

INCIDENCIA Y CARACTERÍSTICAS DEL USO RECREATIVO DE INTERNET ENTRE EL ALUMNADO DE LA ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA DEL MUNICIPIO DE RINCÓN DE LA VICTORIA



INDICE

Introducción.....	3
Metodología.....	5
Usos recreativos de las T.I.C	9
Usos problemáticos de las T.I.C	20
Factores de riesgo y consecuencias.....	27
Disposición ante el cambio.....	33
Conclusiones.....	35

1.

INTRODUCCIÓN

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (T.I.C.) se ha extendido entre la población infantil y adolescente de todo el mundo desarrollado. En la encuesta ESTUDES 2023 del Plan Nacional sobre Drogas de ámbito nacional se encuentra que, la prevalencia del uso compulsivo de internet entre la población de estudiantes de 14 a 18 años es de un 20,5%, siendo superior entre las mujeres (25,9%) que entre los hombres (15,3 %). Estas prevalencias se incrementan según aumenta la edad.

Respecto al uso de los videojuegos el 83,1% de los estudiantes declaran haber jugado a videojuegos, aumentando hasta el 96,2% en el caso de los chicos, observándose una disminución del uso de videojuegos a medida que aumenta la edad. Al analizar el posible trastorno adictivo por uso de videojuegos según el 5,1% de los estudiantes de 14 a 18 años podrían presentarlo.

Según la misma encuesta, la prevalencia de juego con dinero online en el último año ha alcanzado el máximo histórico (10,7%), siendo muy superior en el caso de los hombres (17,1%) que en el de las mujeres (4,3%). La prevalencia de juego online aumenta según con la edad, siendo en los estudiantes de 18 años donde más se ha incrementado (18,8%).

Respecto a la exposición a la pornografía, el 66,8% de los estudiantes de 14 a 18 años han visto este tipo de contenidos alguna vez en la vida (el 86,3% de los chicos y el 46,7% de las chicas).

Dado que el uso problemático de internet se ve asociado a múltiples riesgos de trastornos emocionales y a un frecuente deterioro del rendimiento escolar, nos proponemos conocer la incidencia y características de este uso entre los adolescentes residentes en el municipio de Rincón de la Victoria

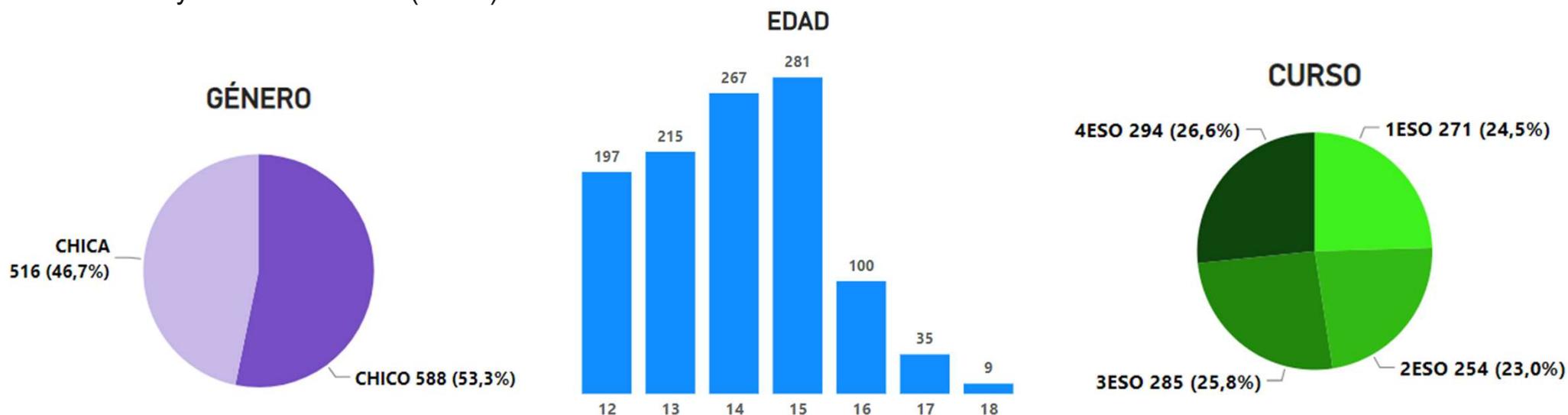
2. METODOLOGÍA

Participantes en el estudio

Los datos de este estudio se obtuvieron mediante la cumplimentación de los cuestionarios y escalas en una plataforma online por parte de una amplia muestra del alumnado de la E.S.O. del municipio de Rincón de la Victoria desde el 16 de enero al 6 de marzo de 2024.

Los 1.104 estudiantes participantes estudiaban en los cuatro Institutos de Enseñanzas Secundarias del municipio y fueron informados por sus docentes sobre el presente proyecto animándolos a participar en el mismo desde los ordenadores del centro o desde los propios dispositivos de los alumnos.

Posteriormente los tutores de cada curso debatieron con los alumnos sobre sus respuestas y el consejo personalizado proporcionado por la misma plataforma respecto a su riesgo personal de un uso problemático de las tecnologías de la información y la comunicación (T.I.C.).



INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

USO DE INTERNET

S-CIUS

Escala S-CIUS, versión breve de 8 ítems (Gmel, G., Khazaal, Y., Studer, J., Baggio, S., & Marmet, S., 2019) adaptada de la Escala de Uso Compulsivo de Internet (Compulsive Internet Use Scale, CIUS; Meerkerk, Van Den Eijnden, Vermulst y Garretsen, 2009) que contiene los elementos centrales del comportamiento compulsivo o adictivo clasificables en una escala Likert de 5 puntos. CIUS ha mostrado buena estabilidad factorial en diferentes muestras de población y su consistencia interna es alta, demostrando una alta validez.

IGDS9-SF

La Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) desarrollada por Pontes y Griffiths (2015) que es una herramienta psicométrica corta basada en los 9 criterios básicos que definen la adicción a los videojuegos siguiendo los criterios que define el DSM-5. Los ítems de la IGDS9-SF evalúan los síntomas y la prevalencia de este trastorno examinando las actividades de videojuegos tanto en línea como fuera de línea que han ocurrido durante un período de 12 meses. Esta escala produce puntuaciones finales entre 9 y 45 puntos.

SNDS9-SF

La Social Network Disorder Scale–Short-Form (SNDS9-SF) es una adaptación de la (IGDS9-SF) para valorar los síntomas de adicción a las redes sociales. basada en los 9 criterios básicos que definen la adicción a los videojuegos siguiendo los criterios que define el DSM-5. Los ítems de esta escala evalúan los síntomas y la prevalencia de este trastorno examinando las actividades en las redes sociales en línea que han ocurrido durante un período de 12 meses. Esta escala produce puntuaciones finales entre 9 y 45 puntos.

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

ASPECTOS PSICOSOCIALES

Escala de detección de la depresión (PHQ-9)

Patient Health Questionnaire 9. (Löwe B, Kroenke K, Herzog W, Gräfe K. , 2004). Consta de 9 ítems que evalúan la presencia de síntomas depresivos (correspondientes a los criterios DSM-IV) presentes en las últimas dos semanas. Cada ítem tiene un índice de severidad correspondiente a: 0 = "nunca", 1 = "algunos días", 2 = "más de la mitad de los días" y 3 = "casi todos los días". La puntuación total de PHQ-9 para los nueve ítems varía de 0 a 27. Las puntuaciones de 5, 10, 15 y 20 representan puntos de corte para la depresión leve, moderada, moderadamente grave y grave.

Mini-Inventario de Fobia Social (Mini-SPIN) Mini-Social Phobia Inventory

Una escala autoevaluada de 3 elementos desarrollada para detectar el trastorno de ansiedad social generalizada. El Mini-SPIN fue desarrollado por el Dr. Jonathan Davidson del Centro Médico de la Universidad de Duke, basado en el inventario de fobia social (SPIN) de 17 elementos.

Diversas cuestiones respecto a:

- Frecuencia y duración del uso de las aplicaciones de internet.
- Duración y calidad del sueño.
- Uso de internet por la noche.
- Percepción normativa del uso de internet en su grupo de referencia.
- Rendimiento académico y valoración de la influencia del uso de internet en el mismo.
- Estadio de disposición y motivación hacia el cambio.

3. USOS RECREATIVOS DE LAS T.I.C.

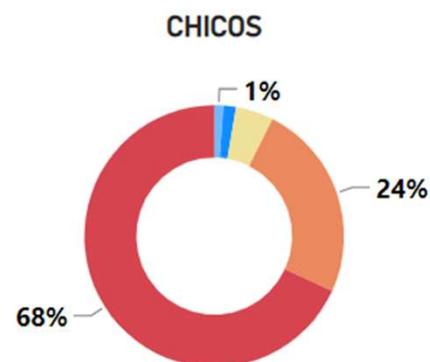
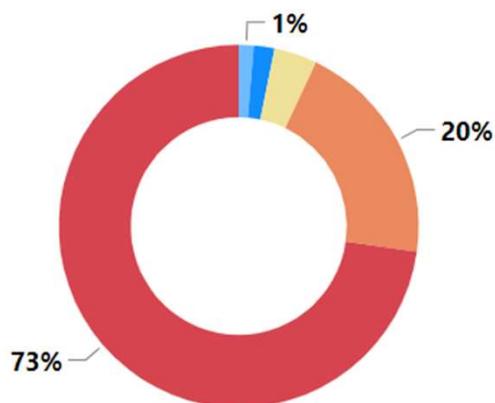
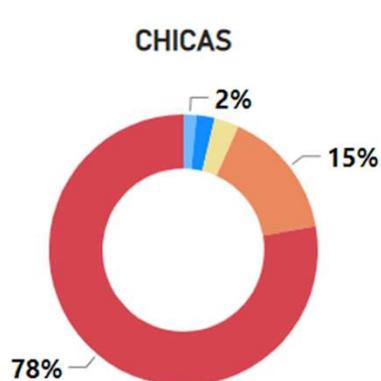
Uso Genérico

Uso internet para divertirme (chats, música, juegos, redes sociales, videos etc.)

La mayoría del alumnado de la ESO se conecta a internet diariamente, especialmente las chicas.

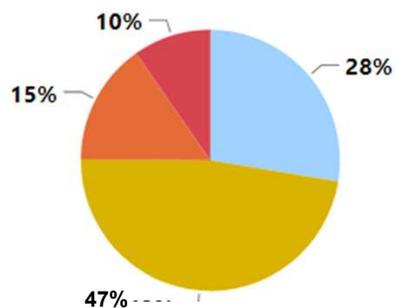
Un 10 % se conectan más de 8 horas los días de colegio y un 18 % lo hacen los fines de semana.

Uno de cada cuatro se conecta más de seis horas los días de colegio y casi la mitad lo hace los fines de semana.



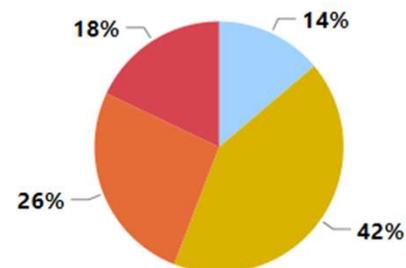
● (0) Nunca ● (1) 1 a 3 días/año ● (2) 1 a 3 días/mes ● (3) 1 a 3 días/semana ● (4) 5 a 7 días/semana

HORAS DE USO GENÉRICO (DÍAS COLEGIO)



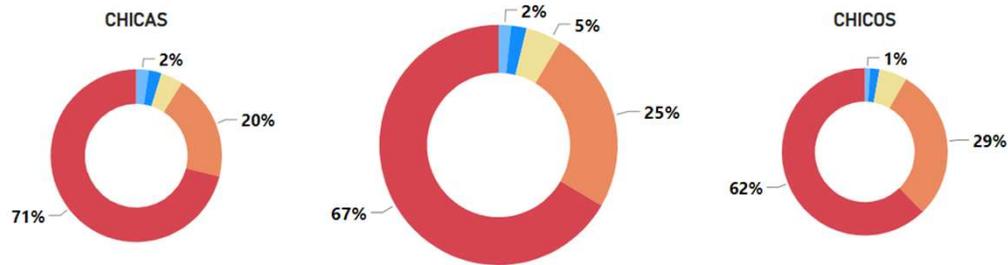
● (1) Menos de 2 horas
 ● (2) De 2 a 5 horas al día
 ● (3) De 6 a 8 horas al día
 ● (4) Más de 8 horas al día e...

HORAS DE USO GENÉRICO (FINES DE SEMANA)



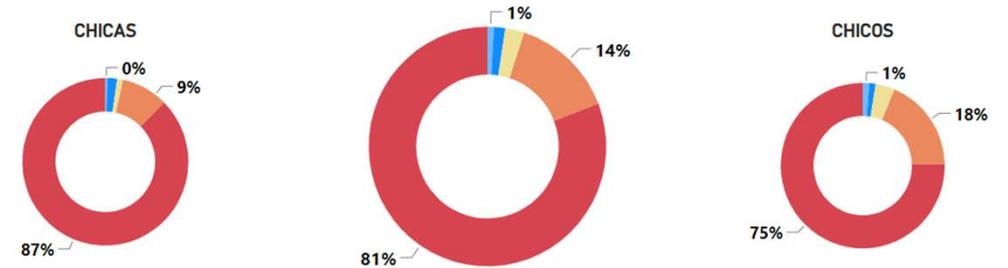
Uso Genérico

Uso internet para divertirme (chats, música, juegos, redes sociales, videos etc.)
1º y 2º ESO



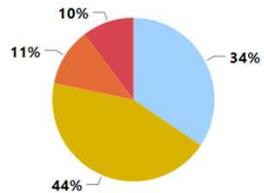
● (0) Nunca ● (1) 1 a 3 días/año ● (2) 1 a 3 días/mes ● (3) 1 a 3 días/semana ● (4) 5 a 7 días/se...

Uso internet para divertirme (chats, música, juegos, redes sociales, videos etc.)
3º y 4º ESO



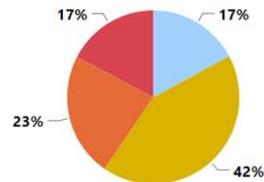
● (0) Nunca ● (1) 1 a 3 días/año ● (2) 1 a 3 días/mes ● (3) 1 a 3 días/semana ● (4) 5 a 7 días/semana

HORAS DE USO GENÉRICO (DÍAS COLEGIO)

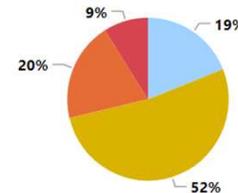


● (1) Menos de 2 horas
● (2) De 2 a 5 horas al día
● (3) De 6 a 8 horas al día
● (4) Más de 8 horas al día e...

HORAS DE USO GENÉRICO (FINES DE SEMANA)

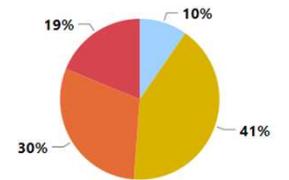


HORAS DE USO GENÉRICO (DÍAS COLEGIO)



● (1) Menos de 2 horas
● (2) De 2 a 5 horas al día
● (3) De 6 a 8 horas al día
● (4) Más de 8 horas al día en ...

HORAS DE USO GENÉRICO (FINES DE SEMANA)

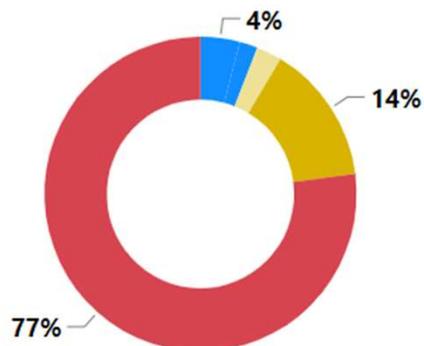


En los cursos superiores se incrementa la proporción del alumnado que se conecta diariamente y el número de horas que lo hacen, tanto en los días laborables como en los fines de semana. Se mantiene una ligera mayoría de la población femenina en la frecuencia diaria, pero los chicos se conectan algo más de tiempo

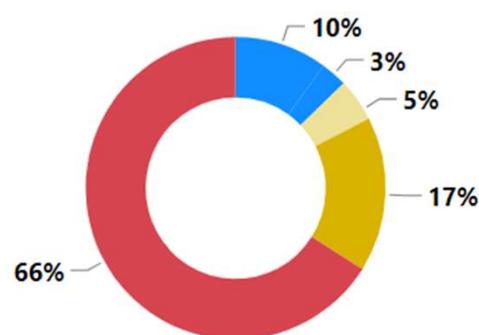
Redes sociales

Uso las redes sociales

REDES SOCIALES (CHICAS)

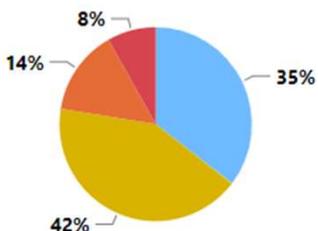


REDES SOCIALES (CHICOS)

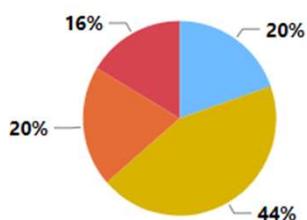


- REDES SOCIALES
- (0) Nunca
 - (1) 1 a 3 días/año
 - (2) 1 a 3 días/mes
 - (3) 1 a 3 días/semana
 - (4) 5 a 7 días/semana

REDES SOCIALES L-V (CHICAS)

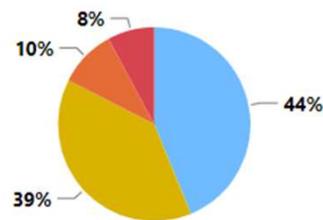


REDES SOCIALES S-D (CHICAS)

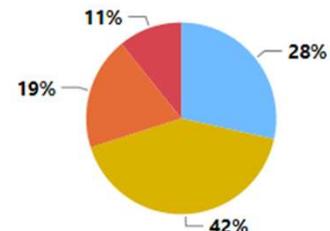


- (1) Menos de 2 ho...
- (2) De 2 a 5 horas ...
- (3) De 6 a 8 horas ...
- (4) Más de 8 horas...

REDES SOCIALES L-V (CHICOS)



REDES SOCIALES S-D (CHICOS)



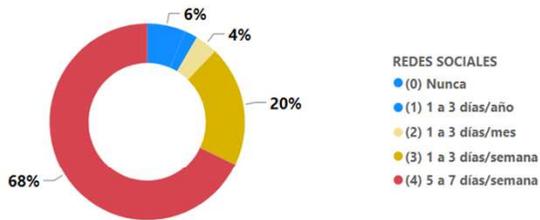
La mayoría de los estudiantes se conectan diariamente a sus redes sociales. La proporción de alumnas que lo hace es algo mayor que la de los alumnos (un 77 % ante un 66 %). Un 16 % de las alumnas y un 11 % de los alumnos están conectados a sus redes sociales más de 8 horas al día los fines de semana.

El 22 % de las chicas y el 18 % de los chicos se conecta a sus redes sociales más de seis horas los días de colegio.

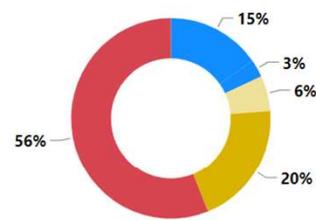
Redes sociales

Uso las redes sociales (1º y 2º)

REDES SOCIALES (CHICAS)

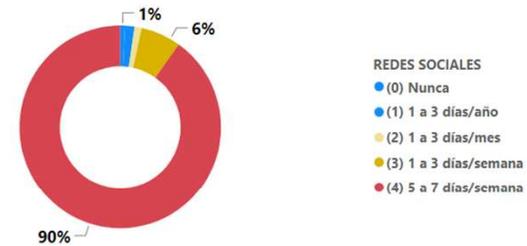


REDES SOCIALES (CHICOS)

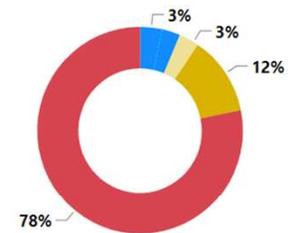


Uso las redes sociales (3º y 4º)

REDES SOCIALES (CHICAS)



REDES SOCIALES (CHICOS)



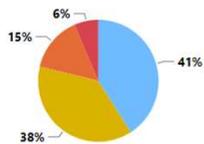
REDES SOCIALES
 (0) Nunca
 (1) 1 a 3 días/año
 (2) 1 a 3 días/mes
 (3) 1 a 3 días/semana
 (4) 5 a 7 días/semana

REDES SOCIALES
 (0) Nunca
 (1) 1 a 3 días/año
 (2) 1 a 3 días/mes
 (3) 1 a 3 días/semana
 (4) 5 a 7 días/semana

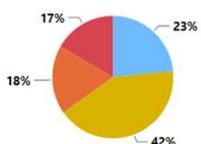
(1) Menos de 2 ho...
 (2) De 2 a 5 horas ...
 (3) De 6 a 8 horas ...
 (4) Más de 8 horas...

(1) Menos de 2 ho...
 (2) De 2 a 5 horas ...
 (3) De 6 a 8 horas ...
 (4) Más de 8 horas...

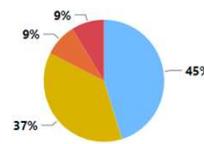
REDES SOCIALES L-V (CHICAS)



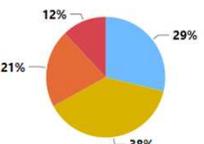
REDES SOCIALES S-D (CHICAS)



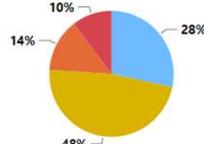
REDES SOCIALES L-V (CHICOS)



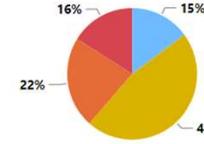
REDES SOCIALES S-D (CHICOS)



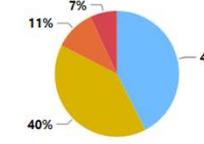
REDES SOCIALES L-V (CHICAS)



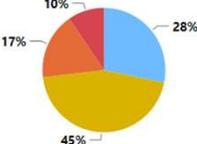
REDES SOCIALES S-D (CHICAS)



REDES SOCIALES L-V (CHICOS)



REDES SOCIALES S-D (CHICOS)

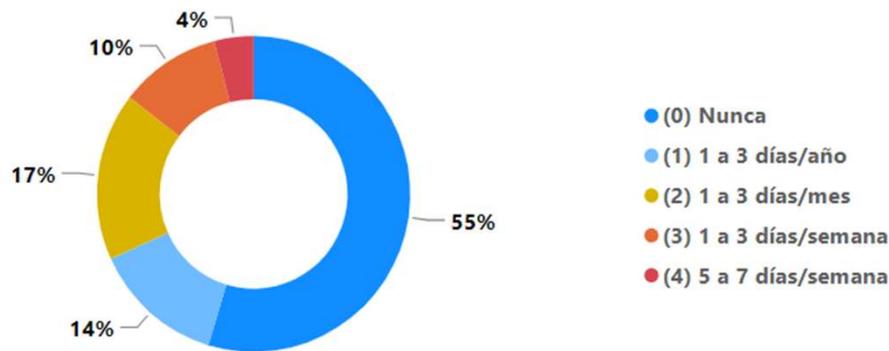


En los cursos superiores se incrementa la proporción del alumnado que se conecta diariamente a las redes sociales y el número de horas que lo hacen, tanto en los días laborables como en los fines de semana. Se mantiene una ligera mayoría de la población femenina tanto en la frecuencia diaria como en el tiempo que están conectadas.

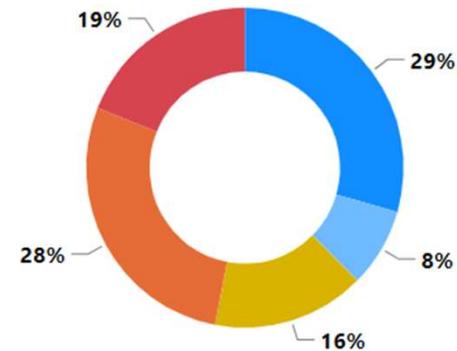
Videojuegos

A través de internet participo en videojuegos

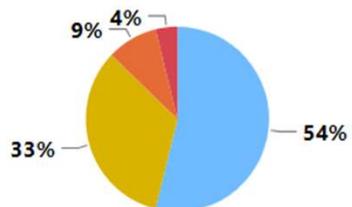
VIDEOJUEGOS (CHICAS)



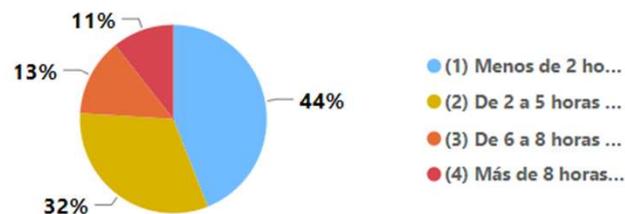
VIDEOJUEGOS (CHICOS)



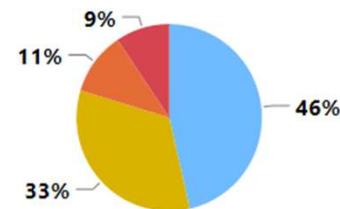
VIDEOJUEGOS L-V (CHICAS)



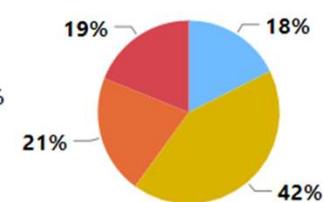
VIDEOJUEGOS S-D (CHICAS)



VIDEOJUEGOS L-V (CHICOS)



VIDEOJUEGOS S-D (CHICOS)

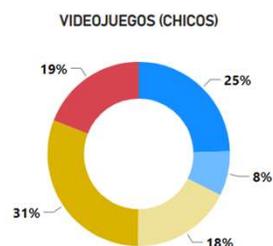
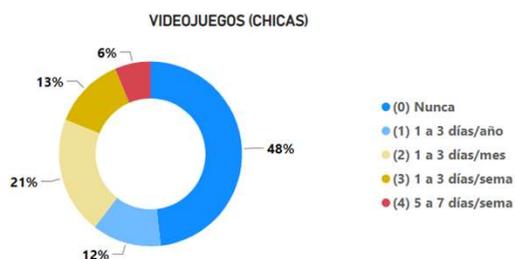


Casi la mitad de los varones usan los videojuegos varios días a la semana. Uno de cada cinco lo hace todos o casi todos los días. La proporción de alumnas que usa videojuegos es mucho menor.

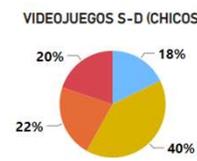
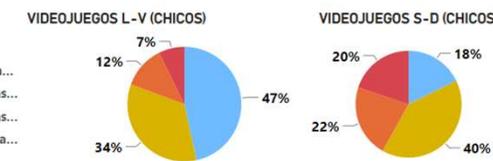
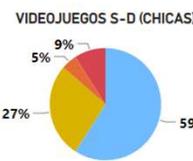
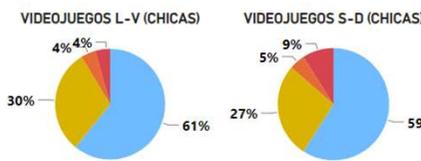
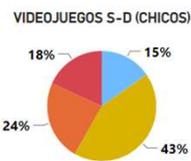
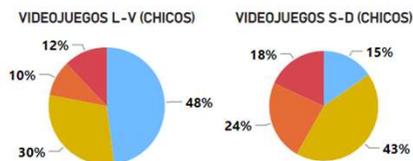
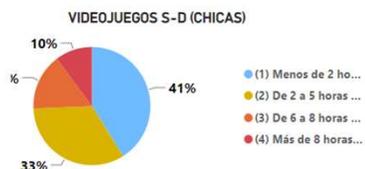
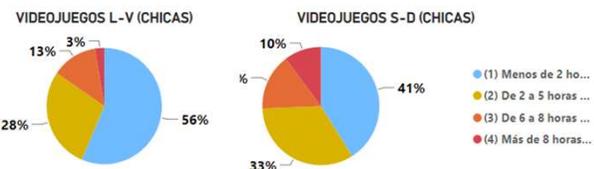
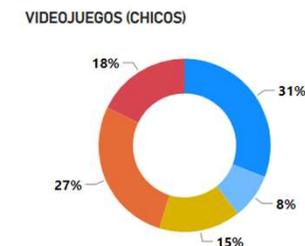
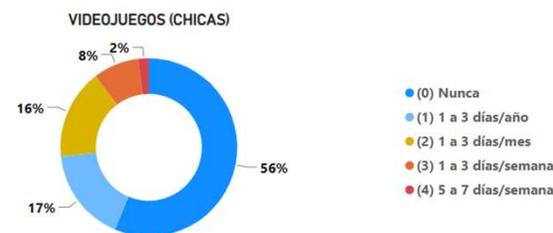
Un 9 % de los chicos lo hace más de 8 horas al día los días de colegio, y uno de cada cinco los fines de semana. Solo un 4 % y un 11 % de las chicas lo hace.

Videojuegos

A través de internet participo en videojuegos (1º y 2º)



A través de internet participo en videojuegos (3º y 4º)

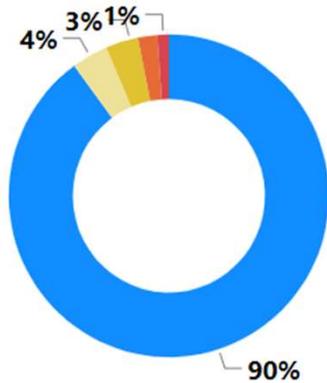


En los cursos superiores se mantiene la proporción del alumnado que se conecta diariamente a videojuegos y el número de horas que lo hacen, tanto en los días laborables como en los fines de semana. Se mantiene una clara mayoría de la población masculina tanto en la frecuencia diaria como en el tiempo que están conectados.

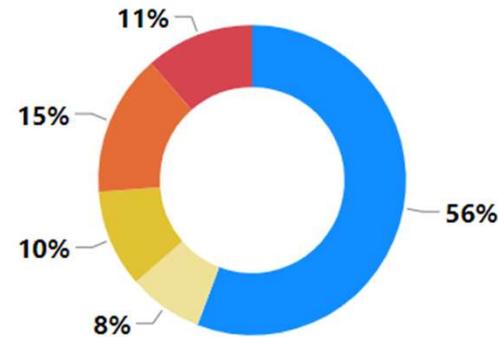
Páginas para adultos

A través de internet visito páginas para adultos (violencia, sexo)

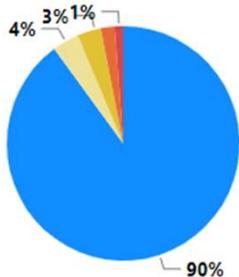
PÁGINAS ADULTOS (CHICAS)



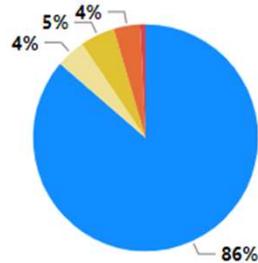
PÁGINAS ADULTOS (CHICOS)



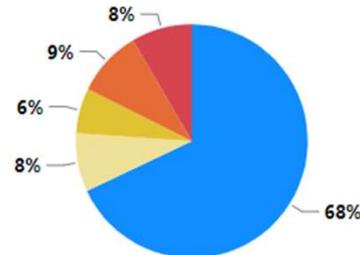
PÁGINAS ADULTOS (CHICAS 1° Y 2°)



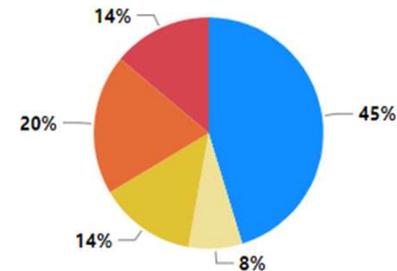
PÁGINAS ADULTOS (CHICAS 3° y 4°)



PÁGINAS ADULTOS (CHICOS, 1° y 2°)



PÁGINAS ADULTOS (CHICOS, 3° y 4°)



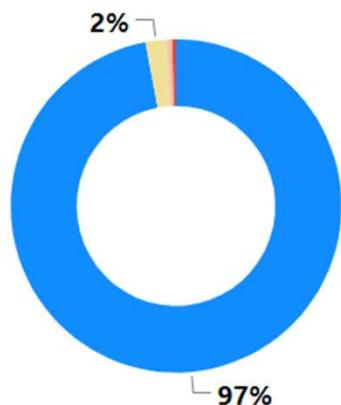
Uno de cada cuatro chicos visita páginas pornográficas varios días a la semana y un 11 % lo hace diariamente o casi. Únicamente un 3 % de las chicas lo hace semanalmente.

En los cursos superiores se duplica la frecuencia de conexión habitual a este tipo de páginas por parte de los chicos. La mayoría de los alumnos se conecta en alguna ocasión. Entre las chicas este comportamiento sigue siendo minoritario.

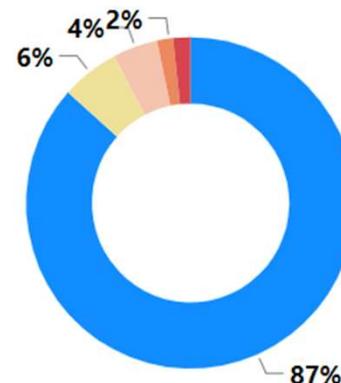
Apuestas online

Juego dinero en internet en juegos de casino, apuestas en deportes

APUESTAS ONLINE (CHICAS)

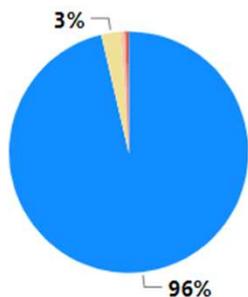


APUESTAS ONLINE (CHICOS)

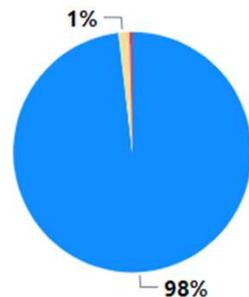


- (0) Nunca
- (1) 1 a 3 días/año
- (2) 1 a 3 días/mes
- (3) 1 a 3 días/semana
- (4) 5 a 7 días/semana

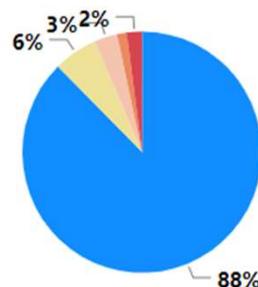
APUESTAS ONLINE (CHICAS 1° y 2°)



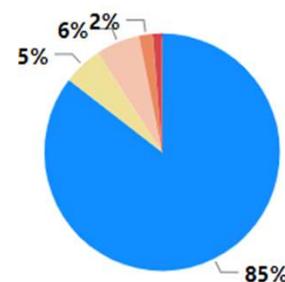
APUESTAS ONLINE (CHICAS 3° y 4°)



APUESTAS ONLINE (CHICOS 1° y 2°)



APUESTAS ONLINE (CHICOS 3° y 4°)



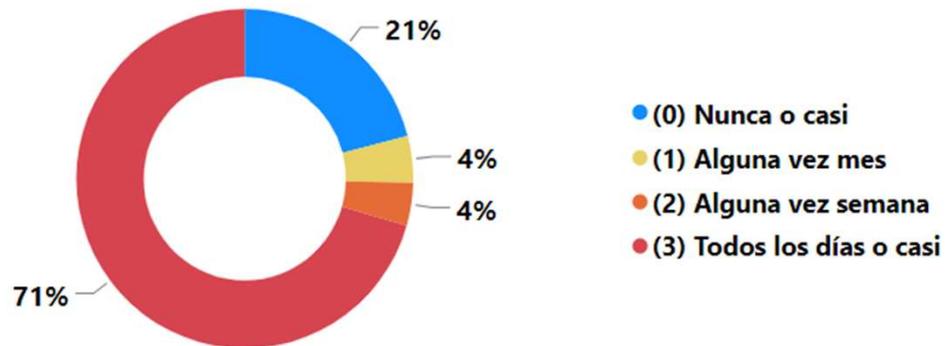
Un 13% de los alumnos y un 3% de las alumnas han realizado apuestas online en el último año. Un 7,5% de los chicos lo realizan con una frecuencia mensual o semanal. Sólo un 1% de las chicas lo hace.

En los cursos superiores estos comportamientos se incrementan entre los chicos. Un 10% apuesta dinero online mensualmente o más frecuentemente. Entre las chicas sigue siendo una conducta casi inexistente.

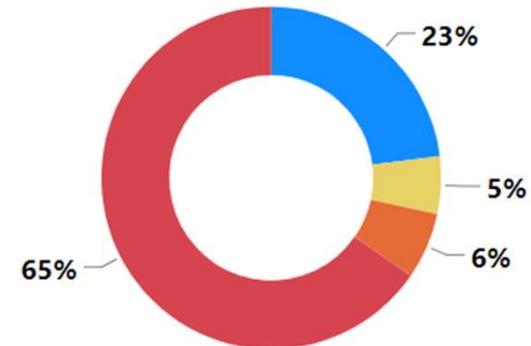
Uso nocturno

¿ Duermes con el móvil en la habitación?

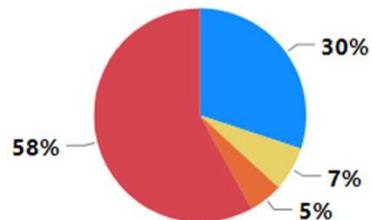
(CHICAS)



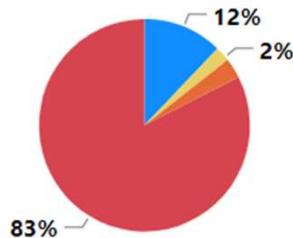
(CHICOS)



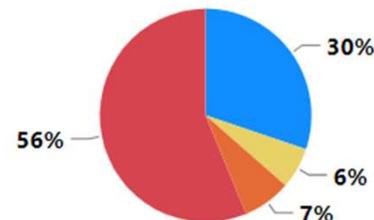
(CHICAS 1° y 2°)



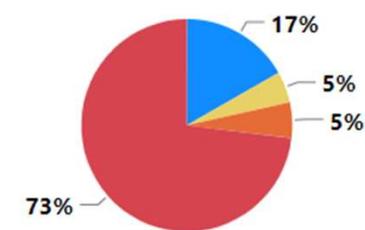
(CHICAS 3° y 4°)



(CHICOS 1° y 2°)



(CHICOS 3° y 4°)



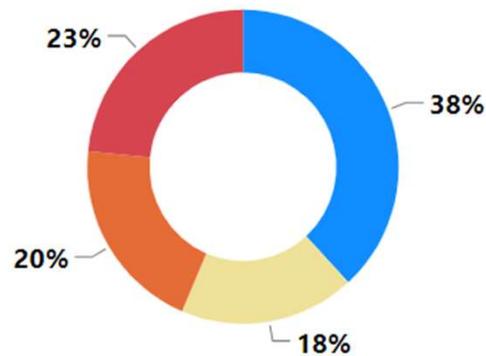
Casi tres de cada cuatro alumnas duermen con el móvil en la misma habitación diariamente o casi. La mayoría de los chicos hace lo mismo, pero en un porcentaje algo menor.

En los cursos superiores son una clara minoría los alumnos que no lo hacen.

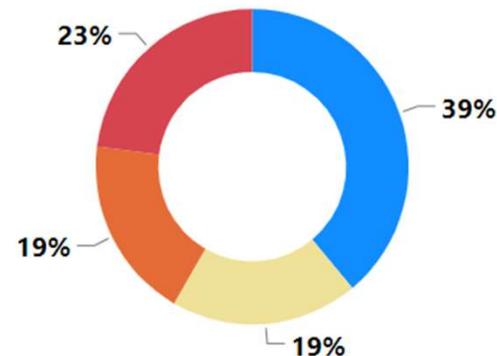
Uso nocturno

¿Te conectas a internet después de medianoche?

(CHICAS)

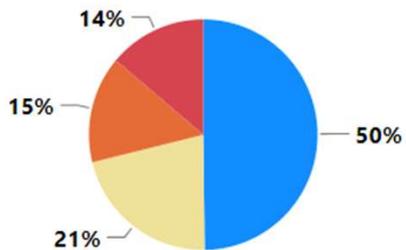


(CHICOS)

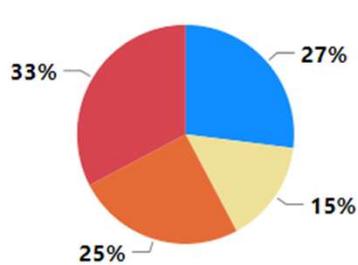


- (0) Nunca o casi
- (1) Alguna vez mes
- (2) Alguna vez semana
- (3) Todos los días o casi

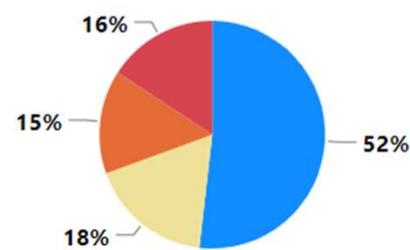
(CHICAS 1° y 2°)



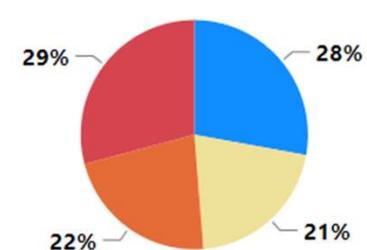
(CHICAS 3 y 4°)



(CHICOS 1° y 2°)



(CHICOS 3 y 4°)



Casi uno de cada cuatro estudiantes se conecta a internet, todos, o casi todos, los días después de la medianoche sin diferencia entre ambos géneros.

En los cursos superiores aumenta esta proporción y es un tercio del alumnado quien mantiene ese comportamiento.

4.

USOS PROBLEMÁTICOS DE LAS T.I.C.

USO COMPULSIVO GENÉRICO

S-CIUS

Escala S-CIUS, versión breve de 8 ítems adaptada de la Escala de Uso Compulsivo de Internet (Compulsive Internet Use Scale, CIUS). Contiene los elementos centrales del comportamiento compulsivo o adictivo clasificables en una escala Likert de 5 puntos.

- 1. ¿Con qué frecuencia te ha resultado difícil dejar de usar internet cuando estabas conectado?**
- 2. ¿Con qué frecuencia prefieres conectarte a internet en vez de pasar el tiempo con otros (padres, amigos...)?**
- 3. ¿Con qué frecuencia duermes menos por estar conectado a internet?**
- 4. ¿Con qué frecuencia estás deseando conectarte a internet?**
- 5. ¿Con qué frecuencia has intentado pasar menos tiempo conectado a internet y no lo has conseguido?**
- 6. ¿Con qué frecuencia descuidas tus obligaciones (deberes, estar con la familia...) porque prefieres conectarte a internet?**
- 7. ¿Con qué frecuencia te conectas a internet cuando estas “de bajón”?**
- 8. ¿Con qué frecuencia te sientes inquieto, frustrado o irritado si no puedes usar internet?**

BAJO RIESGO (SCIUS < 13)

RIESGO (SCIUS >=13 y < 16)

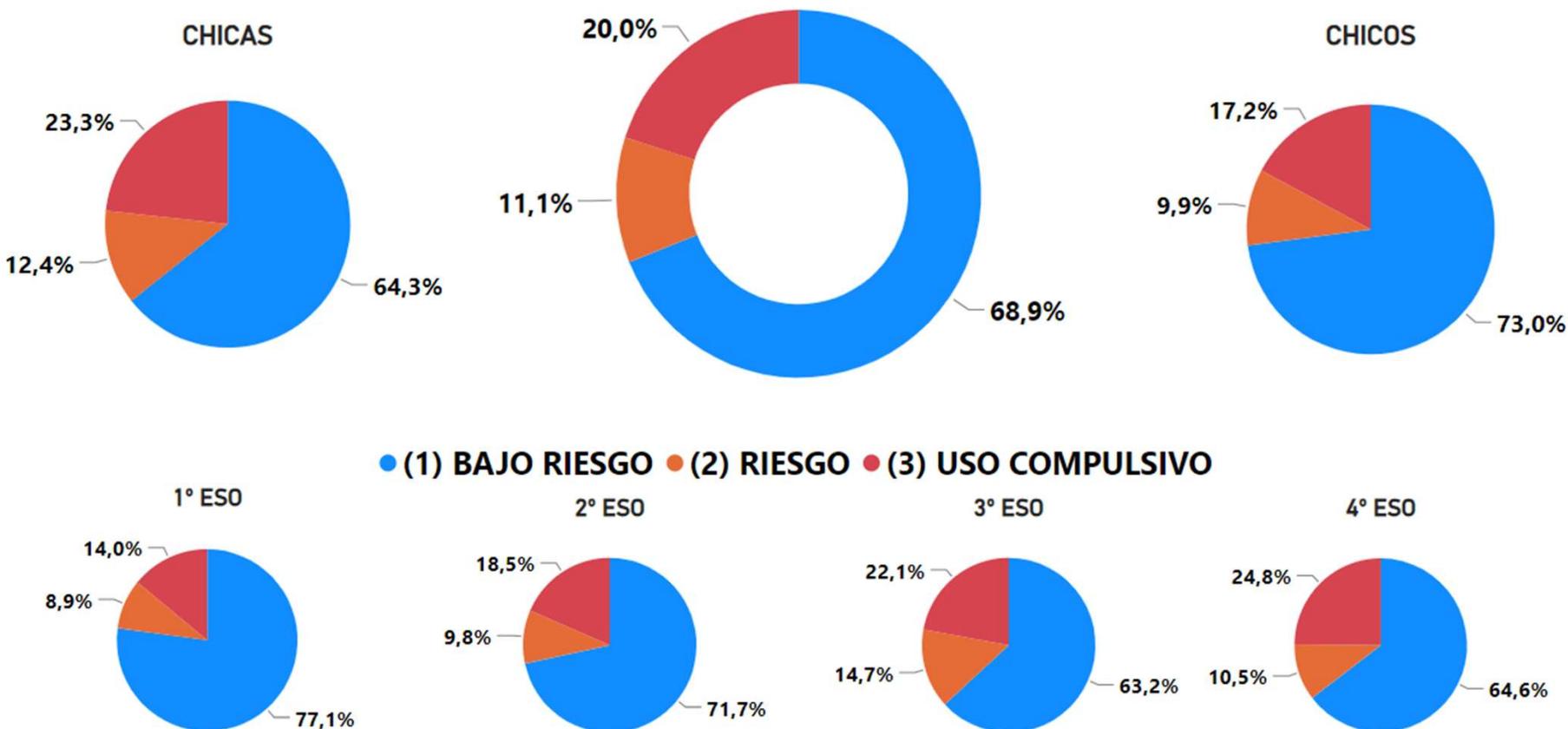
USO COMPULSIVO (SCIUS = o > 16)

Uso Compulsivo Genérico

Uno de cada cinco estudiantes utiliza internet de forma compulsiva

La proporción de alumnas que refiere un uso compulsivo es claramente superior a la de alumnos con este mismo patrón de uso problemático

Este porcentaje de usuarios compulsivos se incrementa progresivamente desde el primer curso hasta llegar a ser la cuarta parte del alumnado de cuarto curso.



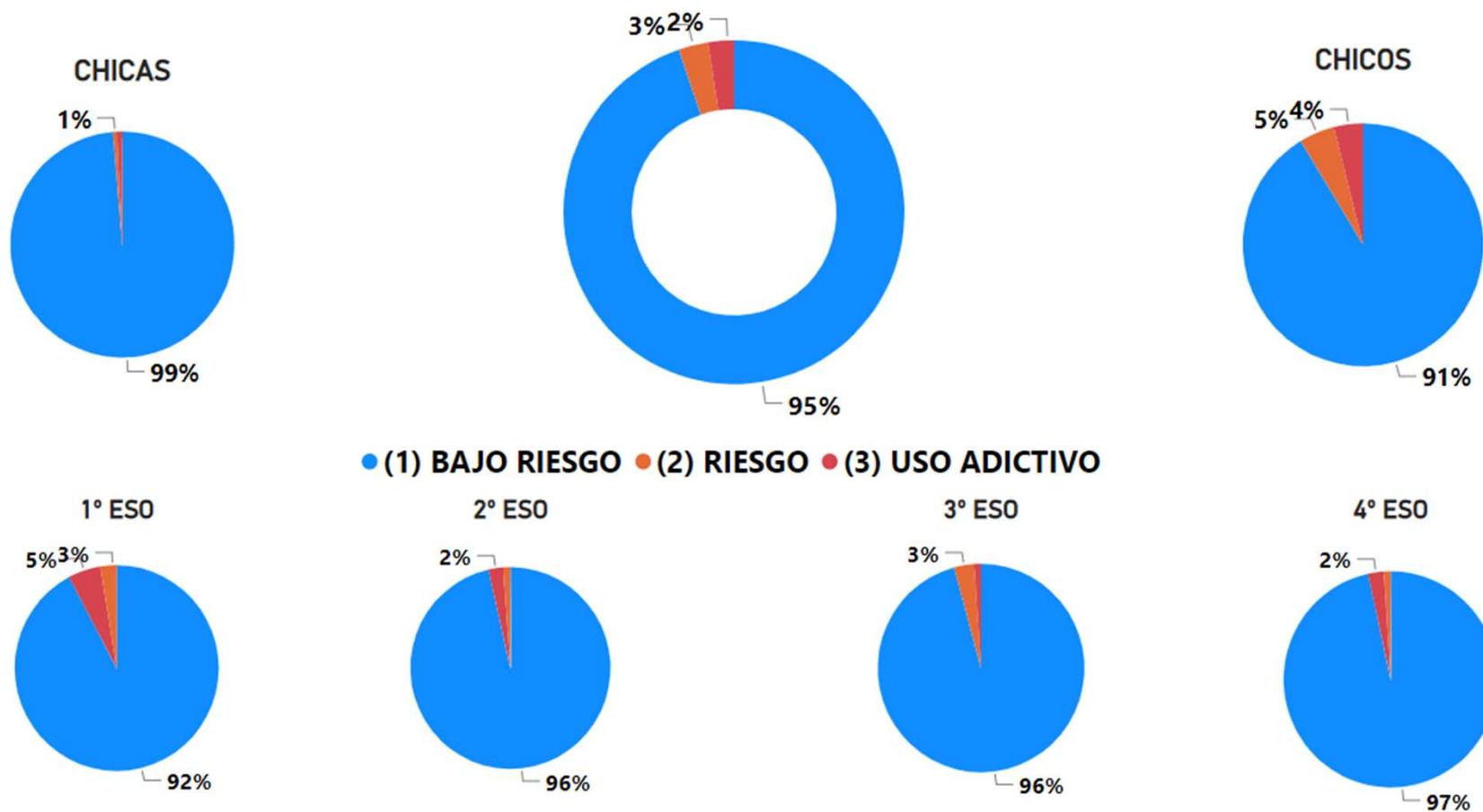
USO ADICTIVO DE VIDEOJUEGOS

IGDS9-SF

La Internet Gaming Disorder Scale–Short-Form (IGDS9-SF) basada en los 9 criterios que definen la adicción a los videojuegos siguiendo los criterios que define el DSM-5. Se considera uso adictivo la contestación afirmativa a 5 o más ítems y en riesgo a 3 o 4.

- 1. ¿Estás frecuentemente pensando en LOS VIDEOJUEGOS o en cómo vas a jugar el siguiente juego o la siguiente partida?***
- 2. ¿Te sientes irritado/a, inquieto/a, o triste si no puedes jugar a los VIDEOJUEGOS?***
- 3. ¿Necesitas estar cada vez más tiempo jugando a los VIDEOJUEGOS?***
- 4. ¿Has intentado pasar menos tiempo jugando a VIDEOJUEGOS y no lo has conseguido?***
- 5. ¿Por jugar a los VIDEOJUEGOS has perdido interés por otras actividades que hacías antes?***
- 6. ¿Continúas jugando mucho con los VIDEOJUEGOS a pesar a pesar de saber que te están causando problemas?***
- 7. ¿Has engañado a tus familiares u otras personas sobre el tiempo que pasas jugando a VIDEOJUEGOS?***
- 8. ¿Has jugado a VIDEOJUEGOS para sentirte mejor cuando estás “de bajón” o cuando estás enfadado/a o nervioso/a?***
- 9. ¿Has puesto en peligro o perdido alguna amistad o relación importante o has dejado de lado los estudios por tu uso de VIDEOJUEGOS?***

Uso Adictivo de los videojuegos



El 5 % del alumnado cumple criterios de un trastorno adictivo a los videojuegos o se encuentra en riesgo de cumplirlo.

Entre los chicos un 4 % muestra este uso adictivo y casi un 10% muestra este uso adictivo o está en riesgo de ello. Un porcentaje casi inexistente entre las chicas.

Este resultado es algo más elevado en primer curso disminuyendo y estabilizándose a partir de segundo.

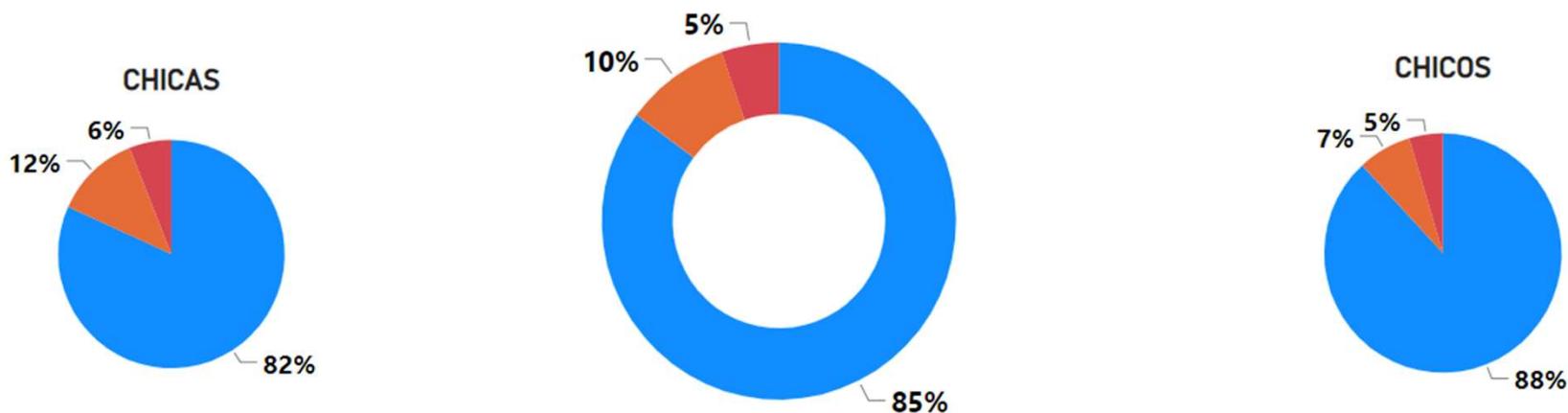
USO ADICTIVO DE REDES SOCIALES

SNDS9-SF

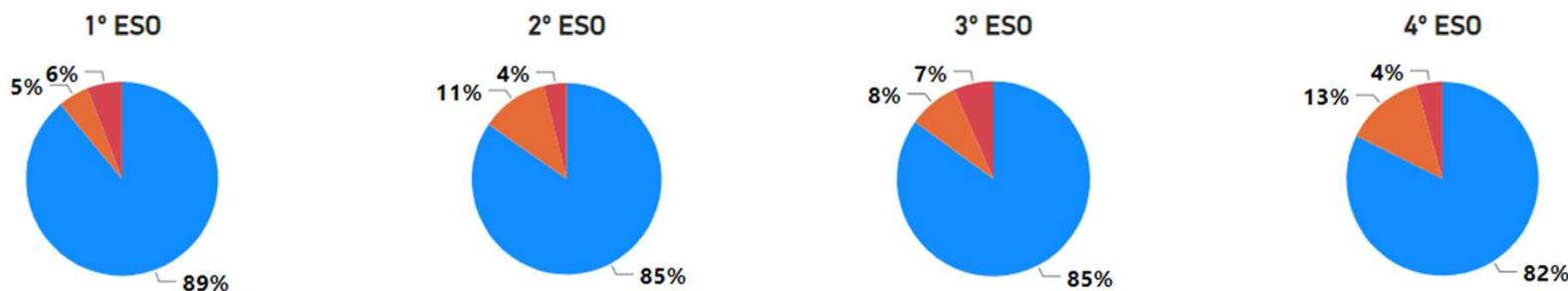
La Social Network Disorder Scale–Short-Form (SNDS9-SF) es una adaptación para valorar los síntomas de adicción a las redes sociales de la (IGDS9-SF) basada en los 9 criterios que definen la adicción siguiendo los criterios que define el DSM-5. Se considera uso adictivo la contestación afirmativa a 5 o más ítems y en riesgo a 3 o 4.

- 1. ¿Estás frecuentemente pensando en conectarte a tus REDES SOCIALES, en qué vas a contar o en qué se estará contando?**
- 2. ¿Te sientes irritado/a, inquieto/a, o triste si no puedes conectarte a tus REDES SOCIALES?**
- 3. ¿Necesitas estar cada vez más tiempo conectado/a a tus REDES SOCIALES?**
- 4. ¿Has intentado pasar menos tiempo en tus REDES SOCIALES y no lo has conseguido?**
- 5. ¿Por conectarte a tus REDES SOCIALES has perdido interés por otras actividades que hacías antes?**
- 6. ¿Continúas conectándote mucho a tus REDES SOCIALES a pesar de saber que te están causando problemas?**
- 7. ¿Has engañado a tus familiares u otras personas sobre el tiempo que pasas conectado/a tus REDES SOCIALES ?**
- 8. ¿Te conectas a tus REDES SOCIALES para sentirte mejor cuando estás “de bajón” o cuando estás enfadado/a o nervioso/a?**
- 9. ¿Has puesto en peligro o perdido alguna amistad o relación importante o has dejado de lado los estudios debido a tu uso de las REDES SOCIALES?**

Uso Adictivo de las Redes Sociales



● (1) BAJO RIESGO ● (2) RIESGO ● (3) USO ADICTIVO



El 5 % del alumnado cumple criterios de un trastorno adictivo a las redes sociales. Entre las chicas, esa proporción es ligeramente mayor.

Un 18 % de las alumnas muestra este uso adictivo o presenta riesgo de ello.

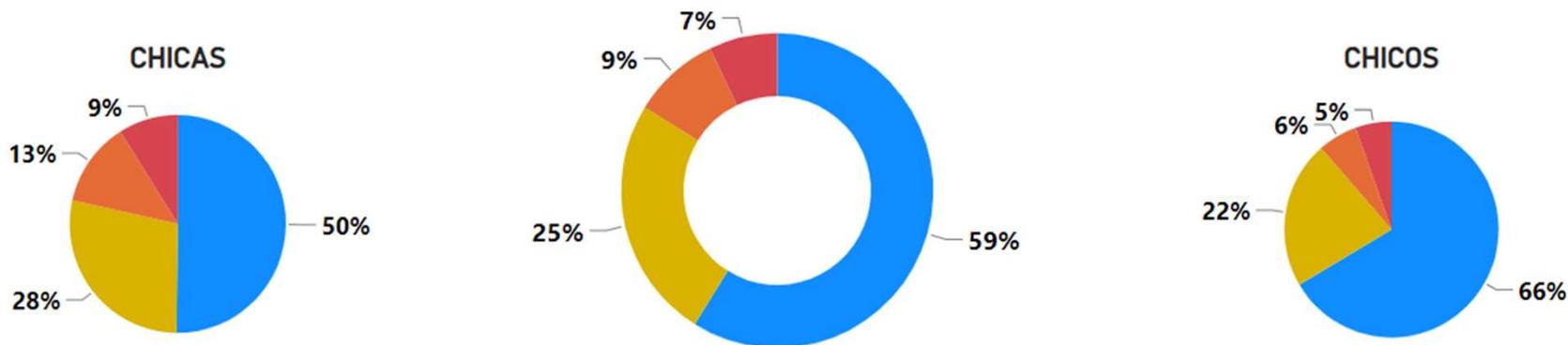
Este resultado se incrementa poco en los distintos cursos y se mantiene similar desde primero y segundo.

5.

FACTORES DE RIESGO Y CONSECUENCIAS DEL USO PROBLEMÁTICO LAS T.I.C.

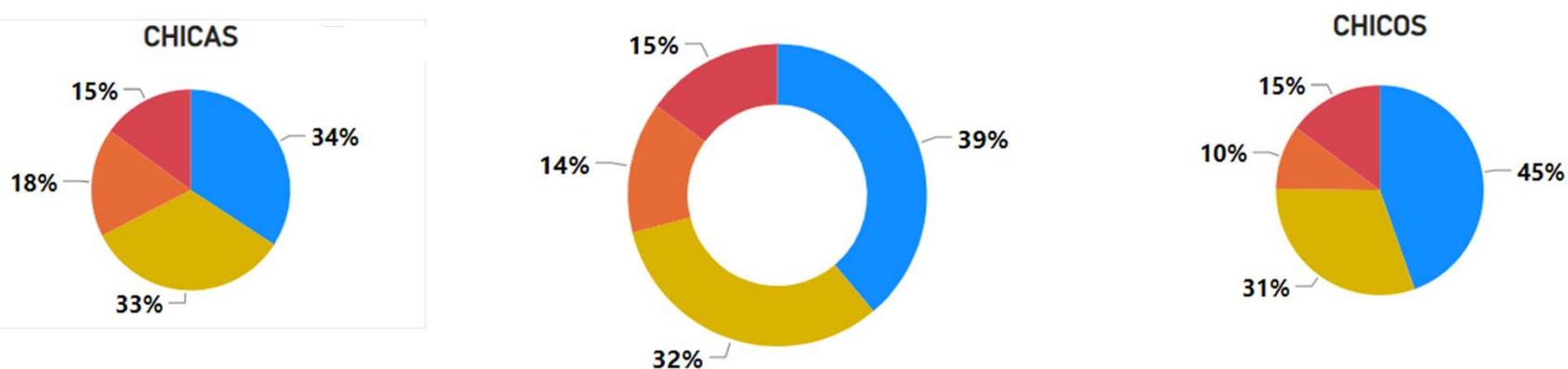
Estado emocional

ANSIEDAD SOCIAL (TODOS)



● (0) BAJO RIESGO ● (1) LEVE ● (2) MODERADA ● (3) GRAVE

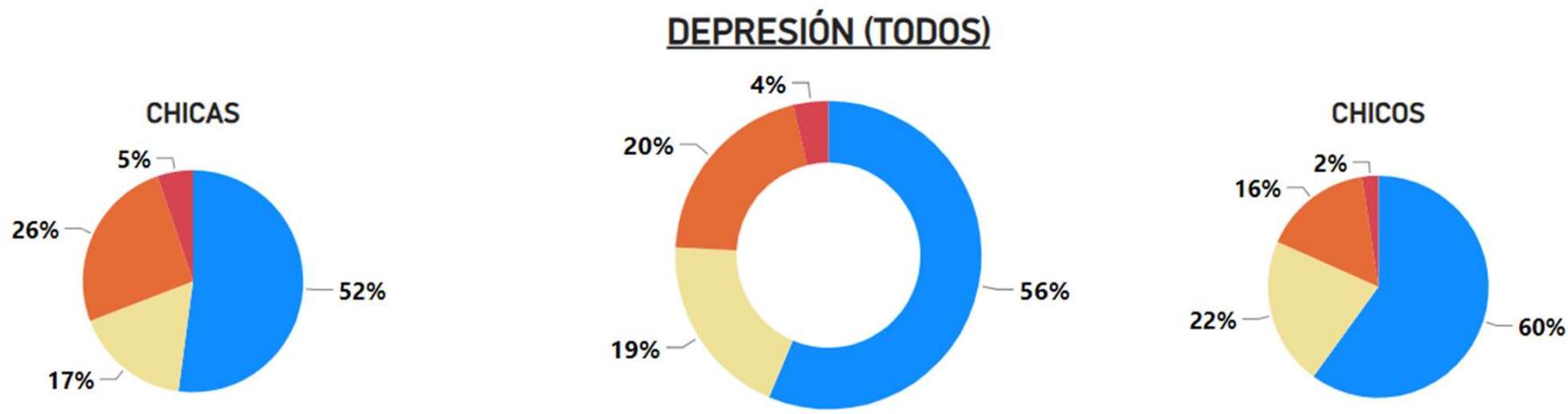
ANSIEDAD SOCIAL (ALUMNADO CON USO COMPULSIVO)



El uso compulsivo se encuentra claramente asociado a una mayor ocurrencia de síntomas de ansiedad social duplicando su probabilidad de ocurrencia entre el alumnado.

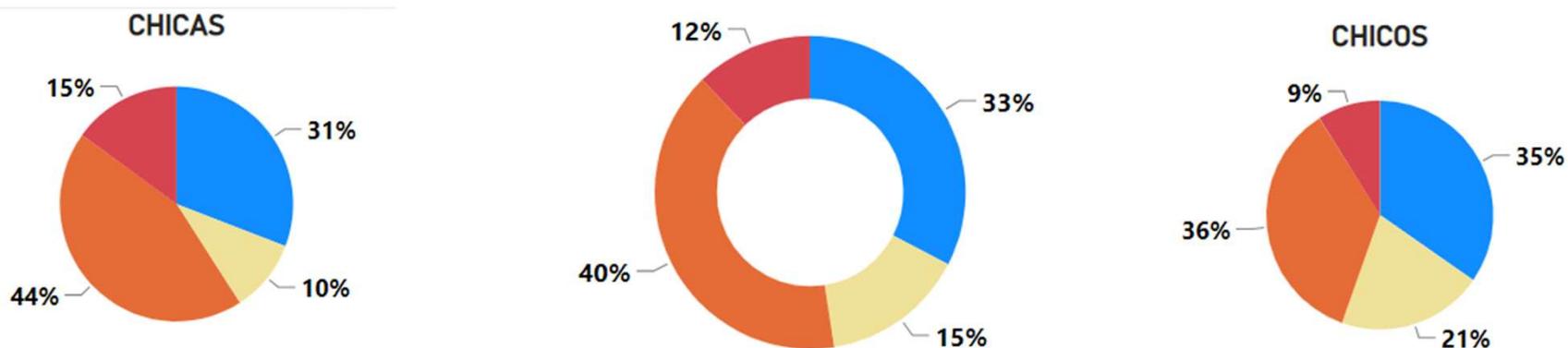
Esta relación entre uso compulsivo y ansiedad social ocurre en ambos géneros y es aún más clara en el caso de los chicos.

Estado emocional



● (0) BAJO RIESGO ● (1) LEVE ● (2) MODERADA ● (3) GRAVE

DEPRESIÓN (ALUMNADO CON USO COMPULSIVO)

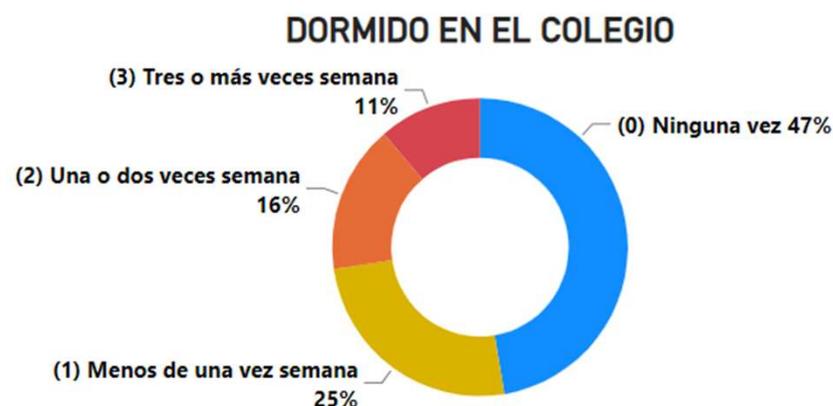
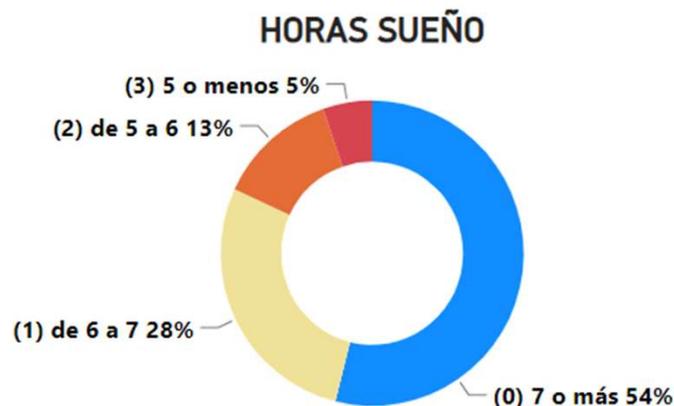


El uso compulsivo se encuentra altamente asociado a una mayor ocurrencia de síntomas depresivos graves, triplicando su probabilidad de ocurrencia entre las alumnas. Esta relación entre uso compulsivo y depresión ocurre en ambos géneros.

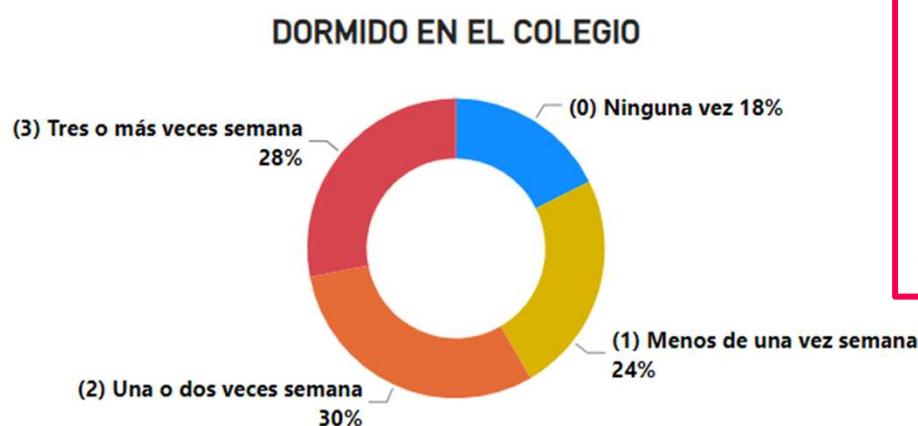
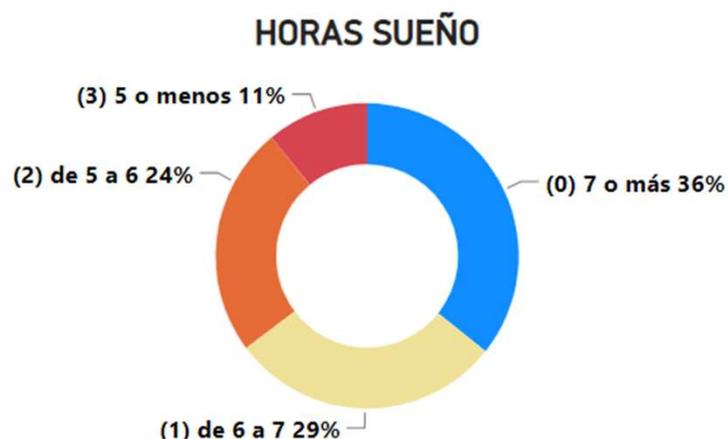
La mitad del alumnado con uso compulsivo muestra síntomas de depresión grave o moderada especialmente entre las chicas.

Descanso insuficiente

PROBLEMAS CON EL SUEÑO (TODOS)



PROBLEMAS CON EL SUEÑO (ALUMNADO CON USO COMPULSIVO)



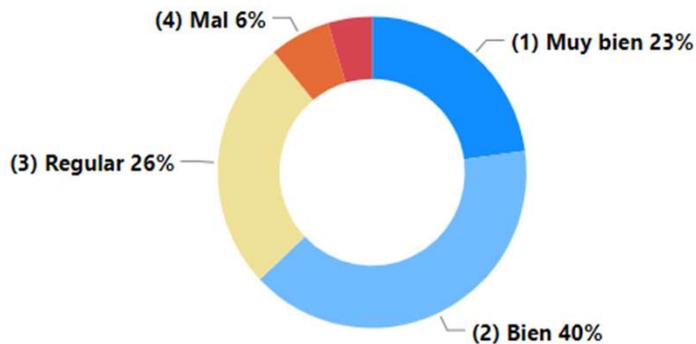
El uso compulsivo se encuentra relacionado con una menor duración del sueño. Más de un tercio del alumnado con este tipo de uso duerme menos de 6 horas al día.

También se relaciona con mayores dificultades de atención en la clase. Casi uno de cada tres alumnos con uso compulsivo se duerme en clase la mayoría de los días.

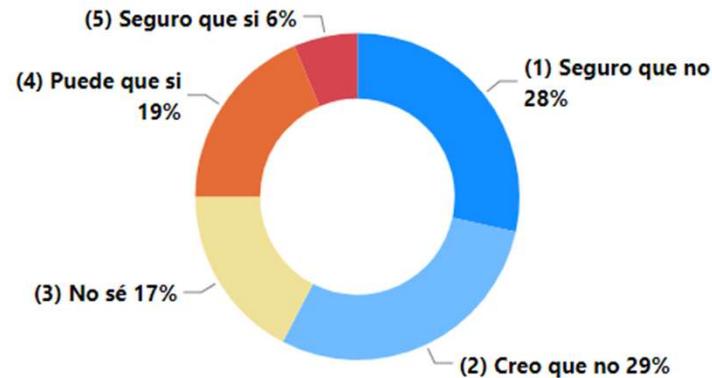
Rendimiento académico

RENDIMIENTO ACADÉMICO (TODOS)

¿Cómo van tus notas últimamente?

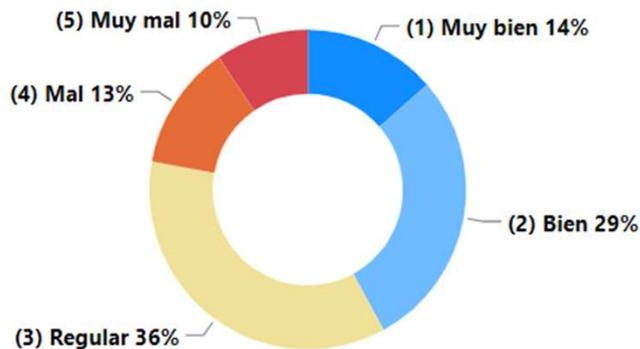


¿Puede haber influido en tus notas, tu uso de internet?

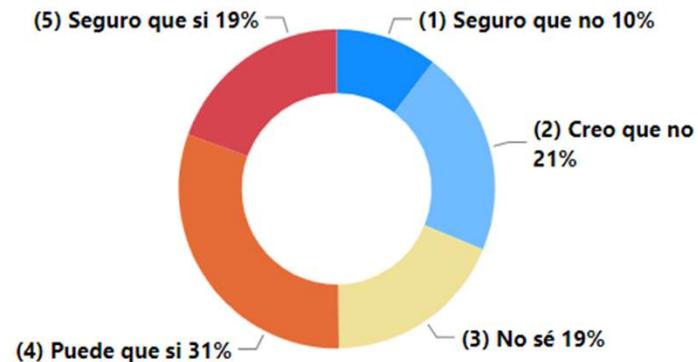


RENDIMIENTO ACADÉMICO (ALUMNADO CON USO COMPULSIVO)

¿Cómo van tus notas últimamente?



¿Puede haber influido en tus notas, tu uso de internet?



El uso compulsivo se encuentra claramente relacionado con un peor rendimiento académico.

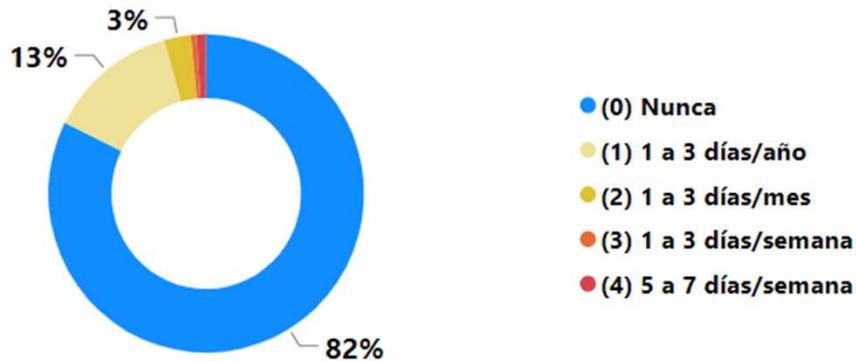
Uno de cada cuatro estudiantes con este tipo de uso valora que tiene notas malas o muy malas (el doble que el alumnado en general).

La relación entre su uso de internet y sus propias notas es reconocida por la mitad del alumnado con uso compulsivo.

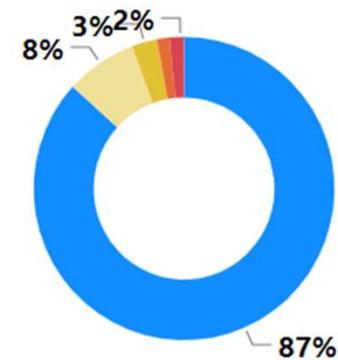
Acoso online

Acoso online (Todo el alumnado)

(CHICAS)

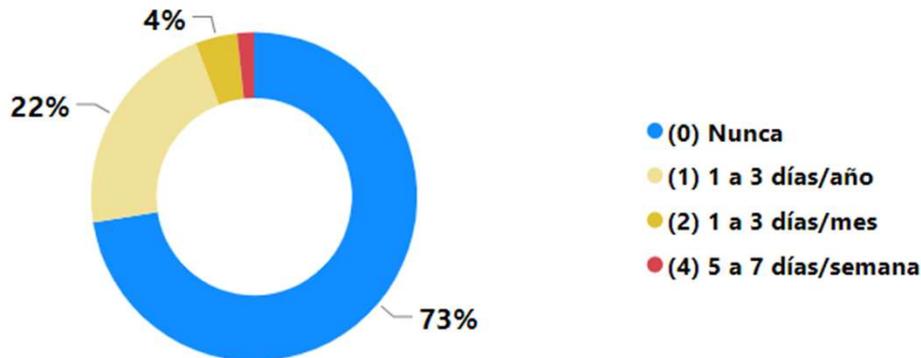


(CHICOS)

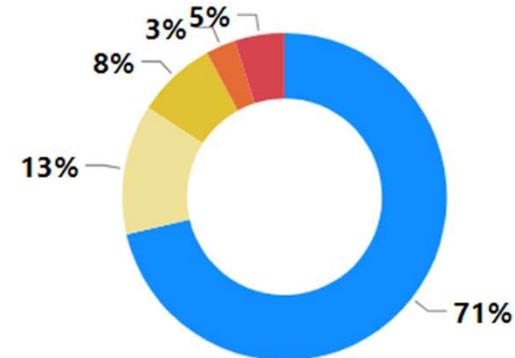


Acoso online (Alumnado con uso compulsivo)

(CHICAS)



(CHICOS)



El uso compulsivo se encuentra relacionado con una mayor frecuencia de acoso online.

Esta relación es especialmente intensa entre los chicos. Reconocen ser víctimas de acoso más del doble de alumnos con uso compulsivo que los que los del alumnado en general.

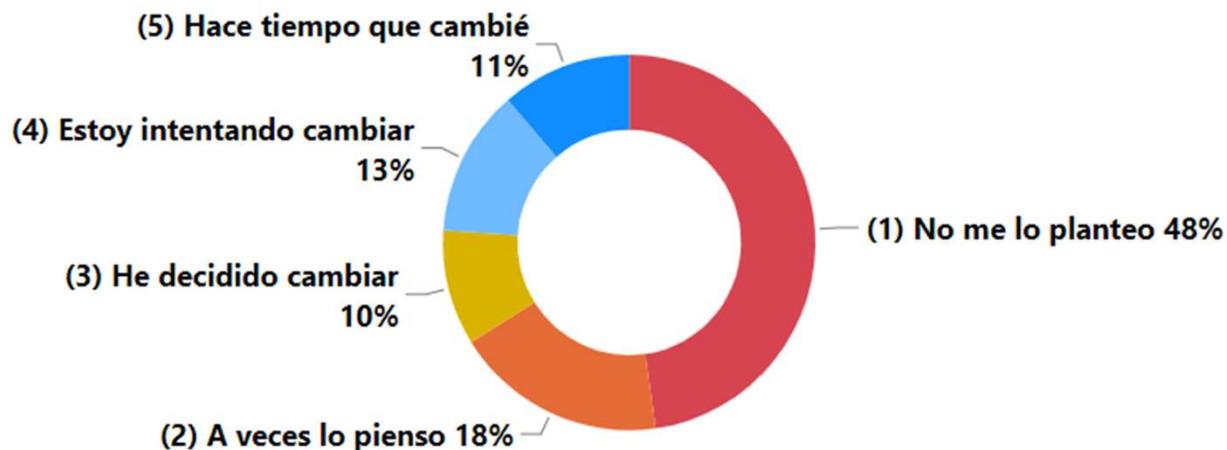
Un 16 % de los alumnos y un 6 % de las alumnas con uso compulsivo refieren sufrir acoso más de una vez al mes.

6.

DISPOSICIÓN HACIA EL CAMBIO DEL USO PROBLEMÁTICO DE LAS T.I.C.

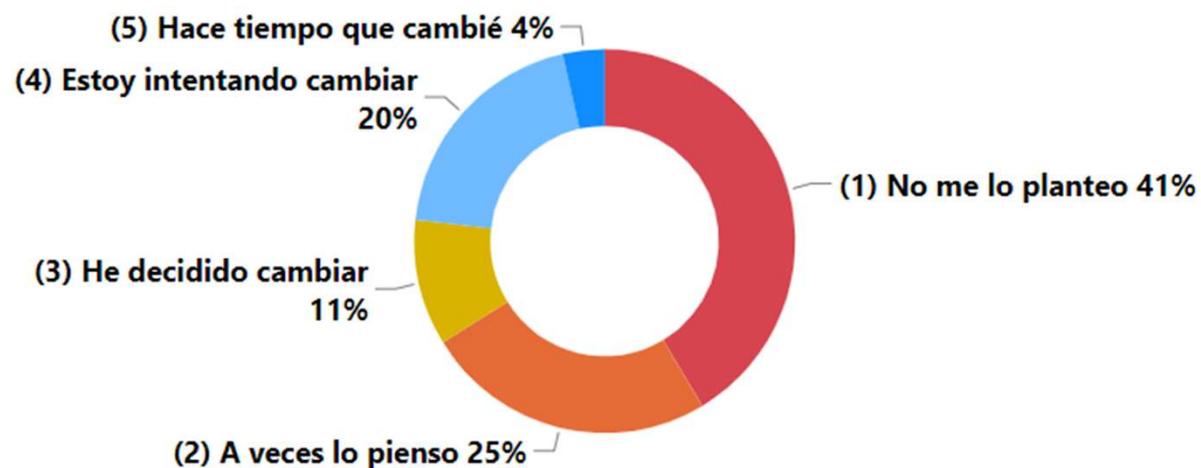
¿Qué piensas sobre la posibilidad de cambiar tu forma de usar internet?

(Todo el alumnado)



¿Qué piensas sobre la posibilidad de cambiar tu forma de usar internet?

(Alumnado con Uso Compulsivo)



Más de la mitad del alumnado se plantea o ha planteado cambiar su forma de usar las TIC y uno de cada cuatro, está intentando cambiar o ya ha cambiado.

Los estudiantes con uso compulsivo se plantean el cambio en mayor proporción (un 25 % de ellos afirma pensarlo en ocasiones) y también es mayor el porcentaje que afirma estar intentando cambiar en la actualidad (uno de cada cinco).

Por tanto, encontramos una importante proporción del alumnado que muestra una disposición favorable al cambio y cierta conciencia de los riesgos y consecuencias del uso problemático de internet.

6.

CONCLUSIONES

1

La conexión a la red forma parte de la vida de los adolescentes de Rincón de la Victoria, que hacen un uso generalizado de Internet, las redes sociales, los videojuegos y otras aplicaciones. En muchos casos se implican de forma intensiva y en algunos casos se exponen a contenidos y actividades perjudiciales para su edad y desarrollo personal.

La gran mayoría (el 73 %) del alumnado de la E.S.O. del municipio de Rincón de la Victoria se conectan a internet diariamente. Un 10% se conectan más de 8 horas los días de colegio y un 18 % lo hacen los fines de semana. Uno de cada cuatro se conecta más de seis horas los días de colegio y casi la mitad lo hace los fines de semana. En los cursos superiores se incrementa la proporción del alumnado que se conecta diariamente y el número de horas que lo hacen.

Muy especialmente se conectan diariamente a sus redes sociales. La proporción de alumnas que lo hace es algo mayor que la de los alumnos (un 77 % de las chicas frente a un 66 % de los chicos). Un 16 % de las alumnas y un 11 % de los alumnos están conectados a sus redes sociales más de 8 horas al día los fines de semana. El 22 % de las chicas y el 18 % de los chicos se conecta a sus redes sociales más de seis horas los días de colegio.

En los cursos superiores se incrementa la proporción del alumnado que se conecta diariamente a las redes sociales y el número de horas que lo hacen. Se mantiene una ligera mayoría de la población femenina tanto en la frecuencia diaria como en el tiempo que están conectadas.

Casi la mitad de los varones usan los videojuegos varios días a la semana. Uno de cada cinco lo hace todos o casi todos los días. La proporción de alumnas que usa videojuegos es mucho menor. Un 9 % de los chicos lo hace más de 8 horas al día los días de colegio, y un 20 % los fines de semana. Solo un 4 % y un 11 % de las chicas hace lo mismo.

Uno de cada cuatro chicos visita páginas pornográficas varios días a la semana, de los que un 11 % lo hace diariamente y cerca de la mitad lo han hecho en alguna ocasión. Únicamente un 10 % de las chicas lo ha hecho alguna vez. En los cursos superiores se duplica la frecuencia de conexión habitual a este tipo de páginas por parte de los chicos. La mayoría de los alumnos se conecta en alguna ocasión. Entre las chicas este comportamiento sigue siendo minoritario

Un 13% de los alumnos y un 3 % de las alumnas han realizado apuestas online en el último año. Un 7,5 % de los chicos y un 1 % de las chicas mensual o semanalmente. En los cursos superiores estos comportamientos se incrementan entre los chicos. Un 10 % apuesta dinero online una vez al mes, o más frecuentemente.

2. Aproximadamente una cuarta parte del alumnado de la E.S.O. de Rincón de la Victoria muestra un uso problemático de internet conectándose a la red de forma compulsiva o adictiva, refiriendo consecuencias perjudiciales en su bienestar personal, sus relaciones familiares y su rendimiento académico.

Uno de cada cinco estudiantes, utiliza internet de forma compulsiva. La proporción de alumnas que refiere un uso compulsivo (23 %) es superior a la de alumnos (17 %) con este mismo patrón de uso problemático. Este porcentaje de usuarios compulsivos se incrementa progresivamente desde el primer curso hasta llegar a ser la cuarta parte del alumnado de cuarto curso.

El 5 % del alumnado cumple criterios psicopatológicos de un trastorno adictivo a las redes sociales. Un 18 % de las alumnas y un 12 % de los alumnos, muestra este uso adictivo o presenta riesgo de ello.

Otro 5 % del alumnado cumple criterios de un trastorno adictivo a los videojuegos o se encuentra en riesgo de cumplirlo. Entre los chicos un 4 % muestra este uso adictivo y un 6 % muestra está en riesgo de ello. Un porcentaje casi inexistente entre las chicas. Este resultado es algo más elevado en primer curso, manteniéndose similar a partir de segundo.

La mayoría del alumnado (un 71 % de ellas y un 65 % de ellos) duerme con el móvil en la misma habitación diariamente o casi. La mayoría de los chicos hace lo mismo, pero en un porcentaje algo menor. En los cursos superiores son una pequeña minoría los alumnos que no lo hacen.

La cuarta parte del alumnado se conecta a internet después de la medianoche, todos o casi todos los días, sin diferencia entre ambos géneros. En los cursos superiores aumenta a un tercio del alumnado quienes realizan ese comportamiento.

El uso nocturno de los dispositivos electrónicos se encuentra directamente vinculado a una menor duración y calidad del sueño y a una mayor exposición a contenidos e interacciones perjudiciales para los adolescentes.

3. El uso problemático de las TIC entre los estudiantes de la ESO de Rincón de la Victoria se encuentra asociado a una mayor probabilidad de sufrir síntomas de ansiedad social y depresión. También se relaciona con un claro deterioro del sueño, de la concentración y del rendimiento escolar.

El uso compulsivo se encuentra asociado a una mayor ocurrencia de síntomas de ansiedad social duplicando su probabilidad de ocurrencia. Esta relación entre uso compulsivo y ansiedad social ocurre en ambos géneros y es aún más clara en el caso de los chicos.

El uso compulsivo se muestra claramente asociado a una mayor ocurrencia de síntomas depresivos graves, triplicando su probabilidad de ocurrencia entre las alumnas. La mayoría del alumnado con uso compulsivo muestra síntomas de depresión grave o moderada.

El uso compulsivo está directamente relacionado con una menor duración del descanso nocturno. Más de un tercio del alumnado con este tipo de uso duerme menos de 6 horas al día. Casi uno de cada tres alumnos con uso compulsivo se duerme en clase la mayoría de los días

El uso compulsivo se muestra relacionado con un peor rendimiento académico. Casi uno de cada cuatro estudiantes con este tipo de uso valora que tiene notas malas o muy malas (el doble que el alumnado en general). La relación entre su uso de internet y sus propias notas es reconocida por la mitad del alumnado con uso compulsivo.

El uso compulsivo también se asocia a una mayor frecuencia de sufrir acoso online. Esta relación es especialmente intensa entre los chicos. Reconocen ser víctimas de acoso más del doble de alumnos con uso compulsivo que los del alumnado en general.

Un 16 % de los alumnos y un 6 % de las alumnas con uso compulsivo refieren sufrir acoso más de una vez al mes.

4.

La mayoría del alumnado de la ESO es consciente de que el uso recreativo de internet puede conllevar ciertos perjuicios en su bienestar y en su rendimiento escolar. Un porcentaje importante de los mismos se plantea o se encuentra actualmente intentando cambiar su forma de usar las TIC.

Más de la mitad del alumnado de la ESO se plantea cambiar su forma de usar las TIC, ha decidido cambiarla o la ha cambiado ya. Uno de cada cuatro estudiantes, la está intentando cambiar o ya la ha cambiado.

El alumnado con uso compulsivo que por tanto sufre mayor proporción los riesgos y consecuencias asociados al uso problemático se plantean el cambio en mayor proporción (un 25 % de ellos afirma pensarlo en ocasiones) y también es mayor entre ellos el porcentaje que afirma estar intentando cambiar en la actualidad (uno de cada cinco).

Por tanto, encontramos una importante proporción del alumnado que muestra una disposición favorable al cambio y cierta conciencia de los riesgos y consecuencias del uso problemático de internet.

Dada la gravedad de los riesgos asociados al uso problemático de las TIC, así como la elevada incidencia de este fenómeno entre la población escolar, consideramos necesario multiplicar los esfuerzos de los distintos agentes sanitarios, sociales y educativos, dirigida a la implementación de actuaciones que aprovechen esta favorable disposición al cambio de una buena parte del alumnado y a la vez que faciliten el necesario incremento motivacional entre los que en la actualidad no contemplan esa posibilidad.

La combinación planificada y sinérgica de estrategias de tipo universal como la desarrollada en el programa Piensatic en el que se basa este estudio, con otras de tipo selectivo, indicado y en el ámbito familiar, es la dirección más idónea para paliar las consecuencias que el uso problemático de las TIC está provocando en la población adolescente de nuestra comunidad.

INCIDENCIA Y CARACTERÍSTICAS DEL USO RECREATIVO DE INTERNET ENTRE EL ALUMNADO DE LA ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA DEL MUNICIPIO DE RINCÓN DE LA VICTORIA

**Diseño del estudio, análisis de datos
y redacción del informe de resultados**

Juan Díaz Salabert

**Coordinación con los equipos docentes
y de la recogida de datos**

Zaida Estévez Aparicio

INCIDENCIA Y CARACTERÍSTICAS DEL USO RECREATIVO DE INTERNET ENTRE EL ALUMNADO DE LA ENSEÑANZA SECUNDARIA OBLIGATORIA DEL MUNICIPIO DE RINCÓN DE LA VICTORIA

Este estudio ha sido financiado por la Consejería de Salud y Consumo de la Junta de Andalucía y por el Ayuntamiento de Rincón de la Victoria en el marco del programa de prevención comunitaria "Ciudades ante las Drogas"

