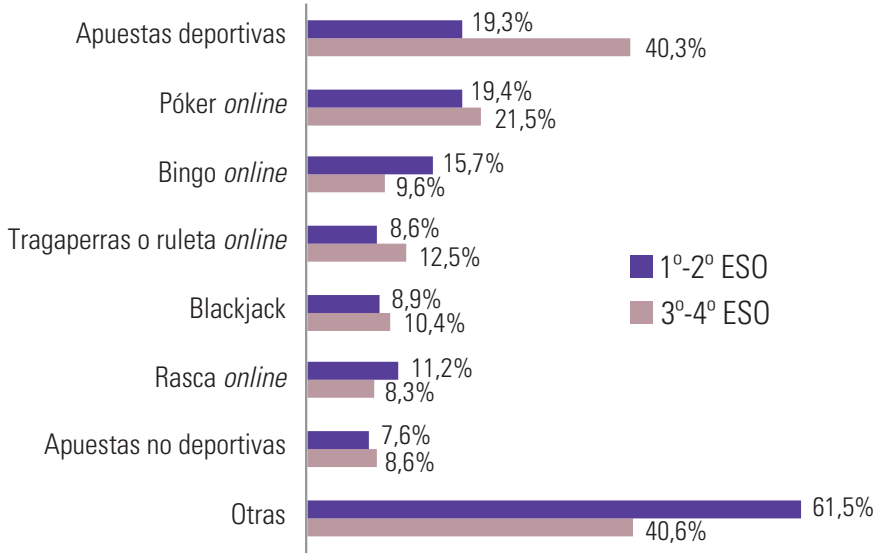


- El porcentaje de adolescentes que ha apostado o jugado dinero *online* alguna vez en su vida es del 3,6%. Un 1,6% lo hace de manera habitual (al menos una vez al mes). Los porcentajes son significativamente mayores entre los chicos que entre las chicas (4-5 veces más) y en la segunda etapa de ESO.

Modalidades más aceptadas

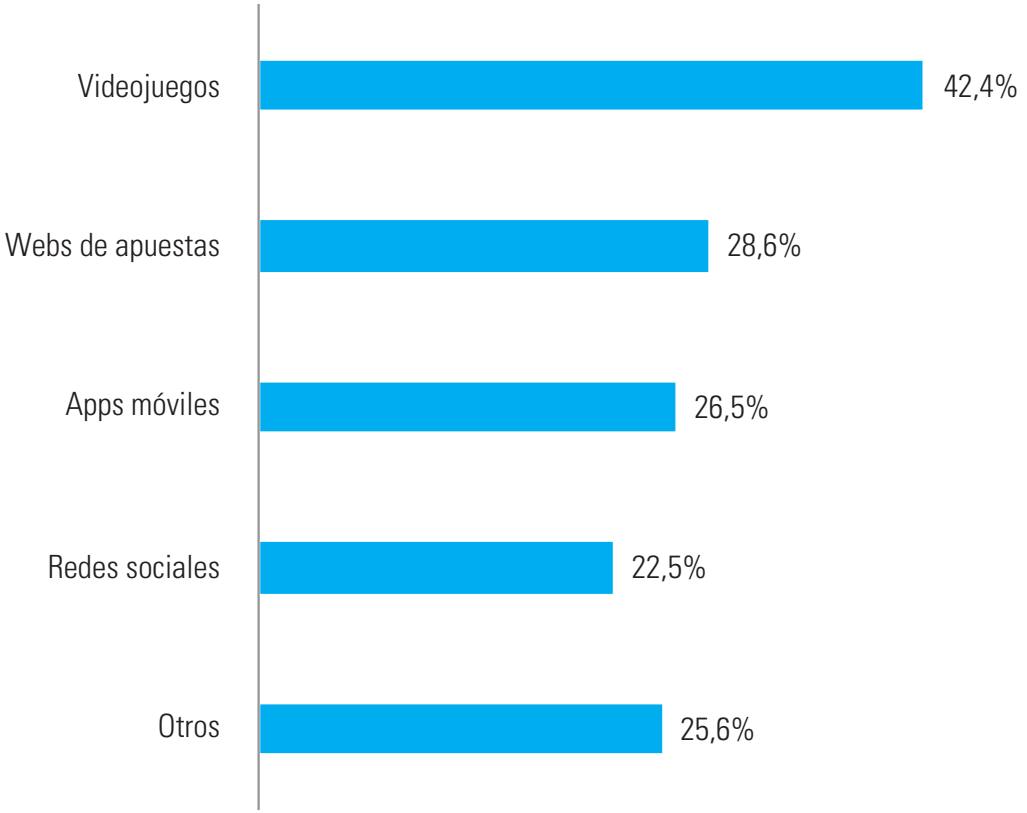


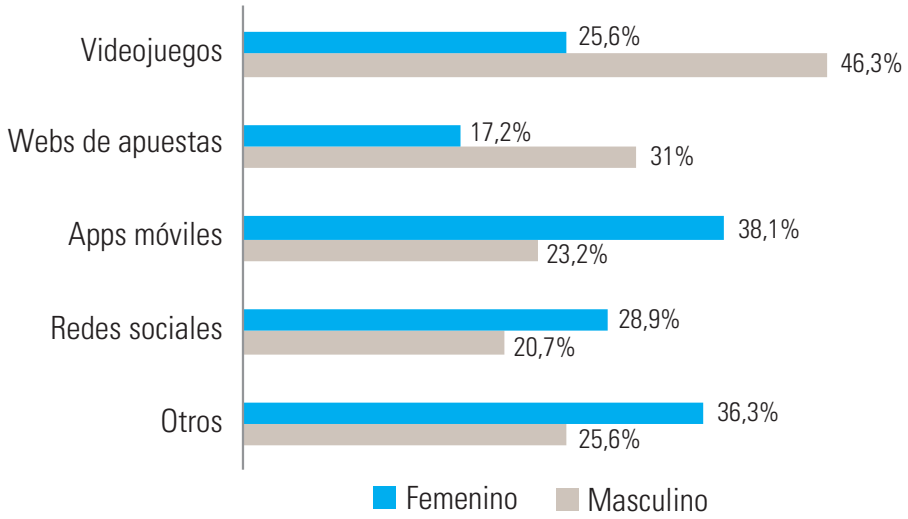


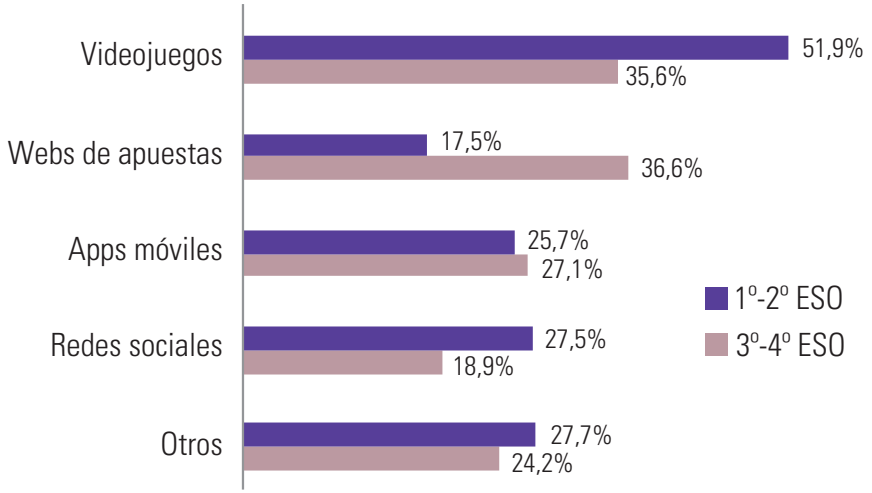


• Aunque la variedad de formatos es enorme, **las apuestas deportivas son la modalidad que más aceptación tiene entre los estudiantes de secundaria**, especialmente entre los chicos y en 3.º-4.º de ESO.

Canales habituales a través de los que jugar o apostar dinero

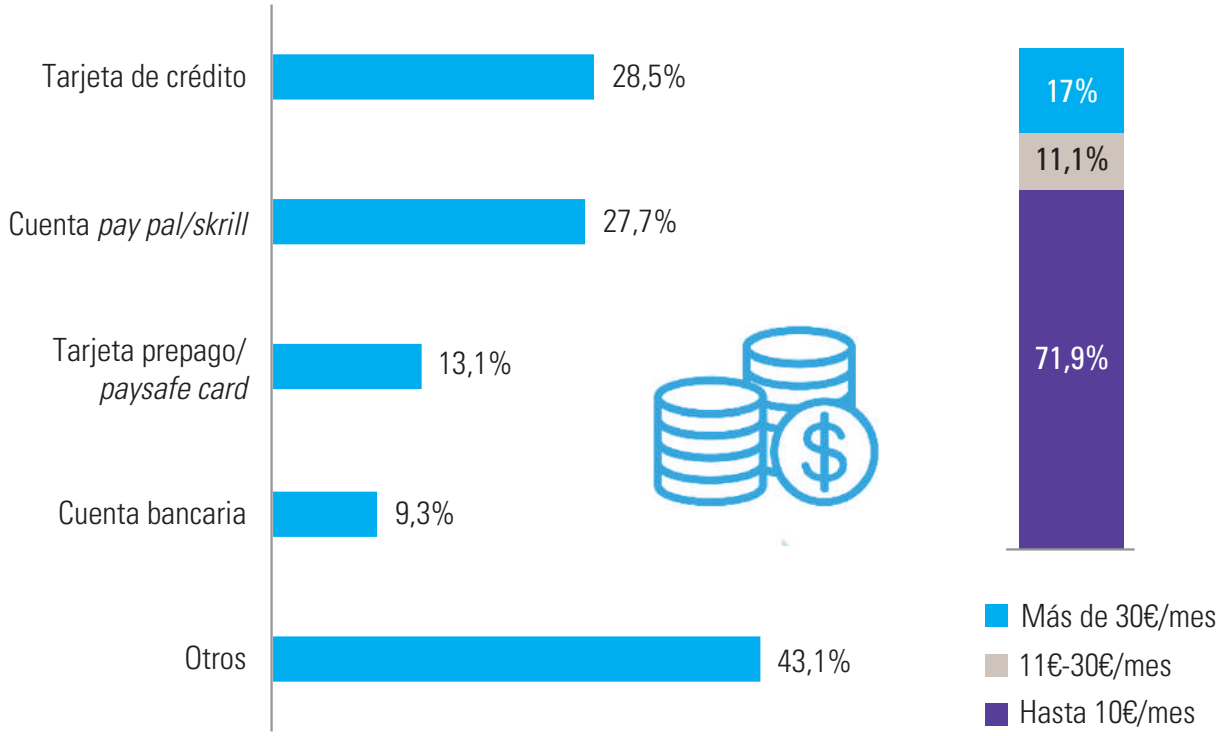


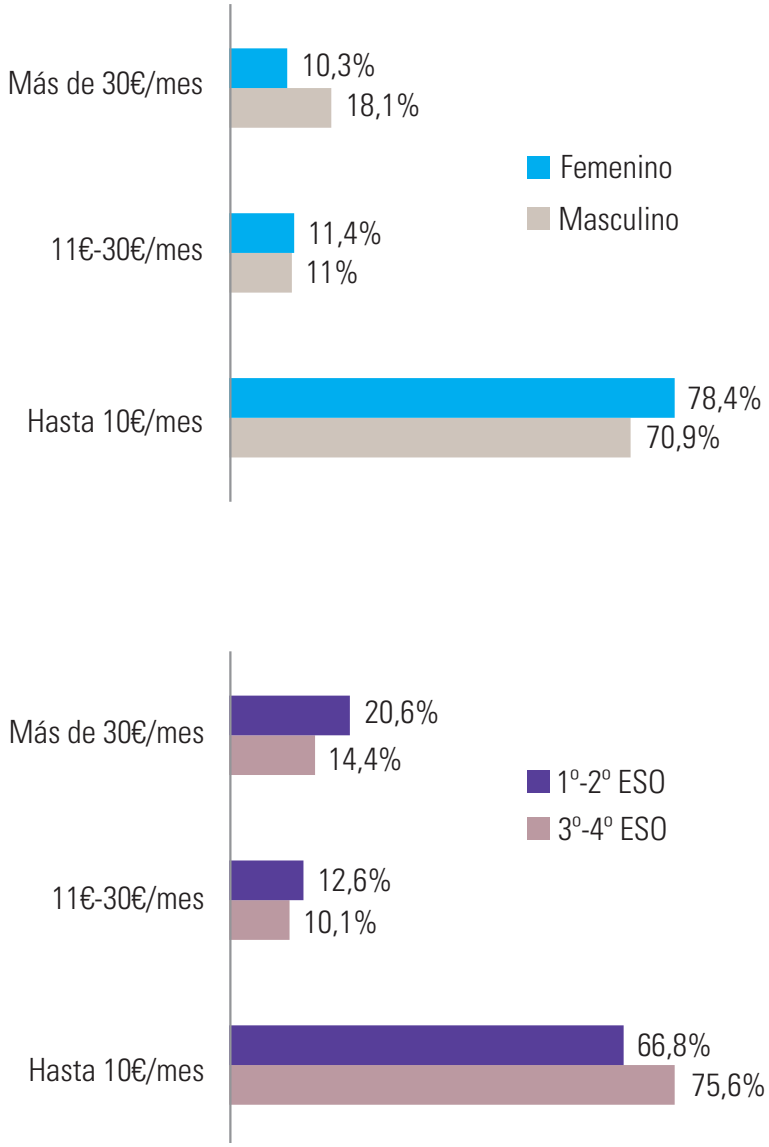




- Los videojuegos, seguido de las webs de apuestas y las aplicaciones móviles son los tres principales medios a través de los cuales los adolescentes juegan o apuestan dinero *online*, aunque se aprecian diferencias por género y curso.

Medios de pago y dinero jugado

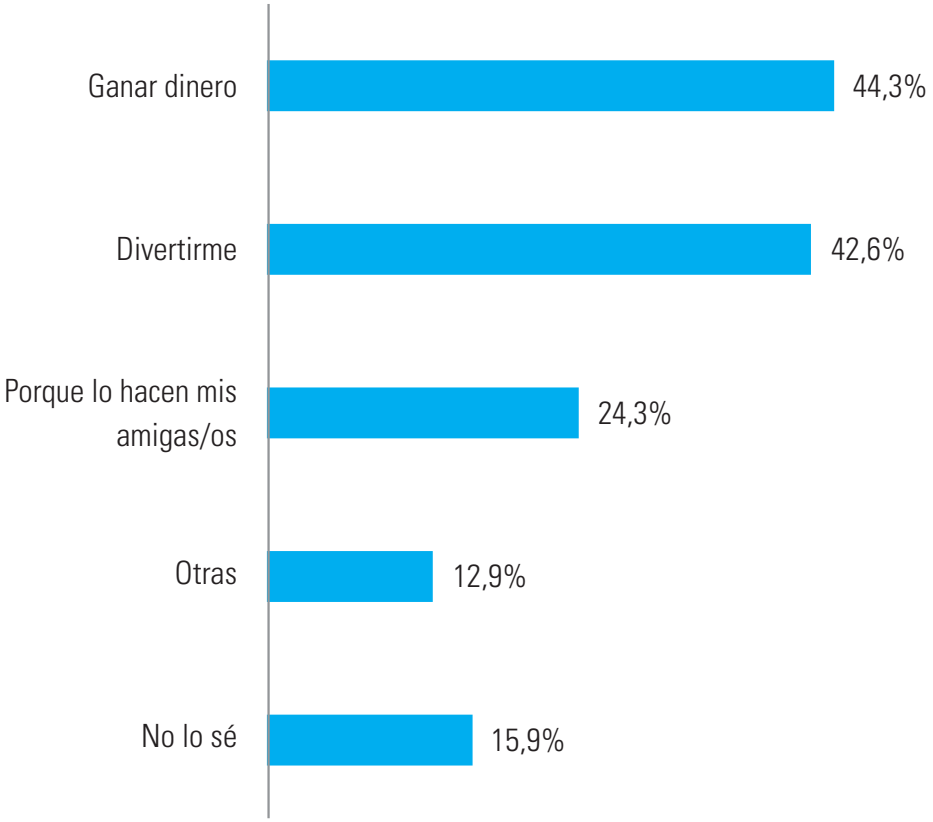


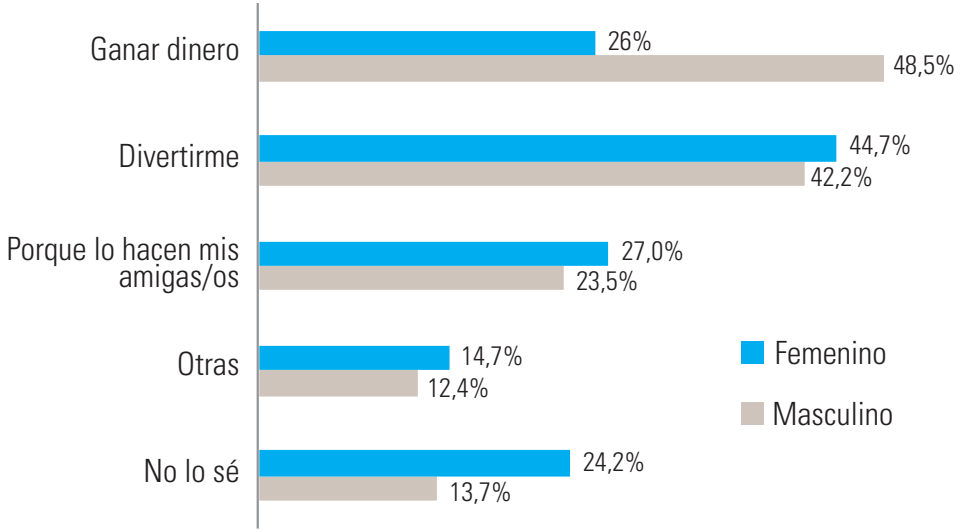


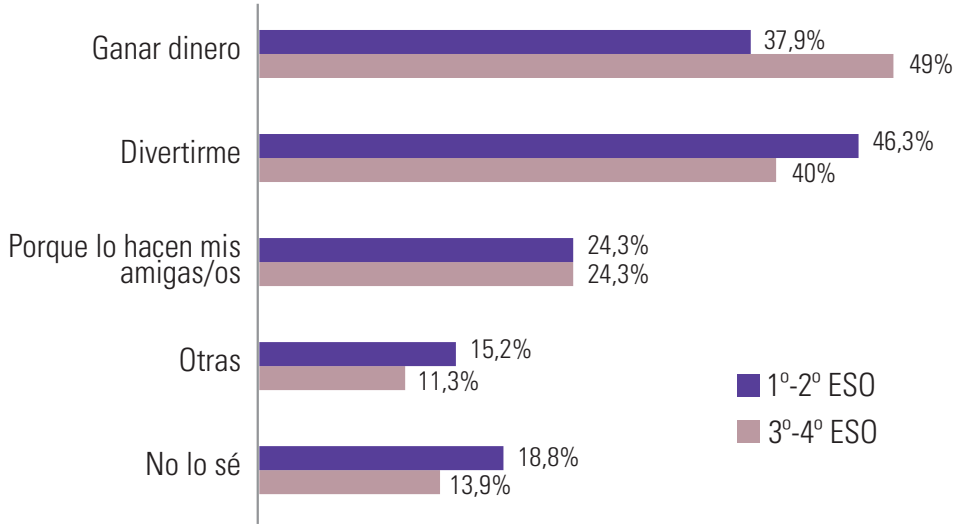
- Aunque los medios de pago son diversos, el uso de una tarjeta de crédito o una cuenta de *Pay Pal* o *Skrill* son las dos opciones más habituales.

- El gasto medio mensual no suele exceder de los 10€, pero el 17% de los jugadores se gasta más de 30€ cada mes. Dicho gasto es mayor entre los chicos y en la segunda etapa de ESO.

Motivaciones



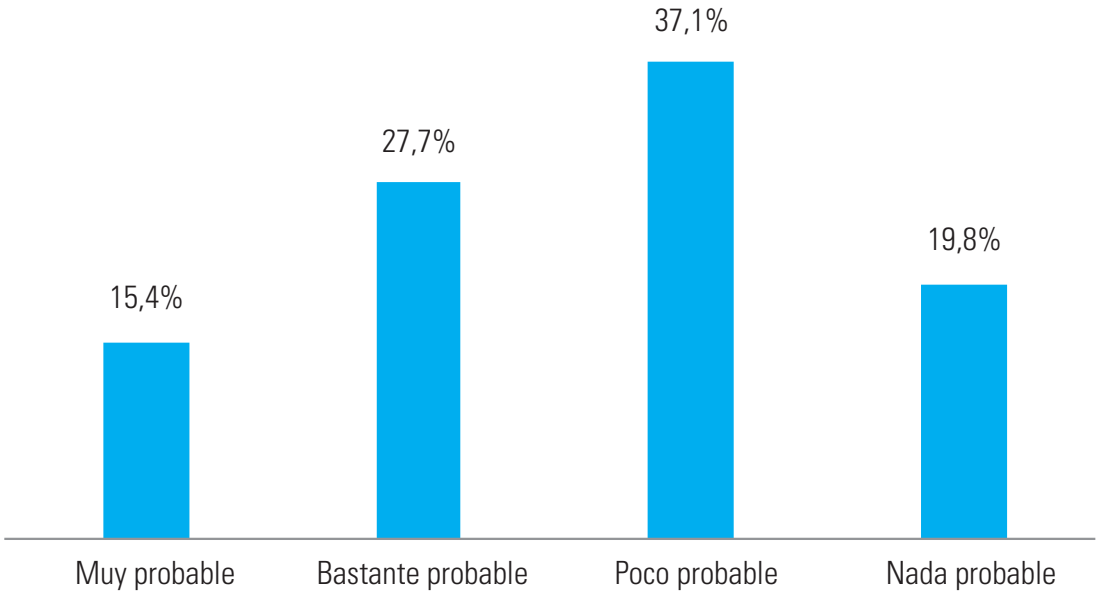


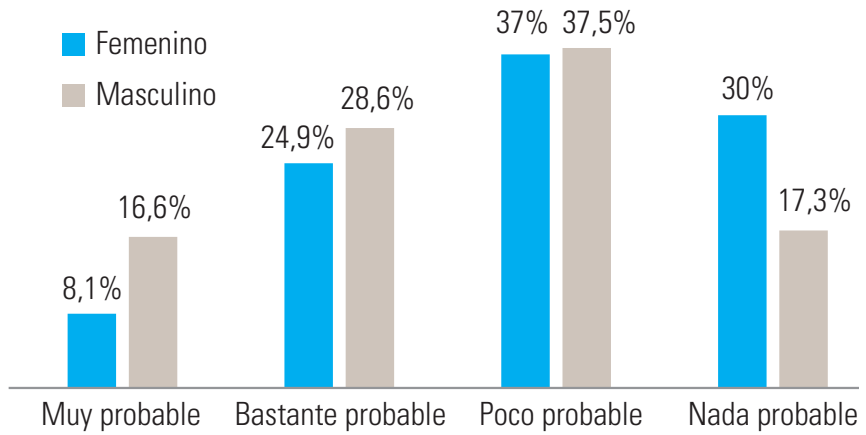


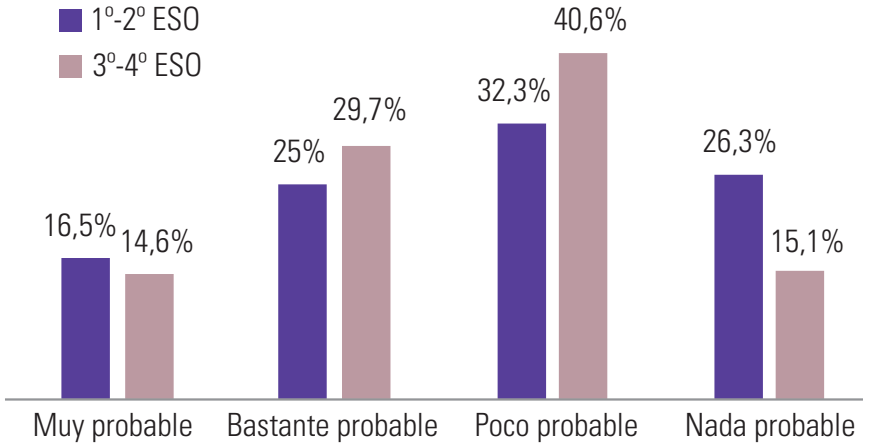
- Ganar dinero, divertirse y porque lo hacen mis amigos son las tres principales motivaciones para jugar o apostar. El componente económico tiene un peso mayor entre los chicos y a medida que aumenta la edad.

Creencias y expectativas

¿Crees que es fácil o probable ganar dinero jugando o apostando *online*?



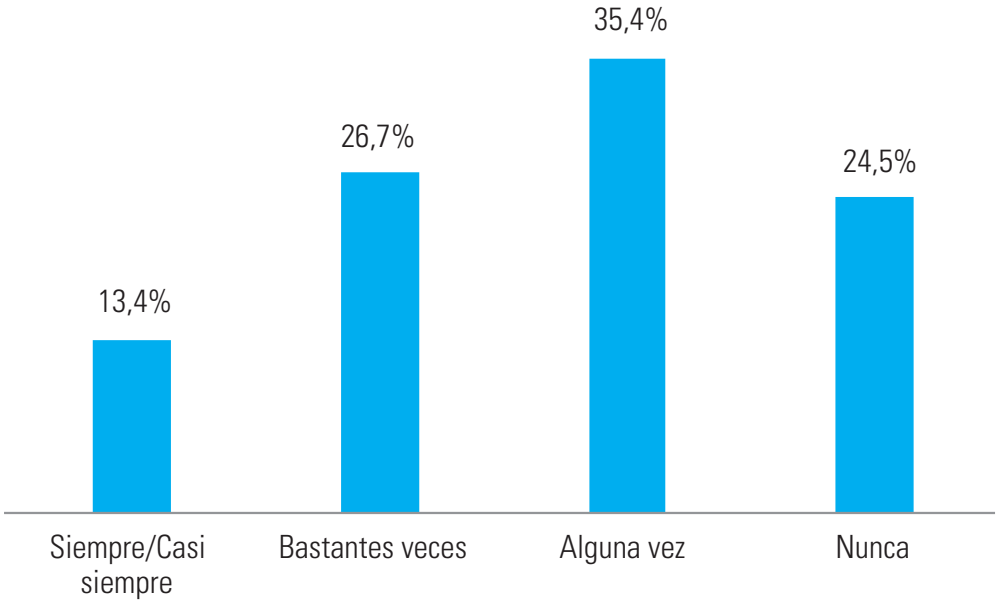


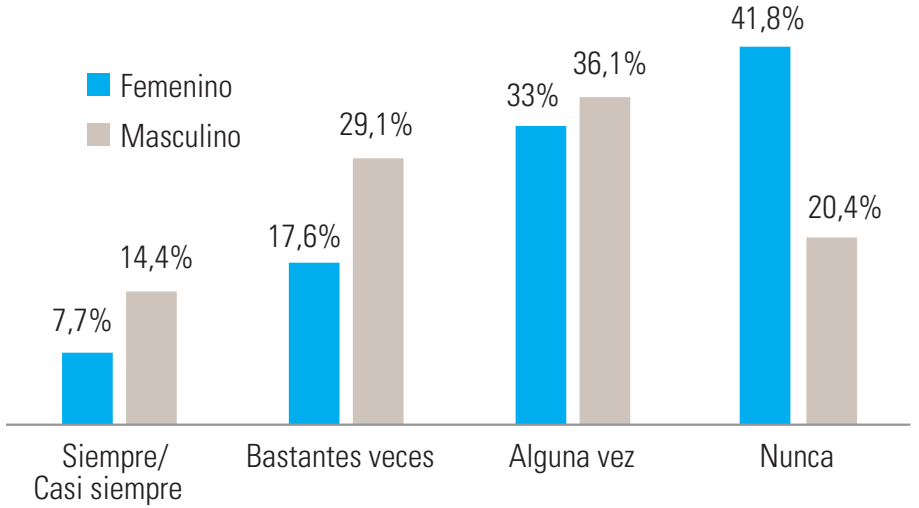


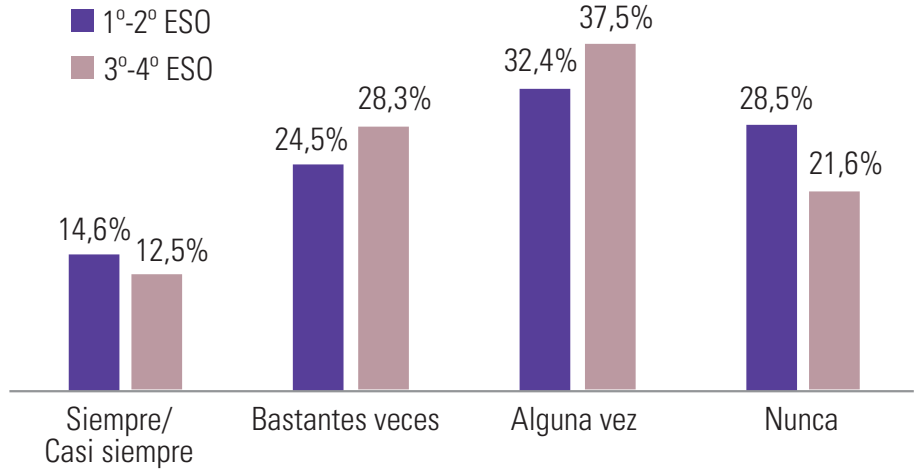
- Existe una creencia relativamente asentada entre algunos adolescentes que juegan *online* de que es bastante o muy probable ganar dinero (43,1%). Esta creencia es mayor entre los chicos.

Creencias y expectativas

¿Cuántas veces has ganado jugando o apostando *online*?

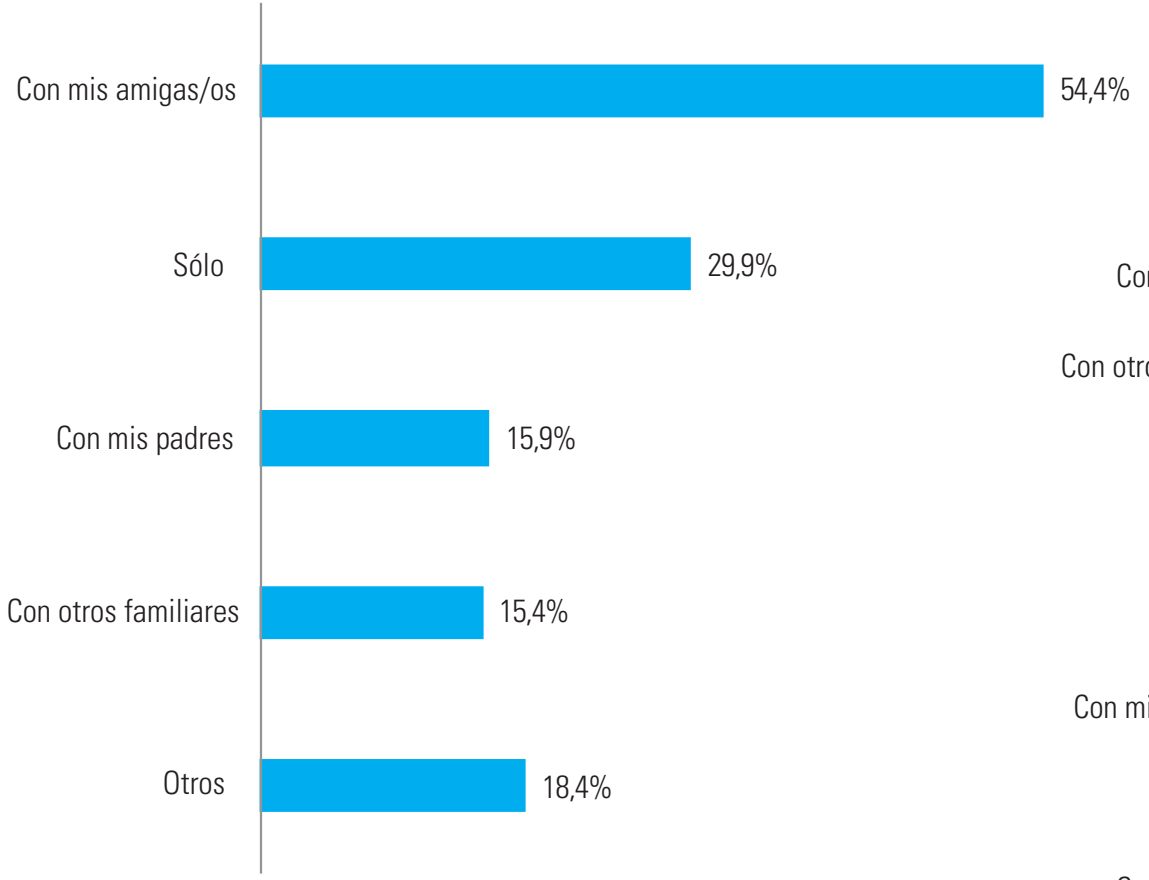


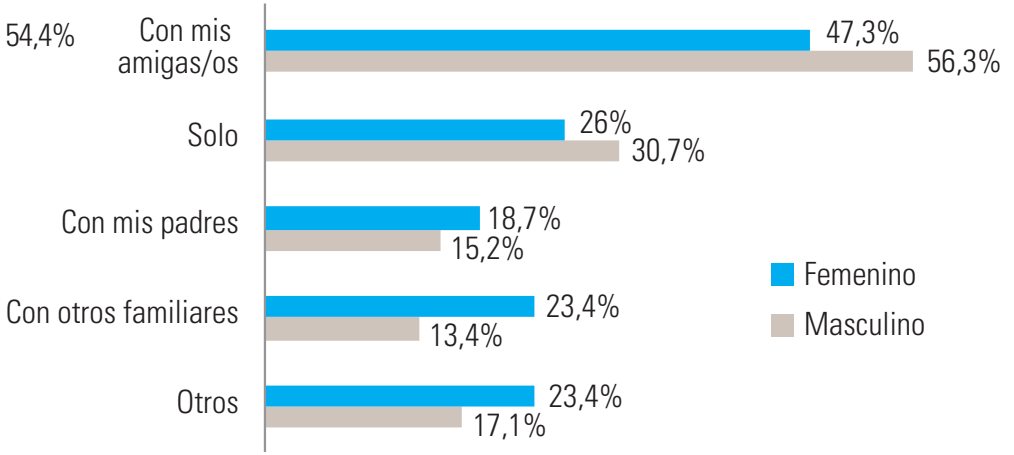


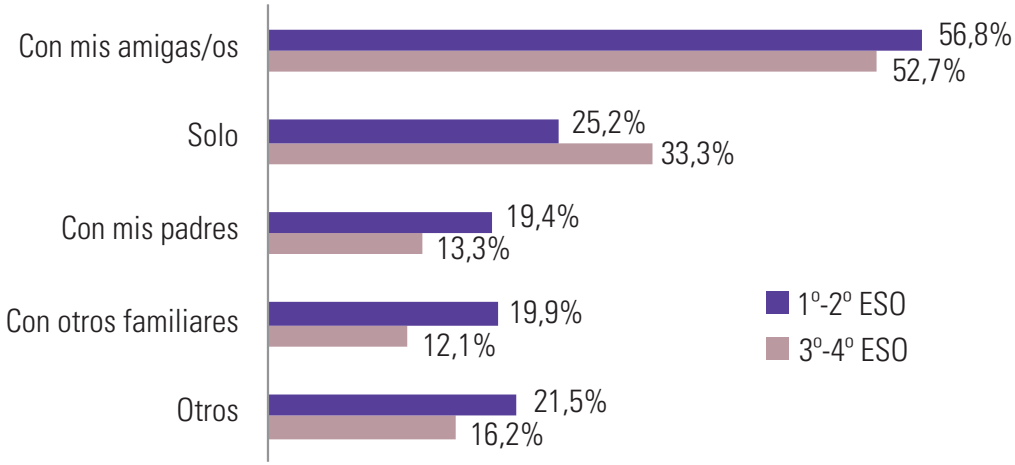


• En la misma línea, 3 de cada 4 adolescentes que han jugado o apostado dinero *online* afirman haber ganado en alguna ocasión; el 26,7%, bastantes veces; y el 13,4% dice ganar siempre o casi siempre.

¿Con quién sueles jugar o apostar *online*?

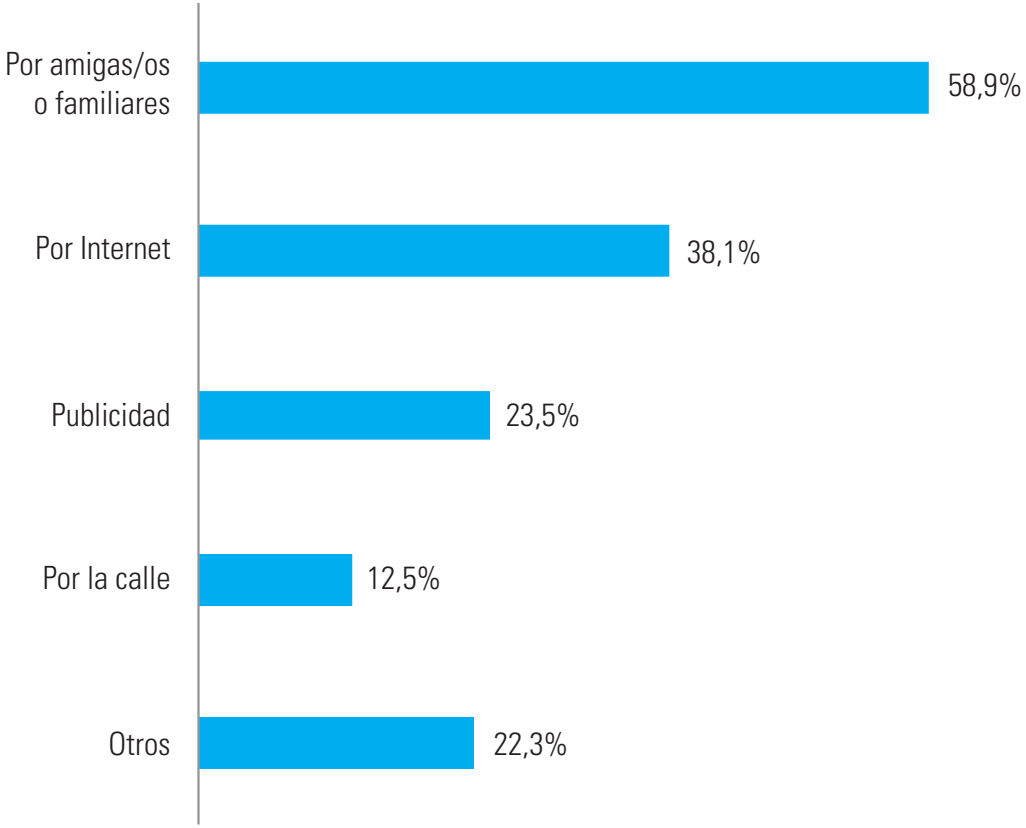


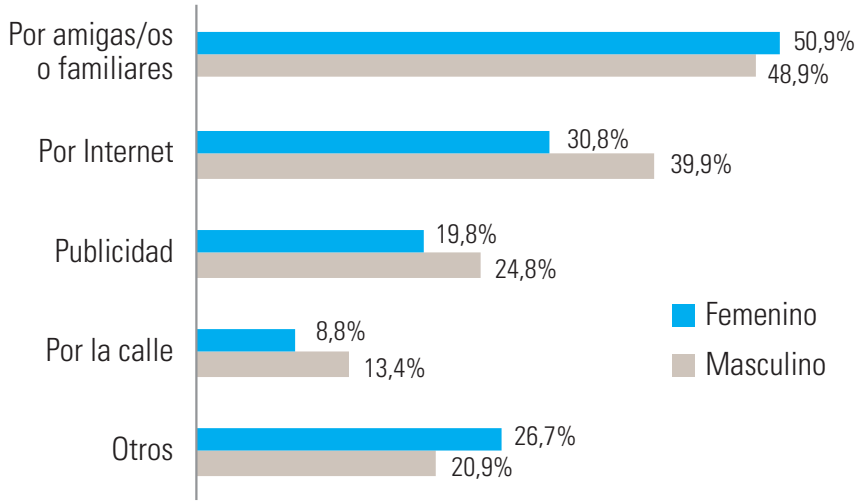


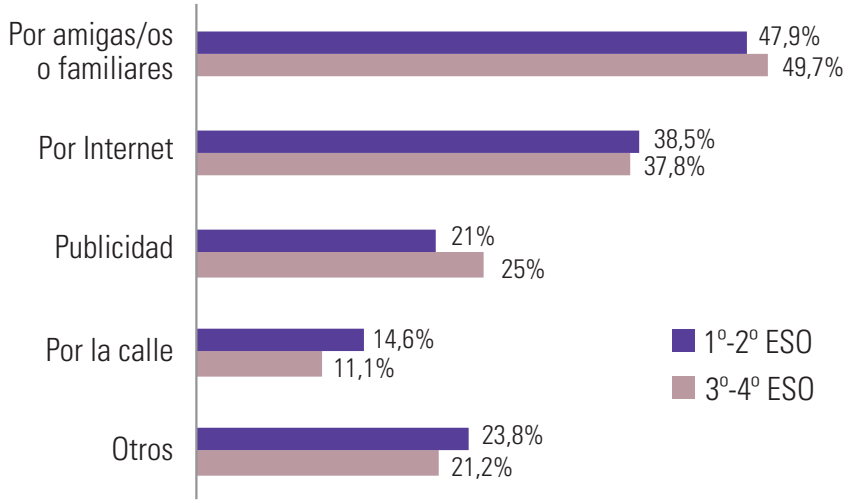


- Más de la mitad juega o apuesta *online* con sus amigos, lo que refleja el componente social del juego; algo que parece independiente del género y del curso.

¿Cómo te has enterado de este tipo de juego o apuestas?

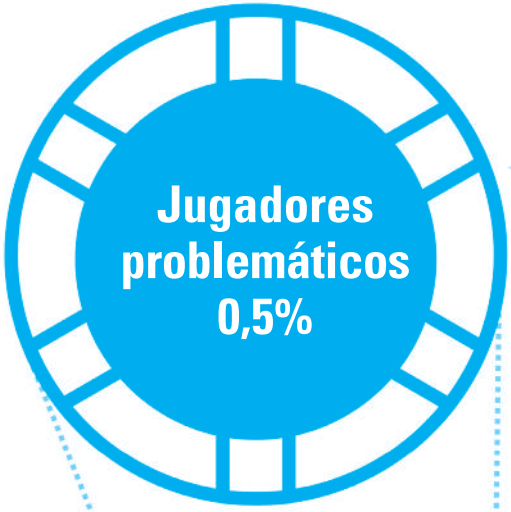


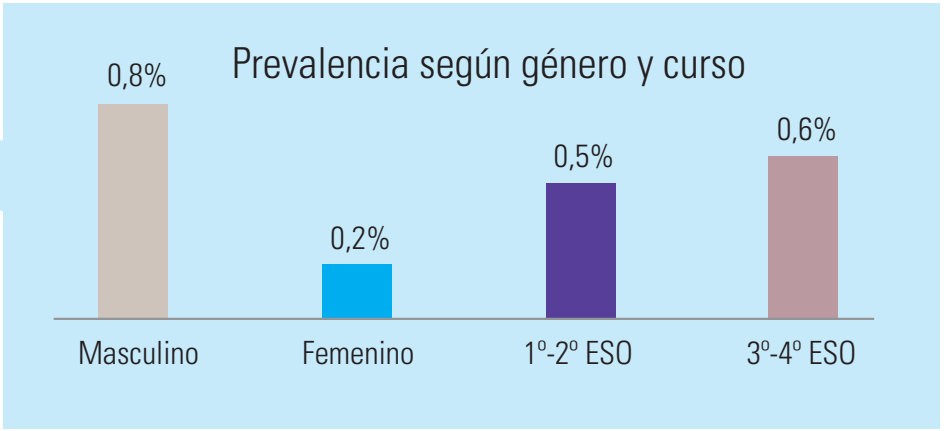




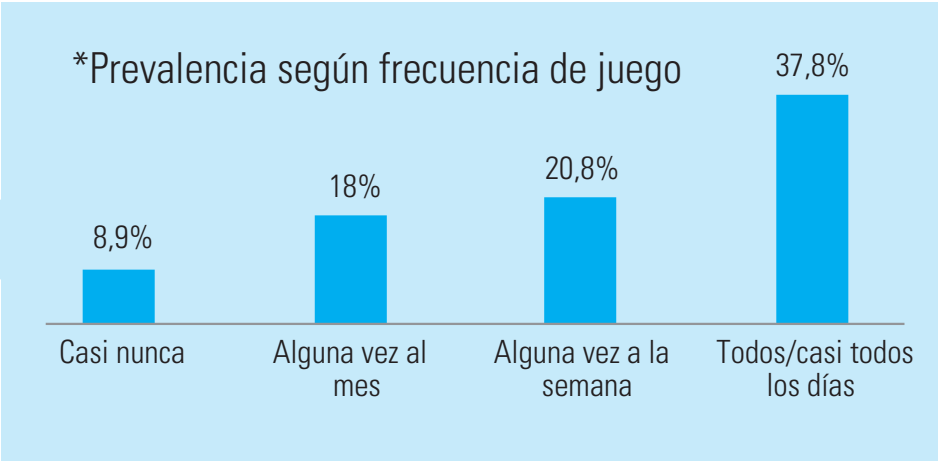
- Independientemente del género y el curso, los amigos y la propia familia constituyen la principal fuente de transmisión del juego *online*, lo que refleja la normalización social que ha ido adquiriendo el juego.

Estimación de la prevalencia de juego problemático





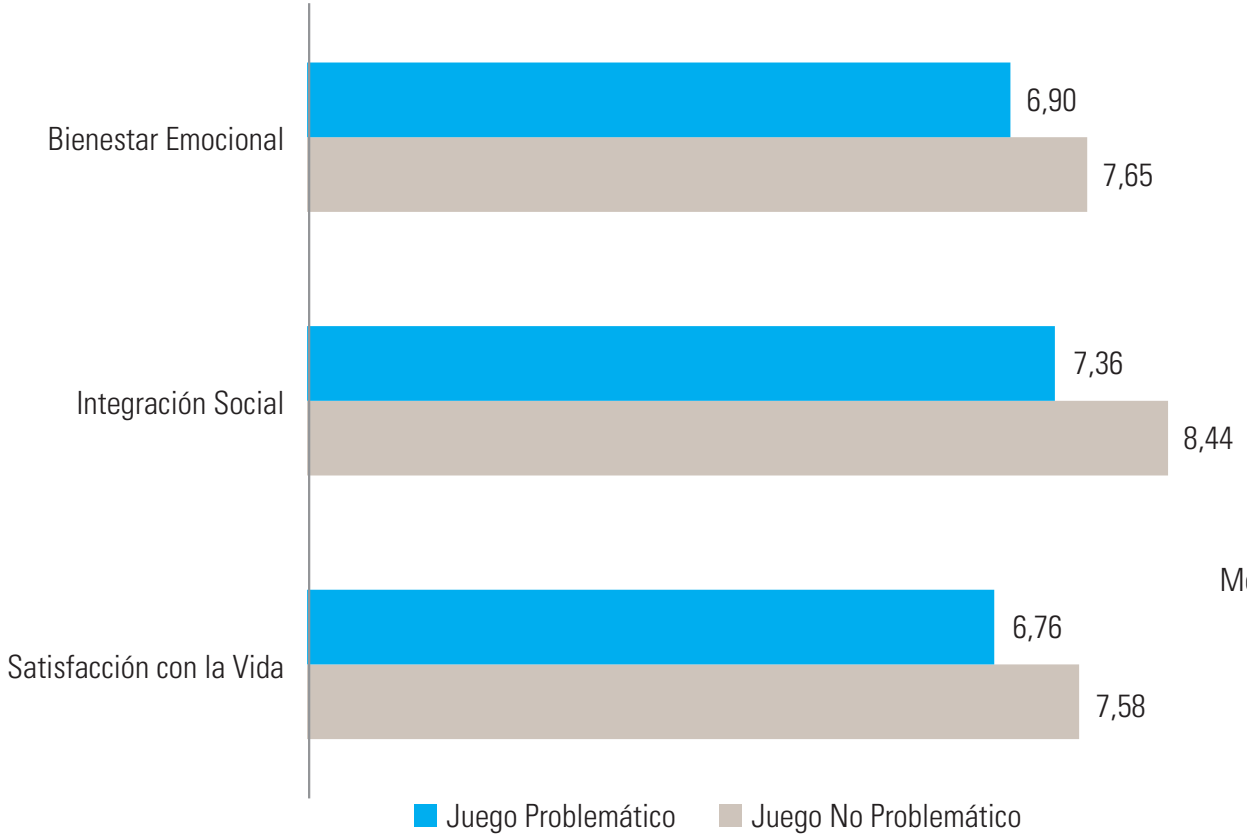


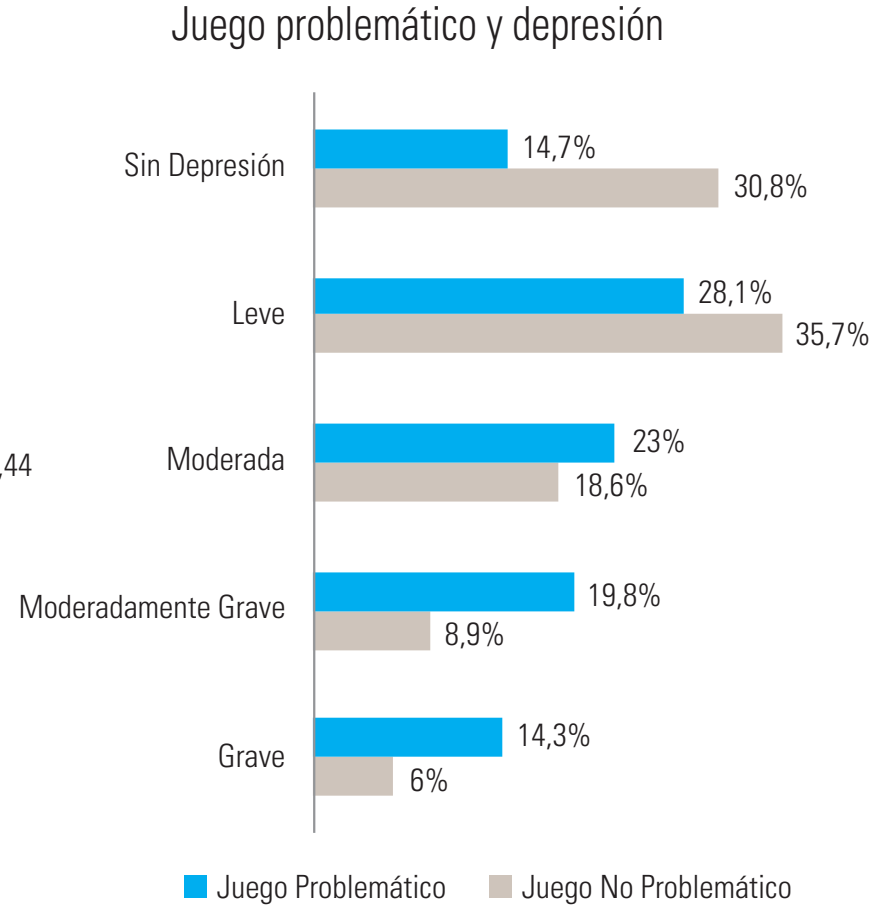


*Calculado sobre la base de adolescentes que han jugado *online*

- Aunque la prevalencia global de un posible juego problemático es numéricamente reducida (0,5%), se ha podido comprobar, tal y como insisten los expertos, que al menos 1 de cada 10 adolescentes que juegan *online* podría llegar a desarrollar una adicción al juego (14,4%).

Posible impacto emocional del juego problemático







- Los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida son inferiores entre quienes presentan un juego problemático y la tasa de posible depresión es más del doble.

Acoso escolar[1]

EBIP-Q[1]				
		Víctimas	Víctimas agresoras	Agresores
	GLOBAL ESO	18,2%	15,4%	4,2%
GÉNERO	Femenino	22,1%	13,5%	3,5%
	Masculino	14,1%	17,2%	4,9%
CURSO	1º-2º ESO	19,9%	15,1%	3,6%
	3º 4º ESO	16,5%	15,8%	4,8%

[1] Criterio original: una o varias veces al mes en los últimos 2 meses

Ciberacoso[1]

ECIP-Q[1]				
		Víctimas	Víctimas agresoras	Agresores
	GLOBAL ESO	10,7%	11,8%	7,9%
GÉNERO	Femenino	12,7%	9,6%	7,3%
	Masculino	8,7%	13,8%	8,4%
CURSO	1º-2º ESO	10,8%	10,7%	6,5%
	3º 4º ESO	10,6%	12,9%	9,2%

[1] Criterio original: una o varias veces al mes en los últimos 2 meses

• Se ha estimado en un 33,6% la tasa de victimización de acoso escolar, y en un 22,5% de ciberacoso. Estas cifras son algo mayores entre las chicas y en la primera etapa de ESO. Se observa un perfil relativamente diferente: las chicas presentan mayores porcentajes de víctimas puras, mientras que los chicos, de agresores y de víctimas-agresoras.

Acoso escolar[2]

EBIP-Q[2]		Víctimas	Víctimas agresoras	Agresores
	GLOBAL ESO	12,2%	7,7%	3,2%
GÉNERO	Femenino	14,7%	6,1%	2,9%
	Masculino	9,6%	9,2%	3,6%
CURSO	1º-2º ESO	14%	7,7%	2,9%
	3º 4º ESO	10,5%	7,8%	3,6%

[2] Criterio estricto: una o varias veces a la semana en los últimos 2 meses

Ciberacoso[2]

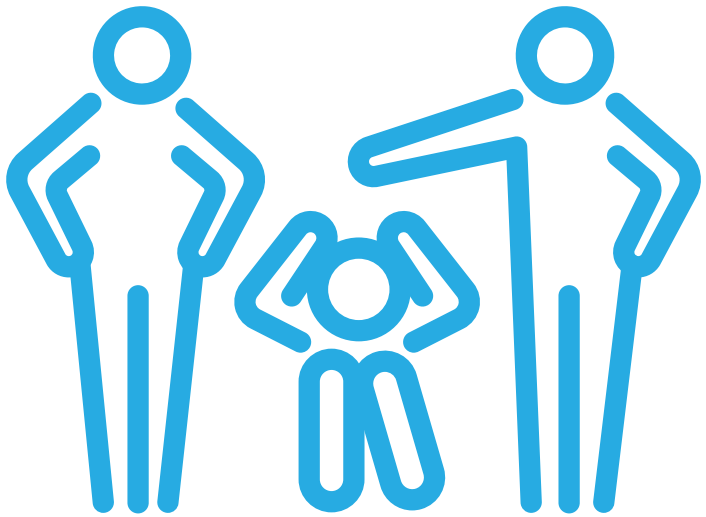
ECIP-Q[2]		Víctimas	Víctimas agresoras	Agresores
	GLOBAL ESO	6,2%	6%	5,4%
GÉNERO	Femenino	7%	4,2%	4,4%
	Masculino	5,2%	7,7%	5,9%
CURSO	1º-2º ESO	6,6%	5,6%	4,6%
	3º 4º ESO	5,7%	6,4%	6,3%

[2] Criterio estricto: una o varias veces a la semana en los últimos 2 meses

• Si se opta por un criterio más estricto, la tasa de victimización se sitúa en un 19,9% para el acoso escolar y en un 12,2% para el ciberacoso. De nuevo, las cifras son algo mayores entre las chicas y en la primera etapa de ESO, con perfiles un tanto diferentes.

Solapamiento de víctimas y agresores

• En el caso del acoso escolar, el 45,8% de las víctimas también son agresoras. En el ciberacoso, dicho porcentaje asciende al 52,4%. En definitiva, aproximadamente la mitad de los adolescentes que sufren acoso escolar o ciberacoso también lo ejercen.



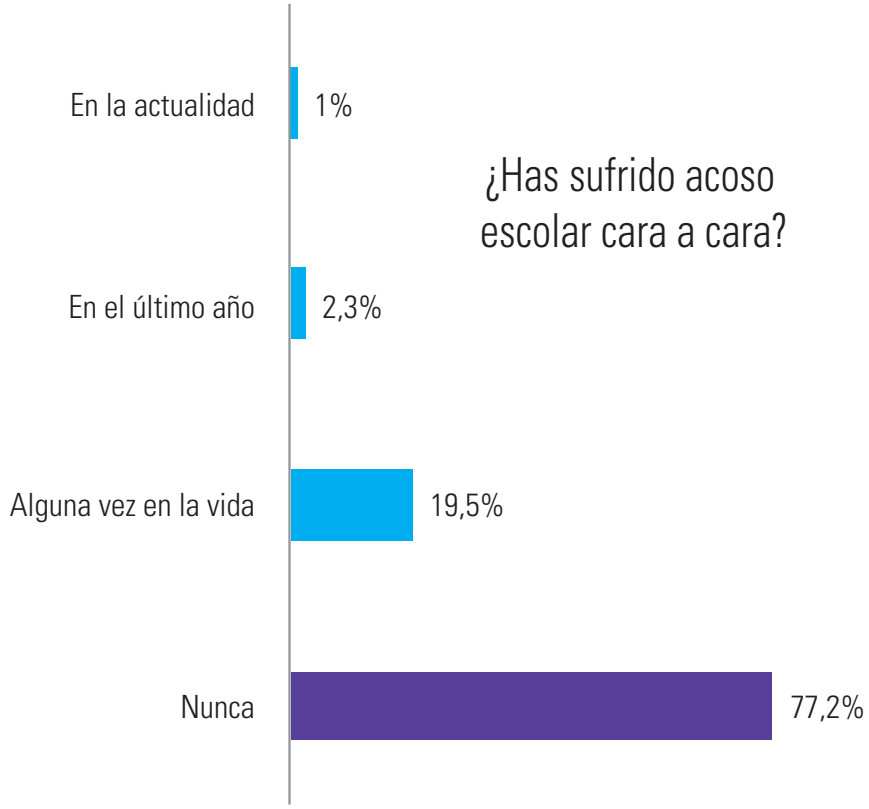
Solapamiento entre acoso escolar y ciberacoso

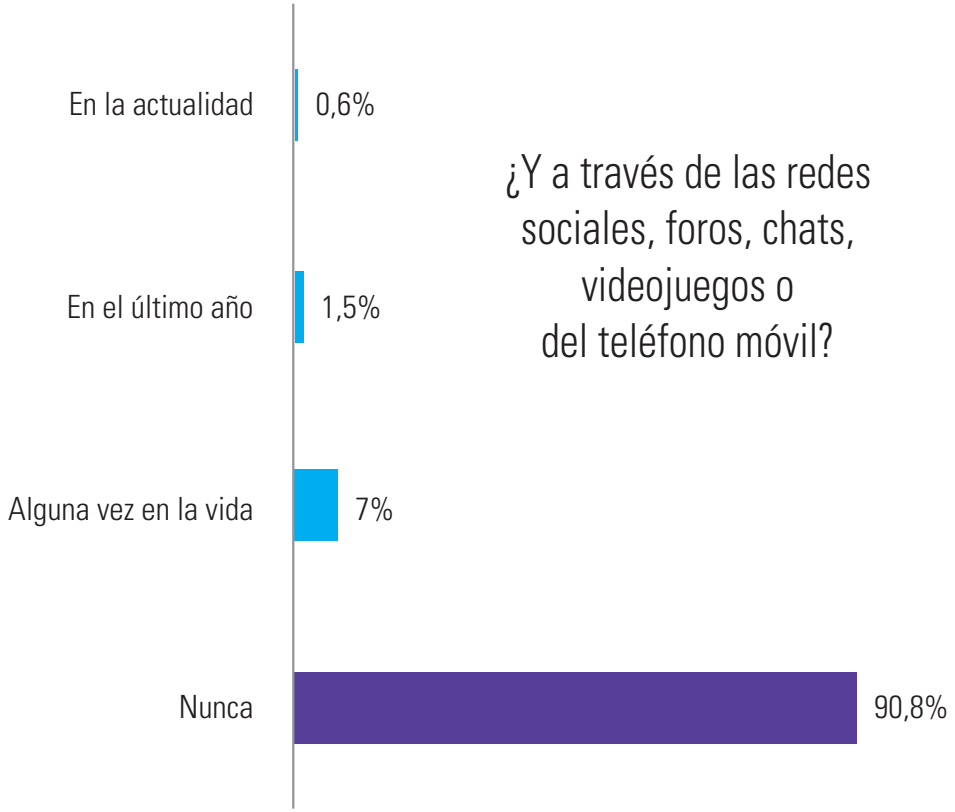
• El 72,9% de las/os adolescentes que sufren acoso *online* también lo sufren *offline*. En otras palabras, en la mayoría de los casos que detectemos conductas de ciberacoso, es muy probable que dichas conductas persistan también fuera de los dispositivos tecnológicos o las redes sociales.

• El caso contrario es menos frecuente (48,8%), aunque la lectura es también de sumo interés: en la mitad de los casos de acoso escolar, dicho acoso continúa fuera de este a través de las TRIC.

• Ambos hallazgos suponen una nueva evidencia de que el acoso escolar y el ciberacoso no deben considerarse como problemas independientes.

Autoconsciencia del acoso

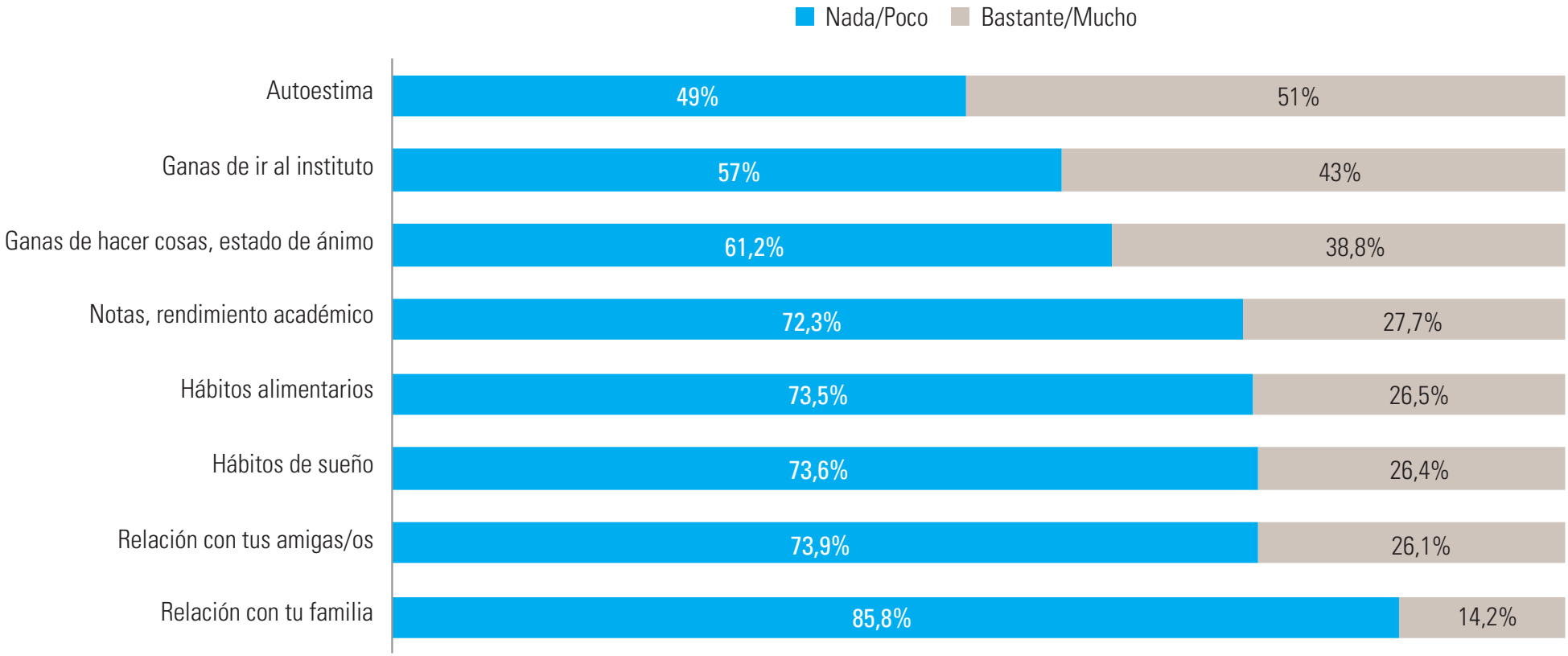




- Solo el 3,3% de los adolescentes diría que está sufriendo acoso escolar, o lo ha sufrido en el trascurso del último año (el 2,2% ciberacoso). Sin embargo, el 22,8% y el 9,2% respectivamente revelan haberlo sufrido en algún momento de su vida.

Consecuencias percibidas

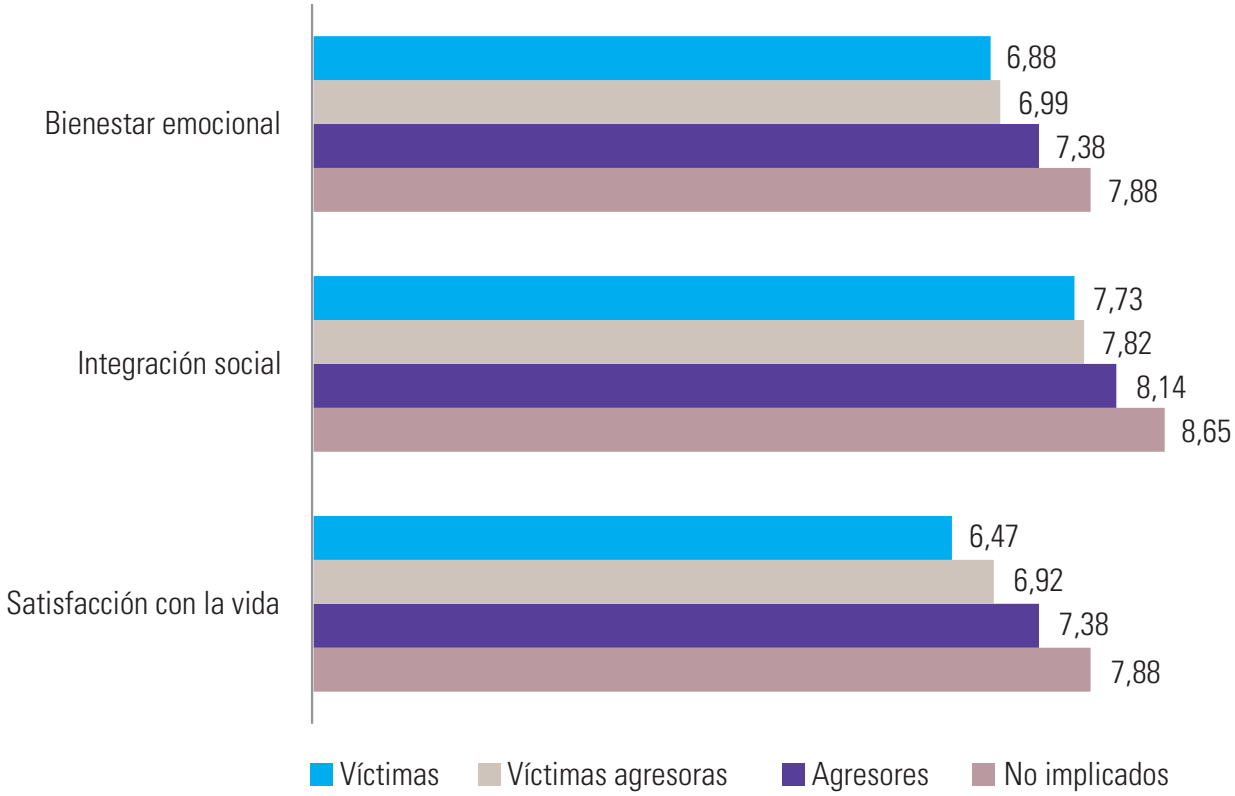
El hecho de sufrir acoso o ciberacoso crees que ha podido afectar negativamente a...



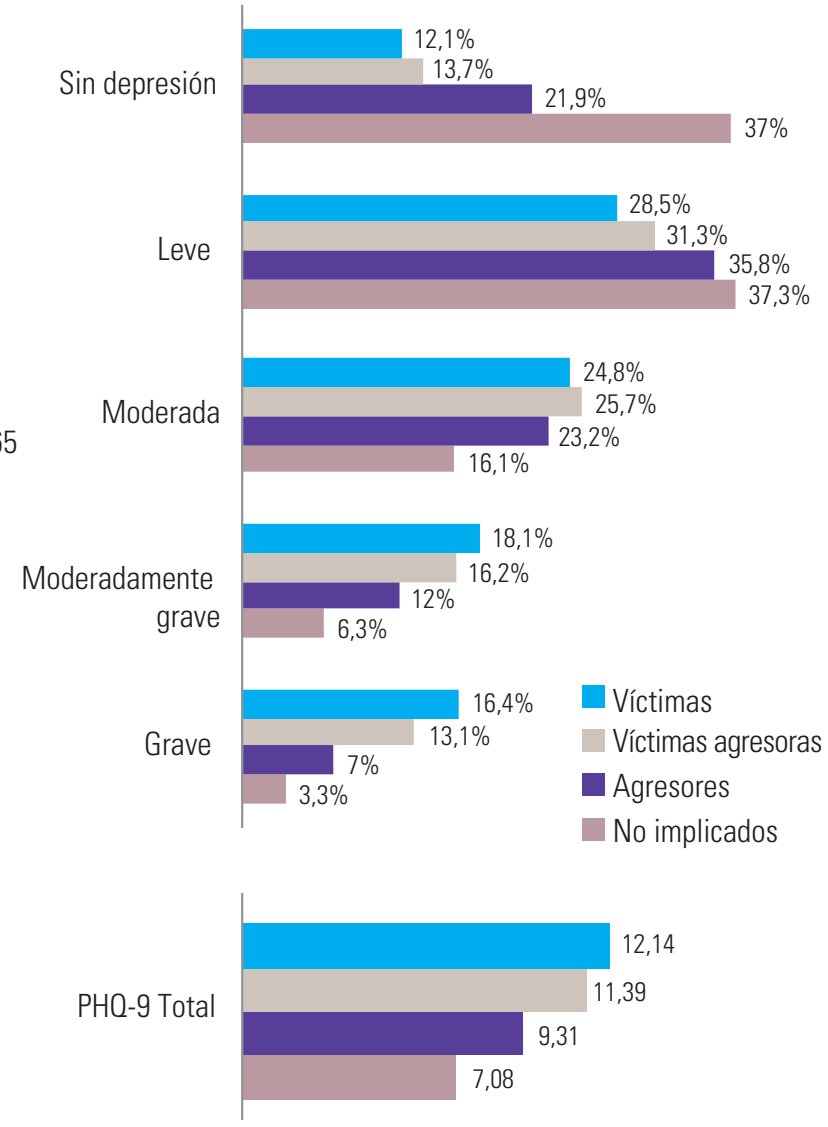
- Quienes dicen sufrir o haber sufrido acoso señalan que les ha afectado fundamentalmente a su autoestima, a las ganas de ir al instituto y a su estado de ánimo.

Posible impacto emocional del acoso escolar[2]

[2] Criterio estricto: una o varias veces a la semana en los últimos 2 meses



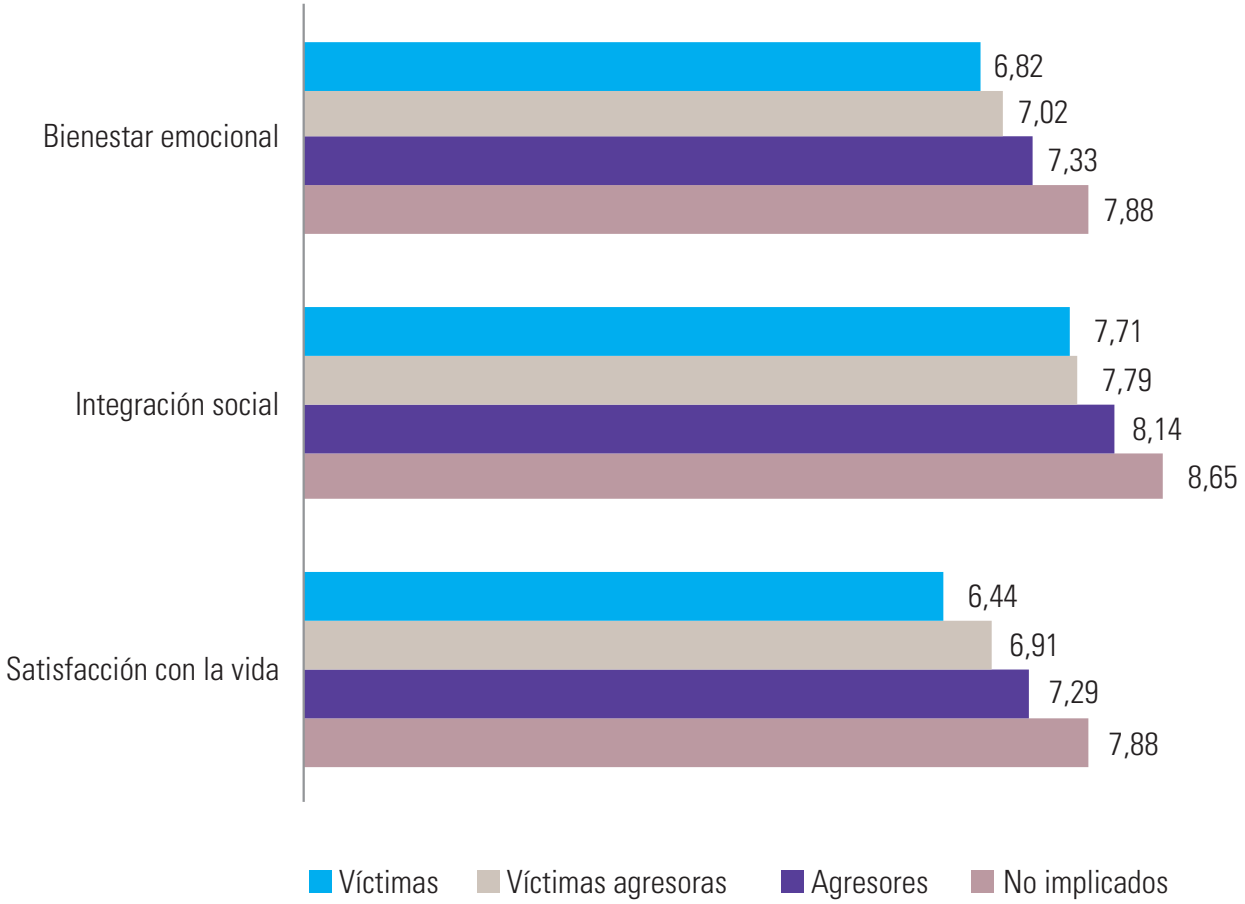
Acoso escolar y depresión[2]



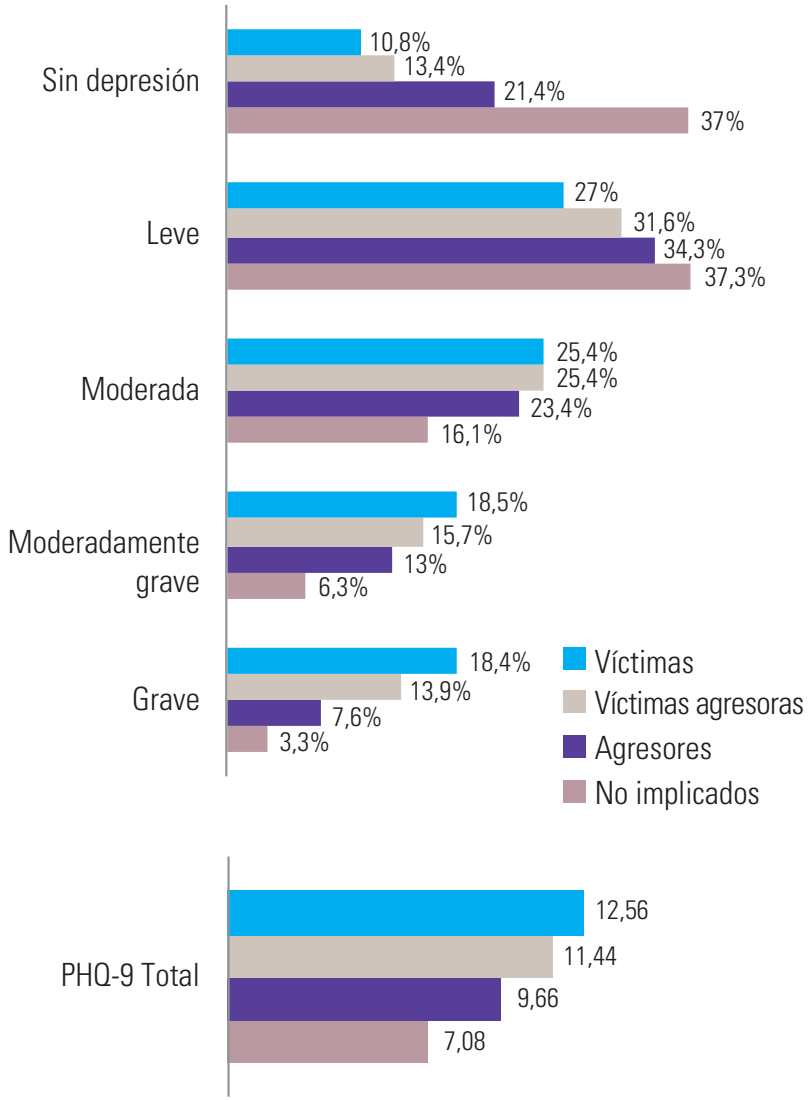
- Los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida, son sensiblemente menores entre quienes sufren acoso escolar. Las tasas de depresión grave llegan a multiplicarse por 5, si se compara con los no implicados.

Posible impacto emocional del ciberacoso[2]

[2] Criterio estricto: una o varias veces a la semana en los últimos 2 meses



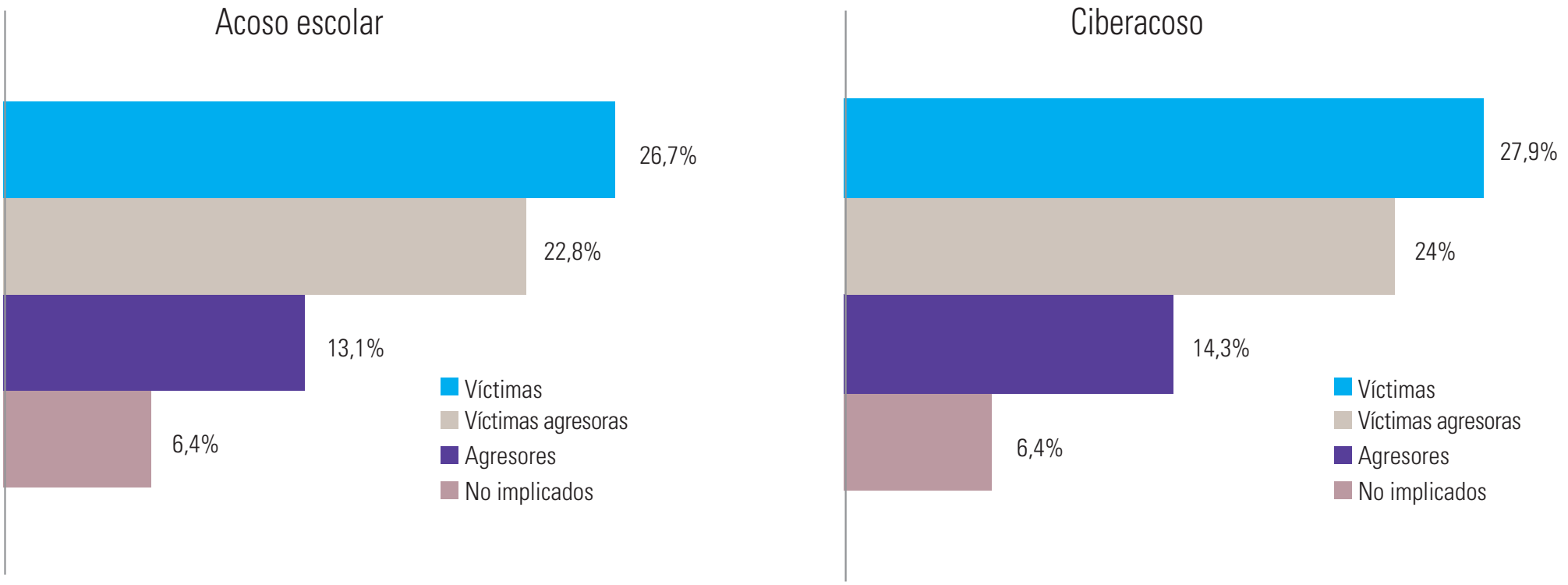
Ciberacoso y depresión[2]



- En el caso del ciberacoso, la pauta de resultados es casi idéntica. La tasa de depresión grave se multiplica casi por 6.

Ideación suicida[2]

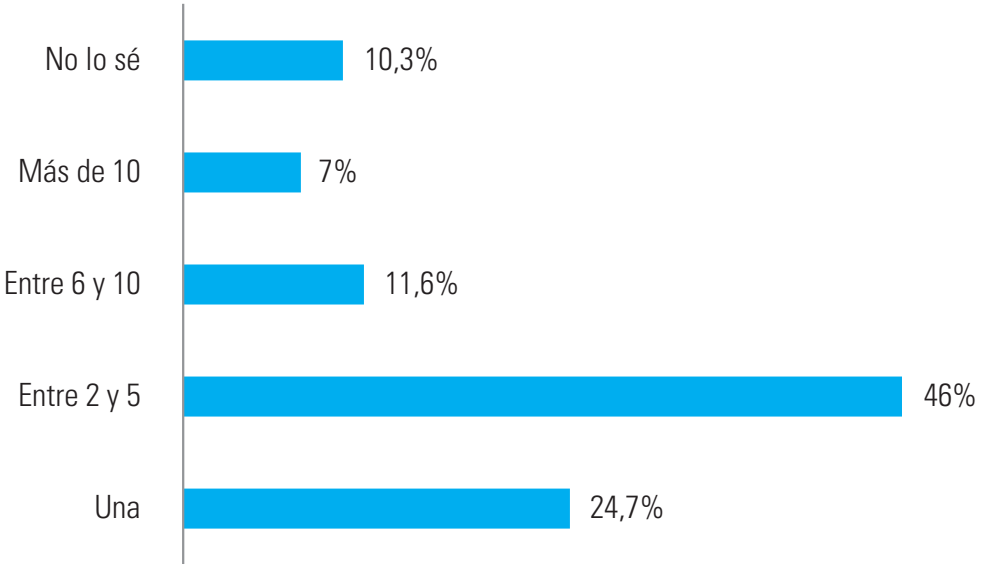
[2] Criterio estricto: una o varias veces a la semana en los últimos 2 meses



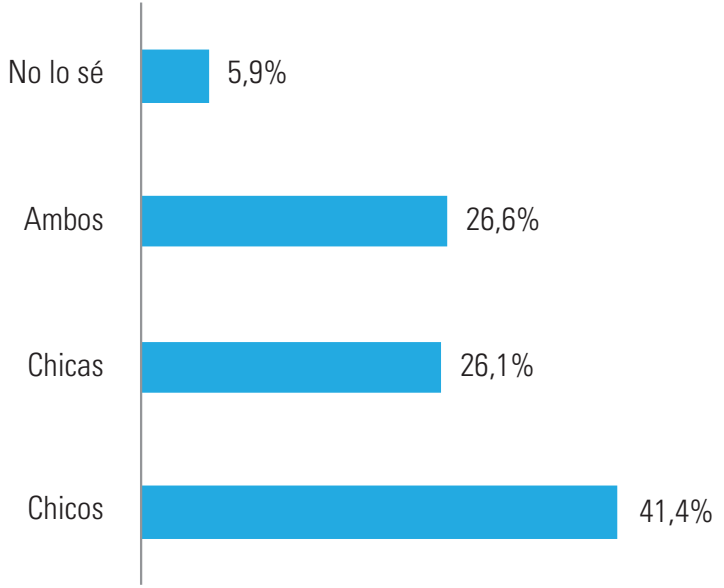
- Tanto en el caso de acoso escolar como del ciberacoso, la tasa de ideación suicida se multiplica por 4.

Caracterización del acoso

¿Cuántas personas te acosan o acosaban?



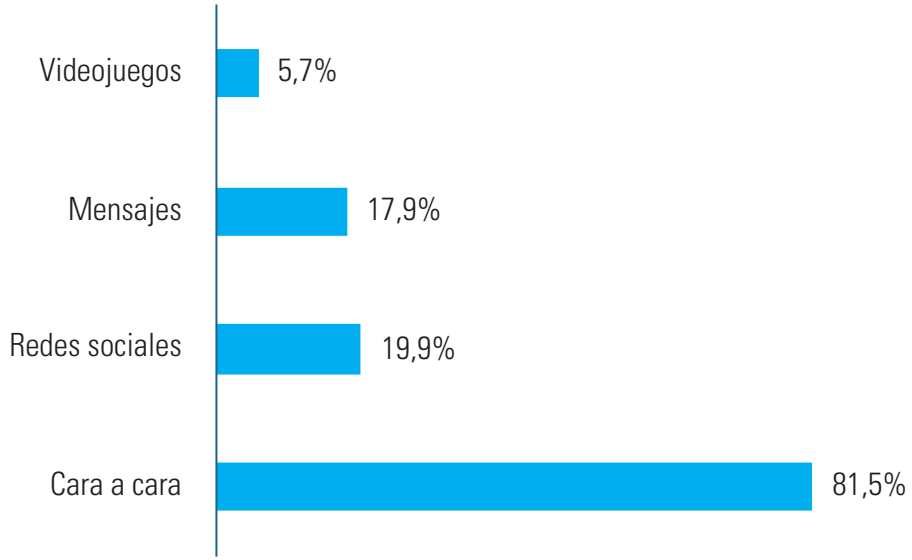
Son o eran sobre todo…



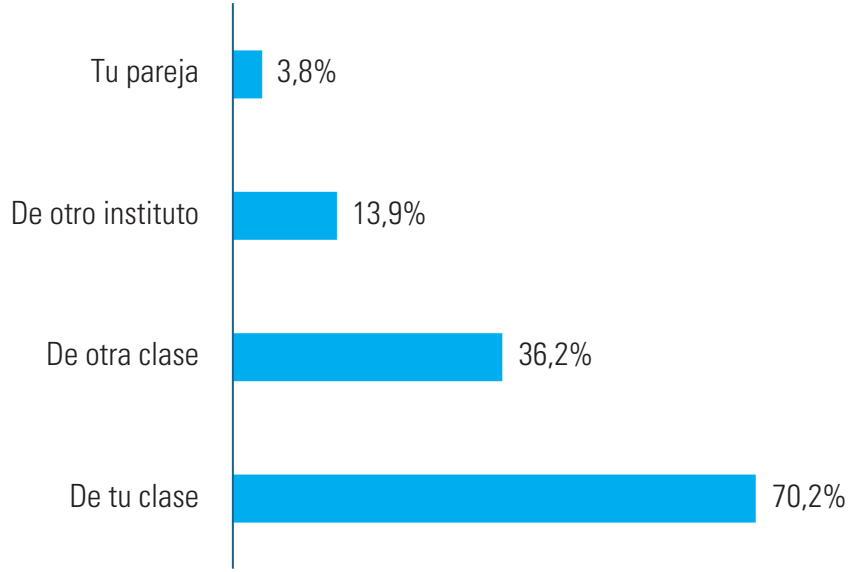
- Lo habitual es que el acoso se ejerza en grupo (entre 2 y 5 adolescentes) y, comparativamente, más por chicos.

Caracterización del acoso

¿A través de qué medios suelen o solían acosarte?



Quienes te acosaban son o eran...

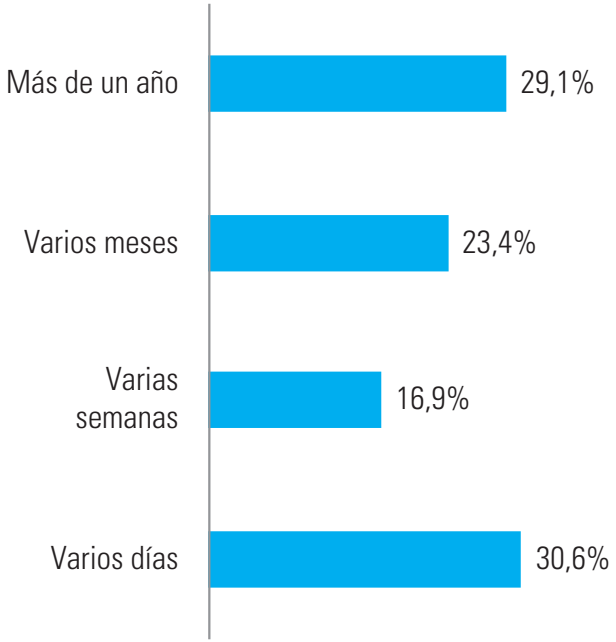


- En la inmensa mayoría de los casos, el acoso es ejercido cara a cara y por adolescentes de la misma clase.

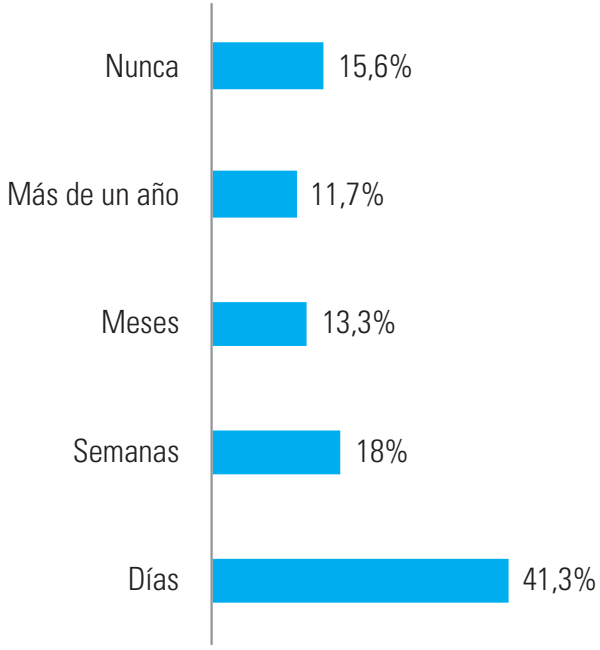
Caracterización del acoso[2]

[2] Criterio estricto: una o varias veces a la semana en los últimos 2 meses

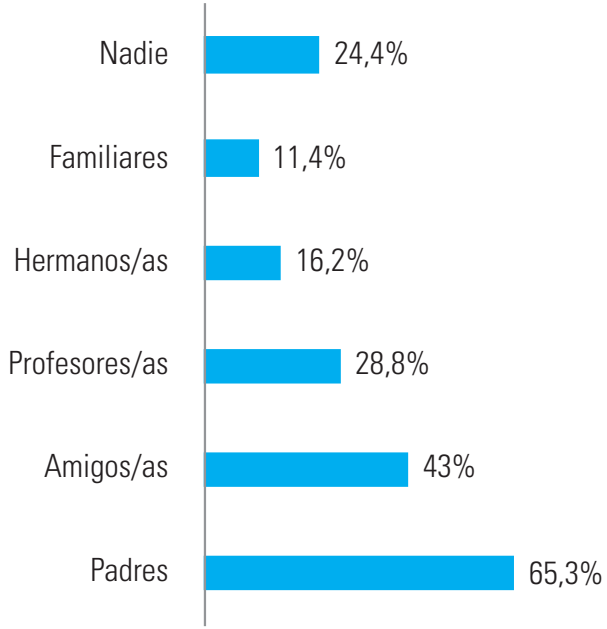
¿Durante cuánto tiempo te acosaron o llevan acosándote?



¿Cuánto tardaste en contarlo?



¿A quién se lo contaste?

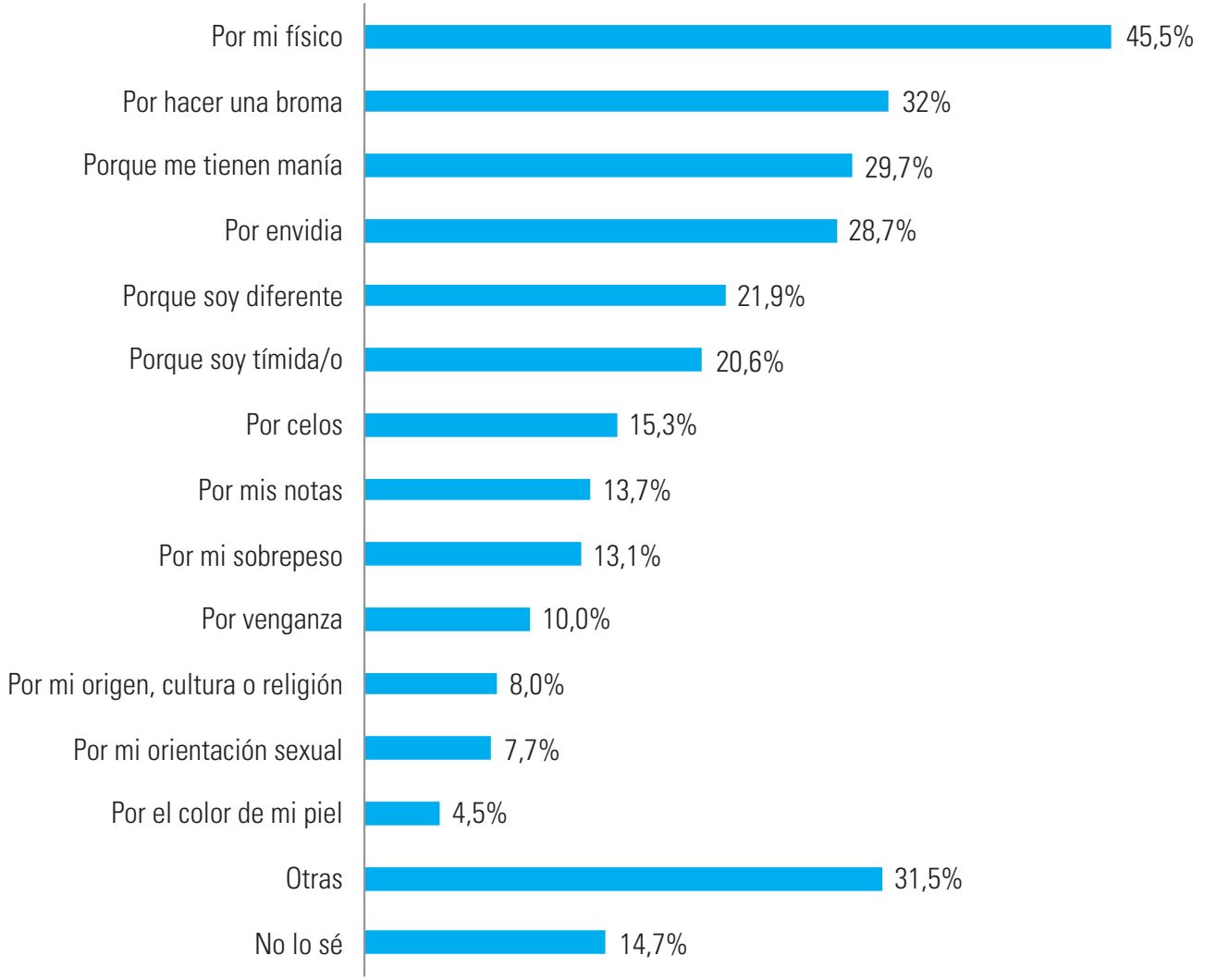


• En más de la mitad de los casos la situación de acoso se prolonga meses, o incluso más de un año. Aunque lo habitual es que cuando los adolescentes sufren acoso lo comuniquen durante el primer mes, al menos 1 de cada 4 (27,3%) tarda más de un año, o no llega a contarlo nunca. Los padres son el principal interlocutor al que los adolescentes acuden, seguido de los amigos.

Motivos de acoso

- El físico constituye, a juicio de los propios adolescentes, el principal foco o motivo de acoso, aunque casi 1 de cada 3 alude a que simplemente se trataba de una broma.
- Alrededor de un 30% alude a que le tenían manía o envidia y un 21,9% simplemente al hecho de ser diferente.
- Aunque muy pocos se refieren de manera explícita a la orientación sexual, esta pasa a ser el primer argumento en el caso de adolescentes homosexuales (58,8%).

¿Cuáles crees que son o eran los motivos por los que te acosan o acosaban?

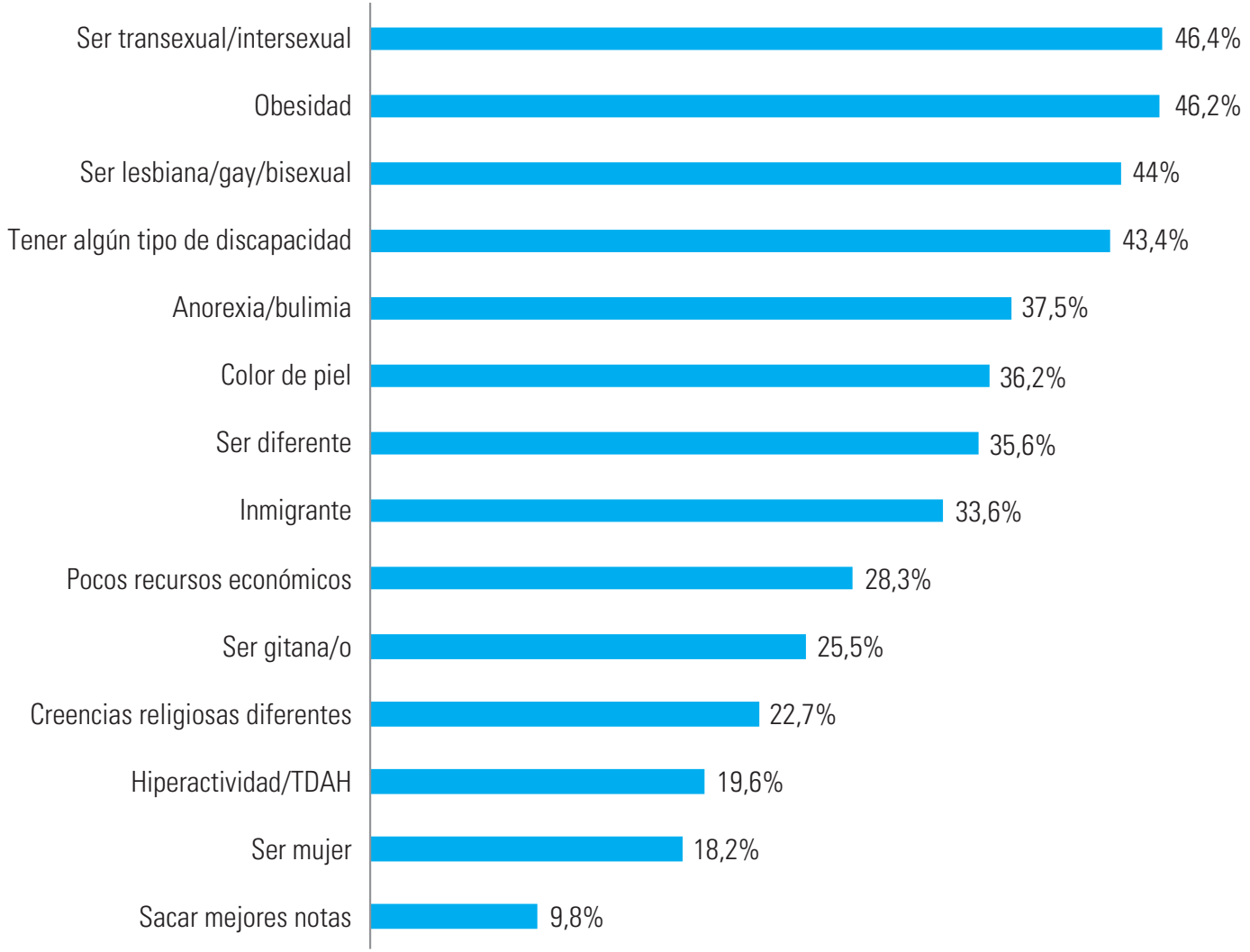


Creencias relacionadas con el acoso

- Los principales motivos que señalan los adolescentes como potenciales desencadenantes de acoso, aluden a la orientación sexual, la obesidad o sufrir algún tipo de discapacidad.



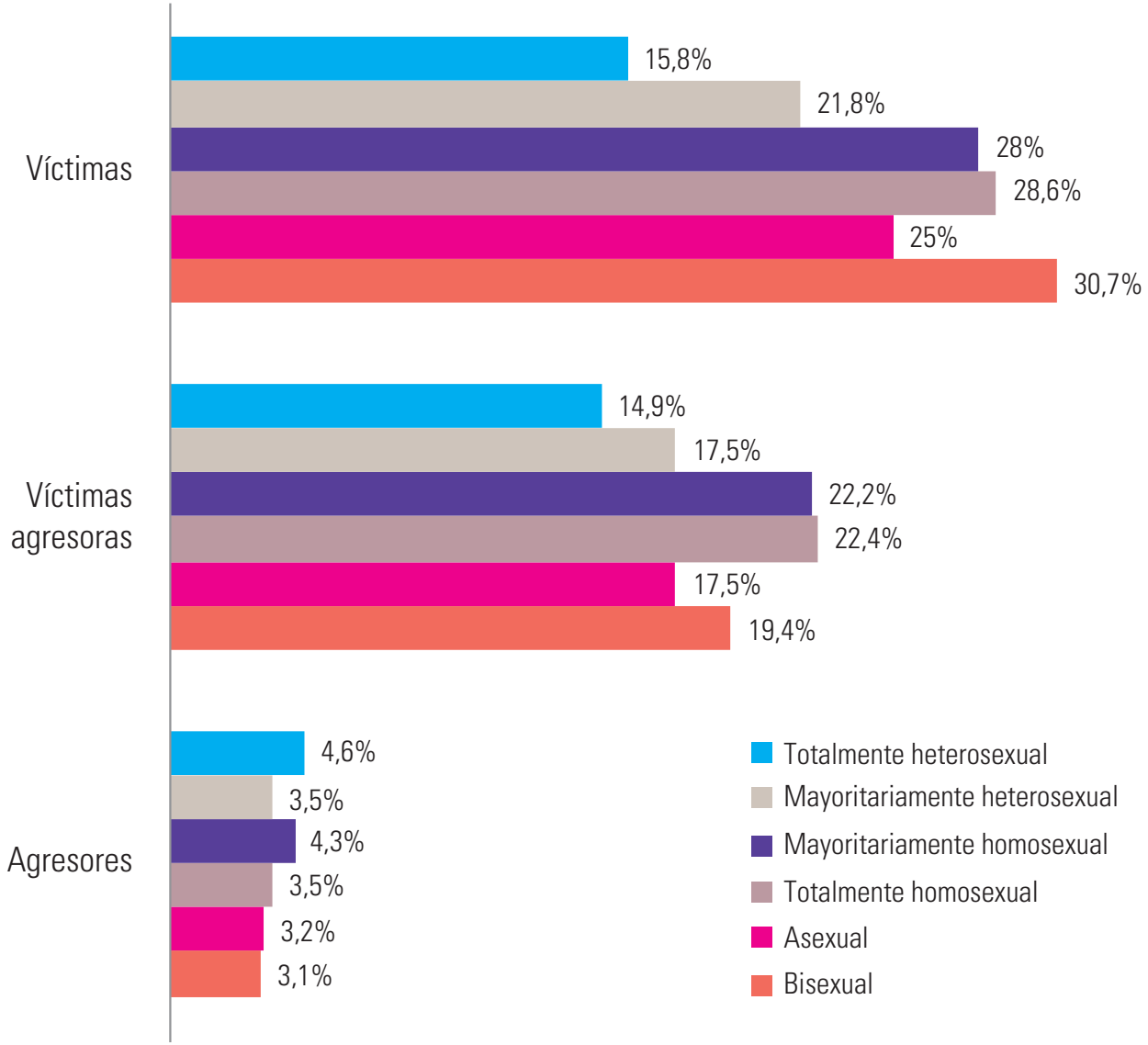
Tienes más probabilidad de sufrir acoso por…



Acoso escolar y orientación sexual

- El porcentaje de víctimas de acoso escolar llega a duplicarse entre quienes no se identifican como heterosexuales.

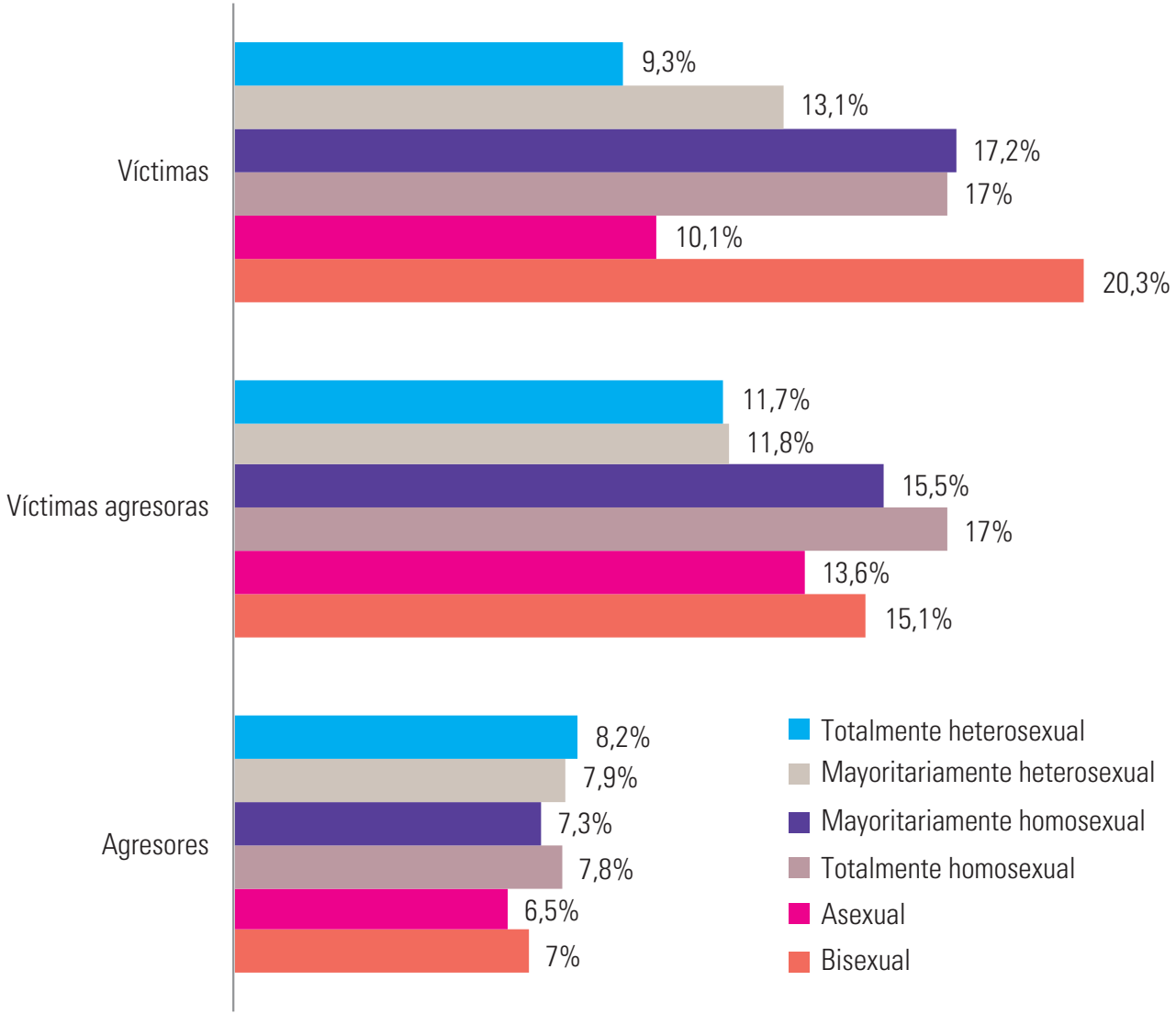
- Aquellos que se reconocen como bisexuales, presentan una mayor tasa de victimización, mientras que el mayor porcentaje de agresores se obtiene entre los adolescentes heterosexuales. Quienes se identifican como homosexuales presentan la mayor tasa de víctimas agresoras.



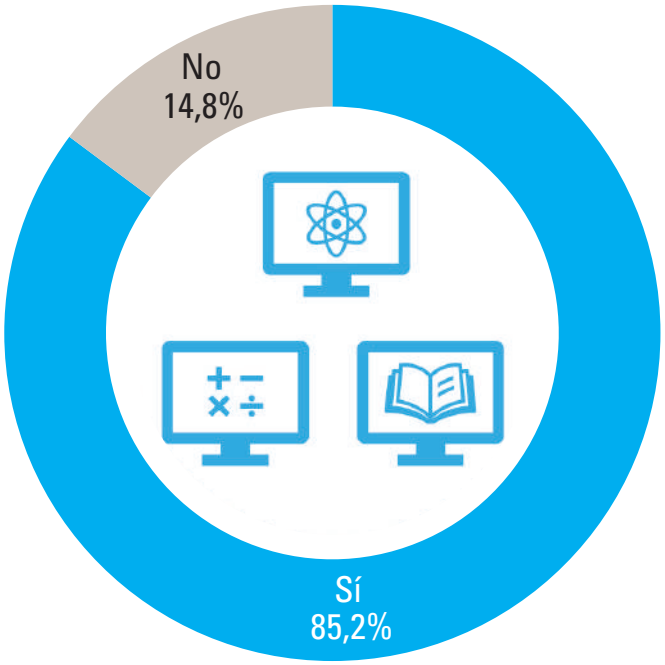
Ciberacoso y orientación sexual

- El porcentaje de víctimas de ciberacoso llega a duplicarse entre los no heterosexuales.

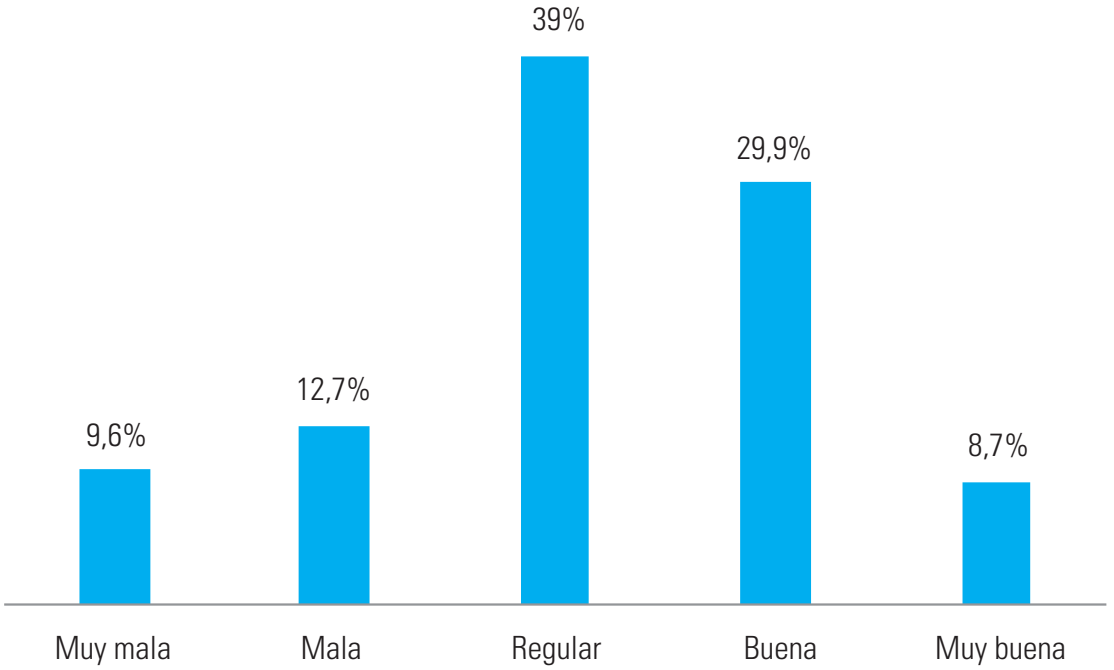
- La tendencia vuelve a ser similar:
Heterosexualidad: mayor tasa de agresión.
Bisexualidad: mayor tasa de victimización.
Homosexualidad: mayor tasa de víctimas agresoras.



¿Has tenido clases *online* desde el inicio de la pandemia?

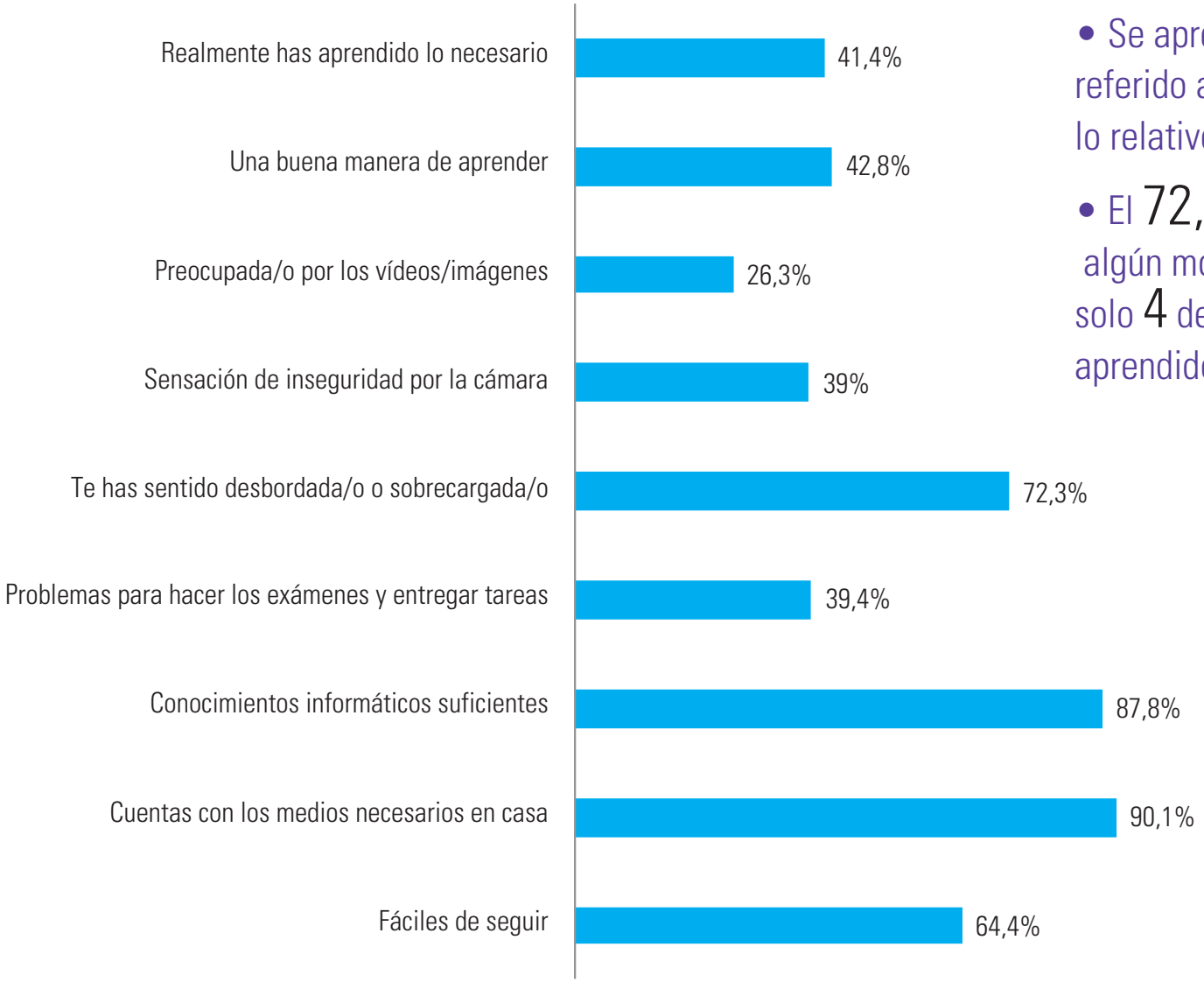


¿Cuál es tu valoración general?



• La inmensa mayoría de los estudiantes de ESO ha tenido clases *online* desde el comienzo de la pandemia del COVID-19. La valoración general de dicha experiencia puede considerarse discreta, en la medida en que un 39% le otorga un regular y un 22,3% adicional valora la experiencia como mala o muy mala.

Valoración por elementos

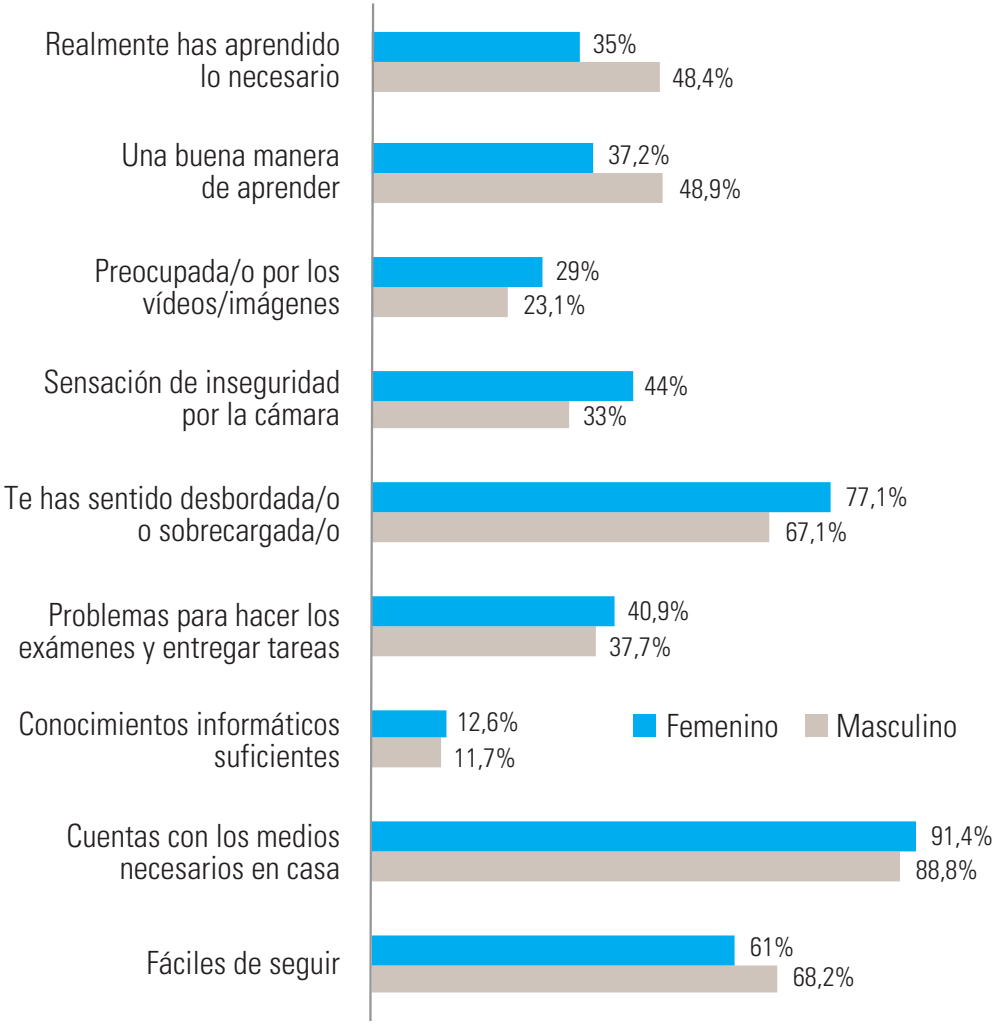


- Se aprecia un amplio margen de mejora en lo referido a la educación *online*, especialmente en lo relativo a aspectos didácticos y organizativos.
- El 72,3% del estudiantado se ha sentido en algún momento desbordado o sobrecargado y solo 4 de cada 10 consideran que realmente han aprendido lo necesario.

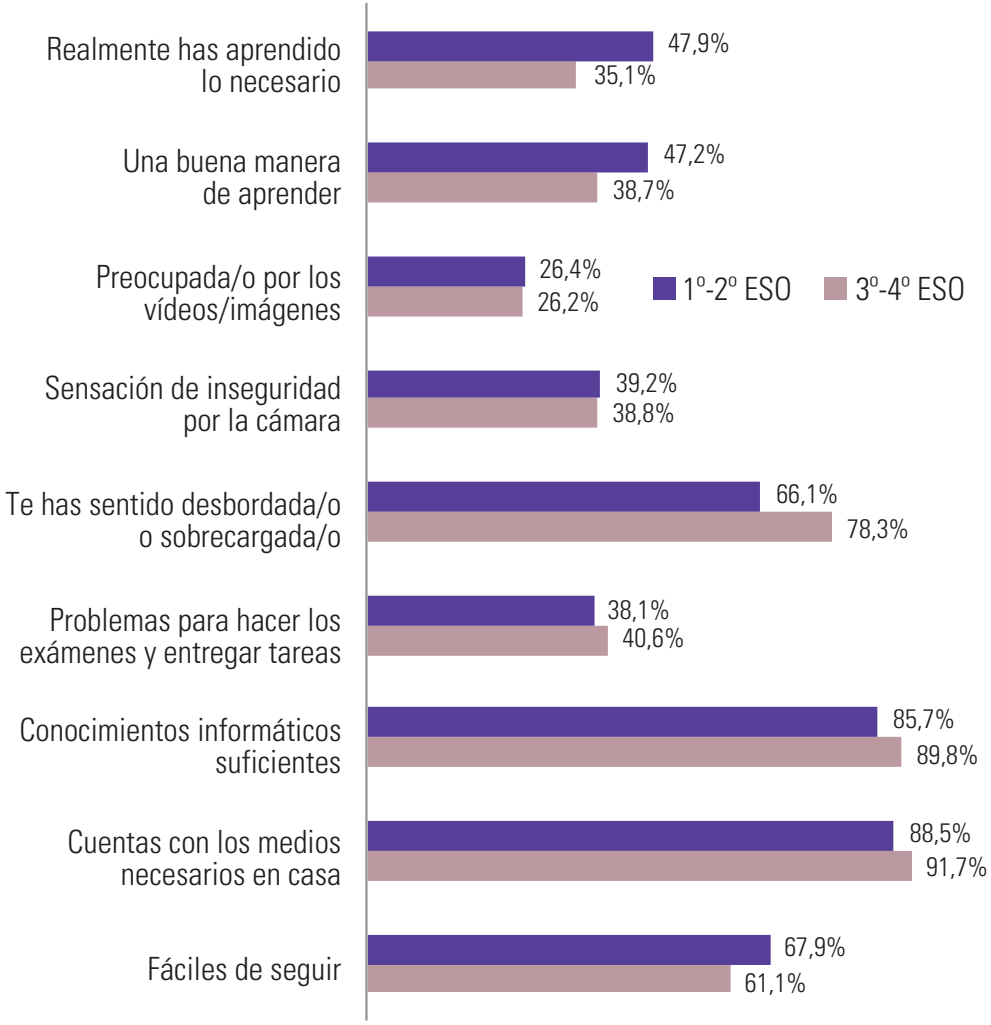


RESULTADOS: **EDUCACIÓN *ONLINE***

Valoraciones por género



Valoraciones por curso



- Por lo general, las chicas y el alumnado de segunda etapa de ESO se muestran más críticos.

CONCLUSIONES



11

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.

- La práctica totalidad de los adolescentes que cursan ESO (94,8%) dispone de teléfono móvil con conexión a Internet, dispositivo al que accede justo a los 10,96 años, por término medio.
- El 58,4% acostumbra a dormir con el móvil en su habitación y el 21,6% lo usa más tarde de las 12 de la madrugada, triplicándose en esos casos las tasas de *sexting*, de ciberacoso, contacto con desconocidos o apuestas *online*.
- Un 31,6% invierte más de 5 horas diarias en el uso de Internet y las redes sociales, porcentaje que asciende hasta un 49,6% el fin de semana.
- Más de la mitad (57,5%) lleva el móvil a clase todos los días y un 6,7% lo suele utilizar durante las clases para fines no didácticos.
- El 98,5% está registrado al menos en una red social y un 83,5% en tres o más. Un 61,5% reconoce además que posee más de una cuenta o perfil dentro de una misma red social (un perfil blanco para los progenitores o para el público en general, y otro más personal para relacionarse con los pares).
- Las dos redes sociales de mayor aceptación son claramente Instagram (con un 79,9% de usuarios) y TikTok (con un 75,3%), aunque en este apartado cabría incluir también a YouTube (90,8%) y Twitch (46,4%).
- El 99% hace uso de alguna aplicación de mensajería, el 95% usa habitualmente WhatsApp y el 59,2%, Direct.

2

El uso de las pantallas supone un aporte trascendental innegociable para los adolescentes, tanto a nivel social como emocional. Los 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 en el que priman las emociones positivas y sin el que hoy parecería difícil vivir**.

- Los usos más habituales de la Red tienen que ver con fines relacionales o lúdicos. Comparativamente, las chicas priman más los usos sociales y los chicos, por su parte, el uso de videojuegos, ver partidos o eventos deportivos *online*. Por lo general, casi todos los usos se incrementan en la segunda etapa de ESO, especialmente los relacionales.

- Más de la mitad de los adolescentes utiliza las RRSS para hacer amigos y el 44,3% para no sentirse solo. El componente relacional adquiere más peso con la edad.

- Internet provoca fundamentalmente emociones positivas en los adolescentes. El 96,9% reconoce sentir alegría o risa en la Red; el 81,6%, tranquilidad/relajación: el 78,9%, placer/diversión; y el 71,6%, apoyo/comprensión. El componente emocional de las TRIC va adquiriendo más peso con la edad. Comparativamente, las adolescentes son más sensibles a las emociones negativas.

- Por último, no parece que los adolescentes suelan tener barreras en la Red: tan solo el 7,8% reconoce algunas dificultades al usar determinados dispositivos y el 6,3% a la hora de acceder a Internet o las RRSS.

3

Ha quedado patente, no obstante, que el uso globalizado de la Red implica una serie de **riesgos que no debemos obviar**. Se han registrado cifras preocupantes de *sexting*; contacto con desconocidos y posibles casos de *grooming*; así como el acceso a contenidos pornográficos.

- El 26,8% practicó alguna vez *sexting* pasivo y el 8%, *sexting* activo. Un porcentaje mayor (11,4%) sufrió presiones para hacerlo. Aunque el *sexting* es practicado por ambos géneros, las presiones las sufren generalmente las chicas. A partir de 3.º y 4.º de ESO, las tasas de *sexting* se duplican.

- Se constata además un preocupante caldo de cultivo para el *grooming*: El 57,2% aceptó alguna vez a personas que no conocían en una red social y el 21,5% incluso llegó a quedar físicamente con ellas en alguna ocasión.

- Cabe destacar además que, prácticamente, 1 de cada 10 adolescentes (9,8%) ha llegado a recibir proposiciones de tipo sexual por parte de un adulto a través de la Red.

- El contacto con desconocidos *online* es habitual. Las chicas son objeto de proposiciones sexuales por parte de adultos mucho más frecuentemente que los chicos, mientras que el consumo de pornografía *online* se duplica en el género masculino. El tránsito a la segunda etapa de ESO hace que se disparen todas las prácticas de riesgo.

- Por último, cabe añadir que la *Dark Web* posee un alto grado de popularidad entre los adolescentes: el 44,4% dice saber lo que es y el 4,7% afirma incluso haber accedido a esta en alguna ocasión, mayoritariamente chicos.

4

En contraposición con los datos anteriores, llama la atención **el escaso nivel de supervisión que parecen estar ejerciendo madres y padres**, 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.

- Solo el 29,1% refiere que sus progenitores les ponen normas sobre el uso de las TRIC; el 24%, que le limitan las horas de uso; y el 13,2%, los contenidos a los que acceden.

- Sin embargo, 1 de cada 4 tiene discusiones todas las semanas en casa por el uso del móvil o las TRIC y un 36,7% informa de que sus padres acostumbran a utilizar el móvil en las comidas.

- El establecimiento de normas y límites se reduce a la mitad en la segunda etapa de ESO.

- Se ha comprobado que buena parte de las prácticas de riesgo *online* son más frecuentes entre aquellos adolescentes que llevan el móvil a clase todos los días y entre aquellos cuyos progenitores no controlan o supervisan el uso que hacen de Internet. También son más frecuentes entre aquellos cuyos progenitores acostumbran a hacer uso del móvil durante las comidas.

- Las diferencias son especialmente notables cuando se comparan los que nunca o casi nunca se conectan a Internet a partir de la medianoche y los que lo hacen de manera habitual. Entre estos últimos, las diferentes conductas de riesgo *online* llegan a triplicarse, lo cual pone de manifiesto la importancia de establecer en casa una buena higiene digital.

5

A pesar de que el uso problemático de Internet (UPI), aun no es considerado como una adicción por la OMS, se está convirtiendo en **un problema de salud pública**.

- La utilización de un test de *screening* específico para el uso problemático de Internet entre los adolescentes (EUPI-a), ha permitido cifrar en un 33% el porcentaje de estudiantes de ESO que estarían comenzando a desarrollar un problema real con el uso de Internet y las redes sociales (más de 600.000 adolescentes). El porcentaje es significativamente mayor entre las chicas y se incrementa significativamente a partir de los 14 años.

- A pesar de no poder establecer relaciones de causalidad, es indudable la asociación entre el UPI y la sintomatología depresiva en la población infanto-juvenil, con tasas tres veces mayores de depresión grave o moderadamente grave.

- Al mismo tiempo, se constata una correlación negativa entre el UPI y el bienestar emocional, la satisfacción vital e incluso con la integración social.

- Las tasas de UPI son significativamente mayores entre aquellos cuyos progenitores acostumbran a hacer uso del móvil durante las comidas y, especialmente, entre los adolescentes que acostumbran a conectarse a Internet a partir de la medianoche.

6

El uso de videojuegos constituye uno de los principales canales de ocio, con importantes implicaciones a nivel de salud y de convivencia. Muchos adolescentes podrían estar haciendo un uso intensivo y sin supervisión de videojuegos no recomendados para su edad.

- Prácticamente, 6 de cada 10 adolescentes juegan a videojuegos al menos algún día por semana (un 26,5% todos o casi todos los días). En el caso de los chicos, estas cifras ascienden al 86,5% y el 43,2%, respectivamente. A pesar de que lo habitual es que dediquen alrededor de 7 u 8 horas semanales a los videojuegos, un 4,4% les dedica más de 30 horas. Aunque el 78% no acostumbra a emplear dinero en los videojuegos, un 4,5% se gasta más de 30€ al mes.

- El 21,9% de los jugadores (18,7% del total de adolescentes entrevistados) creen que podrían llegar a ser un *gamer* profesional, dato que refleja la aceptación actual de los videojuegos entre niños, niñas y adolescentes.

- Los videojuegos más populares se caracterizan por el hecho de que se puede jugar *online*. En muchos casos, presentan contenidos violentos o implican la utilización de dinero para subir de nivel, lo que incrementaría su potencial adictivo.

- Más de la mitad de los adolescentes juegan habitualmente a videojuegos no recomendados para menores [PEGI18], pero solo 1 de cada 4 progenitores se fija en dicho indicador para poner algún tipo de impedimento al respecto.

- La utilización de un test de *screening* específico (GASA) ha permitido cifrar en un 3,1% el porcentaje de adolescentes españoles que presentaría síntomas de una posible adicción a los videojuegos. En términos poblacionales, supondría hablar de más de 60.000 casos. A este porcentaje habría que añadir un 16,7% adicional de adolescentes para los que el consumo de videojuegos estaría empezando a convertirse en un problema. Las tasas de una posible adicción se triplican entre los que juegan a videojuegos PEGI 18 y entre los que se conectan a Internet o utilizan el móvil, la tableta o la consola a partir de medianoche.

- Los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida son inferiores entre quienes presentan una posible adicción a videojuegos y la tasa de depresión es casi el triple.

7

Más de 70.000 estudiantes de ESO han comenzado a apostar o jugar dinero *online*, lo que multiplica el riesgo de desarrollar a medio plazo una ludopatía. El carácter social del juego y la firme creencia de que es probable ganar dinero jugando *online* son las dos principales creencias para desmontar.

- El porcentaje de adolescentes que ha apostado o jugado dinero *online* alguna vez en su vida es del 3,6%. El 1,6% lo hace al menos una vez al mes. Los porcentajes son mayores entre los chicos (4-5 veces más) y en 3.º-4.º de ESO.

- Aunque la variedad de formatos es enorme, las apuestas deportivas son la modalidad más aceptada entre los estudiantes de ESO, especialmente entre los chicos de 3º y 4º.

- Los medios de pago son diversos, pero el uso de tarjetas de crédito o cuentas *Pay Pal* o *Skrill* son las dos opciones más habituales.

- El gasto medio mensual no suele exceder los 10€, pero el 17% de los jugadores se gasta más de 30€ cada mes.

- Ganar dinero, divertirse y pasar el rato con amigos son las tres principales motivaciones para jugar y apostar. Existe una creencia relativamente asentada de que es bastante o muy probable ganar dinero jugando *online* (43,1%). Además, más de la mitad de los que apuestan lo hace con sus amigos, lo que refleja el componente social del juego.

- La utilización de una escala específica de *screening* ha permitido estimar en un 0,5% la prevalencia de una posible ludopatía o juego problemático, cifra inferior a la obtenida en otros estudios, aunque en este caso referida a una franja de edad más temprana y únicamente a la modalidad de juego *online*. Tal y como insisten los expertos, al menos 1 de cada 10 adolescentes que juegan *online* podrían llegar a desarrollar una adicción al juego (14,4%).

- Los niveles de bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida son también inferiores entre quienes presentan juego problemático. La tasa de depresión llega a duplicarse.

8

La lucha contra el acoso escolar y el ciberacoso debe ser una prioridad. Las tasas de victimización encontradas (sensiblemente mayores que las que recogen las estadísticas oficiales) así lo indican. Un análisis detenido de los datos, además de romper algunos mitos, puede ser útil para el diseño de nuevas políticas de prevención.

- Gracias al uso de instrumentos de *screening* específicos, permitió estimar en un 33,6% la tasa de victimización de acoso escolar y en un 22,5% de ciberacoso, cifras sensiblemente mayores que las que reflejan las estadísticas oficiales. A pesar de los esfuerzos que centros educativos e instituciones han venido realizando en los últimos años en materia de convivencia, la realidad sigue siendo preocupante.

- Las cifras son algo mayores entre las chicas y en la primera etapa de ESO, implicando además un perfil relativamente diferente: las chicas presentan mayores porcentajes de víctimas puras, y los chicos de agresores y de víctimas-agresoras.

- Tan solo el 3,3% de los encuestados, diría que está sufriendo acoso escolar y el 2,2%, ciberacoso. Esto es, solo 1 de cada 10 de quienes realmente lo sufren. Ello constituye un claro reflejo de la normalización de la violencia en las aulas y en la Red y de las dificultades que subyacen en su detección.

- 4 de cada 10 adolescentes que dicen haber sufrido acoso escolar tardaron meses o años en contarlo, o no llegaron a contarlo nunca.

- En el 70% de los casos, el acoso lo ejercen compañeros de la misma clase.

- Por el físico, ser diferente, ser tímido o simplemente porque era una broma, son los principales motivos de acoso.

- Las tasas de victimización se duplican entre los que se definen con una orientación sexual no heterosexual.

- Por último, más de la mitad de quienes sufren acoso a través de la Red (52,4%), también lo ejercen. El 72,9% de las/os adolescentes que sufren acoso *online*, también lo sufren *offline*. Ambos hallazgos suponen una nueva evidencia de que el acoso escolar y el ciberacoso no deben considerarse como fenómenos independientes.

9

Aunque no es posible establecer relaciones de causalidad, los datos permiten constatar **la estrecha relación entre las nuevas formas de adicción o usos problemáticos de la tecnología y la salud mental, con mayores tasas de depresión asociadas y un menor bienestar emocional**.

- A pesar de que el ajuste emocional medio de los estudiantes españoles de ESO es adecuado y las tasas de depresión encontradas son, de algún modo, las esperadas, quienes presentan problemas relacionados con el uso problemático de Internet, el uso problemático de videojuegos o una posible ludopatía vinculada al juego *online*, presentan significativamente menores niveles de bienestar emocional y satisfacción con la vida, además de una menor integración social, familiar y escolar.

- Las tasas de una posible depresión grave o moderadamente grave se multiplican también por 2 o por 3. Esto abre el debate acerca de si son los adolescentes con más dificultades a nivel emocional los que tienden a refugiarse y hacer un uso más intensivo de las TRIC, o si pueden ser estas nuevas formas de adicción o uso desadaptativo de las TRIC las que ejercen un impacto emocional negativo.

- Algo similar puede decirse respecto al acoso escolar y el ciberacoso, aunque en esta área las dudas parecen menores, ya que a nadie se le escapa las serias consecuencias que ambos fenómenos pueden tener a nivel emocional. El presente trabajo ha servido para volver a constatar que aquellos adolescentes que sufren acoso presentan tasas hasta 5-6 veces mayores de depresión y 4 veces mayores de ideación suicida.

- Futuros trabajos de naturaleza longitudinal podrían aportar más luz, desde un punto de vista científico, sobre todo este tipo de cuestiones.

10

La Educación *online* ha llegado para quedarse, constituyendo un nuevo desafío, no solo a nivel tecnológico, sino también didáctico y vital si queremos que sea una herramienta eficaz de aprendizaje.

- Se intentó conocer el posible impacto que el obligado recurso a las clases *online* puede haber tenido, intentando identificar posibles barreras tanto a nivel técnico, como didáctico u organizativo.

- Como resultado, puede decirse que la implantación de la docencia *online* ha sido un logro fuera de toda duda, convirtiéndose en una herramienta accesible para la gran mayoría de los estudiantes de secundaria de nuestro país. El 85,2% ha tenido clases *online* desde la pandemia; 2 de cada 3 las consideran "fáciles de seguir" y 9 de cada 10 dicen contar tanto con los medios técnicos, como con los conocimientos necesarios para seguirlas.

- Sin embargo, desde un punto de vista didáctico y vivencial queda todavía un amplio margen de mejora: más del 70% se ha sentido desbordado o saturado por la carga de trabajo, con dificultades para organizarse y dar respuesta de forma adecuada a todas las tareas que se les pedía.

- Poco más del 40% considera que ha sido una buena manera de aprender y que realmente ha aprendido lo necesario.

- Un último dato que resume en buena medida estos resultados es que solo 38,7% de los estudiantes hace una valoración positiva de la experiencia. El 39% le otorga un regular y un 22,3% la valora como mala o muy mala.

COMITÉ DE EXPERTOS

Uso de la tecnología

MAIALEN GARMENDIA
Phd. Responsable en España de *EuKids Online*.
Universidad del País Vasco.

PATRICIA GÓMEZ
Phd. Investigadora experta en
Menores y Nuevas Tecnologías.
Universidad de Santiago de Compostela.

DANIEL KARDEFELT
Phd. Media & Communications (PhD) London School of Economics Computer Science and Psychology (BSc). UNICEF's research programme on Children and Digital Technologies, Oficina de Investigaciones y Estudios de Unicef Internacional, Innocenti.

Derechos de la infancia

Ma. ANGELS BALSELLS
Phd. Catedrática de Pedagogía. Departament de Pedagogia Facultat d'Educació, Psicologia i Treball Social. Universitat de Lleida.

FRANCISCO RIVERA
Phd. Profesor Titular Área de Metodología de las Ciencias del Comportamiento.
Universidad de Sevilla.

SARA LUNA
Investigadora del Área de Metodología de las Ciencias del Comportamiento.
Universidad de Sevilla.

Diversidad, inclusión y perspectiva de género

MARÍA TERESA ANDRÉS
Directora del Departamento de Inclusión.
Fundación Secretariado Gitano.

JESÚS MARTÍN BLANCO
Delegado de Derechos Humanos
y para la Convención.
CERMI (Comité Español de Representantes de Personas con Discapacidad).

YOLANDA RODRÍGUEZ
Phd. Investigadora experta en Jóvenes y TIC desde un enfoque de Género.
Universidad de Vigo.

Seguridad, protección de datos y ciberdelincuencia

JOSÉ JULIO FERNÁNDEZ
Phd. Director del Centro de Estudios de Seguridad de Galicia (CESEG). Profesor titular de la Facultad de Derecho y delegado de protección de datos.
Universidad de Santiago.

SANTIAGO REBOYRAS
Inspector del Cuerpo Nacional de Policía.
Experto en Ciberseguridad.
Jefatura Superior de Policía de Galicia.

JOSÉ TORRES
Jefe de equipo de Investigación
Tecnológica de la Policía Judicial.
Experto en Ciberdelincuencia.
Comandancia de la Guardia Civil de Pontevedra.

Prevención de las adicciones

GREGOR BURKHART
Phd. Responsible for prevention responses.
EMCDDA-European Monitoring Centre for the Drugs an Drugs Abuse.

GERARDO FLÓREZ
Phd. Psiquiatra especializado en adicciones comportamentales en jóvenes y adolescentes.
Servizo Galego de Saúde. Editor de la revista *Adicciones* y miembro de la junta directiva de Socidrogalcohol.

SION KIM HARRIS
Phd. Co-Director, Center for Adolescent Behavioral Health Research (CABHRe)-
Division of Adolescent/Young Adult Medicine, Boston Children's Hospital.
Associate Professor, Department of Pediatrics, Harvard Medical School.

MANUEL ISORNA
Phd. Investigador experto en adolescentes, adicciones y convivencia.
Universidad de Vigo.

PATRICIA ROS
Phd. Responsable en España de *Planet Youth*.
Planet Youth.

Acoso escolar y ciberacoso

JAMES O'HIGGINS
Phd. Director of National Anti-Bullying Center.
Cátedra de la UNESCO para la lucha contra el *bullying* en la escuela y el ciberespacio.
Dublin City University. UNESCO.

ROSARIO DEL REY
Phd. Responsable del grupo Interpersonal Aggression and Socio-Emotional Development (IASED) y copresidenta del International Observatory for School Climate and Violence Prevention. Universidad de Sevilla.

GLOSARIO

Acoso escolar o *bullying*

La violencia escolar o *school bullying* constituye una de las formas más comunes de victimización durante la infancia y la adolescencia, que afecta a un tercio de los niños y niñas de todo el mundo (UNESCO, 2019) y que según la OMS (2020) posee serias consecuencias a nivel de salud. Olweus propuso en los años 70 la que hoy sigue siendo la definición más aceptada de acoso escolar: "Acto agresivo e intencionalmente dañino, que generalmente se repite en el tiempo y es llevado a cabo por uno o más menores hacia otro que no puede defenderse fácilmente".

Ciberacoso o *cyberbullying*

El uso cada vez más extendido de la tecnología ha provocado un aumento de las conductas de acoso en entornos digitales, fenómeno que se conoce como ciberacoso o *cyberbullying*. Según Smith (2008), podría definirse como "una agresión intencional y repetida, perpetrada por un grupo o un individuo, utilizando formas electrónicas de contacto, en contra de una víctima que no puede defenderse fácilmente". Existe cierta controversia acerca de la necesidad de que deban cumplirse algunos criterios requeridos en el acoso escolar, como la intencionalidad o el desequilibrio de poder, pero según la UNESCO (2020), ambos están íntimamente relacionados, pudiendo considerarse el ciberacoso una extensión del acoso escolar.

Conductas de riesgo *online*

Diferentes informes nacionales e internacionales vienen llamando reiteradamente la atención sobre diferentes conductas en la Red, que pueden implicar riesgos importantes a diferentes niveles. Algunos ejemplos son el *sexting*, la sextorsión, el *grooming*, el ciberacoso, el acceso a contenidos pornográficos o el contacto con personas desconocidas *online*.

Control y supervisión parental

El control parental hace referencia de forma genérica a todas aquellas medidas adoptadas por los progenitores para la prevención de los usos inadecuados de la Red. Este puede ejercerse recurriendo a diferentes estrategias, bien sea la restricción (establecer límites en el tiempo de uso, contenidos y actividades a los que acceder, etc.) o la supervisión (chequeo de la actividad *online*, revisar los perfiles en las redes sociales…) (Álvarez, 2018). Más allá de esta diferenciación, los expertos coinciden en que ambas estrategias deben responder a una labor continuada de acompañamiento y educación en el uso de las TRIC, que debe caracterizar la prevención familiar.

Grooming

Nueva forma de pederastia vinculada a Internet y a las redes sociales. Se puede definir como una serie de prácticas llevadas a cabo por personas adultas en Internet, para ganarse la confianza de menores, fingiendo empatía y adaptándose a su lenguaje, con fines sexuales. El caso más común consiste en crear un perfil falso en una red social, aplicación o videojuego, haciéndose pasar por menores, con la intención de ganarse en poco tiempo su confianza y tener un contacto sexual. Esta práctica constituye un nuevo tipo delictivo, recogido en artículo 183 del Código Penal. Los estudios insisten en que aproximadamente la mitad de las y los menores reconoce haber aceptado alguna vez en una red social a personas que realmente no conocían de nada, llegando en muchos casos a tener una cita físicamente con estas personas.

Deep Web

Conocidos con nombres similares (*Dark Net*, *Deep Web* o *Dark Web*), Internet esconde niveles de navegación más profundos y peligrosos para cualquier internauta, pero especialmente en la adolescencia, etapa en la cual la curiosidad y las conductas de riesgo están premiadas socialmente. Estas diferentes capas o niveles de navegación hacen referencia a toda aquella porción de Internet que no se encuentra tras los canales comunes de búsqueda (Google, Bing o Yahoo) y a los que solo es posible acceder a través de buscadores específicos. Gracias a su carácter anónimo, estas otras redes o capas han llegado a convertirse en el canal idóneo para el robo de información, el tráfico de drogas o de armas o incluso para el terrorismo o la pederastia, haciendo muchas veces invisibles a sus usuarios a ojos de los servicios policiales.

Free to play-Pay to win

Tipo de videojuegos que permite tener acceso a su contenido (o a gran parte del mismo), sin necesidad de realizar ningún pago (*Free to play*), pero requiere del desembolso de ciertas cantidades para mejorar o progresar en el juego (*Pay to win*). En otras palabras, resulta gratis para jugar, pero se debe pagar para ganar, avanzar o conseguir una ventaja competitiva, pudiendo sustituir tiempo de juego o habilidad por micropagos. Representa un nuevo modelo de negocio que, según los expertos, podría implicar un alto potencial adictivo. Esto ha llevado a países como Bélgica a desarrollar una legislación específica para su regulación e instar a la Comisión Europea a seguir su ejemplo.

GLOSARIO

Juego *online*

Cualquier variante de juego de azar o apuesta realizada a través de Internet en la que se pone en juego dinero u otro objeto de valor, quedando la posibilidad de ganar condicionada por el azar y no solo por la habilidad del jugador. Los formatos más populares son los casinos *online*, las apuestas deportivas, las loterías *online* o las plataformas de póker en la Red. Posee una serie de características situacionales y estructurales propias (tales como privacidad, accesibilidad, disponibilidad o inmediatez) que le confiere un mayor potencial adictivo (Griffiths et al, 2006).

Juego patológico/juego problemático

El juego patológico o trastorno por juego de apuestas ha sido definido por la OMS como un trastorno caracterizado por la participación en juegos de apuestas de forma recurrente, sobre los que se pierde el control, adquiriendo prioridad frente a otras conductas y persistiendo a pesar de sus consecuencias adversas (OMS, 1992). En el caso de adolescentes, se sugiere utilizar el término *juego problemático*, ya que por lo general no suele trascurrir el tiempo necesario para poder diagnosticarse como un verdadero trastorno (Becoña, 2010).

PEGI (*Pan European Game Information*)

Sistema de clasificación europeo del contenido de los videojuegos, desarrollado por la *ISFE* (*Interactive Software Federation of Europe*) e implantado desde el año 2003 en más de 35 países. Tiene como fin orientar a los consumidores, especialmente progenitores, en la decisión de compra de un determinado videojuego. La clasificación PEGI considera la edad idónea para jugar a un videojuego no por su nivel de dificultad, sino por su contenido (violencia, drogas, sexo explícito…), indicando la edad mínima recomendada para su consumo (3, 7, 12, 16 y 18 años).

Sexting

Práctica cada vez más generalizada (especialmente entre adolescentes), que consiste en el envío por medios digitales de contenidos personales de carácter erótico o sexual (fotografías o vídeos producidos por el propio remitente). Suele distinguirse entre *sexting* activo (es la persona la que envía el vídeo o imagen de sí mismo) y *sexting* pasivo (es ella quien lo recibe). Aunque no deben considerarse como prácticas necesariamente negativas, pueden llegar a ser motivo de conflicto cuando los contenidos son reenviados a terceros sin consentimiento, dando lugar incluso a un nuevo tipo de delito (art. 197 del Código Penal). Pueden además estar en la base de presiones, intentos de chantaje o sextorsión e incluso de ciberacoso.

Sextorsión

Amenazar a una persona con difundir material erótico o sexual (imágenes o vídeos suyos habitualmente compartidas mediante *sexting*), con el objetivo de conseguir beneficios, por lo general de tipo económico o sexual. Suele llevar implícitas consecuencias severas para las víctimas a nivel emocional, no siempre fáciles de detectar.

Trastorno por uso de videojuegos

La OMS no incluyó hasta el año 2018 el trastorno por uso de videojuegos en su Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE- 11). Patrón de comportamiento persistente en juegos digitales o videojuegos, tanto *offline* (sin acceso a Internet), como *online* (con acceso a Internet) caracterizado por: deterioro o pérdida de control en el uso de videojuegos; incremento en la prioridad dada a los videojuegos, anteponiéndolos a otros intereses o actividades de la vida diaria; incremento del uso de videojuegos a pesar de las consecuencias negativas que ello genera. Este patrón puede ser continuo o episódico, derivando en angustia y en un deterioro significativo en las principales áreas vitales del individuo (personal, familiar, social, educativo…), que como norma general debe observarse durante al menos 12 meses.

Uso problemático de Internet

Hasta hoy, la OMS reconoce solo la Adicción al Juego y a los Videojuegos como las dos únicas adicciones sin sustancia. Sugiere el término *uso problemático de Internet* para referirse al posible enganche a Internet y las redes sociales, sin llegar a incluirlo en los manuales diagnósticos. Dicho uso se caracterizaría por un alto grado de interferencia en la vida cotidiana, con un impacto tanto a nivel personal, como familiar, académico o laboral, pudiendo ir acompañado de una sintomática a nivel clínico.

Víctimas agresoras o *bully-victims*

Uno de los perfiles más comunes del acoso escolar y el ciberacoso, en el que la victimización y la agresión se producen de forma concurrente o alterna, esto es, menores que sufren y ejercen acoso. Según los expertos, este perfil resulta especialmente problemático, tanto desde el punto de vista de la salud como de las conductas de riesgo (Feijóo et al., 2021).

EQUIPO DE TRABAJO

ESTUDIO SOBRE EL IMPACTO DE LA TECNOLOGÍA EN LA ADOLESCENCIA

UNICEF

Marta Andrade Blanco (Galicia)
Belén Andrade Pérez (Sede Madrid)
Patricia Andaluz Barragán (Illes Balears)
María Blanco Alba (Cantabria)
Jazmín Cangahuala Alfaro (Aragón)
Valvanera Colis Aguirre (La Rioja)
Elena Filella Ríos (Comunitat Valenciana)
Maider Gabilondo Ariznabarreta (Navarra)
Carolina Galvañ Quiles (Murcia)
Ignacio Guadix García (Sede Madrid)
Beatriz Herraiz Cruz (Extremadura)
Macarena Hevia Pino (Castilla la Mancha)
Marga Morán Rodríguez (Euskadi)
María Mur Duat (Catalunya)
Adriana Negueruela Macías (Madrid)
Rosario Pérez Santana (Canarias)
Karina Tirado Zambrana (Sede Madrid, equipo territorial)
Bibiano Torres Pérez (Andalucía)
Natalia Vázquez Quirós (Asturias)
Bárbara Villar Lago (Castilla y León)

Unidad de Psicología del Consumidor y Usuario (Universidad de Santiago de Compostela)

María Álvarez Voces
Teresa Braña Tobío
Nuria García Couceiro
David Liñares Mariñas
Javier Mora Salgueiro
Rafael Pichel Mira
Vanessa Portela Sobrino
Antonio Rial Boubeta
Omar Manuel Rodríguez Martínez
Sandra Sanmartín Feijóo
Jesús Varela Mallou

Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería en Informática de España

Juan José González Cid
Lorena Otero Cerdeira
Francisco Javier Rodríguez Martínez
Ana Rodríguez Rodríguez
Fernando Suárez Lorenzo

UNICEF promueve los derechos y el bienestar de todos los niños y niñas en todo lo que hacemos. Junto a nuestros aliados, trabajamos en 190 países y territorios para transformar este compromiso en acciones prácticas, centrando especialmente nuestros esfuerzos en llegar a la infancia más vulnerable y excluida para el beneficio de todos los niños y niñas, en todas partes.

unicef | para cada infancia