

INFORME SOBRE EL USO DE LA TECNOLOGÍA ENTRE LA POBLACIÓN ADOLESCENTE. VALENCIA - BARCELONA

FUNDACIÓN ADSIS - 2022

Índice

Fundación Adsis - Prevención de tecnoadicciones	03
Introducción	06
Metodología	09
Resultados	12
Conclusiones	31
Referencias bibliográficas	39

Fundación Adsis

Fundación Adsis es una entidad sin ánimo de lucro que lucha para construir una sociedad más justa, solidaria e inclusiva. Trabaja desde la cercanía y el acompañamiento, comprometida con las personas en riesgo de exclusión social para que logren desarrollar sus proyectos de vida. La Fundación cuenta con una trayectoria de más de 55 años de acción social, recorrido en el que ha acompañado a más de 950.000 personas.

A través de 10 programas sociales, la fundación acompaña a personas que atraviesan situaciones de vida muy diversas con el fin de que las personas logren construir sus proyectos de vida.



La labor de Fundación Adsis en la Prevención de Tecnoadicciones

Fundación Adsis es una entidad pionera en la sensibilización en torno al uso saludable de las pantallas. A través del trabajo con jóvenes, familias y centros educativos, su propósito es reducir comportamientos abusivos y prevenir tecnoadicciones.

Prevención de tecnoadicciones

11.294 personas atendidas en el año 2021



DÓNDE

- Asturias
- Araba
- Bizkaia
- Gipuzkoa
- Las Palmas
- Valencia



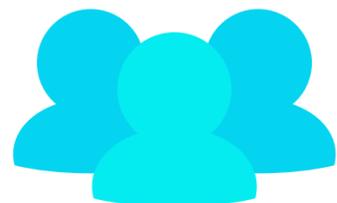
¿Quieres poner en marcha nuestros talleres en tu recurso en la C.Valenciana?

Contáctanos:

660139422 / 689719725

moods.valencia@fundacionadsis.org

¿Qué hacemos?



Talleres de sensibilización población infantojuvenil



Talleres con familias. Cómo no discutir por las pantallas



Talleres con profesionales de la educación, sanidad y acción social



Asesoramiento ante problemáticas derivadas de las pantallas



Jornadas divulgativas



Acciones comunitarias y modelado a través de RRSS

INTRODUCCIÓN

Presentación

El objetivo de este informe es presentar los datos recogidos durante 2 años en aulas de Educación Secundaria Obligatoria y mostrar la realidad del uso de pantallas entre la población juvenil.

En el marco de la Acción Social, este informe es descriptivo y no pretende ser una publicación científica, sino los resultados de instrumentos de evaluación que confirman lo observado en la consecución de un proyecto de prevención del mal uso de pantallas (móvil, redes sociales, videojuegos, series, tablet, Smart TV...).



¿A quién puede ayudar?



La información que se presenta a continuación puede ser de utilidad para **familias** (padres, madres, tutores/as legales...), **equipos docentes** de todos los niveles educativos, **profesionales que trabajen diariamente con menores y jóvenes**, **personas que se estén formando** en materia infantojuvenil, **personal gubernamental** de las instituciones públicas, **medios de comunicación** y para las propias **personas jóvenes**.

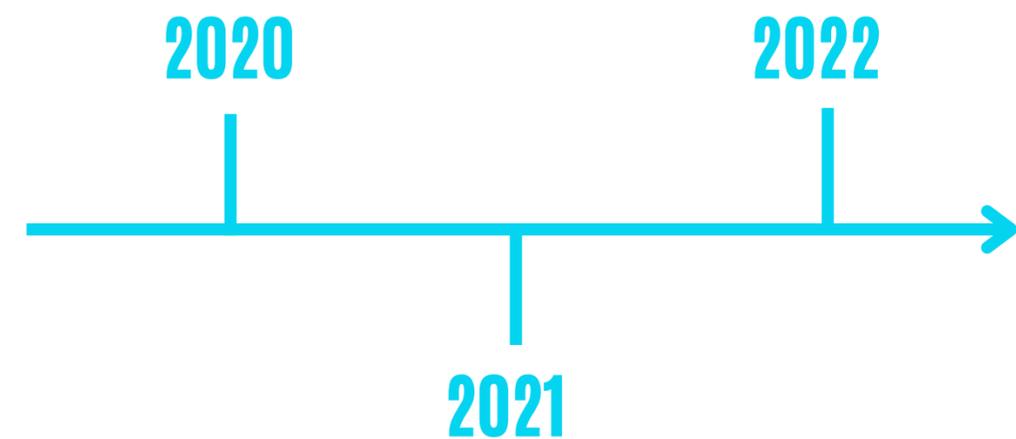
Muestra una fotografía de la realidad de hoy que desde Fundación Adsis creemos de relevancia para todos estos sectores de la población.

METODOLOGÍA

Metodología

De los centros educativos de Valencia y Barcelona en los que se han realizado talleres de sensibilización entre el 2020 y 2022, se escogieron aleatoriamente **siete** de esos **centros** para administrar los cuestionarios.

La **recogida de datos** se realizó de manera **supervisada** por las técnicas de prevención de Fundación Adsis para resolver las dudas existentes sin interferir en las respuestas. El **análisis** de los datos se ha realizado con herramientas estadísticas **descriptivas**.



Instrumentos utilizados

Cuestionario Hospital Sant Joan de Déu (HSJD)

Preguntas descriptivas:

- Datos sociodemográficos
- Tiempo de uso de los dispositivos y apps
- Consecuencias asociadas
- Normas de uso en casa

ADITEC

(M. Chóliz, C. Marco y C. Chóliz)



Permite evaluar y detectar posibles problemas de adicción a las nuevas tecnologías (Internet, teléfono móvil y videojuegos) en jóvenes y adolescentes.

El análisis de estos datos se ha llevado a cabo por la unidad de investigación de juego y adicciones tecnológicas de la Universidad de Valencia.

RESULTADOS

Uso de la tecnología en la población juvenil

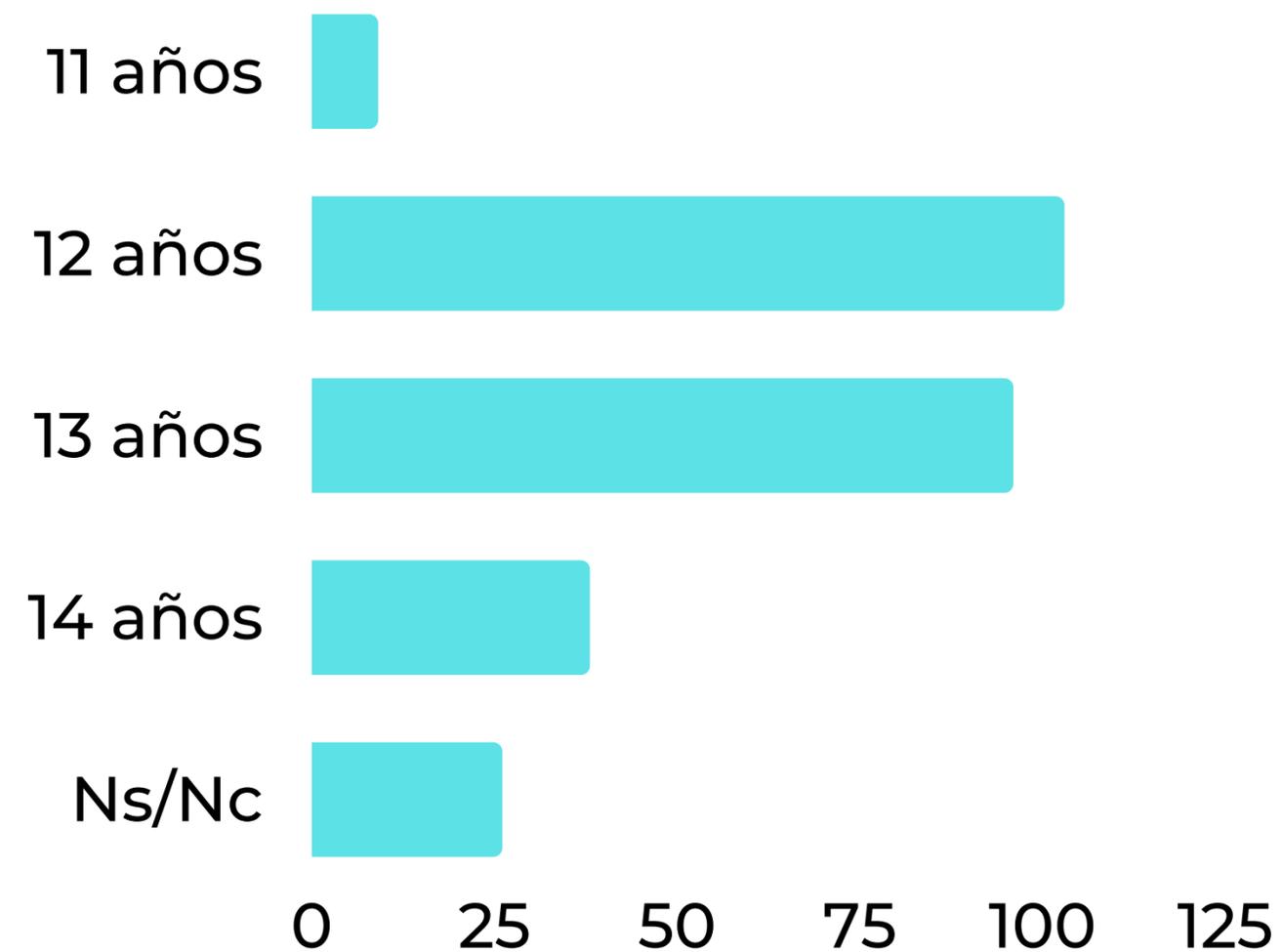
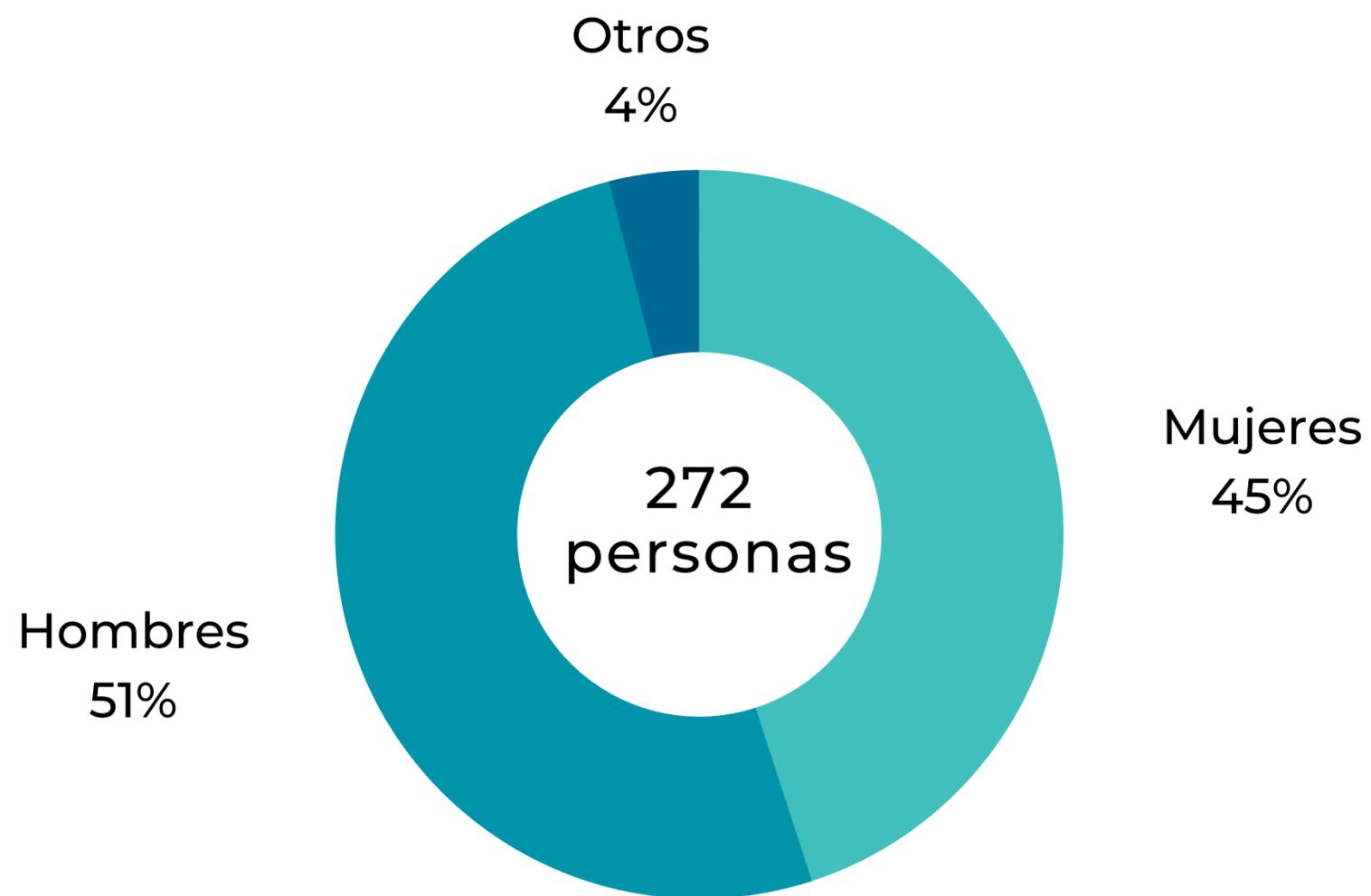
Resultados

Uso de la tecnología en la población juvenil

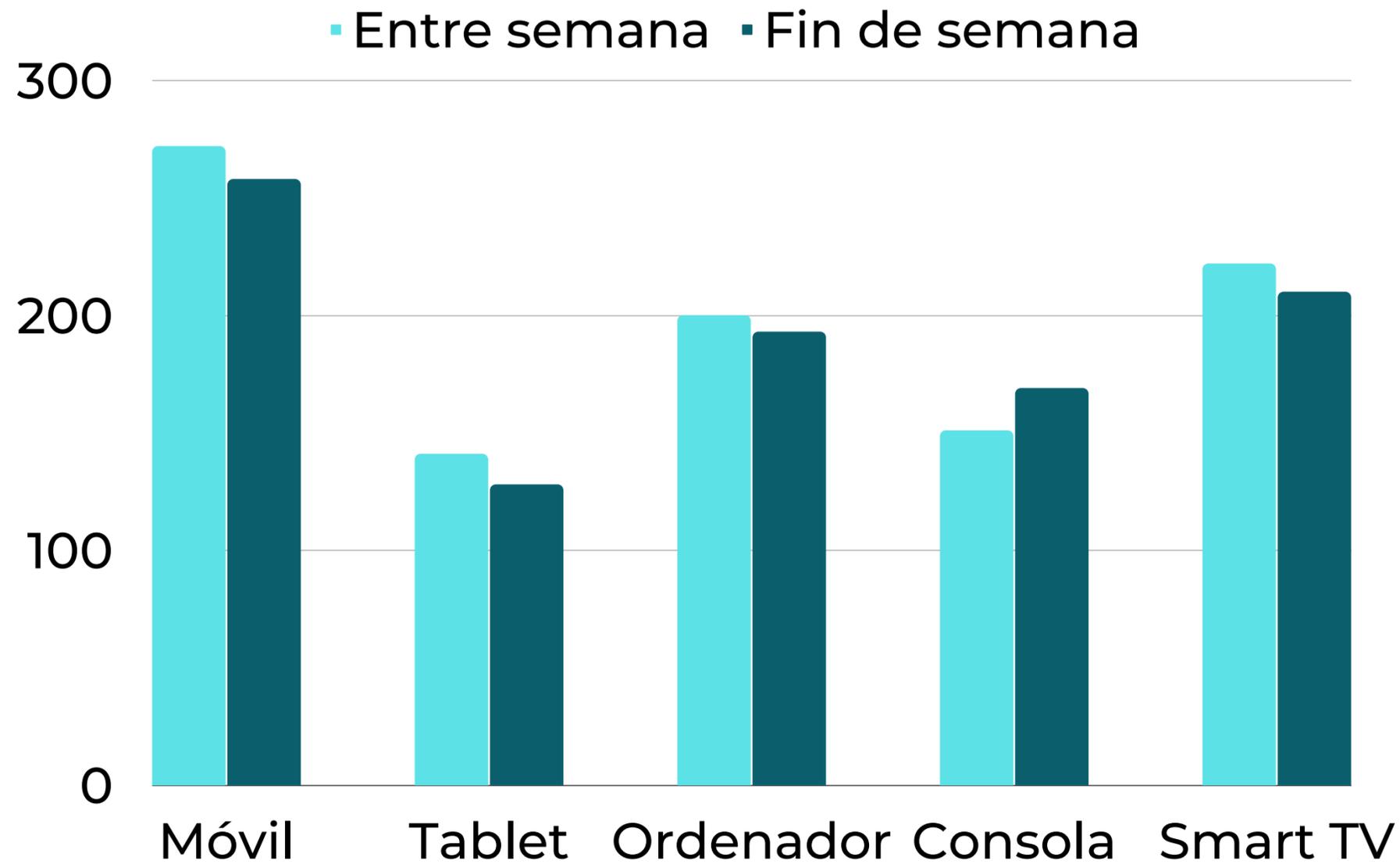
- 1** Personas encuestadas
- 2** Tiempo de uso de dispositivos y aplicaciones
- 3** Consecuencias asociadas
- 4** Familia

Género y Edad

1 Personas encuestadas

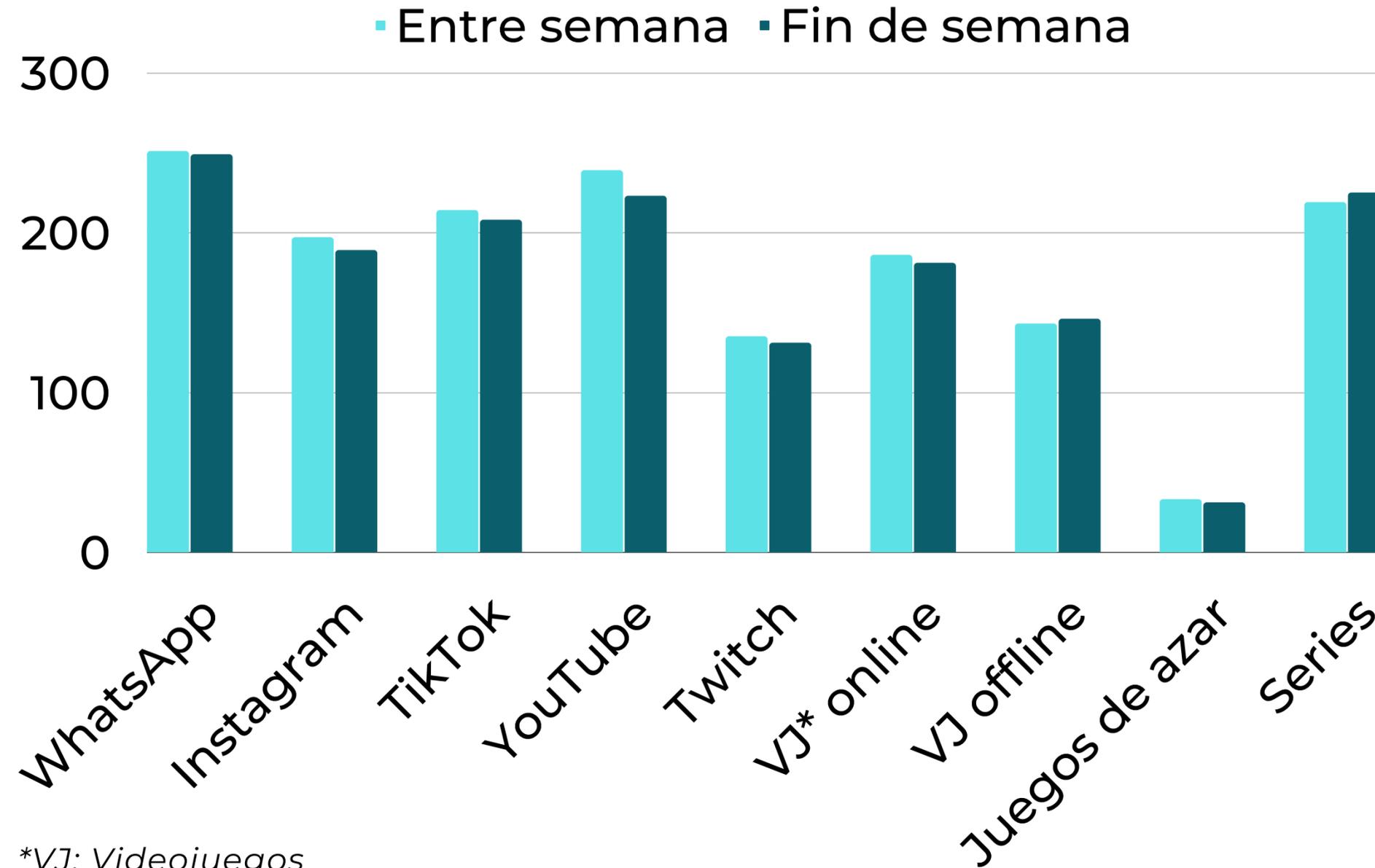


Dispositivos más usados



El dispositivo más usado es el móvil, seguido de la Smart TV y el ordenador.

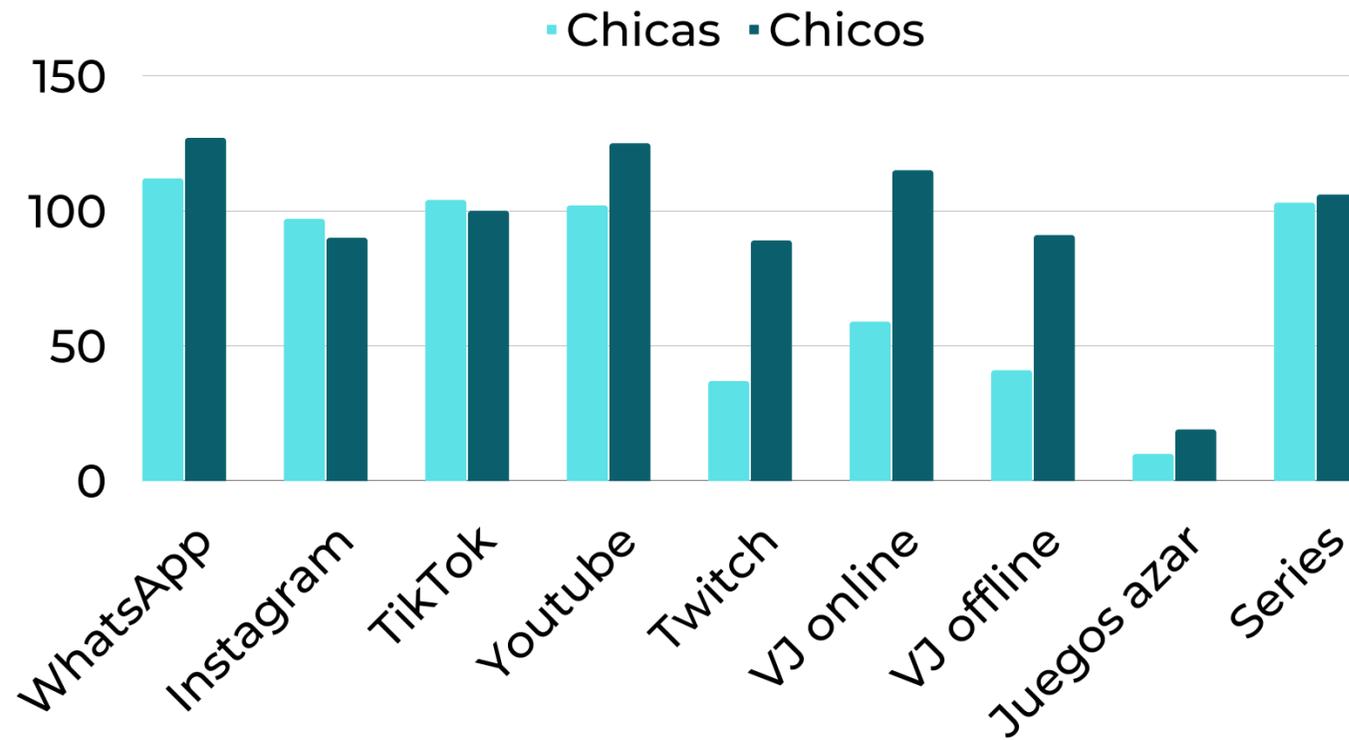
Aplicaciones más usadas



*VJ: Videojuegos

La app más usada por la juventud es WhatsApp, seguida de YouTube y de las plataformas de series

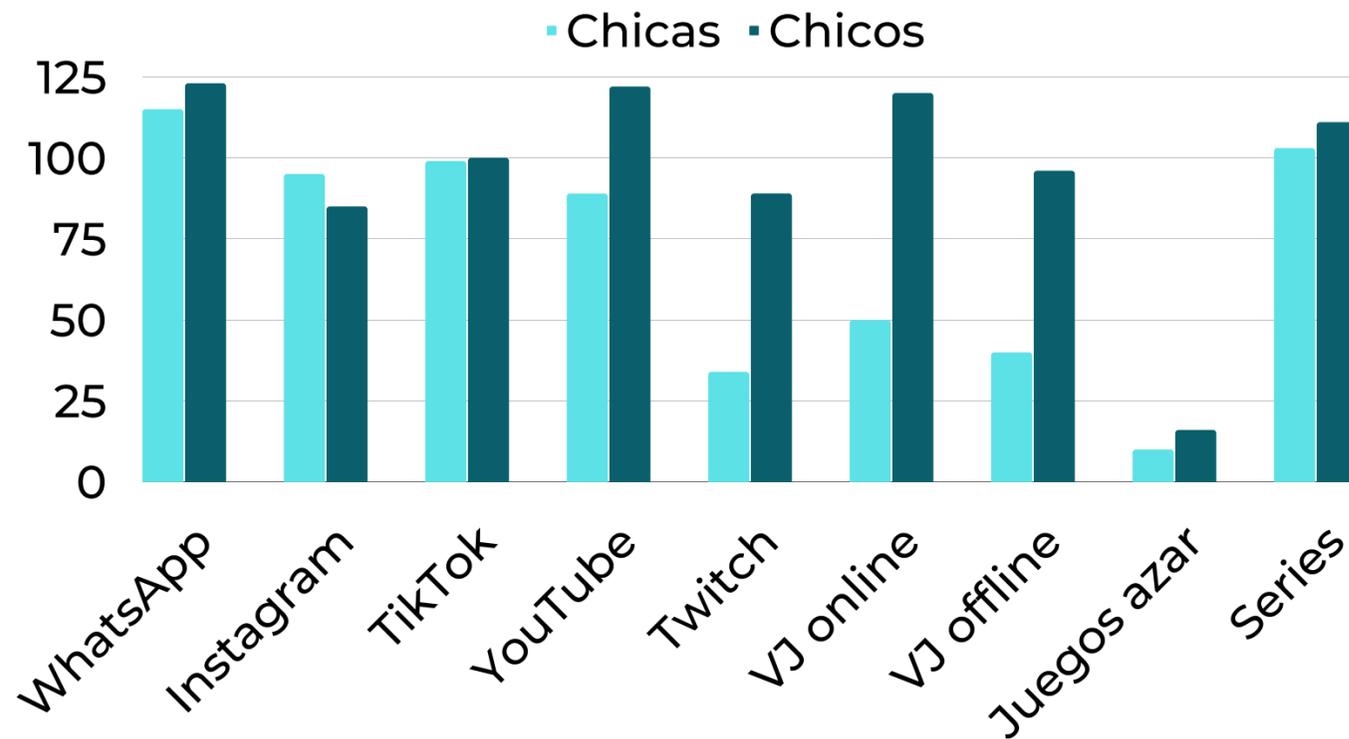
ENTRE SEMANA



Las dos apps más usadas por los chicos son WhatsApp y YouTube, seguidas de los videojuegos online y las series.



FIN DE SEMANA



La app más usada por las chicas también es WhatsApp, pero a diferencia de los chicos, le siguen TikTok y las series. YouTube también se sitúa entre las más usadas.



Porcentaje de jóvenes que usan más de 5 horas los dispositivos el fin de semana

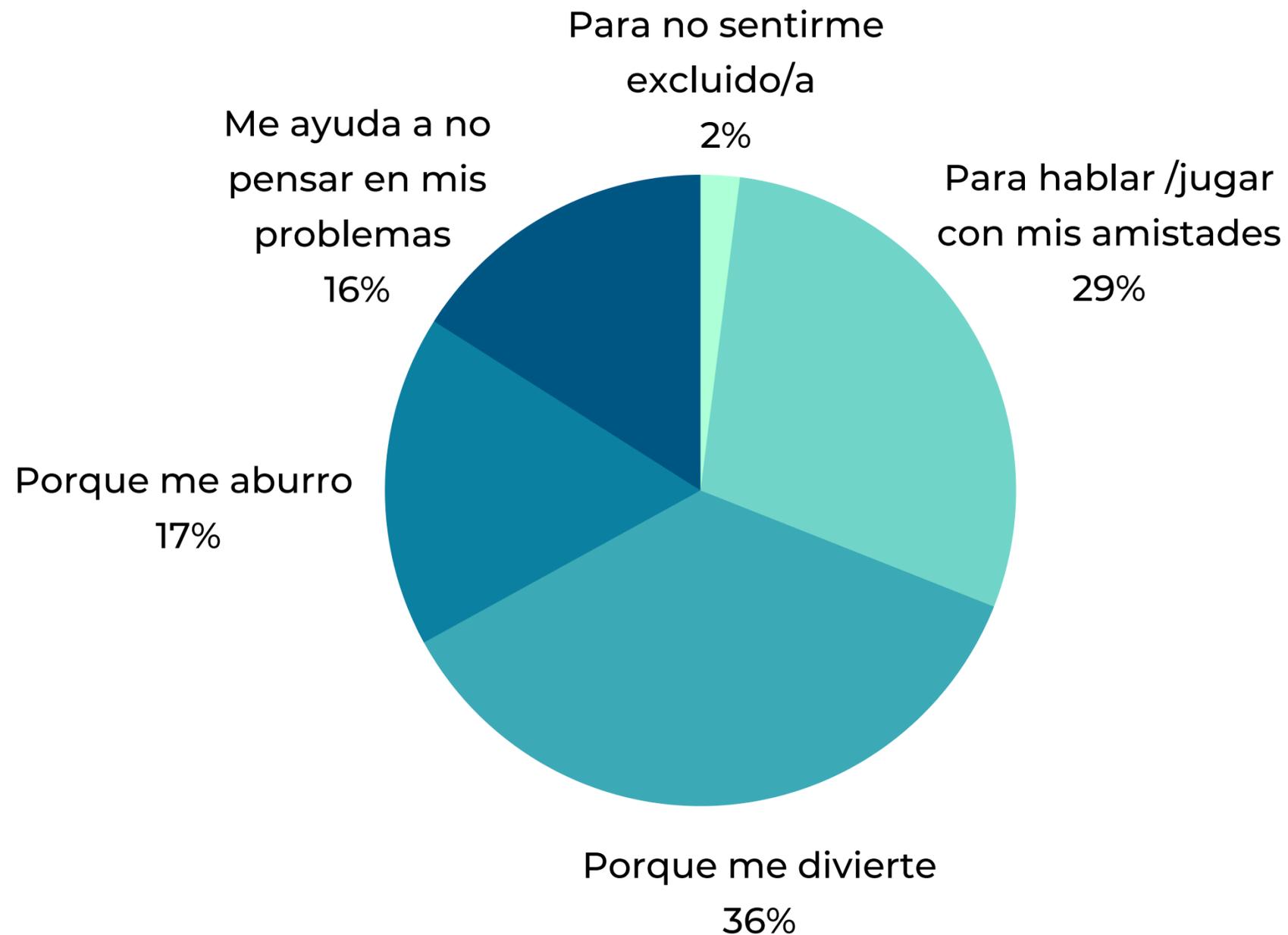
25%

El 25% de las personas encuestados hace un uso superior a las 5 horas diarias durante el fin de semana, a excepción del uso de la tablet.

25%

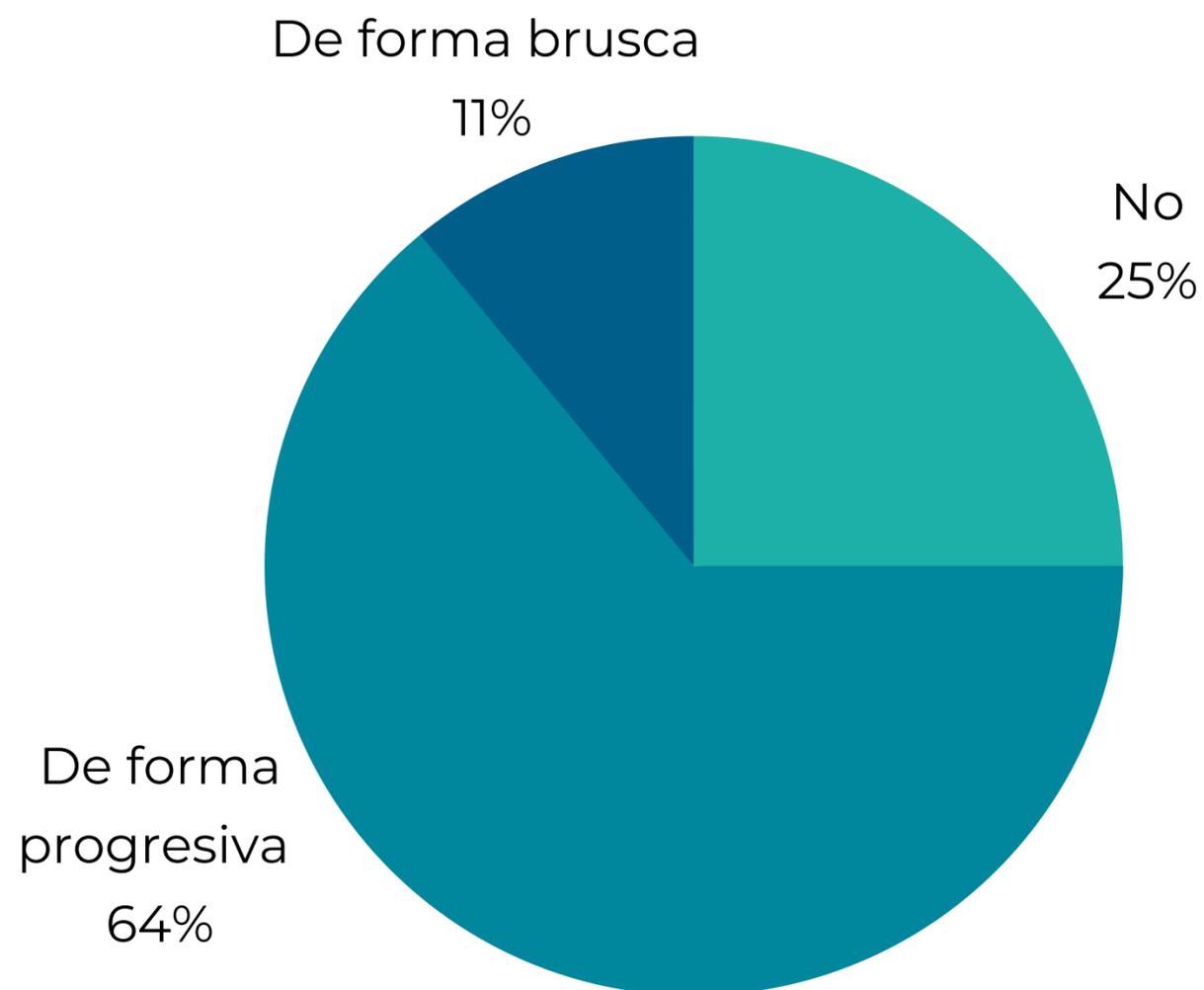
El 25% de la población encuestada usa más de 5 horas diarias las aplicaciones de Instagram, TikTok, YouTube, Videojuegos online y series durante todo el fin de semana.

¿Por qué usan las tecnologías?



1/3 de la juventud encuestada usa las tecnologías para no pensar en sus problemas, para no sentirse excluida o porque se aburren

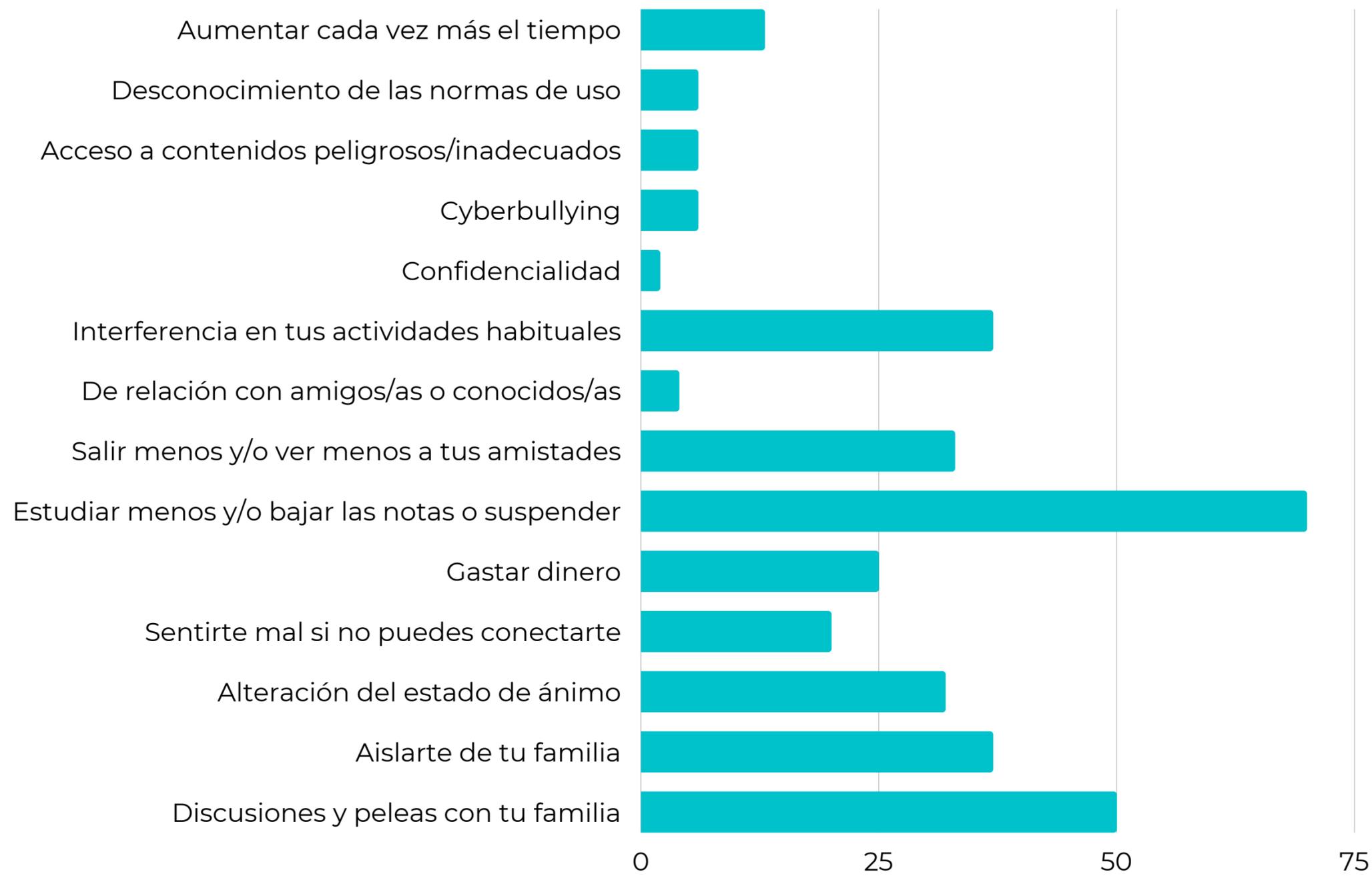
Aumento del uso de la tecnología



3 de cada 4 jóvenes admiten que su uso de la tecnología ha aumentado en los últimos años.

Además, el 11% lo ha hecho en un periodo muy corto de tiempo.

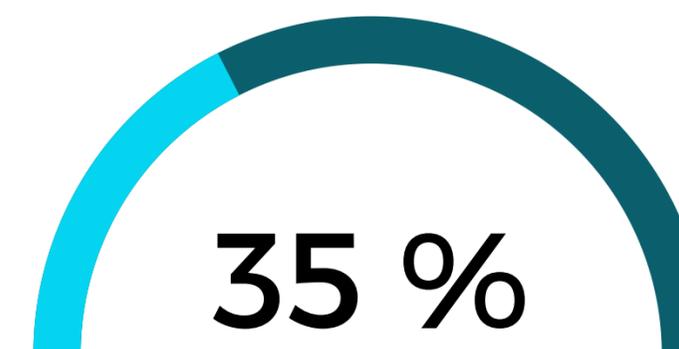
Problemas derivados del uso



3 Consecuencias asociadas

Las personas jóvenes encuestadas afirman que el uso de la tecnología les trae consecuencias como **estudiar menos o suspender, discusiones en casa, les interfiere en otras tareas y actividades diarias y altera el estado de ánimo**

Conciencia del problema

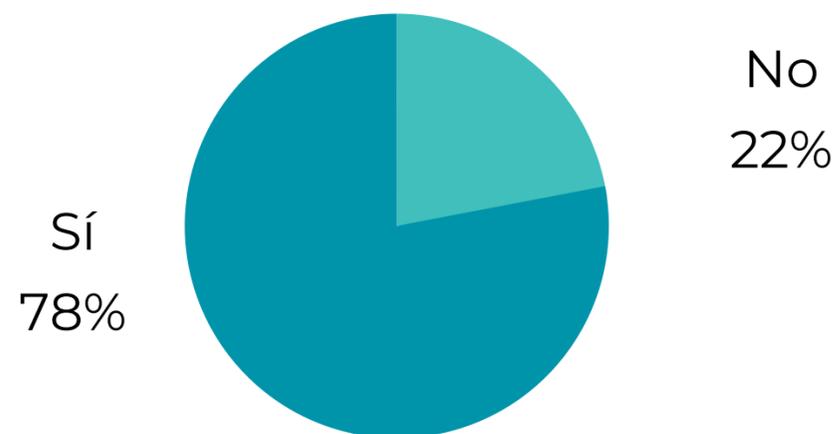


Más de un tercio piensa que tiene un problema con el uso de la tecnología

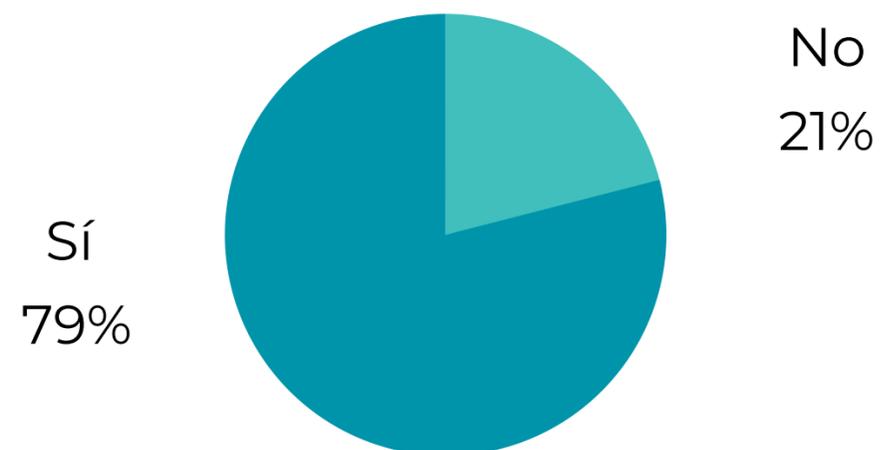
Llama la atención que un 23% cree que hace un sobre uso y un 9% considera que tiene un problema de adicción.

Preocupación de las familias y normas

¿Tu padre y/o madre se preocupan por el uso que haces de la tecnología?

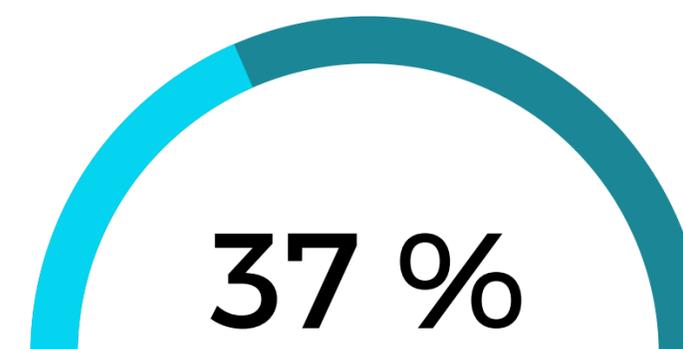


Normas en casa



Casi el 80% de los y las jóvenes percibe una preocupación en casa por el uso que ellos mismos y ellas mismas hacen de las tecnologías. Coincide que también el 80% afirma que existen normas de uso.

Discusiones semanales por el uso de dispositivos



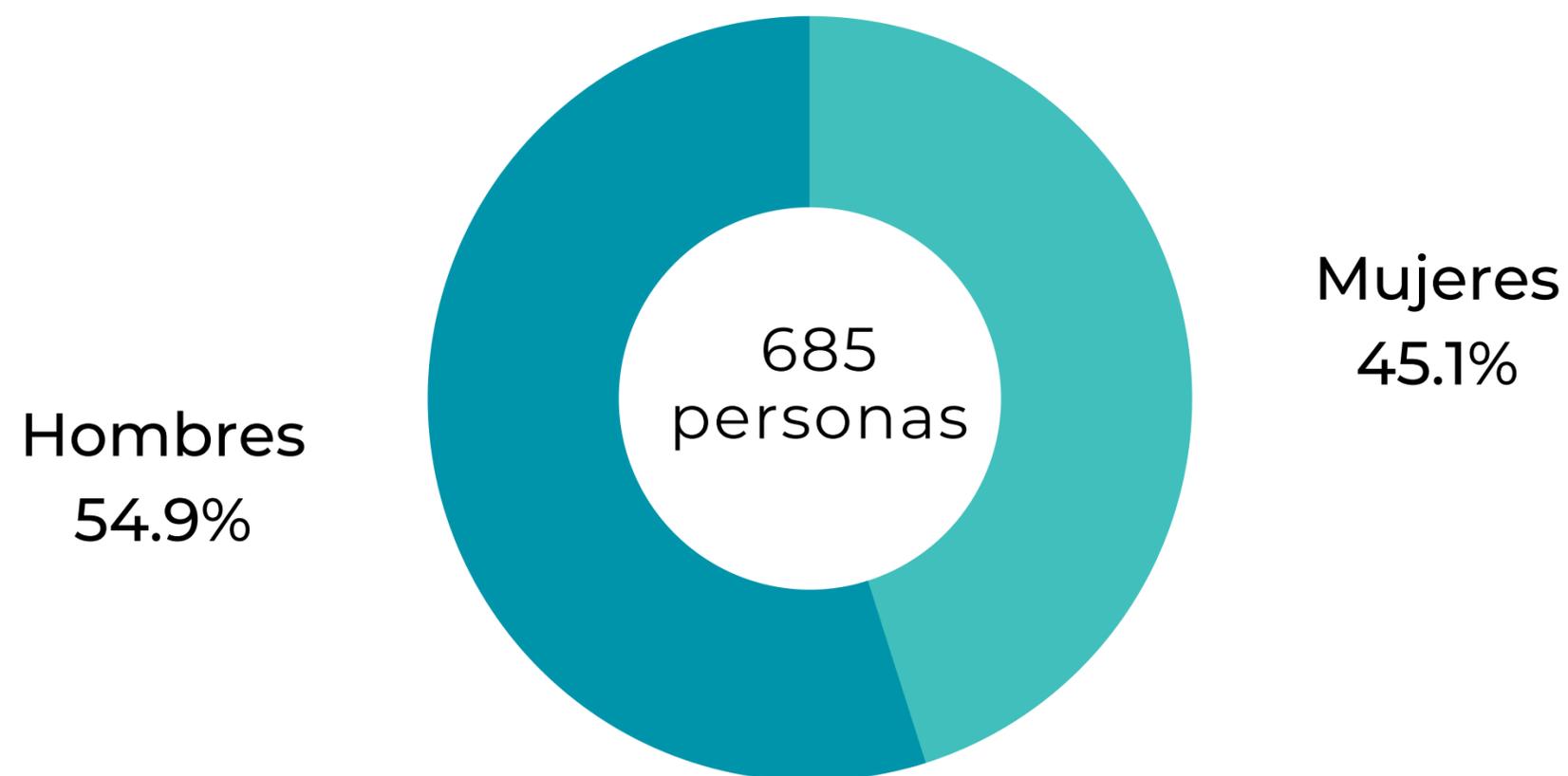
El 37% discute semanalmente en casa por el uso de los dispositivos

Es decir, 1 de cada 3 jóvenes discute de manera habitual en su casa por las tecnologías.

Problemas de adicción a las nuevas tecnologías

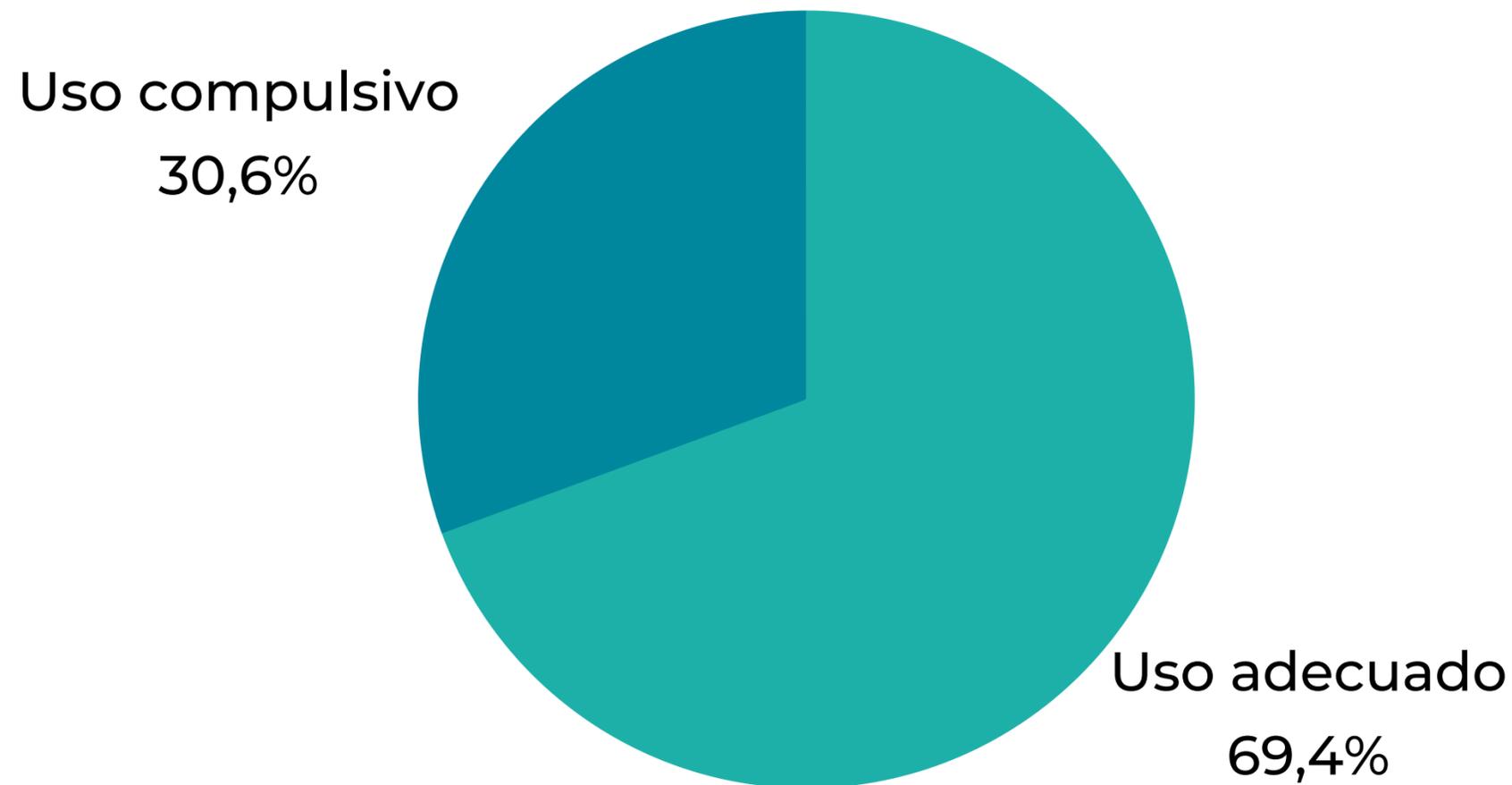
Resultados

Personas encuestadas



Con edades comprendidas entre los **11 y 21 años**, que cursaban ESO (88,9%) y ciclos formativos (11,1%)

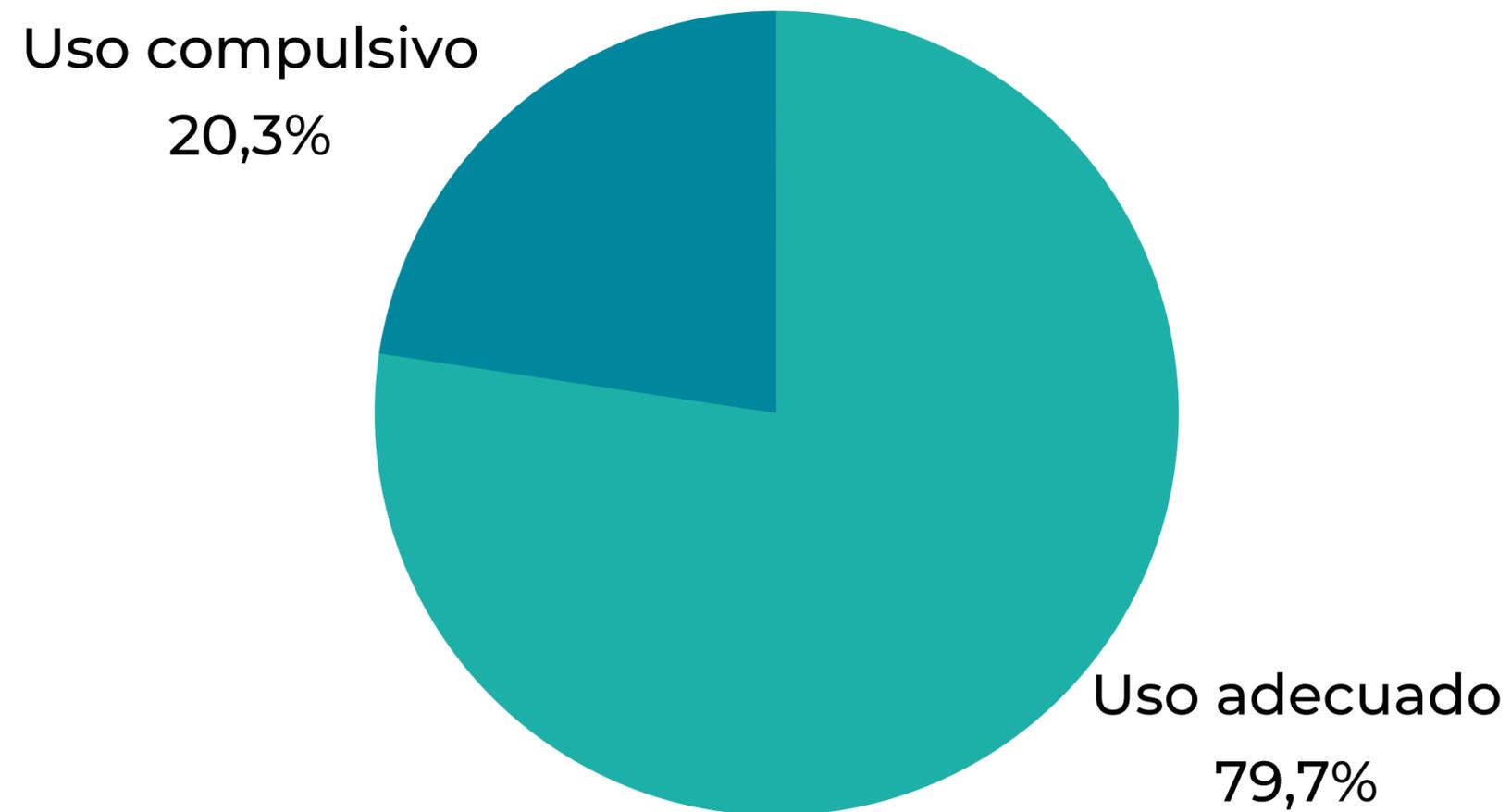
Uso compulsivo de las redes sociales



1 de cada 3 jóvenes participantes presenta un uso compulsivo de las redes sociales.

Además, las mujeres (33,6%) presentan más del doble de uso compulsivo que los hombres (15,6%).

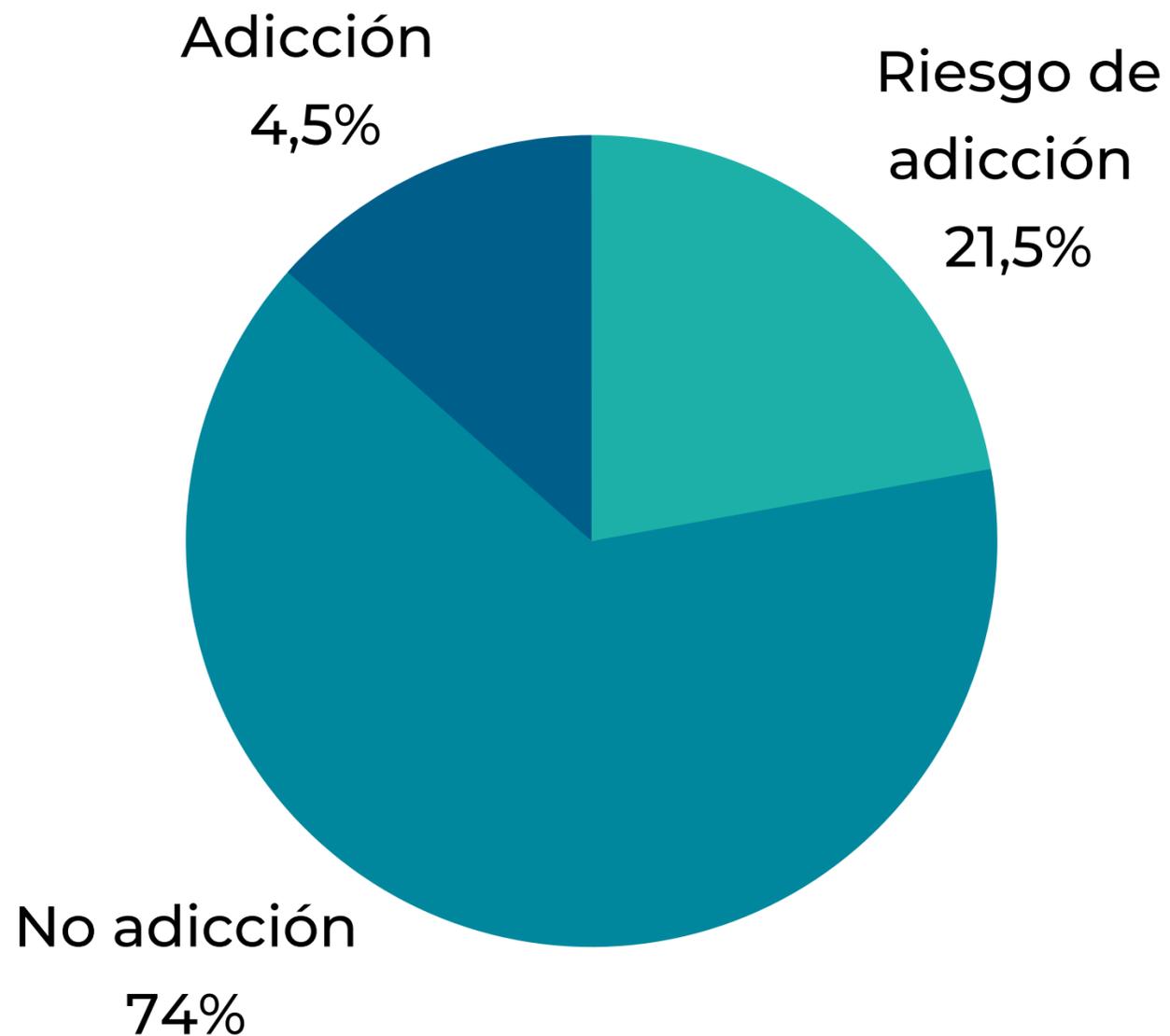
Uso compulsivo del móvil



20%

El 20% de las personas encuestadas presenta un uso compulsivo del móvil

Riesgo y/o adicción a los videojuegos



1 de cada 4 jóvenes participantes presenta riesgo de adicción o adicción a los videojuegos.

Los hombres (23,5%) presentan el doble de problemas con los videojuegos que las mujeres (11,6%), además de presentar el doble de adicción (H: 6,2% vs M: 3,1%).

CONCLUSIONES

Móvil, WhatsApp y series

1

El dispositivo más usado por la gente joven es el móvil y la aplicación más usada es WhatsApp, coincidiendo con otros informes (UNICEF, 2022; Cáritas, 2022).

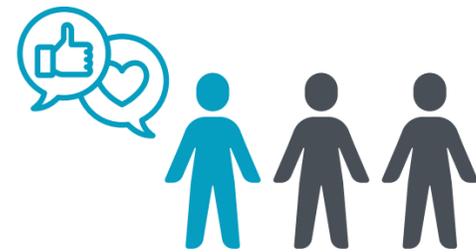
Esta red social suele traer consigo conflictos y problemáticas asociadas al grupo de iguales que debemos prevenir con una correcta educación positiva del uso de las TIC.

Seguido a esto, las apps más usadas son YouTube y las series, las cuales tienen una gran importancia en la vida de la población estudiada y producen interferencia en las actividades de la población juvenil. Una novedad que presenta este informe es el dato referente a las series y la Smart TV, siendo los indicadores de uso de los más altos.

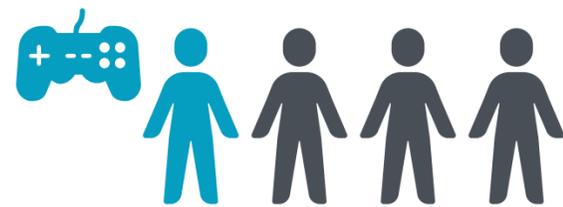


Uso compulsivo de la tecnología 2

Más del 25% de la juventud encuestada hace un uso problemático de la tecnología (UNICEF, 2021; ESTUDES, 2021).



1 de cada 3 jóvenes encuestados tiene un problema de uso compulsivo de internet.



1 de cada 4 jóvenes encuestados tiene un posible trastorno por uso de videojuegos.

Se necesitan mayores actuaciones preventivas e interactivas que eviten el agravamiento y cronificación de esta problemática.

Diferencias de género **3**

Las chicas hacen mayor uso problemático de las redes sociales y los chicos de los videojuegos

Las mujeres jóvenes duplican el uso compulsivo de las redes sociales respecto a los hombres, coincidiendo estas diferencias con estadísticas previas (ESTUDES, 2021; UNICEF, 2021).

Respecto al trastorno por uso de videojuegos, los chicos encuestados presentan el doble de riesgo de adicción y de adicción a los videojuegos que las mujeres, dato que coincide de nuevo con estadísticas sobre el uso de las TIC (ESTUDES, 2021; UNICEF, 2021).



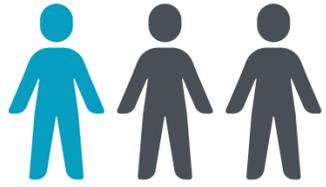
1 de cada 3 jóvenes cree tener un problema 4

32%

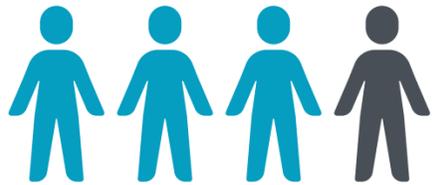
de las personas jóvenes encuestadas creen que tienen algún tipo de problema con el uso de las TIC

Además, los problemas derivados del uso de las TIC son **estudiar menos/suspender y discusiones** con padres y madres. Esto muestra que existe una interferencia en el ámbito escolar y familiar como consecuencia del uso de las tecnologías, que aumenta el malestar de nuestros y nuestras jóvenes.

Las personas jóvenes usan las tecnologías para evadir problemas **5**



1 de cada 3 las usa para no sentirse excluido, para no pensar en sus problemas y/o porque se aburren.



3 de cada 4 jóvenes han aumentado su uso de la tecnología en los últimos años y el 11% lo ha hecho en un periodo muy corto de tiempo.

Esto podría estar relacionado con el riesgo de mal uso de las pantallas, cuestión que debería estudiarse en el futuro y tenerse en cuenta para intervenir con población infantojuvenil.

Discusiones semanales en casa 6



El 80% afirma que existe una **preocupación en su casa por el uso de dispositivos**, coincidiendo este porcentaje con la cantidad de familias que ponen normas en casa.

Si en el 40% de los hogares existen discusiones semanales pero en el 80% se ponen normas de uso, quiere decir que **las normas no están funcionando** y que las familias necesitan ayuda para gestionar este tema.

Por último, pero no menos importante:

Es necesario continuar investigando en esta línea para seguir dando respuestas más ajustadas a la realidad de nuestros y nuestras jóvenes.

Como conclusión, se hace latente la **necesidad** de **continuar estudiando** la realidad de la población infantojuvenil de España con respecto al uso de las tecnologías, ya que estas van a continuar formando parte de nuestra vida y todavía no conocemos el total alcance de las problemáticas asociadas que puedan surgir de ello.

Asímismo, las **entidades sociales** como Fundación Adsis nos situamos como **herramientas útiles** para la sociedad y las Administraciones para llevar a cabo investigaciones y acciones interventivas y preventivas que palien todas las consecuencias derivadas del uso de las TIC.



Fotos del curso 2021-2022 del Proyecto Moods, Fundación Adsis Valencia

Referencias bibliográficas

- Fundación Adsis Canarias. (2021, octubre). Estudio/Mapeo de la población adolescente y joven canaria sobre los usos y abusos tecnológicos y las apuestas deportivas. https://www.fundacionadsis.org/sites/default/files/descargas/noticias/canarias/diagnostico_juvenil_-_uso_y_abusos_tics_y_apuestas_deportivas_en_canarias.pdf
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones. Informe sobre Adicciones Comportamentales (2021). Juego con dinero, uso de videojuegos y uso compulsivo de internet en las encuestas de drogas y otras adicciones en España EDADES y ESTUDES. Madrid: Ministerio de Sanidad. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, 2022. 82 p.
- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades. Madrid: UNICEF España.
- Cáritas España (2021). Impacto de las pantallas en la vida de la adolescencia y sus familias en situación de vulnerabilidad social: realidad y virtualidad. Cáritas Española Editores.

Estudio realizado por el equipo del Proyecto Moods del Centro Hedra de Fundación Adsis en Valencia: Patricia García Navarro y María Cortes Martínez García.

El Centro Hedra de Fundación Adsis en Valencia trabaja con población adolescente y joven para reducir las tecnoadicciones y otros riesgos adictivos.

Los Programas de prevención de Tecnoadicciones de Fundación Adsis en el territorio español utilizan el entorno digital como medio para educar sobre el ocio digital saludable, reducir los usos compulsivos de internet, prevenir las tecnoadicciones y otras conductas adictivas. Se dirigen a población adolescente y joven e implican a familias, centros educativos y otras organizaciones.



Fundación Adsis es una entidad sin ánimo de lucro que desde hace más de 55 años, trabaja para ofrecer oportunidades a personas que se encuentran en situaciones de vulnerabilidad. Cada año acompaña a más de 40.000 personas en España y más de 5.000 en América Latina.

www.fundacionadsis.org

