



ESTUDIO SOBRE TENDENCIAS ADICTIVAS SIN SUSTANCIAS EN JÓVENES Y ADOLESCENTES DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA



Diputación de Córdoba
Oficina de Comunicación e Imagen

La sociedad actual evoluciona a un ritmo vertiginoso, introduciendo elementos que hasta hace unos años ni siquiera formaban parte de nuestra cotidianidad, lo que hace que se tengan que poner sobre la mesa recursos que nos permitan analizar a qué nos enfrentamos y qué consecuencias tienen y tendrán en un futuro inmediato.



Hoy ponemos la atención sobre nuestros jóvenes y sobre el consumo que tienen de móvil, videojuegos, internet, juegos online o compras compulsivas. En definitiva, adicciones conductuales que se han convertido en un desafío creciente en la sociedad actual, también la cordobesa.

Este estudio, trabajo riguroso, evidencia cómo estas conductas de nuestros jóvenes que no implican consumo de sustancias, pueden ser igualmente devastadoras para la vida de este segmento poblacional y, por ende, de sus familias. La colaboración entre la Diputación de Córdoba y el Consejo Social de la UCO se ha convertido, una vez más, en una herramienta de análisis social de primer nivel que nos deja ahora conclusiones clave para trabajar en planes y acciones futuras.

Tal y como refleja este trabajo, la prevención es fundamental en la lucha contra estas adicciones. Por ello, se debe poner el foco sobre la educación desde la infancia en el uso responsable de la tecnología y el fomento de hábitos de vida saludable, una tarea que nos incumbe a todos los agentes sociales.



Diputación
de Córdoba



run
de
cor

Así, es crucial promover actividades alternativas que generen satisfacción personal y desarrollar habilidades para el manejo del estrés y las emociones. Las escuelas, las familias y las comunidades deben trabajar juntas para crear un entorno que favorezca el desarrollo de individuos resilientes y conscientes.

En este sentido, esta Diputación provincial, a través del Área de Prevención de la Unidad de Adicciones del IPBS, interviene en niveles como la prevención universal o la prevención selectiva e indicada. Un trabajo excelente que, en lo relacionado con este estudio, se materializa en el Programa Psicoeducativo con Menores, Jóvenes y Familias.

El Estudio sobre Tendencias Adictivas sin Sustancias en Jóvenes de la Provincia nos presenta, junto a unas conclusiones claras y evidentes de la realidad de nuestros jóvenes, unas futuras líneas de actuación sobre las que incidir y desarrollar acciones concretas, unas propuestas que, sin duda, supondrán el punto de partida de nuestro IPBS para trabajar y anticiparse a esta problemática que se extiende de manera exponencial entre los más jóvenes.

Por ello, como presidente de la Diputación, quisiera agradecer el trabajo del Consejo Social y el rigor demostrado en estas páginas, cuya dirección científica corresponde a Rosario Ruiz y Valentina Lucena. Un informe que debe convertirse en una clamorosa llamada de atención a las administraciones, al ámbito educativo y familiar sobre una realidad que nos acecha a todos y sobre la que se debe actuar de una manera rápida y efectiva para evitar problemas futuros en un segmento poblacional que debe convertirse, precisamente, en el futuro de nuestro territorio.

Salvador Fuentes Lopera
Presidente de la Diputación de Córdoba



Como Presidente del Consejo Social de la Universidad de Córdoba, me alegra presentar el Estudio sobre Tendencias Adictivas sin Sustancias en Jóvenes de la Provincia de Córdoba, una iniciativa que refleja el fuerte compromiso del Consejo Social con el bienestar de nuestra juventud y de la sociedad cordobesa en su conjunto. Este proyecto, promovido y financiado en el marco de nuestro plan de actuación, pone de manifiesto el papel fundamental que las universidades deben desempeñar en la identificación y abordaje de problemáticas emergentes en nuestro entorno.

Las adicciones conductuales, como el uso excesivo de redes sociales, videojuegos y juegos de apuestas, representan un reto creciente que trasciende el ámbito individual para impactar en las familias y, en última instancia, en el desarrollo social. El informe que presentamos en esta publicación no solo ofrece un diagnóstico basado en evidencias científicas, sino que también establece un punto de partida para que las administraciones públicas y la sociedad civil puedan diseñar estrategias de prevención e intervención adaptadas a la realidad de nuestros jóvenes.

La colaboración entre el Consejo Social de la Universidad, la Diputación de Córdoba, las investigadoras y otros agentes clave ha sido fundamental para llevar a cabo esta investigación pionera. En este sentido, quisiera destacar a la Diputación de Córdoba como nuestro aliado natural y estratégico en la provincia, cuya implicación ha sido crucial para materializar este proyecto. Estoy convencido de que esta sinergia seguirá



Diputación
de Córdoba



run
de
cor

dando frutos, permitiéndonos desarrollar nuevas iniciativas que profundicen en el análisis y la solución de los problemas que afectan a nuestra juventud.

Este estudio es solo el primer paso en un camino que debemos recorrer juntos. Aspiramos a que este esfuerzo inicial inspire futuras investigaciones y actividades que refuercen nuestro compromiso con la juventud cordobesa. Nuestro objetivo es claro: construir una sociedad más informada, resiliente y capaz de ofrecer a las nuevas generaciones las herramientas necesarias para gestionar de forma saludable su relación con las tecnologías y otros comportamientos de riesgo.

El Consejo Social reafirma su compromiso con este tipo de proyectos, conscientes de que la educación, la investigación y la acción social son pilares esenciales para afrontar los desafíos de nuestro tiempo. En este marco y, aprovechando la oportunidad que me brinda escribir este texto, hago un llamamiento a todos los actores sociales, educativos y familiares para que trabajemos conjuntamente en la creación de un entorno que fomente el desarrollo pleno de nuestros jóvenes, protegiendo su salud emocional y su bienestar general.

Un agradecimiento merecido a las investigadoras responsables del estudio, Rosario Ruiz Olivares y Valentina Lucena Jurado, ambas profesoras e investigadoras del Departamento de Psicología de la Universidad de Córdoba (UCO).

Rosario Ruiz Olivares y Valentina Lucena Jurado cuentan con amplia experiencia en el estudio de conductas adictivas, prevención y psicología aplicada a la juventud. Su labor en este proyecto refuerza el compromiso de la Universidad de Córdoba con la generación de conocimiento científico que sirve para mejorar la calidad de vida y abordar los retos sociales que afectan a la comunidad cordobesa.

Gracias a su dirección científica, este estudio ofrece un enfoque riguroso y multidisciplinar, proporcionando datos sólidos que serán de gran utilidad para el

diseño de políticas públicas y estrategias de intervención en el ámbito de las adicciones conductuales. Su trabajo es un claro ejemplo de cómo la academia puede contribuir a resolver problemas reales de nuestra sociedad.

En nombre del Consejo Social de la Universidad de Córdoba, agradezco a todas las personas e instituciones que han hecho posible esta investigación. Confiamos en que juntos podamos continuar este camino y seguir trabajando por una Córdoba más fuerte, unida y consciente de los retos que enfrenta su sociedad provincial.

Francisco Muñoz Usano
Presidente del Consejo Social de la Universidad de Córdoba



Diputación
de Córdoba



El “Estudio Sobre Tendencias Adictivas sin Sustancias en Jóvenes de la Provincia de Córdoba” (TASS) es un ejemplo de cómo la investigación generada en la Universidad de Córdoba se adapta a la realidad del territorio donde se asienta y a las necesidades de la población a la que sirve. Esta iniciativa, puesta en marcha gracias a la financiación de la Excm. Diputación de Córdoba y el Consejo Social de la Universidad de Córdoba, y dirigido por las profesoras e investigadoras de la UCO Rosario Ruiz Olivares y Valentina Lucena Jurado, constituye una valiosa herramienta para diagnosticar una problemática social emergente y cuyo abordaje multidisciplinar debe involucrar a todas las administraciones competentes.



Para que las administraciones puedan tomar decisiones adecuadas, antes deben contar con datos contrastados y basados en evidencias científicas. Es ahí donde entra en juego la labor de nuestros equipos de investigación que tan acertadamente han abordado la adicción de niños, jóvenes y adolescentes a los distintos dispositivos móviles y opciones de juego online y presenciales. Antes de poder contribuir al desarrollo de propuestas de prevención e intervención psicológica que mejoren el bienestar social y emocional de este grupo de la población, es necesario contar con una “fotografía” de la situación que pueda orientarnos en la intervención.



Diputación
de Córdoba



UNIVERSIDAD
DE
CÓRDOBA

run
de
cor

En este estudio se resalta la creciente preocupación por el uso problemático de tecnologías digitales entre jóvenes y adolescentes. Los hallazgos evidencian que el uso de redes sociales, videojuegos y juegos de apuestas está normalizado en la vida cotidiana de las personas jóvenes, afectando a su socialización y rendimiento académico. Es una problemática relativamente reciente que requiere de la ciencia para que las políticas públicas no se guíen por intuiciones, impulsos, modas o suposiciones, sino por la evidencia basada en datos.

Para mí es un orgullo, como rector de la Universidad de Córdoba, comprobar cómo una vez más nuestras investigadoras en Psicología aplican sus conocimientos a temas que son de interés social, tales como la violencia en las relaciones sentimentales de los adolescentes, la correlación entre marcadores diabéticos y variables psicológicas o el estudio de los factores que protegen a la adolescencia de consumir drogas, por citar algunos.

Espero que este valioso documento, que con tanto acierto han impulsado la Diputación Provincial y el Consejo Social, nos sirva como hoja de ruta para establecer las medidas necesarias que como administraciones podamos emprender, y que nos oriente para acompañar, formar y apoyar a las familias que puedan verse en una situación de adicción de sus hijos e hijas.

Sin duda, se abre todo un campo de investigación en el que hay que seguir incidiendo para ir adaptando las estrategias de intervención con nuestros y nuestras jóvenes. Su salud emocional está en juego y, por extensión, la de sus familias y la sociedad. Estoy seguro de que los equipos de investigación en Psicología de la Universidad de Córdoba seguirán atentos a esta situación y darán debida respuesta a las inquietudes de la sociedad con investigación aplicada a nuestra realidad provincial.

Manuel Torralbo Rodríguez
Rector de la Universidad de Córdoba

ESTUDIO SOBRE TENDENCIAS ADICTIVAS SIN SUSTANCIAS EN JÓVENES Y ADOLESCENTES DE LA PROVINCIA DE CÓRDOBA

Una iniciativa de la Excm. Diputación de Córdoba junto a la Universidad y el Consejo Social de Córdoba.

COORDINACIÓN:

Consejo Social de la
Universidad Córdoba
Área de Psicología de la Universidad de
Córdoba

DIRECCIÓN CIENTÍFICA:

Rosario Ruiz Olivares
Valentina Lucena Jurado

FINANCIACIÓN:

Diputación de Córdoba
Consejo Social de la
Universidad de Córdoba

SECRETARÍA TÉCNICA:

FUNDECOR

ELABORACIÓN INFORME:

Rosario Ruiz Olivares
Valentina Lucena Jurado
Ana Belén González Luna

EDICIÓN:

Ediciones Don Folio
ISBN: 978-84-19070-76-0
Deposito Legal: CO 1317-2024

© 2024, RUIZ-OLIVARES

© 2024, LUCENA

CON LA COLABORACIÓN DE:

Delegación de Educación de la Junta de
Andalucía en Córdoba
Centros educativos de Córdoba y
provincia
Ayuntamiento de Belmez
Ayuntamiento de Almodóvar del Río

AGRADECIMIENTOS:

Gracias a todas las personas y administraciones que han participado en este proyecto. Su compromiso y responsabilidad social han contribuido en el avance científico de un tema tan importante como el que nos ocupa.

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

Gracias a todos los participantes, niños, jóvenes y adolescentes de la provincia de Córdoba, que con su tiempo y sus respuestas han ejercido activamente su derecho de expresar su opinión.

EL PRESENTE INFORME HA SIDO REDACTADO EN SEGUNDA PERSONA DEL SINGULAR O PLURAL, UTILIZANDO EL GÉNERO MASCULINO COMO FORMA NO MARCADA O INCLUSIVA, TENIENDO EN CUENTA AL GÉNERO MASCULINO Y FEMENINO, SIN INTENCIÓN DE MOSTRAR UN LENGUAJE SEXISTA.



Diputación
de Córdoba



run
de
cor

ÍNDICE

1. PRESENTACION	7
2. OBJETIVOS	9
3. METODOLOGÍA	11
4. RESULTADOS	21
4.1. NÚMERO DE DISPOSITIVOS PROPIOS	21
4.2. EDAD DEL PRIMER MÓVIL	24
4.3. HÁBITOS Y USO DE PANTALLAS	26
4.4. CONTROL PARENTAL Y USO DE LAS PANTALLAS	39
4.5. USO DE LAS REDES SOCIALES	47
4.6. USO PROBLEMÁTICO DE LOS VIDEOJUEGOS	54
4.7. JUEGO DE APUESTAS PRESENCIAL Y ONLINE	58
4.8. RESULTADOS DEL FOCUS GROUP	72
4.9. RESULTADOS DE LAS ENTREVISTAS	74
5. CONCLUSIONES	81
6. EQUIPO DE TRABAJO	89

PRESENTACIÓN

¿CONECTADOS O DESCONECTADOS?

En las últimas décadas, la tecnología ha impactado sobremanera en la vida diaria de todos los cordobeses. Ha hecho que la vida sea más fácil, hasta el punto de que actualmente nadie se imagina la vida sin ella. Con la tecnología, han cambiado tanto los hábitos sociales de ocio como de interacción. Sin embargo, no todo son aspectos positivos, también la tecnología conlleva problemas y riesgos. En este panorama, son los jóvenes y adolescentes, el grupo que mayor preocupación suscita en la sociedad, quizás por el periodo evolutivo en el que se encuentran o por las características que la sociedad actual les impone (consumismo, hedonismo, recompensas inmediatas, individualismo, etc.). El uso excesivo, cercano al abuso de comportamientos aparentemente inofensivos como jugar a videojuegos en red, participar en redes sociales (RRSS), apostar al equipo favorito, ir a una casa de apuestas para jugar con amigos, etc. se convierten en problemas que preocupan a la sociedad, por las consecuencias negativas que ocasionan a nivel físico, psíquico o social (OMS, 2019).

Saliendo de una pandemia, como la que hemos sufrido por la COVID-19, cuando las pantallas parecían el único recurso a través del que relacionarse, la preocupación de su impacto entre los más jóvenes se acrecienta. Este trabajo de investigación surge para tomar el pulso a esta situación y tratar de confirmar si hay que preocuparse o no por el uso de las pantallas entre los niños, jóvenes y adolescentes de la provincia de Córdoba. Por todo esto y a petición de la ciudadanía, se firma un convenio de investigación entre



la Diputación y la Universidad con participación del Departamento de Psicología y su grupo de investigación promovido por su Consejo Social.

Este proyecto de investigación pretende ser el punto de partida de una serie de medidas que contribuyan de manera positiva en la sociedad cordobesa a reducir las consecuencias negativas derivadas del uso de la tecnología. Conocer la realidad de nuestros jóvenes y adolescentes y su relación con el uso de la tecnología y sus posibles riesgos, permitirá en un futuro mejorar su calidad de vida y protegerlos.

En este trabajo han participado 3416 niños, jóvenes y adolescentes de la ciudad y provincia de Córdoba. Los datos se han recogido fundamentalmente en centros educativos, asociaciones, AMPAs y centros universitarios.

Los resultados obtenidos constatan la preocupación de las familias, educadores e instituciones. Esto justifica la necesidad de poner en marcha nuevas inversiones económicas, que permitan llevar a cabo medidas de prevención e intervención. No solo es importante preocuparnos, sino OCUPARNOS y llevar a cabo acciones que mejoren esta situación.

Rosario Ruíz Olivares
Valentín Lucena Jurado
Directoras Científicas del Estudio TASS

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

El objetivo general que se plantea con este estudio de investigación es describir las tendencias adictivas sin sustancias (RRSS, videojuegos y apuestas) que tienen niños, jóvenes y adolescentes de la provincia de Córdoba. Se hace referencia a los hábitos de uso que tienen con las pantallas, y cómo ellos perciben el control que ejercen las familias, en particular el grado de supervisión y restricción. Con toda esta información estaremos en disposición de ofrecer a los responsables institucionales y la sociedad en general, no solo datos objetivos referidos a las posibles tendencias adictivas de la tecnología, las apuestas, y sus hábitos de uso, sino también reflexiones y conclusiones aplicadas que se traduzcan en estrategias de prevención eficaces. Este objetivo general a su vez se concreta en objetivos de carácter más específico.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Conocer los hábitos de uso que los niños, adolescentes y jóvenes de la provincia de Córdoba hacen de las pantallas.
2. Conocer la interferencia que el uso de las pantallas ejerce en hábitos cotidianos como el sueño, la alimentación, responsabilidades, etc.
3. Analizar el grado de supervisión y/o control parental que pueden estar ejerciendo las familias en el uso de las pantallas de los niños, adolescentes y jóvenes de la provincia de Córdoba.
4. Conocer el uso de las RRSS de los niños, adolescentes y jóvenes de la provincia de Córdoba.
5. Conocer el uso de los videojuegos de los niños, adolescentes y jóvenes de la provincia de Córdoba.
6. Conocer el uso que hacen los niños, adolescentes y jóvenes de las apuestas tanto online como presencial.

METODOLOGÍA

DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN

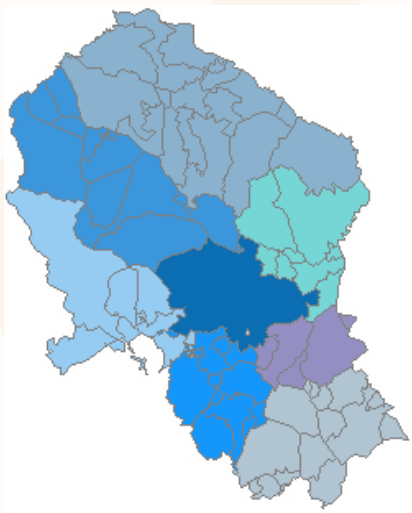
Para responder a los objetivos planteados se ha utilizado una metodología empírico-analítica. Con un diseño ex post facto prospectivo transversal de grupo único se recogieron los datos en un único momento a través de un cuestionario elaborado *ad hoc*. Siguiendo un muestreo aleatorio por conglomerados, y teniendo en cuenta la población total de niños, jóvenes y adolescentes de 10 a 22 años de la provincia de Córdoba (109.118) (España), se recogió información de 3614 personas.

En la investigación, también se ha tenido en cuenta el diseño de una parte cualitativa a través de dos técnicas: *Entrevista y Grupo Focal*. El objetivo fue recoger información y opiniones de jóvenes y expertos con los que generar diferentes hipótesis del uso de la tecnología entre los más jóvenes en la sociedad actual.

A todos los participantes se les facilitó y explicó el consentimiento informado de la investigación para garantizar que todos ellos conocieran los objetivos de ésta, y expresaran voluntariamente la intención o no de participar en la investigación.



DESCRIPCIÓN DE LOS PARTICIPANTES



ESTA FOTO DE AUTOR DESCONOCIDO ESTÁ
BAJO LICENCIA CC BY-SA

	N
Alto Guadalquivir	132
Campaña Sur Cordobesa	604
Córdoba	1676
La Subbética	307
Los Pedroches	222
Guadajoz y Campiña Este	108
Valle del Guadiato	125
Vega del Guadalquivir	177
Almodóvar del Río	175
Palma del Río	21
La Carlota	22
Fuente Carreteros	34
Fuente Palmera	11
TOTAL	3614

TABLA 1: NÚMERO DE PARTICIPANTES EN FUNCIÓN DE
LOS PUEBLOS Y MANCOMUNIDADES DE LA PROVINCIA

Como ya se ha comentado, en este estudio han participado 3614 niños, adolescentes y jóvenes de la ciudad y provincia de Córdoba, con edades comprendidas entre los 10 y 22 años. La edad media del grupo es de 15,59 años ($D. T = 3,54$) donde el 57,3 % de la muestra son chicas, el 40,6 % son chicos (1466 hombres) y el 2,1 % no se siente identificado con ningún género de los descritos (n/d).



FIGURA 1: DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA EN FUNCIÓN DEL GÉNERO.

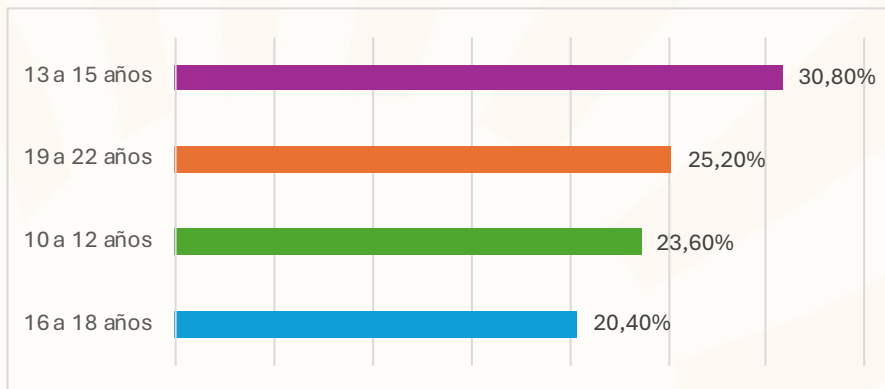


FIGURA 2: DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA EN FUNCIÓN DE LA EDAD.

DESCRIPCION MUESTRA PARTE CUALITATIVA

La muestra en este parte de la investigación ha estado formada por 26 personas, de las que 17 han participado en un grupo focal con edades entre 22 a 26 años, y 8 profesionales de la Psicología y Educación han sido entrevistados.

Concretamente, las 8 personas entrevistadas han sido profesionales que por su trabajo tenían relación con niños, jóvenes y adolescentes, y sus familias. El rango de edad de estos profesionales ha sido de 38 a 53 años. 6 mujeres y 2 hombres. 2 eran psicólogos sanitarios, 4 del ámbito de la educación: orientadores, directores de centros educativos, profesores, y 2 del ámbito sociosanitario: educador y psicóloga, etc. Cuyo lugar de trabajo ha variado desde colegios, institutos, consulta psicológica, centro de atención infanto-juvenil, centro de menores con problemas de conducta, etc.

Grupo de interés	Número de participantes	Genero	Edad	Perfil o ámbito laboral
Jóvenes	17	5 hombres 12 mujeres	Rango: 22-26 Media: 24,24 D.T: 1,35	12 psicología 5 educación
Expertos	8	2 hombres 6 mujeres	Rango:35-53 Media:45,20 D.T: 6,50	2 psicólogos Clínicos 4 educación 2 sociosanitario

TABLA 2: DISTRIBUCIÓN DE LA MUESTRA CUALITATIVA

INSTRUMENTOS

Para esta investigación, se ha elaborado un cuestionario *ad hoc* compuesto a su vez por varios instrumentos. El cuestionario ha sido de tipo “autoadministrado” y ha sido diseñado para contestarse de forma online. La duración de la cumplimentación ha rondado entre los 10 y 15 minutos.

- **Cuestionario sociodemográfico:** con este instrumento se ha recogido información sobre la edad, el género, municipio y centro escolar/estudios.
- **Cuestionario de hábitos y uso de las pantallas:** este instrumento, elaborado por Ruiz-Olivares y Morón de *Habilmind* (<https://www.habilmind.com/abuso-pantallas>), valora aspectos relacionados con el impacto del uso de la pantallas en hábitos cotidianos como el sueño, la alimentación; el número de horas dedicadas a las pantallas (distinguiendo entre días laborables y fines de semana); la interferencia en el rendimiento académico de los niños y jóvenes. También se les pregunta por el número de dispositivos propios con conexión a Internet que tienen y la edad del primero móvil.
- **Control parental:** este cuestionario evalúa el control parental que ejercen las familias (percibido por sus hijos) sobre el uso de Internet durante la adolescencia. Es un instrumento elaborado en España por Álvarez et al. (2019). Consta de 7 ítems tipo Likert agrupados en dos subescalas respecto a la conducta de los padres (restricción y supervisión) mostrando una elevada consistencia interna ($\alpha = 0,83$).
- **Escala de uso problemático de las redes sociales en adolescentes.** Adaptación del cuestionario EUPI-A (Rial et al., 2015). La escala cuenta con 11 ítems y una escala tipo Likert de 0 a 4, siendo 0 “nada de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”. Para esta investigación se han mantenido el mismo número de ítems, pero adaptando la redacción de los ítems al uso de las RRSS. ($\alpha = 0,82$).



- **GASA.** *Game Addiction Scale for Adolescents* (Escala sobre adicción a los videojuegos para adolescentes, Lemmens et al, 2009). Versión reducida y adaptada en España por Lloret et al. (2018). Con ellas se trata de detectar el uso problemático que hacen los adolescentes sobre los videojuegos. Consta de 7 ítems tipo Likert y cuenta con una elevada consistencia interna ($\alpha = 0,87$)
- **LIE-BET** de Johnson, et al. (1997). Instrumento de screening para posible juego problemático en jóvenes y adolescentes. Consta de dos ítems y ha sido elaborado para indagar si las personas han sentido la necesidad de apostar cada vez más o si han mentado a personas de manera significativa sobre cuánto dinero gastan en el juego.
- **Entrevista semiestructurada *ad hoc*** se ha utilizado como una técnica de recogida de datos a través de preguntas abiertas, con la que no se ha buscado obtener respuestas breves o dicotómicas, sino establecer un diálogo espontáneo y de intensidad variable. La técnica ha sido administrada de forma individual. La entrevista contaba con preguntas abiertas relacionadas con los puntos de interés de la investigación. Se desarrollaron preguntas relacionadas con el uso de las pantallas entre los más jóvenes: a) apuestas, b) videojuegos, c) afectación vida familiar, social y educativa, d) privacidad y seguridad, e) información general de uso de pantallas.
- **Grupo focal:** El grupo focal se utilizó para explorar los discursos de los jóvenes, así como la percepción que tenían de los diferentes temas de investigación (uso de RRSS, videojuegos, juegos de apuestas entre los más jóvenes). La característica principal de la técnica ha sido el anonimato de los participantes. En relación con la estructura del grupo de discusión, se siguió un guion formado por 5 preguntas sobre 6 puntos de interés que propiciaron respuestas desarrolladas sobre a) el impacto de las RRSS en la forma de relacionarnos, b) recomendaciones para un uso adecuado de las RRSS, c) uso de videojuegos y su relación con el bienestar emocional, d) juego de apuestas y el efecto que ejerce la publicidad, y para finalizar d)

el significado de uso problemático o adicción. Cada una de las preguntas planteadas, contaba con una lista de verificación con la que cerciorarse de que se estaban cubriendo todos los temas de interés para la investigación. En caso de que no se estuvieran cubriendo, se tenían preparadas una serie de preguntas más estructuradas para ir lanzando a los participantes. En general, el grupo funcionó adecuadamente, teniendo que recurrir en escasas ocasiones a estas preguntas más estructuradas (preguntas relacionadas con la adicción).



PROCEDIMIENTO

Para recoger los datos de esta investigación, como ya se ha comentado, se elaboró un cuestionario online autoadministrado. Se utilizó un QR para que su acceso fuera más rápido y accesible. Era necesario que cada participante contara con un dispositivo con acceso a Internet para poder cumplimentarlo. Antes de la recogida de datos se hicieron varios screening con población infanto-juvenil para comprobar que el cuestionario era lo suficientemente largo y asequible a la población a la que iba dirigido, depurándose en varias ocasiones.

Para contactar con la muestra, se elaboró una carta de presentación del proyecto (donde quedaban reflejadas todas las instituciones que colaboraban en el proyecto) y se les invitó a implicarse en la recogida de datos. Para la recogida de datos se contactó con ayuntamientos, AMPAs, centros educativos, asociaciones, orientadores, docentes de la universidad. Gracias al contacto con la Delegación de Educación pudimos asistir a unas jornadas dedicadas a los orientadores de la ciudad y provincia de Córdoba. Allí los animamos a contactar con los centros escolares para que a través de ellos se animaran a participar en este proyecto. El contacto con la muestra también se realizó a través de correos electrónicos, o llamadas de teléfono. Cuando la respuesta era afirmativa, se les mandaba el consentimiento informado que debían firmar las familias de los niños menores de edad y entregarlas por escrito u online, unas instrucciones si eran ellos los que recogían los datos y el contacto del equipo de investigación para poder resolver las dudas que surgieran. El periodo de realización de la encuesta fue de abril de 2023 a enero 2024.

En la mayoría de las ocasiones los datos se recogieron en contextos escolares: colegios, institutos y universidad. En esos casos, como ya se ha comentado, también de forma frecuente, era el equipo de investigación y de trabajo el que se acercaba para recoger los datos y poder resolver las dudas in situ que pudieran surgir. Solo algunos centros preferían hacerlo ellos. En ese caso, se prepararon unas instrucciones que eran

proporcionadas para que lo recogida de los datos fuera lo más rigurosa posible. Para ello, el equipo de investigación se coordinaba con los centros educativos, en el horario establecido por el centro y bajo la supervisión de un responsable de este.

Al ser online el cuestionario era necesario que el participante contara con un dispositivo para poder cumplimentar el cuestionario. En ocasiones el equipo de investigación ofrecía algunos dispositivos (tabletas) que el consejo social de Córdoba nos había prestado.

Además del consentimiento informado firmado por los padres, al principio del cuestionario se le proporcionó a cada participante información general sobre el proyecto, indicando expresamente que no se recogería ninguna información personal que lo identificara. Se han mantenido en todo momento las normas de buenas prácticas y los principios éticos establecidos para la investigación en seres humanos según la Declaración de Helsinki y sus revisiones posteriores. Se ha respetado la confidencialidad de los datos de acuerdo a la aplicación de la legislación en la Unión Europea (UE) sobre datos personales, en concreto el “Reglamento (UE)2016/679 del Parlamento europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 de Protección de Datos (RGPD)”; y se ha cumplido la Disposición adicional decimoséptima (Tratamientos de datos de salud) de la Ley Orgánica 3/18, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales (BOE núm. 294 /06-12-2018). Se solicitó al comité de ética de la Universidad de Córdoba el visto bueno para realizar esta investigación siendo concedido en tiempo y forma. En todo momento se garantizó la voluntariedad, anonimidad y confidencialidad de los datos.

Para contactar con la muestra que participó en el grupo focal de jóvenes, se difundió la información entre el alumnado de la Universidad de Córdoba, y en distintos centros educativos y clínicos que trabajan con población infanto-juvenil, demandando la participación de personas interesadas en colaborar en un estudio sobre el uso de pantallas, RRSS, videojuegos y juego de apuestas en niños, adolescentes y jóvenes.



Para las entrevistas se contactó con profesionales de la Educación y la Psicología que tuvieran contacto con niños, jóvenes y adolescentes: directores de centros educativos, orientadores, psicólogas clínicas, educador social, etc. Se concertó una cita con ellos y se le realizaron las preguntas que antes se han detallado. En todos los casos se grabó la conversación con su consentimiento para agilizar la recogida de datos y que fuera lo más veraz posible. Para esta tarea se contó con el equipo de investigación y de trabajo del proyecto.

RESULTADOS

4.1. NÚMERO DE DISPOSITIVOS PROPIOS

Los participantes informan de todos los dispositivos propios que tienen. El móvil con datos es el dispositivo más elegido. 3340 chicos disponen de teléfono móvil con conexión a Internet, dispositivo al que acceden a los 10,79 años por término medio. Seguido del móvil se encuentra el ordenador, la TV, la Tablet y la consola.

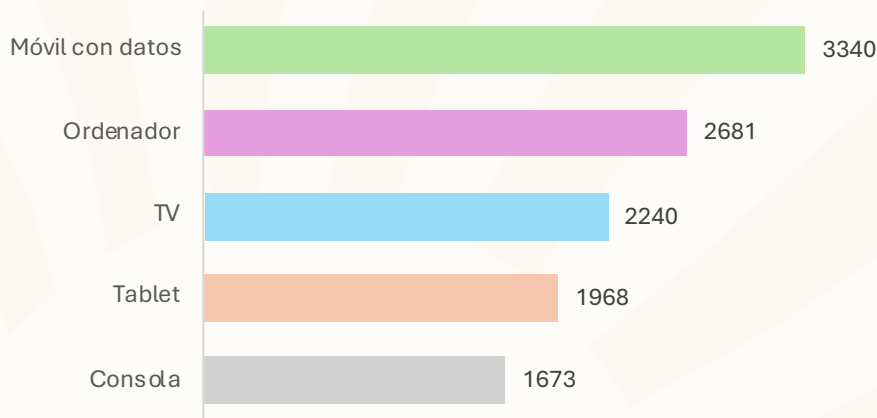


FIGURA 3: NÚMERO DE PARTICIPANTES CON DISPOSITIVOS PROPIOS

En función de la edad, hay pocos cambios. El móvil con datos sigue siendo la tecnología propia más prevalente, seguida de la Tablet y la TV en los más pequeños, y del ordenador y la Tablet conforme aumenta la edad.

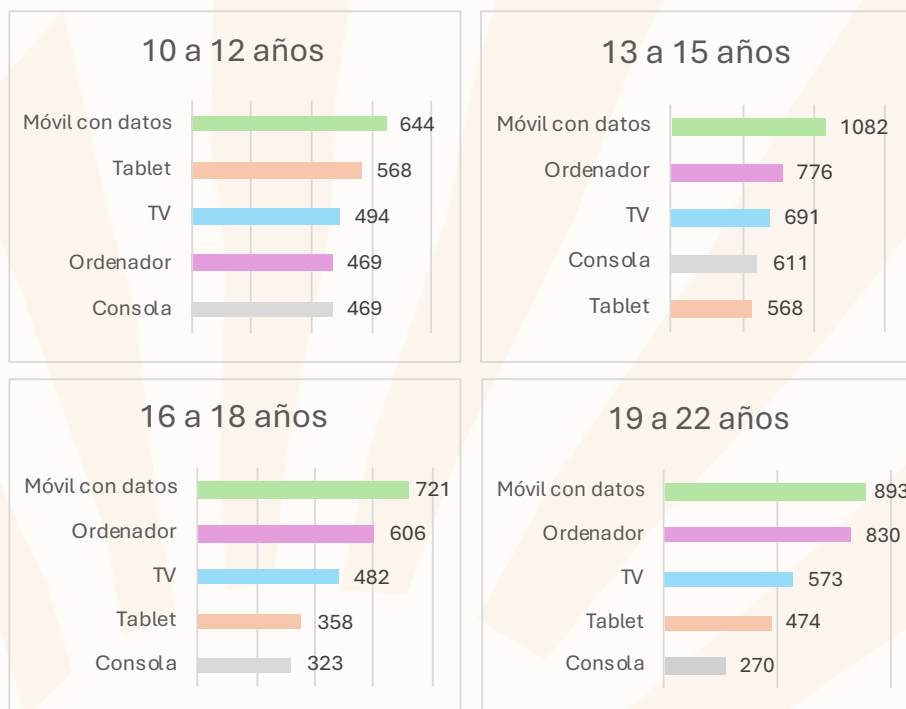


FIGURA 4: NÚMERO DE DISPOSITIVOS PROPIOS EN FUNCIÓN DE LA EDAD.

Con respecto a los chicos, el móvil es la primera tecnología propia elegida, lo que coincide con las chicas, pero en ellos es seguida de la consola y en ellas del ordenador.

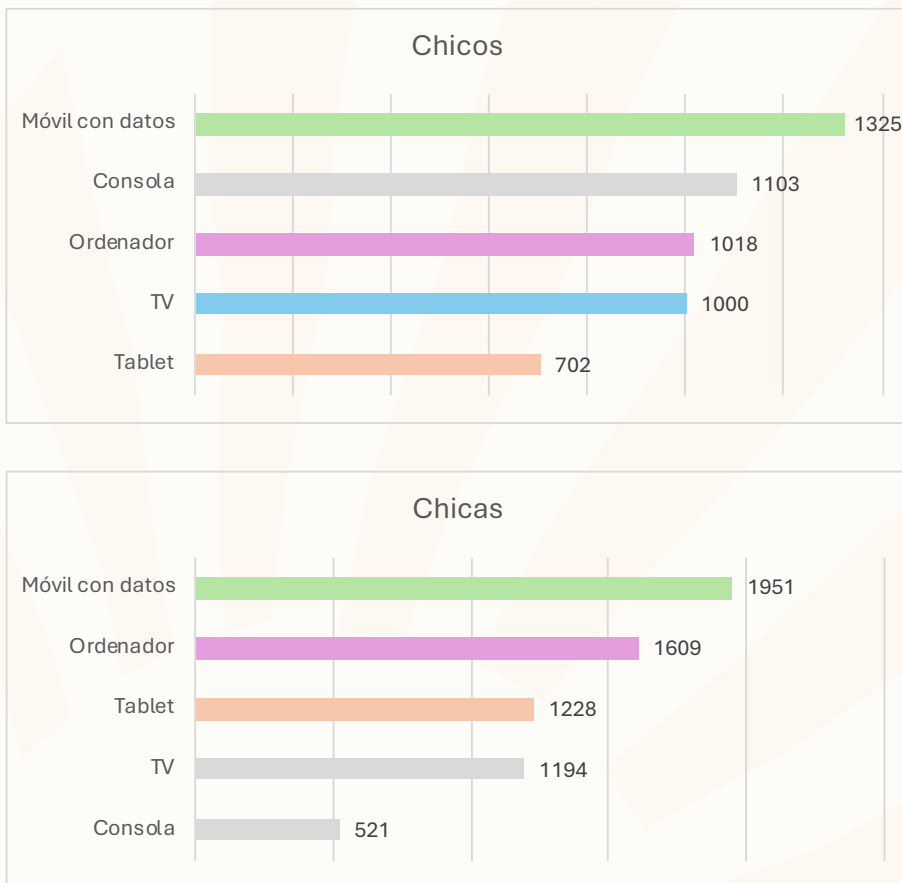


FIGURA 5: NÚMERO DE DISPOSITIVOS PROPIOS EN FUNCIÓN DEL GÉNERO.

4.2. EDAD DEL PRIMER MÓVIL



FIGURA 6: EDAD MEDIA Y DT DEL PRIMER MÓVIL.

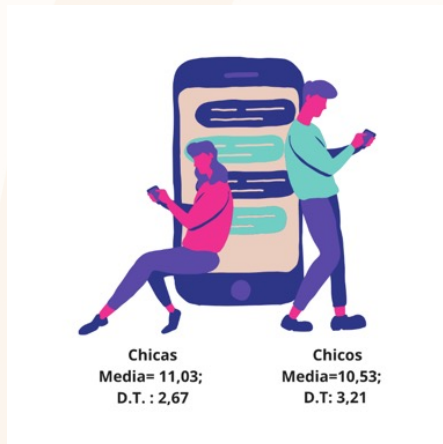


FIGURA 7: EDAD MEDIA Y DT DEL PRIMER MÓVIL POR GÉNERO.

En general, la edad del primer móvil con datos entre niños, jóvenes y adolescentes se sitúa en torno a los 10,79 años. Si distinguimos entre chicos y chicas, las chicas lo tienen a una edad algo mayor que los chicos, pero no podemos decir que haya grandes diferencias entre ellos.



FIGURA 8: EDAD MEDIA Y DT DEL PRIMER MÓVIL POR RANGOS DE EDAD.

Si se comparan los datos por edades, los jóvenes de 10 a 12 años muestran una edad media del primer móvil más baja que los demás grupos, 8,4 años. La tendencia que se observa en el resto de los grupos es que la media de edad sube con respecto a la edad. Esto parece indicarnos que la tendencia de las familias a darle un móvil con datos a sus hijos es cada vez antes.

4.3. HÁBITOS Y USO DE PANTALLAS

Como ya se ha indicado al principio de este informe, los adolescentes y jóvenes, en general usan las pantallas en su tiempo libre. Concretamente, se les ha preguntado cuántas horas al día usan las pantallas en su tiempo libre, es decir, sin contar con el tiempo que invierten en usar las pantallas para realizar otras tareas, por ejemplo, la tarea académica o responsabilidades en casa. En primer lugar, se les preguntó por ese uso durante la semana (de lunes a jueves) y en segundo lugar, por el uso que hacían de las pantallas los fines de semana (de viernes a domingo).

4.3.1. Tiempo de uso de pantallas en el tiempo libre

En general, el 25,3% de los jóvenes y adolescentes cordobeses pasan en su tiempo libre de lunes a jueves entre 2 y 3 horas conectados a las pantallas; el 19,6% entre 3 y 4 horas y el 23 % pasa más de 4 horas conectados. Es decir, que más del 60% de la muestra hace un uso intensivo de las pantallas de lunes a jueves.

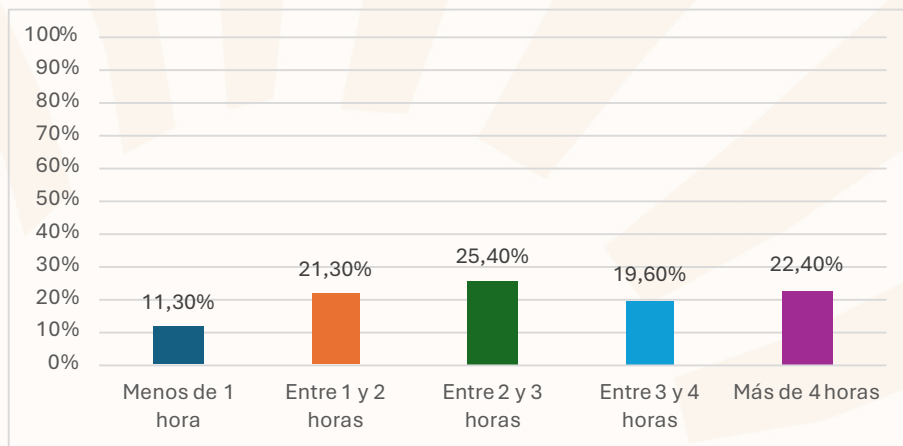


FIGURA 9: PORCENTAJE DE USO DE LAS PANTALLAS EN EL TIEMPO LIBRE DE LUNES A JUEVES.

En relación con el género tanto chicos como chicas pasan una media entre 2 y 3 horas conectados. No parece que haya mucha diferencia entre ellos, siendo ligeramente mayor el uso entre las chicas.

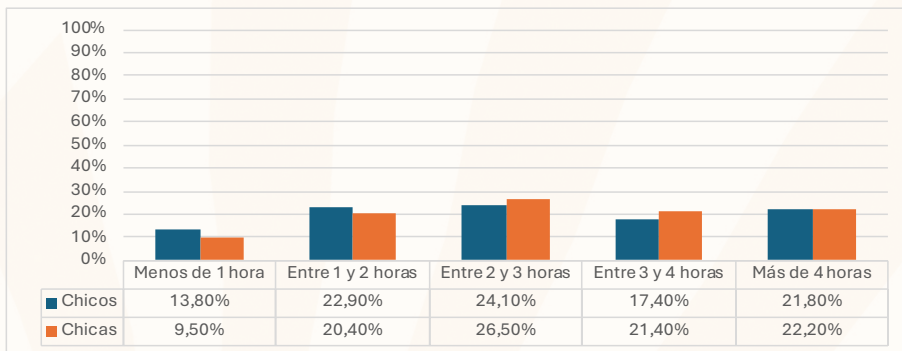


FIGURA 10: PORCENTAJE DE USO DE PANTALLAS DE LUNES A JUEVES POR GÉNERO.

En cuanto a la edad, hay una progresión del tiempo desde los más jóvenes, entre los 10 y 15 años que suelen utilizar la tecnología entre 1 y 2 horas; y a partir de los 16 años, que las suelen utilizar entre 2 a 3 horas al día.

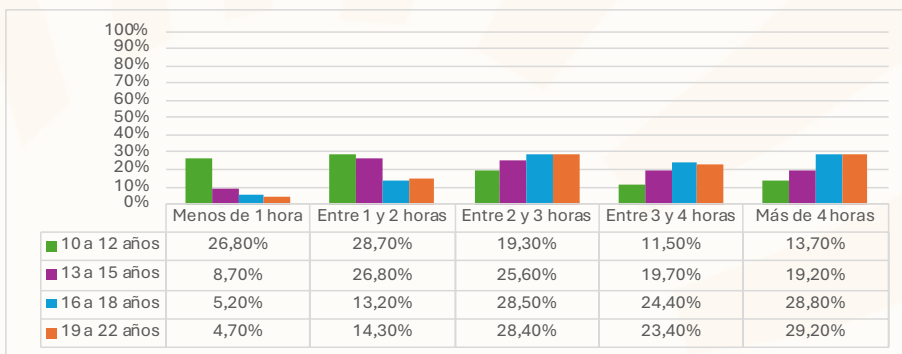


FIGURA 11: PORCENTAJE DE USO DE LAS PANTALLAS DE LUNES A JUEVES POR EDAD.

4.3.2. Uso de las pantallas en el tiempo libre los fines de semana

En general, el uso de las pantallas entre los jóvenes y adolescentes aumenta los fines de semana, donde disponen de más tiempo libre. Concretamente, el 41,7% usa las pantallas entre 3 y 4 horas al día, el 20% entre 4 y 5 horas, y el 23,5% más de 5 horas. Es decir, más del 85% de los jóvenes hace un uso intensivo de las pantallas los fines de semana.

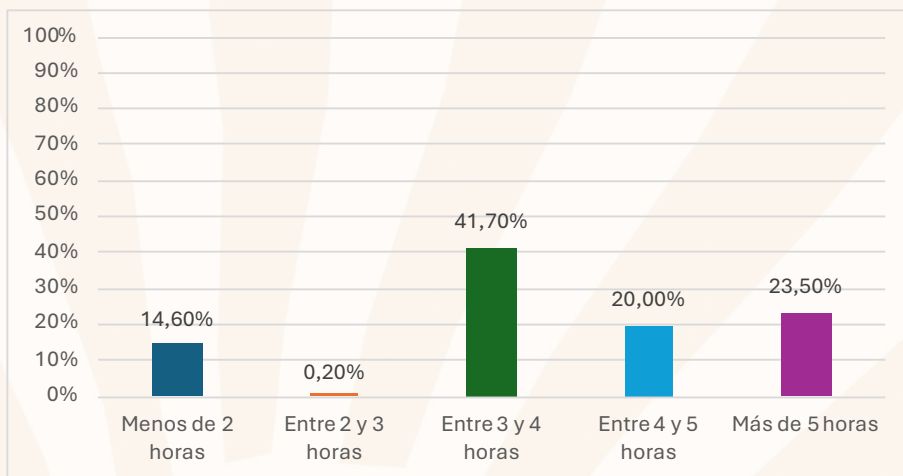


FIGURA 12: PORCENTAJE DE USO DE LAS PANTALLAS EN EL TIEMPO LIBRE DE VIERNES A DOMINGO.

Teniendo en cuenta la variable género, el 85% de las chicas usan las pantallas entre 3 y más de 5 horas los fines de semana, y el 86% de los chicos hace un uso similar. Con estos datos no se observan apenas diferencias entre un grupo y otro, se puede decir que ambos hacen un uso intensivo.

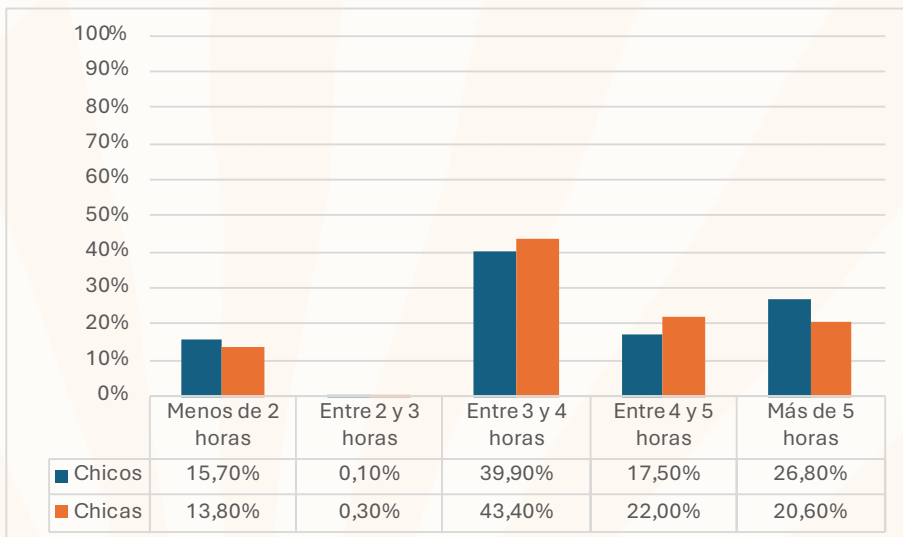


FIGURA 13: PORCENTAJE DE USO DE LAS PANTALLAS DE VIERNES A DOMINGO EN FUNCIÓN DEL GÉNERO.

En cuanto a la edad, se puede observar en la figura 14 cómo a medida que aumenta la edad, aumenta el uso de las pantallas los fines de semana, localizándose el grueso de uso en el rango de 3 a 4 horas para todas las edades.

Las edades de mayor uso de pantallas los fines de semana es de 10 a 12 años y de 19 a 22, entre 3 y 4 horas. Por otro lado, los chicos de entre 13 y 18 años son los que usan las pantallas más de 5 horas al día en comparación con el resto de los grupos de edad.

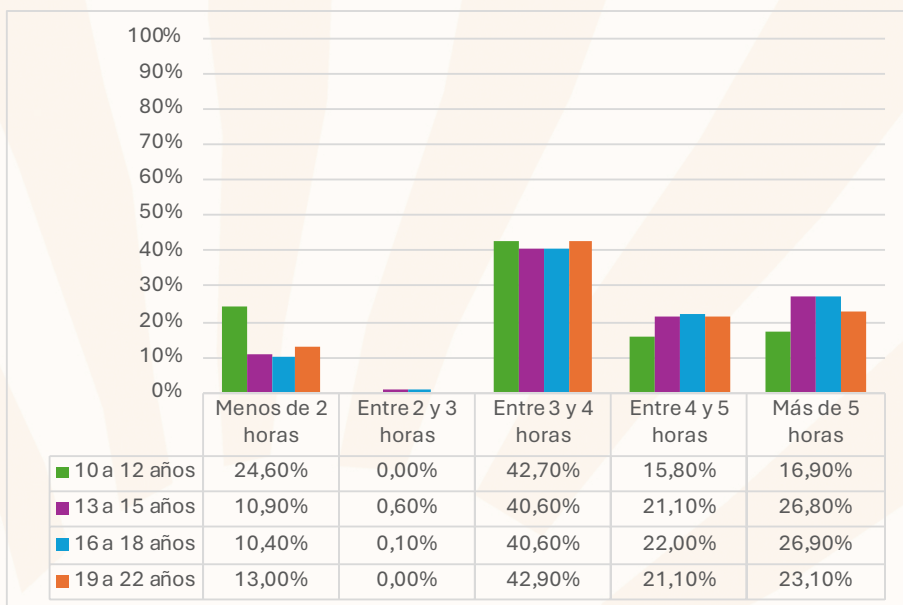


FIGURA 14: PORCENTAJE DE USO DE LAS PANTALLAS DE VIERNES A DOMINGO POR EDAD.

4.3.3. Uso de las pantallas durante las actividades académicas y su relación con el rendimiento escolar

A la pregunta de si “cuando estás estudiando o haciendo tareas, ¿miras el móvil, ordenador, o Tablet para algo diferente a la tarea escolar que estás realizando?”, en general, casi el 80% de los encuestados responde afirmativamente. Por lo tanto, el nivel de interrupción y de distracción de las pantallas durante la tarea escolar es alto.

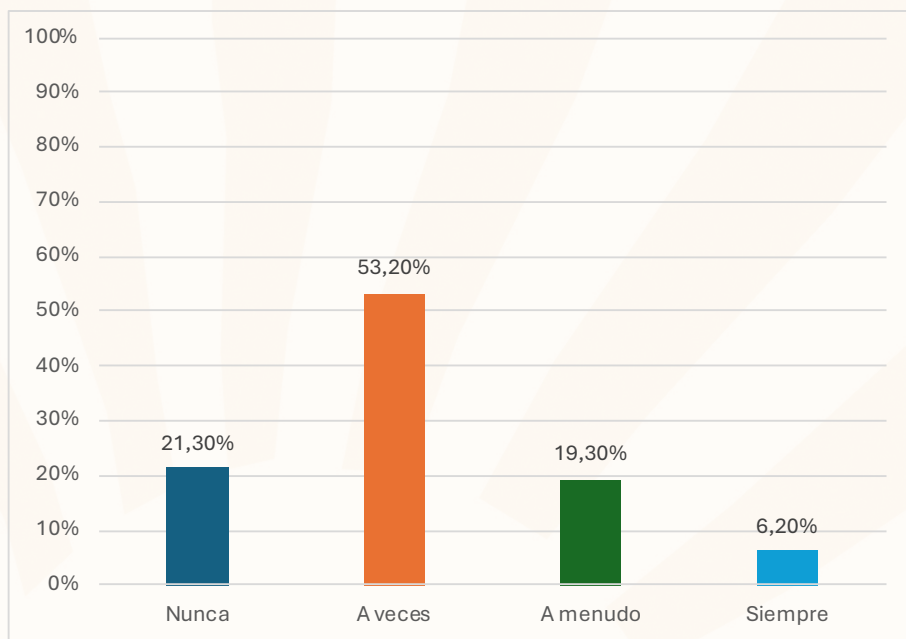


FIGURA 15: PORCENTAJE DE USO DE LAS PANTALLAS DURANTE LA TAREA ESCOLAR.

Si tenemos en cuenta estos datos con la variable género se puede observar en la figura 16 que son las chicas las que más reconocen que usan las pantallas durante la realización de tareas académicas en comparación con los chicos.

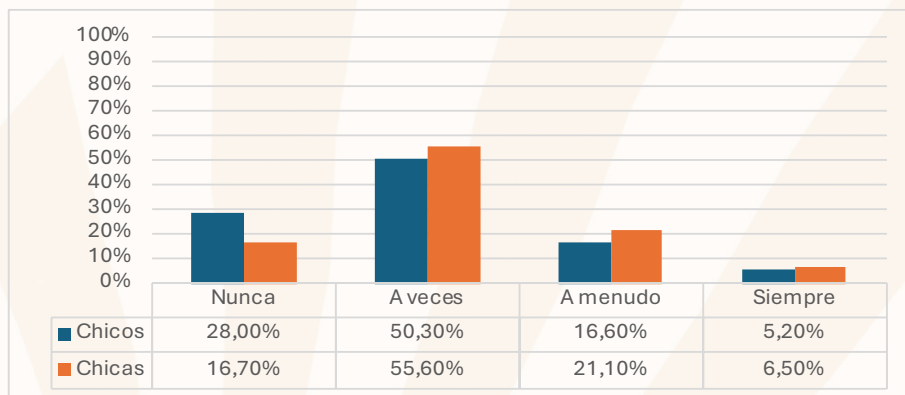


FIGURA 16: PORCENTAJE DE USO DE LAS PANTALLAS DURANTE LA TAREA ESCOLAR EN FUNCIÓN DEL GÉNERO.

Con respecto a la edad, el 50% de los chicos de 10 años reconocen que nunca usan las pantallas durante la tarea escolar, frente a los chicos a partir de los 13 que señalan que ya lo hacen a veces y los de 16 a 18 a menudo y siempre.

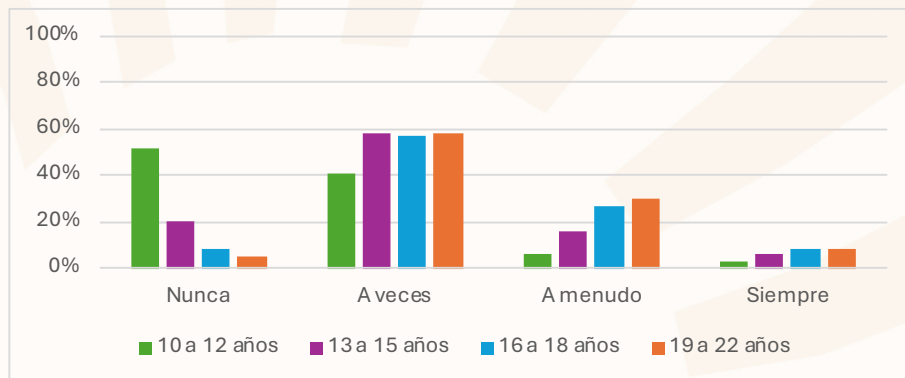


FIGURA 17: PORCENTAJE DE USO DE LAS PANTALLAS DURANTE LA TAREA ESCOLAR EN FUNCIÓN DE LA EDAD.

En cuanto a la pregunta de si “creen que han empeorado sus notas o responsabilidades por el uso de las pantallas en los últimos 6 meses”, el 16,9% cree que sí frente al 83,1% que cree que no.

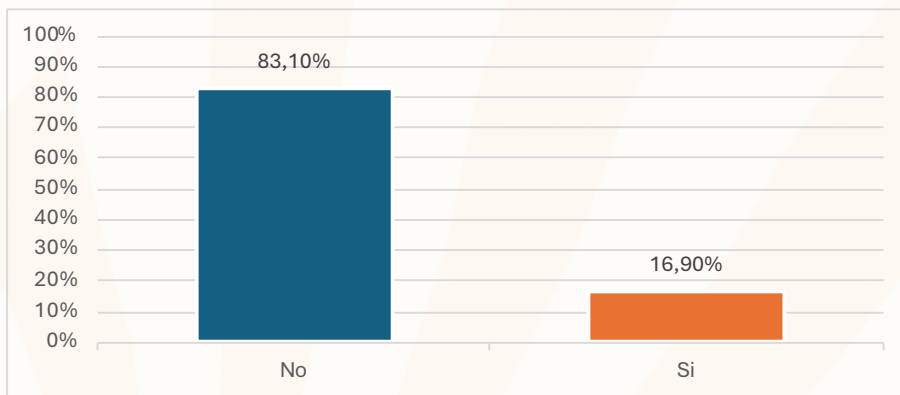


FIGURA 18: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI HAN EMPEORADO SUS NOTAS O/Y RESPONSABILIDADES.

Si tenemos en cuenta la variable género, el 19% de los chicos reconoce que por el uso de las pantallas sus notas han empeorado, frente al 15% de las chicas.

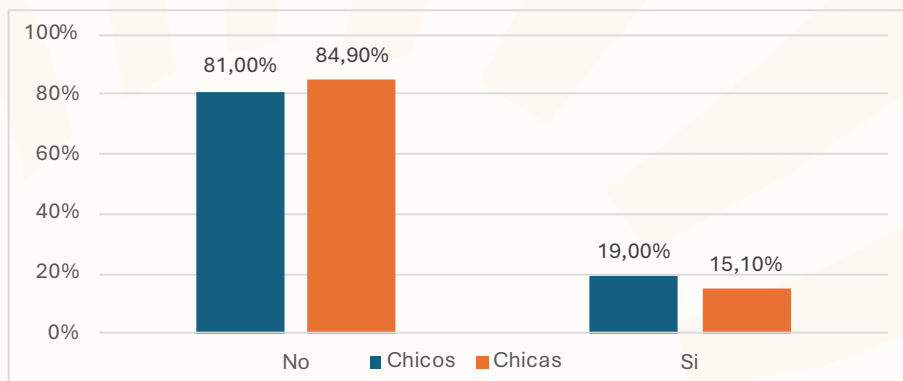


FIGURA 19: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI HAN EMPEORADO SUS NOTAS O/Y RESPONSABILIDADES EN FUNCIÓN EL GÉNERO

Con respecto a la variable edad, el rango de 13 a 15 son los que más reconocen que su rendimiento y/o responsabilidades se han podido ver afectadas por el uso de la tecnología.

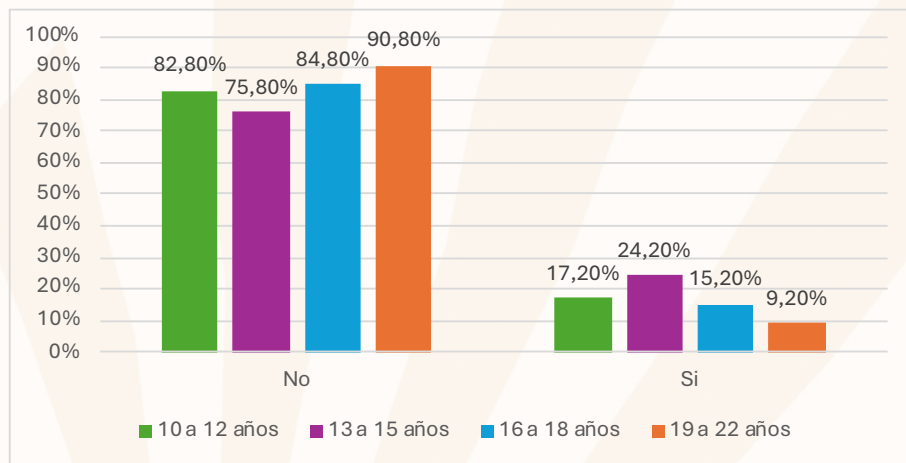


FIGURA 20: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI HAN EMPEORADO SUS NOTAS O/Y RESPONSABILIDADES EN FUNCIÓN DE LA EDAD

En resumen, la mayoría de los jóvenes no perciben que haya bajado su rendimiento académico en los últimos 6 meses. Aunque el 53,2 % de los jóvenes han utilizado su móvil y/u otro dispositivo diferente mientras estaban realizando las tareas escolares, siendo las chicas las que más usan el móvil con un 55,6 % mientras realizan las tareas escolares.

4.3.4. Uso de las pantallas y la alimentación:

Cuando le hemos preguntado a los jóvenes y adolescentes si usan las pantallas cuando están comiendo, el 31,1% dicen que sí lo usan.

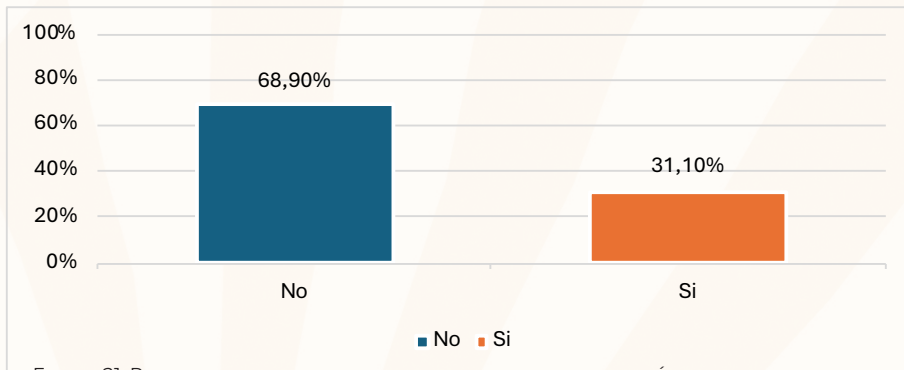


FIGURA 21: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI USAN ALGÚN DISPOSITIVO MIENTRAS COMEN.

En función del género, no se observan diferencias.

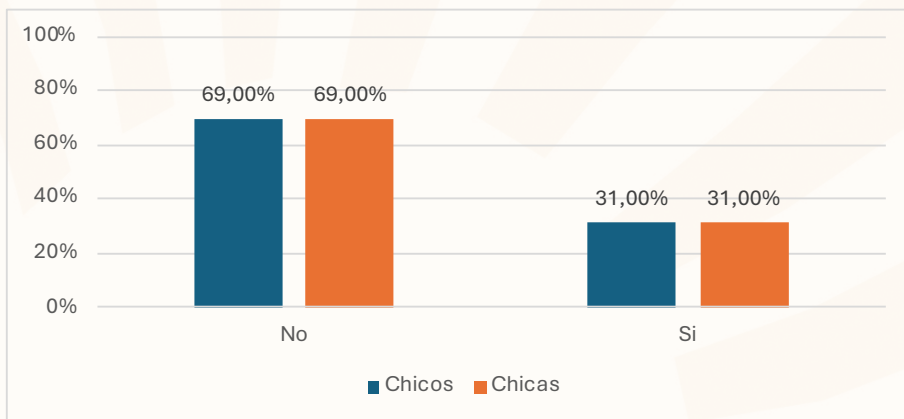


FIGURA 22: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI USAN ALGÚN DISPOSITIVO MIENTRAS COMEN POR GÉNERO.

Y teniendo en cuenta la edad, se puede observar cómo a más edad, hacen un mayor uso de las pantallas mientras comen, destacando los jóvenes de 19 a 22 años.

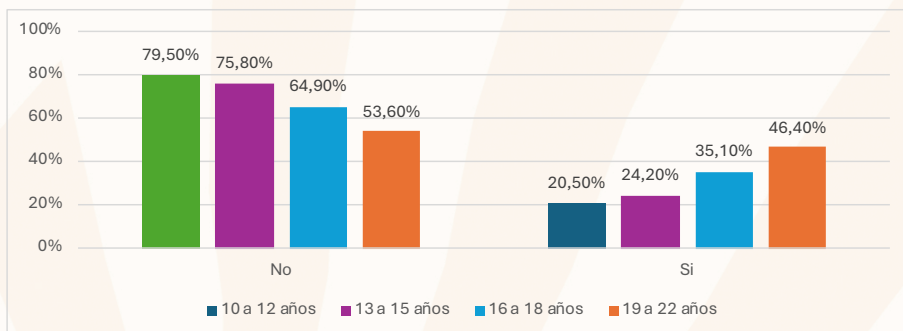


FIGURA 23: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI USAN ALGÚN DISPOSITIVO MIENTRAS COMEN POR EDAD.

4.3.5. Uso de las pantallas y sueño

Cuando le hemos preguntado a los niños, jóvenes y adolescentes “si lo primero y último que hacen en el día es ver el móvil o la Tablet”, el 65,6% han respondido que sí.

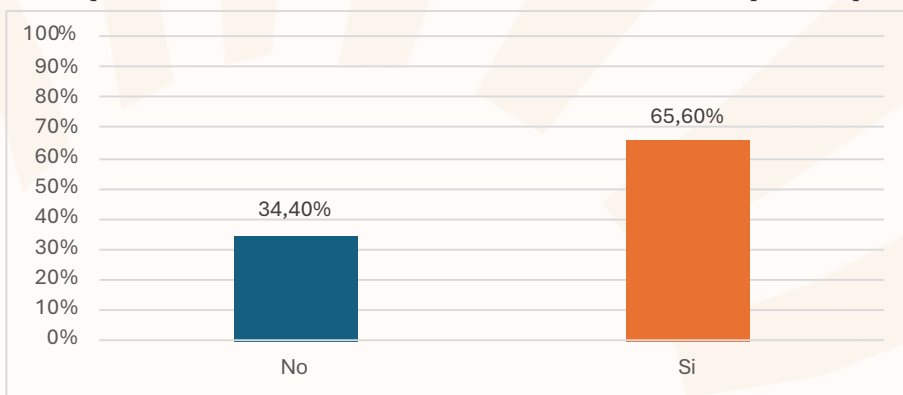


FIGURA 24: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI LO PRIMERO Y ÚLTIMO QUE HACEN EN EL DÍA ES CONSULTAR ALGÚN DISPOSITIVO.

En la figura 25 se puede observar cómo son las chicas (72%) las que destacan en consultar algún dispositivo justo antes de acostarse y justo al levantarse, en comparación de los chicos (56,6%).

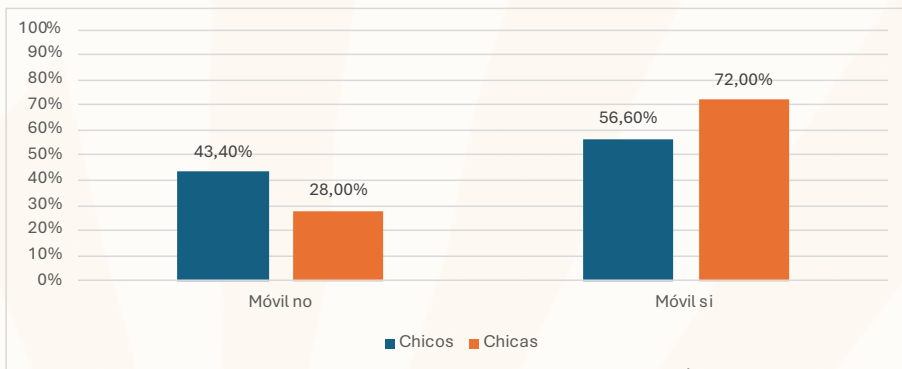


FIGURA 25: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI LO PRIMERO Y ÚLTIMO QUE HACEN EN EL DÍA ES CONSULTAR ALGÚN DISPOSITIVO POR GÉNERO.

En cuanto a la edad en la figura 26 se puede observar cómo se da una progresión de menos a más entre los diferentes rangos de edad, siendo menos frecuente entre los más pequeños (36,7%) y mucho más frecuente entre los mayores de 19 a 22 años (86,5%).

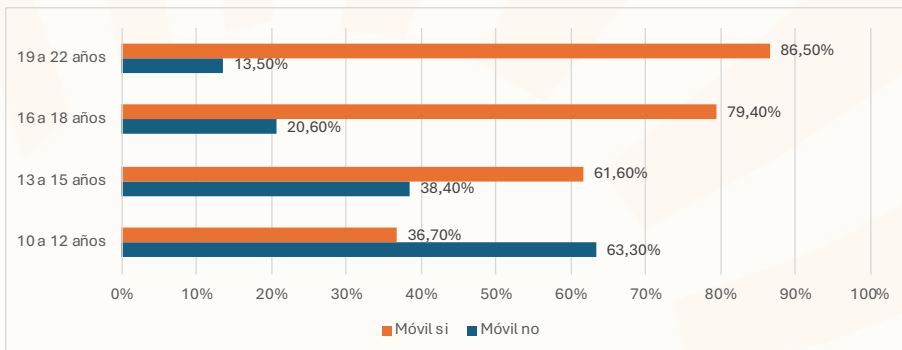


FIGURA 26: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI LO PRIMERO Y ÚLTIMO QUE HACEN EN EL DÍA ES CONSULTAR ALGÚN DISPOSITIVO POR EDAD.

A la pregunta de si duermes menos horas por quedarte viendo alguna pantalla, un 35,9% de los niños, adolescentes y jóvenes reconocen que duermen menos horas. En función del género no hay grandes diferencias, pero destacan las chicas con un 38,3% frente al 32,2% de los chicos.

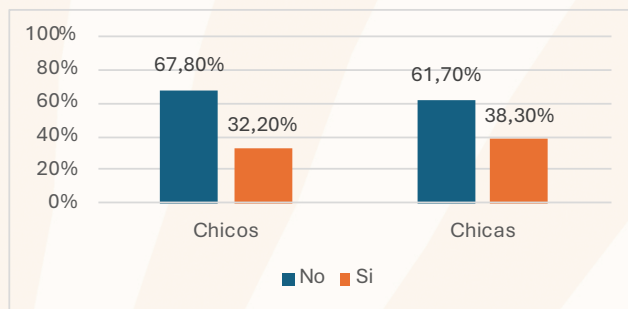


FIGURA 27: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA "DUERMES MENOS HORAS POR CONSULTAR ALGÚN DISPOSITIVO" POR GÉNERO.

En cuanto a la variable edad, hay que decir que a mayor edad reconocen dormir menos horas por el uso de algún dispositivo.

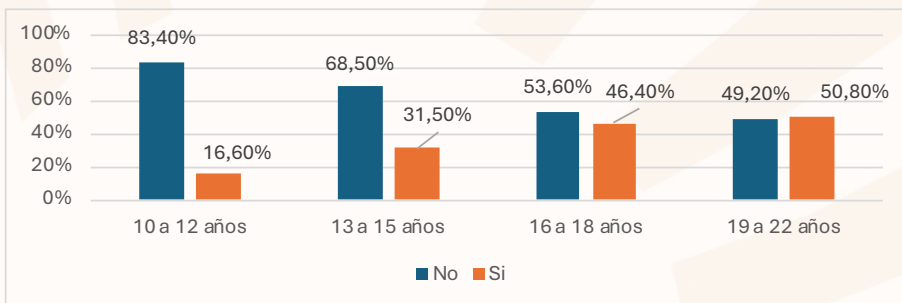


FIGURA 28: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI DUERMES MENOS HORAS POR CONSULTAR ALGÚN DISPOSITIVO POR GÉNERO POR EDAD.

4.4. CONTROL PARENTAL Y USO DE LAS PANTALLAS

Cuando se les pregunta a los participantes por el control parental que perciben de sus padres sobre el uso que hacen de las pantallas, el 21,8% reconocen que tienen el control parental activado. Entrando en más detalle, éstos reconocen con un 16,3% que sus padres les limitan sus contenidos, que conocen sus claves de acceso con un 35,2%, que les ponen normas de uso con un 31,3%, que limitan las horas de uso con un 19,8%, que limitan el contenido que visualizan con un 23,20%, que revisan sus perfiles en las RRSS con un 20,3%, que conocen su lista de contactos con un 45%, y, por último, a la pregunta de si sus padres usan el móvil durante las comidas, el 62,4% afirman que sí lo hacen.

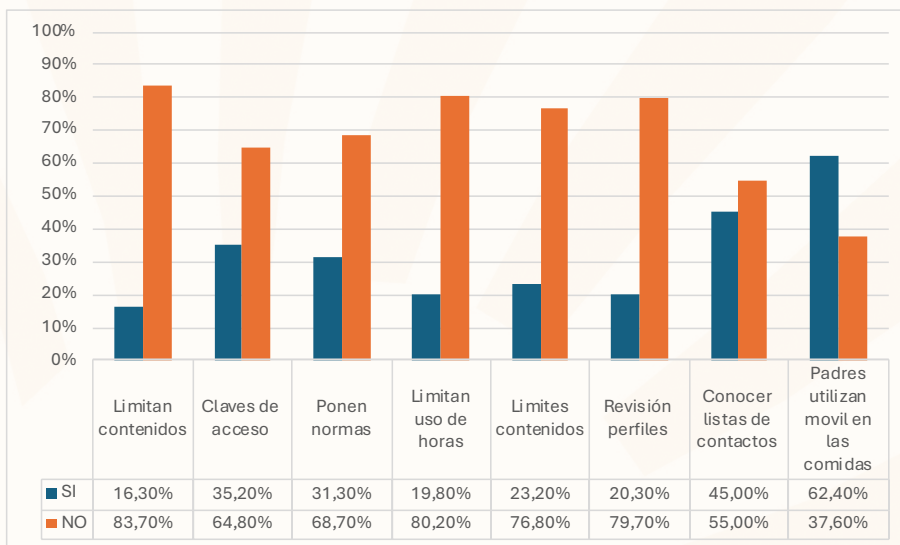


FIGURA 29: PORCENTAJE DE RESPUESTA A PREGUNTAS SOBRE EL CONTROL PARENTAL QUE PERCIBEN LOS PARTICIPANTES.

Teniendo en cuenta la variable del género, el 19,9% de las chicas y el 23,9% de los chicos reconocen tener el control parental activado. En general parece que las chicas reconocen un mayor control en el uso de las pantallas por parte de sus padres que los chicos. Si se observan las gráficas 30 y 31 se puede ver cómo los diferentes ítems referentes al control parental están valorados de forma inversa en cada uno de los géneros.

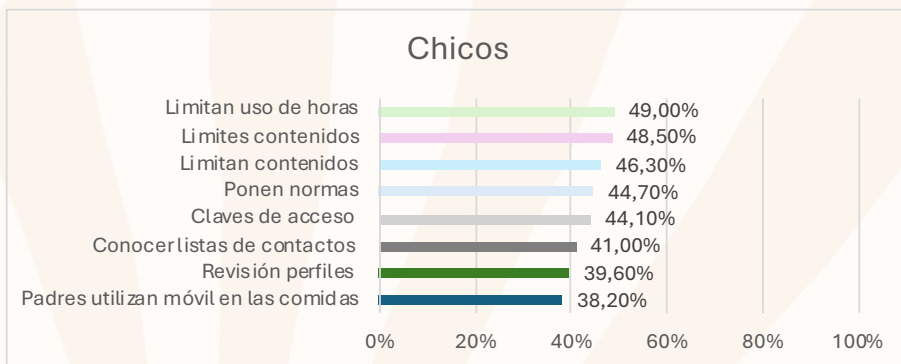


FIGURA 30: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVA POR ÍTEMS A PREGUNTAS SOBRE EL CONTROL PARENTAL QUE PERCIBEN LOS CHICOS.

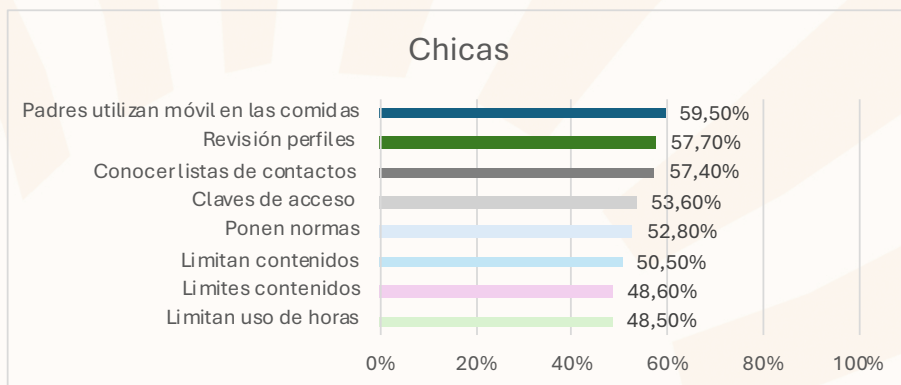


FIGURA 31: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVA POR ÍTEMS A PREGUNTAS SOBRE EL CONTROL PARENTAL QUE PERCIBEN LAS CHICAS.

En cuanto a la edad, parece que el control parental va disminuyendo gradualmente, es decir, a menor edad el control parental percibido es mayor y a partir de los 18 años, se puede observar cómo ese control parental disminuye, siendo menos habitual a medida que el chico o la chica van creciendo. También se puede observar cómo en las primeras edades ese control parental es mayor, dándose un brusco descenso en las edades entre 13 y 18 años.

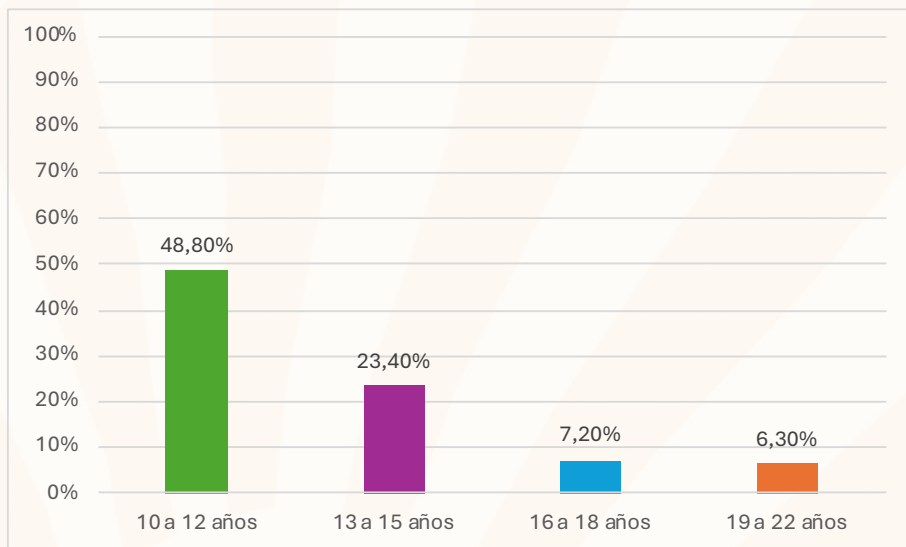


FIGURA 32: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVA A PREGUNTAS SOBRE EL CONTROL PARENTAL QUE PERCIBEN LOS PARTICIPANTES POR EDAD.

En la gráfica 33 se observan esas diferencias entre grupos de edad, teniendo en cuenta cada uno de los ítems del cuestionario sobre control parental.

Claramente el grupo de más edad (de 16 a 22 años) percibe menos control parental en comparación con el grupo de menor edad (de 10 a 15 años).

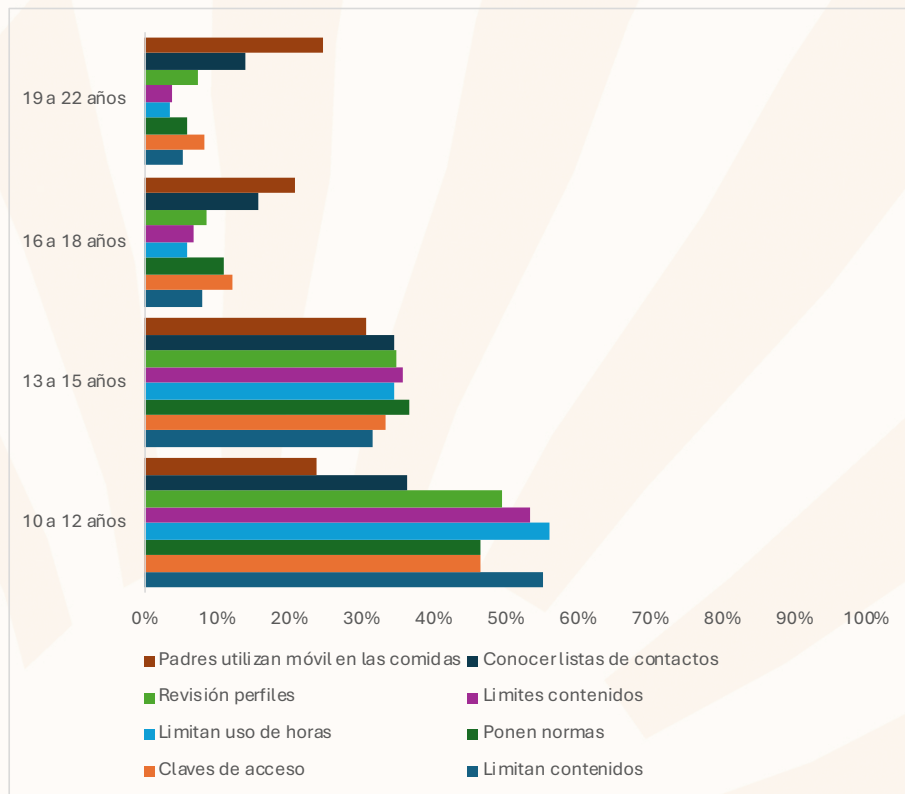


FIGURA 33: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVAS POR ÍTEMS A PREGUNTAS SOBRE EL CONTROL PARENTAL QUE PERCIBEN LOS PARTICIPANTES POR EDAD.

La puntuación media en la escala de control parental (valores entre 0 y 21) es de 12,98 lo que denota un nivel medio de control parental en el uso de las pantallas. Los promedios son algo más altos cuando se analizan, por un lado, la supervisión y restricción. Por ejemplo, se puede observar en la tabla 3 que los participantes perciben más niveles de supervisión que de restricción.



	CPUI_A	RANGO DE PUNTUACIÓN
GLOBAL	12,98	(0-21)
RESTRICCIÓN	5,32	(0-9)
SUPERVISIÓN	7,66	(0-12)

TABLA 3: PUNTUACIÓN GENERAL MEDIA DEL CONTROL DEL USO DE PANTALLAS, Y EN FUNCIÓN DE LA RESTRICCIÓN Y SUPERVISIÓN.

En cuanto al género, los datos son muy similares. Y en cuanto a la edad, se observa, de la misma manera que los datos generales, una disminución a medida que aumenta la edad, tanto de la restricción como de la supervisión.

	Global	Restricción	Supervisión
Chicos	13,54	5,7	7,84
Chicas	12,56	5,03	7,53
10 a 12 años	18,38	7,78	10,61
13 a 15 años	13,79	5,75	8,05
16 a 18 años	10,39	4,07	6,32
19 a 22 años	9,03	3,51	5,52

TABLA 4: PUNTUACIÓN MEDIA DEL CONTROL DEL USO DE PANTALLAS, EN FUNCIÓN DE LA RESTRICCIÓN Y SUPERVISIÓN POR GÉNERO Y EDAD

¿Restringen los padres a los hijos cuando usan las pantallas?

Se entiende por restricción las acciones que los padres realizan para establecer límites en el uso de internet, como el tiempo, los contenidos, etc. poniendo normas o, utilizando softwares específicos. Algunos ejemplos de ello son, “poner normas claras sobre lo que se puede hacer o no cuando se navega en Internet”, “tener filtros en el ordenador que limiten el acceso de los contenidos” o, “poner límites respecto a las horas de uso de Internet”.

Si comparamos los datos en función de la variable género se observa que las chicas perciben que son más restringidas por parte de sus padres que los chicos.

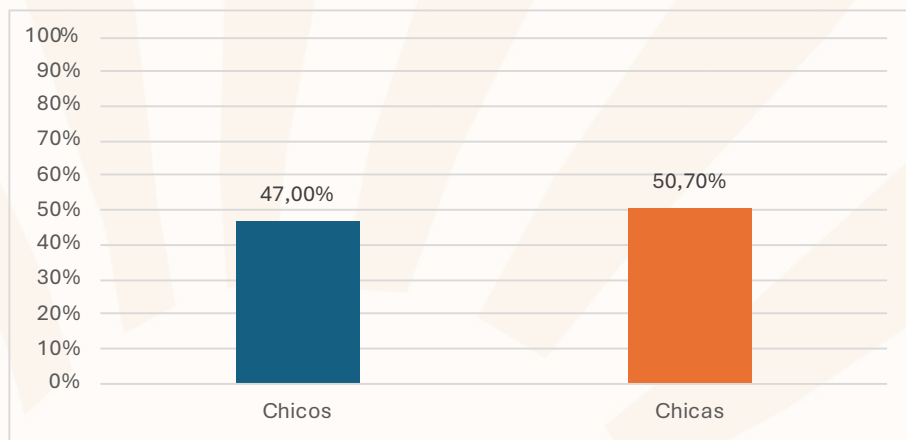


FIGURA 34: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVA A PREGUNTAS SOBRE LA RESTRICCIÓN PARENTAL QUE PERCIEN LOS PARTICIPANTES POR GÉNERO.

En cuanto a la edad, la evolución es descendente, a mayor edad mayor percepción de restricción por parte de las familias.

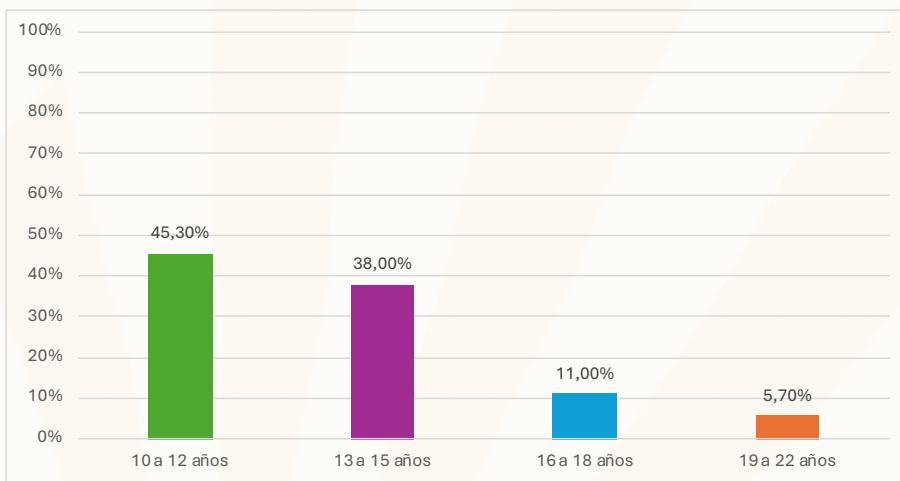


FIGURA 35: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVA A PREGUNTAS SOBRE LA RESTRICCIÓN PARENTAL QUE PERCIBEN LOS PARTICIPANTES POR EDAD.

¿Supervisan los padres a los hijos cuando usan las pantallas?

Se entiende por supervisión las acciones que los padres realizan respecto a observar y evaluar la actividad que los adolescentes realizan cuando navegan por Internet. Algunos ejemplos de las preguntas realizadas son “tus padres vigilan y echan un vistazo a la pantalla mientras navegas por internet”, “tus padres conocen las claves de acceso a tus cuentas de correo electrónico, RRSS, así como revisan los perfiles de tus RRSS como tik-tok, Instagram, ect.”

Si se comparan estos datos con la variable género, de nuevo las chicas son las que perciben mayor nivel de supervisión por parte de sus padres en comparación con los chicos.

Si se comparan estos datos con la variable género, de nuevo las chicas son las que perciben mayor nivel de supervisión por parte de sus padres en comparación con los chicos.

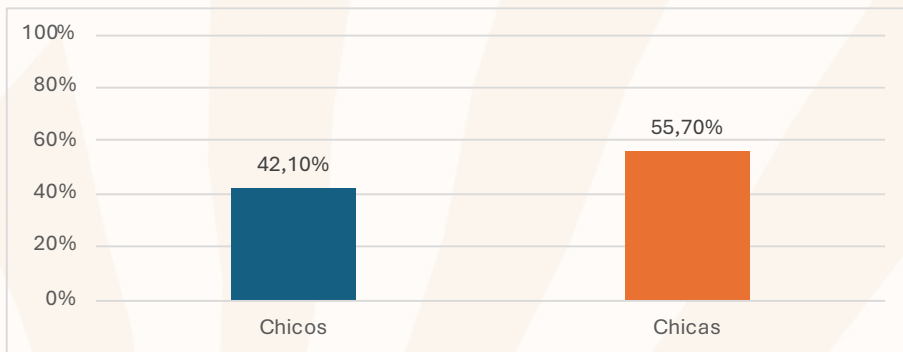


FIGURA 36: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVA A PREGUNTAS SOBRE LA SUPERVISIÓN PARENTAL QUE PERCIEN LOS PARTICIPANTES POR GÉNERO.

De nuevo con la edad, se observa un descenso, a mayor edad mayor percepción de supervisión.

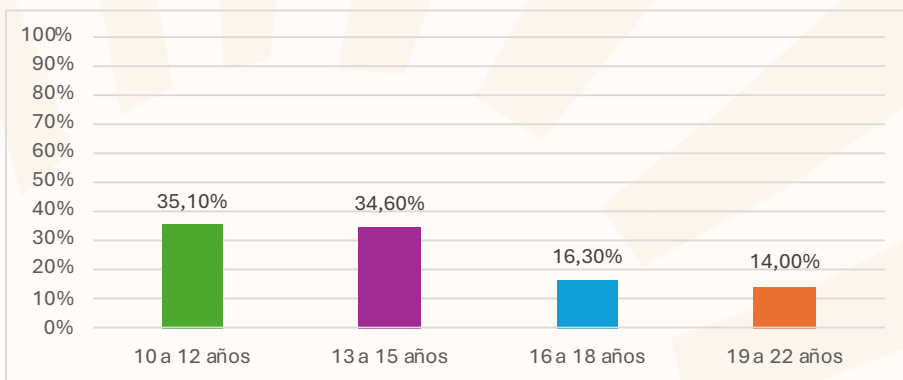


FIGURA 37: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVA A PREGUNTAS SOBRE LA SUPERVISIÓN PARENTAL QUE PERCIEN LOS PARTICIPANTES POR EDAD.

4.5. USO DE LAS REDES SOCIALES

Las RRSS son una de las actividades preferidas de niños, jóvenes y adolescentes cuando están conectados a Internet. Los datos nos dicen que en general, el 96,3 % de los participantes tienen RRSS.

Las RRSS más utilizadas son whatsapp, tik-tok e Instagram, seguida muy de cerca por Youtube.

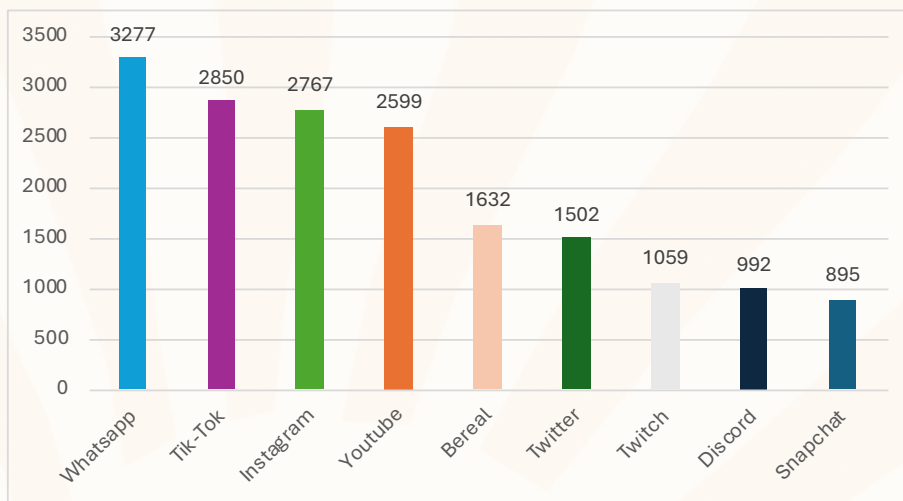


FIGURA 38: TIPOS DE RRSS UTILIZADAS.

En función del género, para las chicas destaca whassap, Tik-tok e Instagram, y para los chicos whassap, Youtube, seguida de tik-tok e Instagram casi empatados. En general, las chicas destacan en el uso de las RRSS por encima de los chicos.

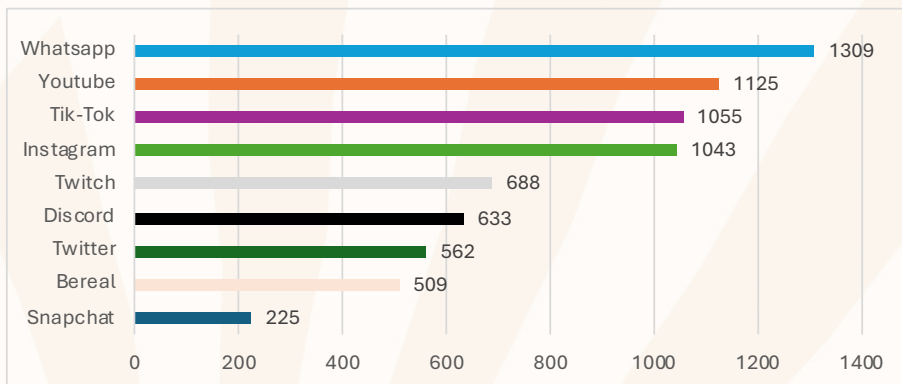


FIGURA 39: TIPOS DE RRSS UTILIZADAS POR CHICOS.

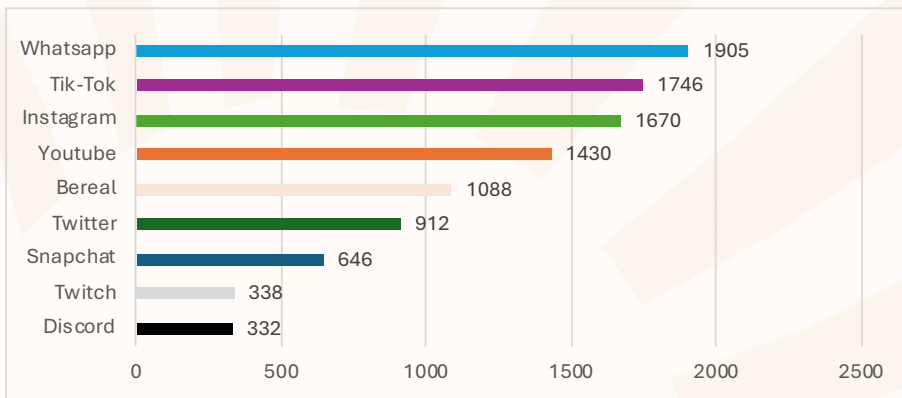


FIGURA 40: TIPOS DE RRSS UTILIZADAS POR CHICAS.

En cuanto a la edad, destaca whatsapp, tik tok, Instagram, youtube y Twitch para los adolescentes de 13 a 15 años. En ellos se concentra el mayor uso de las RRSS. En el caso de Twitter, son los jóvenes de 19 a 22 años los que hacen un uso mayor.

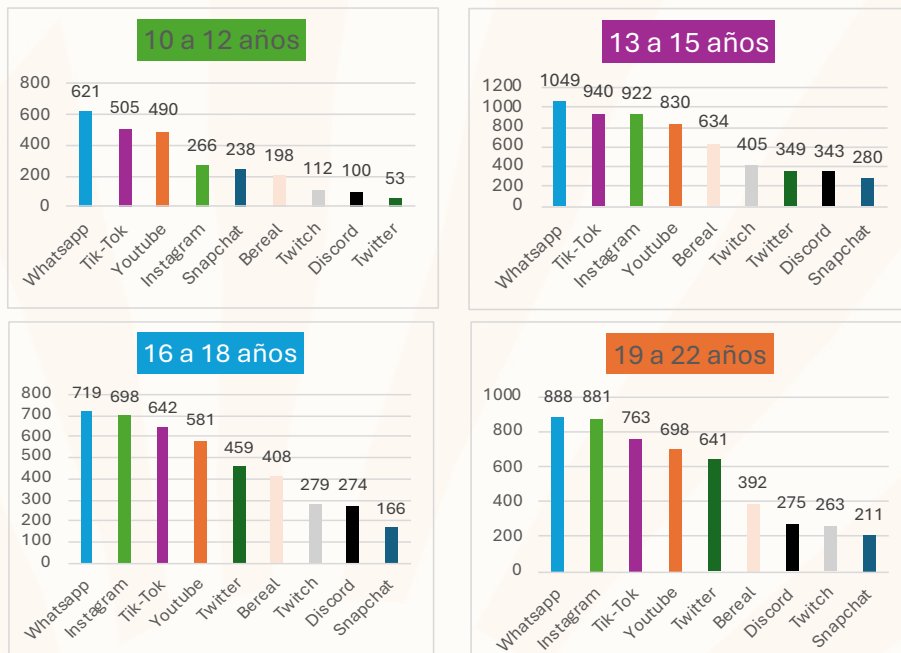
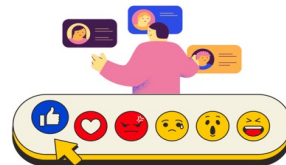


FIGURA 41: TIPOS DE RRSS UTILIZADAS EN FUNCIÓN DE LA EDAD

El uso de las RRSS a edades más pequeñas se caracteriza por estar más centradas en la imagen y el vídeo corto, tipo tik-tok, youtube e Instagram. Conforme avanza la edad, algunas de esas RRSS se mantienen, pero dejan paso a otras RRSS centradas en la instantaneidad y naturalidad como es Bereal y twitter, una red social más centrada en compartir ideas y noticias.

Uso problemático de las RRSS.

El 34,5 % de los jóvenes y adolescentes muestran un uso problemático de las RRSS. Se observa que la franja de mayor uso problemático se sitúa entre los 16 y 18 años (37,6%).



USO PROBLEMÁTICO	
EUPI-A	34,5 %
CHICOS	33,5 %
CHICAS	34,9 %
10-12 AÑOS	27,3 %
13-15 AÑOS	36 %
16 -18 AÑOS	37,6 %
19-22 AÑOS	36,9 %

TABLA 5: USO PROBLEMÁTICO A LAS RRSS.

Entre los jóvenes y adolescentes se observa que el 83,2 % se les pasa el tiempo volando, navegando por las RRSS y, así mismo intentan controlar este tiempo que las usan el 53,10%. El 75,8% dice cosas por las RRSS que no diría en persona, el 70.7% está constantemente pensando en estar conectado cuando no lo está, el 80,3% le molesta pasar tiempo sin estar conectado a las RRSS, el 89,9% ha dejado de hacer cosas importantes por estar conectado y el 72,5% se irrita o se pone de mal humor si no está conectado.

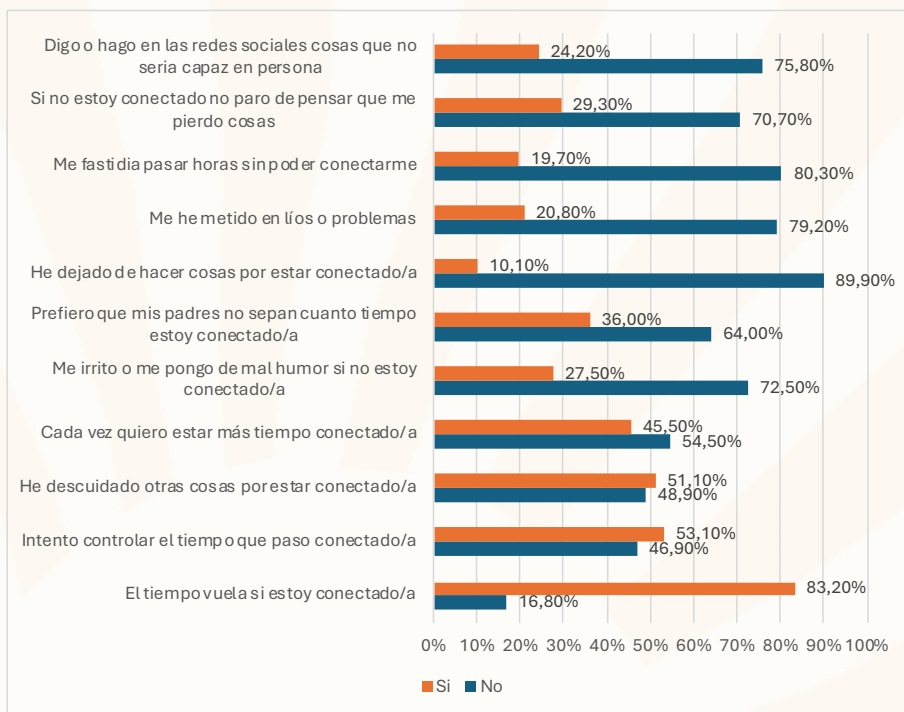


FIGURA 42: PORCENTAJE DE RESPUESTA DE CADA ÍTEM DEL CUESTIONARIO SOBRE USO PROBLEMÁTICO DE LAS RRSS.

En general las chicas puntúan más alto que los chicos en el uso de las RRSS. Cuando se comparan los ítems en función del género, se observa que a las chicas (59,4%) se les pasa el tiempo volando cuando están conectados a las RRSS que a los chicos (40,6%).

Y el 60,7 % de las chicas prefieren que sus padres no sepan el tiempo que pasan conectadas en las RRSS.

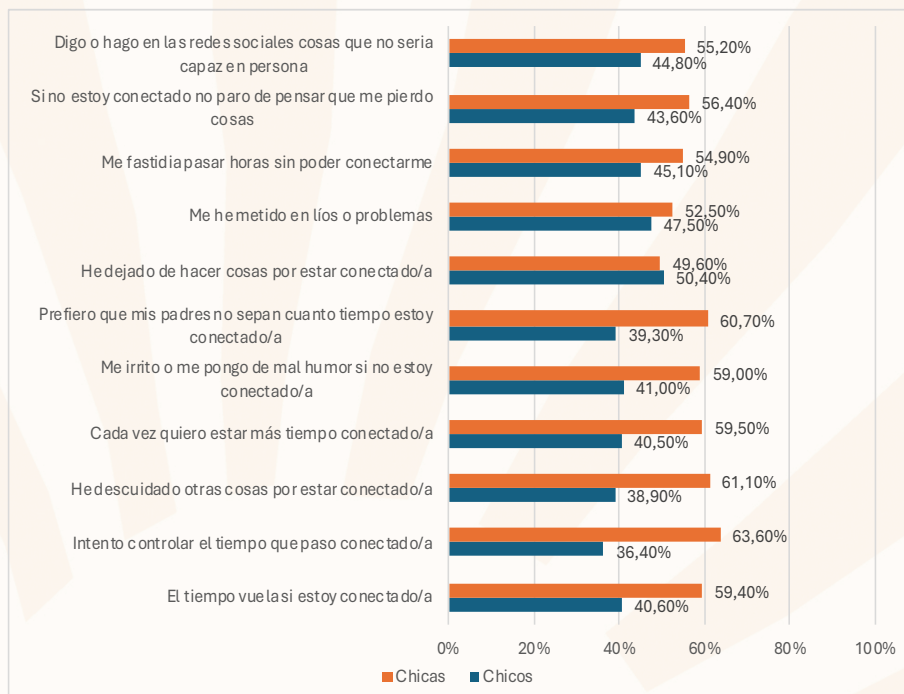


FIGURA 43: PORCENTAJE DE RESPUESTA AFIRMATIVAS POR ÍTEM DEL CUESTIONARIO SOBRE USO PROBLEMÁTICO DE LAS RRSS EN FUNCIÓN DEL GÉNERO

Entre los 13 y 15 años (30,4 %) y los 19 y 22 años (27,6%) son los grupos de edad que más rápido se les pasa el tiempo en RRSS sin darse cuenta.

Y, entre los 19 y 22 años (29,8%) son los grupos de edad que intentan controlar más ese tiempo de uso y, los que más reconocen que descuidan otras actividades (3,1%) por estar en las RRSS.

A partir de los 13-15 años, reconocen estar más y más tiempo conectados (32%) y, a la vez son los que más se irritan o están de mal humor si no están conectados (31,8%), no quieren que sus padres sepan cuanto tiempo están conectados (31,4%) y, son los grupos en los que reconocen que en más problemas o líos se meten (37,7%) por estar conectados a las RRSS. La edad de los 13 años parece un punto de inflexión.

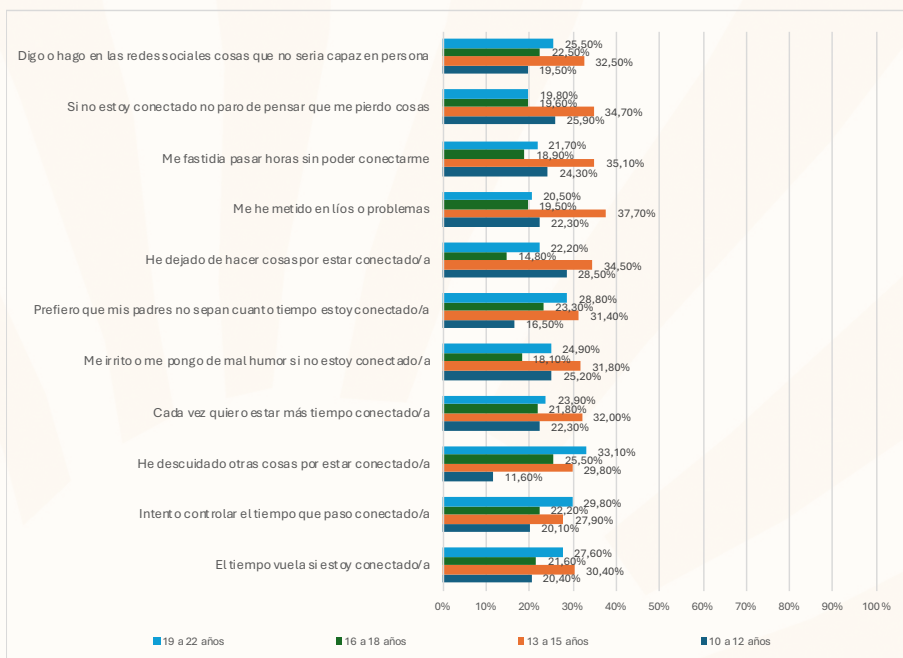


FIGURA 44: PORCENTAJE DE RESPUESTAS AFIRMATIVAS DE CADA ÍTEM DEL CUESTIONARIO SOBRE USO PROBLEMÁTICO DE LAS RRSS POR EDAD.

4.6. USO PROBLEMÁTICO DE LOS VIDEOJUEGOS

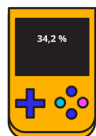
Jugar a videojuegos constituye una de las principales fuentes de ocio para jóvenes, adolescentes y niños. Un 34,2% de los participantes reconocen que juegan a videojuegos de forma habitual. Si tenemos en cuenta el género y la edad, parece que los chicos presentan mayor prevalencia en la conducta de jugar a videojuegos que las chicas y el uso de videojuegos es mayor en las edades más tempranas; encontrando que la franja de edad de 13-15 años es la que presenta mayor prevalencia seguida de los chicos y chicas de 10 a 12 años.

	Número de participantes
GENERAL	1236
Chicos	802
Chicas	434
10 a 12 años	425
13 a 15 años	463
16 a 18 años	222
19 a 22 años	126



TABLA 6: NÚMERO PARTICIPANTES QUE JUEGAN A VIDEOJUEGOS.

Si hablamos de uso problemático de videojuegos encontramos que para un 4,9% de los jóvenes, adolescentes y niños el uso de videojuegos estaría suponiendo un problema y un 0,1% presentaría síntomas de una posible adicción a videojuegos.



Uso problemático de videojuegos	Posible adicción
4,9%	0,1%

TABLA 7: USO PROBLEMÁTICO Y POSIBLE ADICCIÓN A VIDEOJUEGOS

En función del género, se observa que los chicos presentan un uso problemático de videojuegos mayor que las chicas. En cuanto a la edad, el uso problemático de videojuegos es más común entre los participantes más jóvenes (de 10 a 15 años) y disminuye conforme aumenta la edad. Al analizar los resultados de la posible adicción, observamos que, además de los chicos de menor edad, las chicas de 16 a 18 años presentan síntomas de posible adicción.

		10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 18 años	19 a 22 años
Uso problemático	CHICOS	48	46	19	14
	CHICAS	17	13	4	4
Posible adicción	CHICOS	1	1	0	0
	CHICAS	0	0	1	0

TABLA 8: NÚMERO DE PARTICIPANTES CON USO PROBLEMÁTICO Y POSIBLE ADICCIÓN POR EDAD Y GÉNERO.

Para diferenciar el uso saludable de videojuegos del uso problemático o posible adicción, es fundamental considerar criterios relacionados con el tiempo dedicado, el control sobre el juego, como, por ejemplo: dejar de hacer otras cosas importantes para jugar, la tolerancia desarrollada, la importancia atribuida (saliencia) o los aspectos emocionales involucrados, como el uso del juego para evadirse de la realidad.

El dato más llamativo, es que un 74,5% de los participantes reconocen que juegan para evadirse de su realidad, lo que puede tener diversas implicaciones, especialmente en el desarrollo de los niños, adolescentes y jóvenes. Y además la mitad (48,8%) de los jóvenes y adolescentes afirman que no pueden dejar de pensar en los videojuegos cuando no están *on line*.

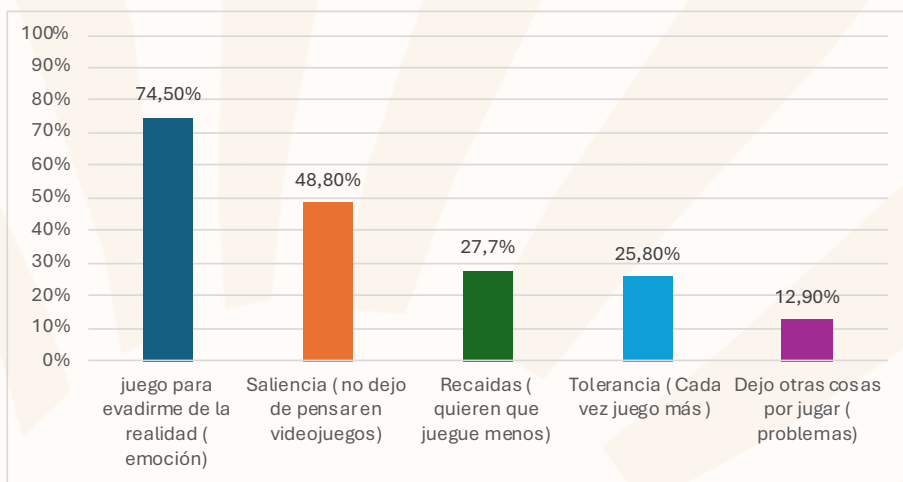


FIGURA 45: PORCENTAJE DE RESPUESTA SOBRE ASPECTOS RELACIONADOS CON EL JUEGO DE APUESTAS.

Si observamos las respuestas por franja de edad, encontramos que los adolescentes de 13 a 15 años son los que presentan mayor pérdida de control ante los videojuegos. De esta forma encontramos que un 16,50% de los jóvenes y adolescentes “no pueden dejar de pensar en jugar cuando no están on line” y además que aumentan el número de horas que pasan jugando a videojuegos (8,60%), dejando de hacer otras actividades (4,30%)

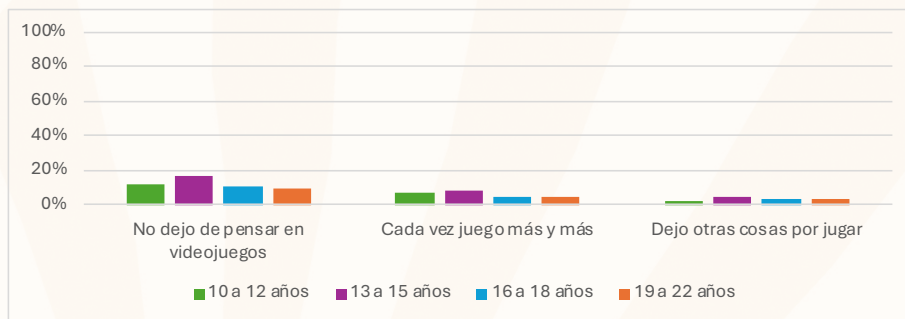


FIGURA 46: PORCENTAJE DE JÓVENES Y ADOLESCENTES RELATIVAS A LA PÉRDIDA DE CONTROL

Por otro lado, es importante destacar que a medida que los niños, adolescentes y jóvenes crecen, parece que desarrollan una relación no saludable con los videojuegos, llevándolos a utilizarlos para evadirse de la realidad.

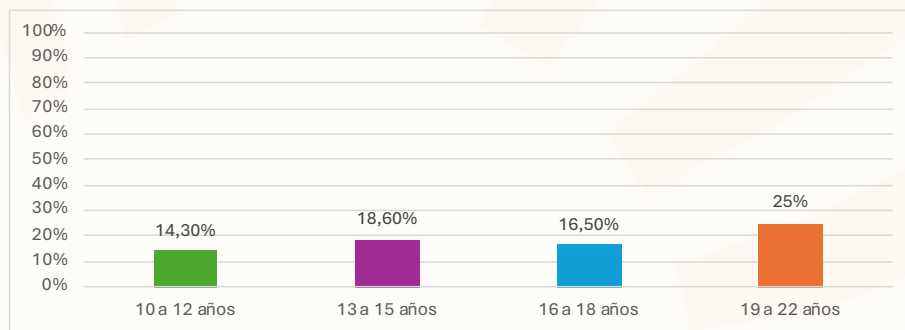


FIGURA 47: PORCENTAJE DE RESPUESTA SOBRE EVADIRSE DE LA REALIDAD

4.7. JUEGO DE APUESTAS (PRESENCIAL Y ONLINE)

El “juego de apuestas” se refiere a cualquier actividad o juego donde las personas ponen en juego dinero con el objetivo de ganar más dinero, basándose generalmente en el azar”. El término abarca una amplia gama de actividades, desde simples juegos de cartas entre amigos hasta apuestas en eventos deportivos o juegos de casino organizados.

Un 53,5% de jóvenes y adolescentes reconocen que han apostado a o jugado dinero en el último año.

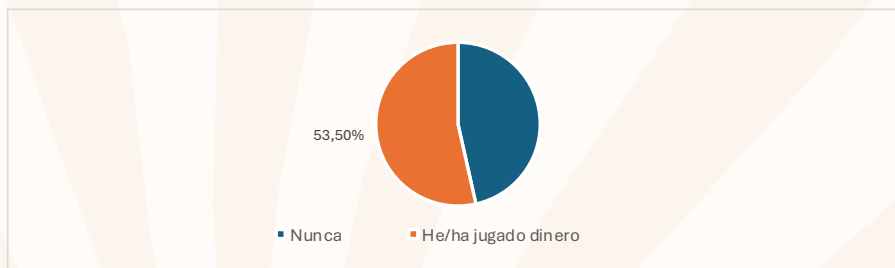


FIGURA 48: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI HAS APOSTADO EN EL ÚLTIMO AÑO.

Teniendo en cuenta el género, observamos que un 14,8 % de las chicas han apostado dinero alguna vez en el último año frente al 24,9 % de los chicos que reconocen que han apostado dinero en los últimos 12 meses.

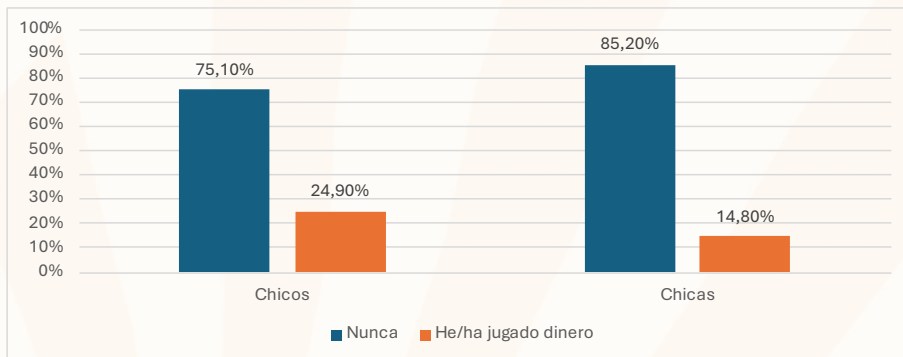


FIGURA 49: PORCENTAJE DE RESPUESTA A LA PREGUNTA DE SI HAN APOSTADO EN EL ÚLTIMO AÑO, TENIENDO EN CUENTA EL GÉNERO.

Casi la totalidad de los adolescentes y jóvenes que han apostado o jugado con dinero lo han hecho de forma presencial, frente a menos de un tercio de los jóvenes y adolescentes que lo han hecho de forma on line.

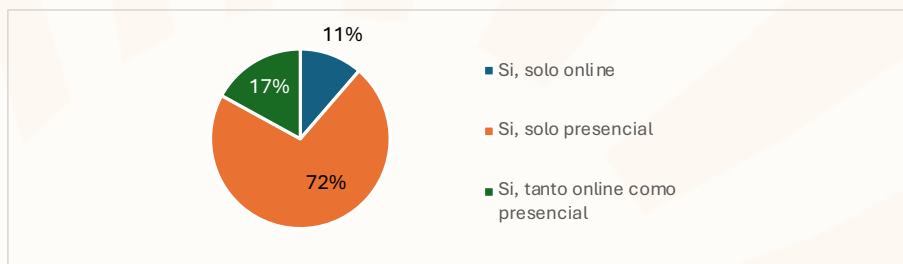


FIGURA 50: TIPOS DE JUEGO APUESTAS.

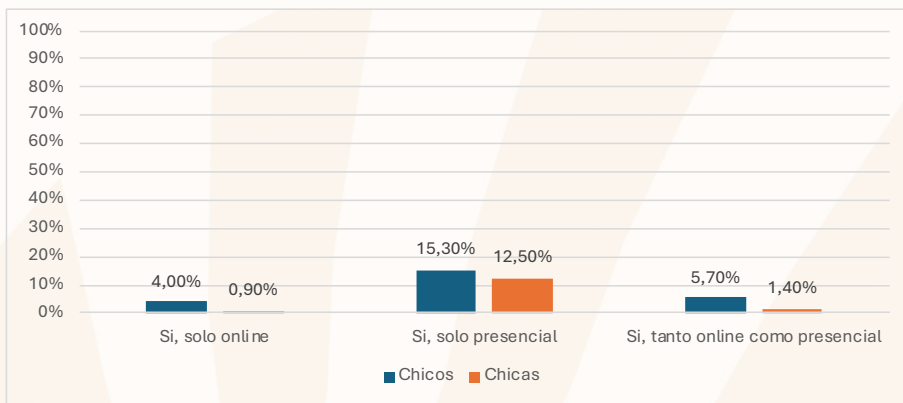


FIGURA 51: TIPOS DE JUEGO DE APUESTAS SEGÚN EL GÉNERO.

Cantidad de dinero apostado

Los jóvenes y adolescentes en su mayoría suelen apostar menos de 6 euros cada vez que apuestan, aunque algunos de ellos reconocen que han llegado apostar más de 30 euros en una sola apuesta.



CANTIDAD DE DINERO APOSTADO	N
Menos de 6 euros	353
Entre 6 y 30 euros	107
Entre 31 y 60 euros	30
Entre 61 y 300 euros	12
Mas de 300 euros	21

TABLA 9: CANTIDAD DE DINERO QUE SE APUESTA.

Teniendo en cuenta el género, la cantidad de dinero apostado es similar entre chicos y chicas. Lo más común es que tanto chicas como chicos apuesten cantidades menores, generalmente menos de 6 euros por apuesta.

	Chicos		Chicas	
	N	%	N	%
Menos de 6 euros	177	12,10%	166	8,00%
Entre 6 y 30 euros	61	4,20%	44	2,10%
Entre 31 y 60 euros	22	1,50%	6	0,30%
Entre 61 y 300 euros	9	0,60%	2	0,10%
Mas de 300 euros	8	0,50%	6	0,30%

TABLA 10: CANTIDAD DE DINERO QUE SE USA PARA REALIZAR APUESTAS

A pesar de que la frecuencia de juego entre los jóvenes y adolescentes varía según diversos factores como la edad o el entorno socioeconómico, encontramos que un 7,2% ha apostado dinero en el último año, de los que un 2% apuesta al menos una vez al mes y un 0,4% reconoce que hace alguna apuesta todos los días.

Apuesta con dinero	N	%
Anualmente	260	7,2%
Mensualmente	74	2%
Semanalmente	26	0,7%
Diariamente	15	0,4%

TABLA 11: FRECUENCIA DE JUEGO CON DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES DE JÓVENES Y ADOLESCENTES QUE APUESTAN

Si consideramos el género, observamos que los chicos tienden a apostar con más regularidad. Por ejemplo, un 4,10% de los jóvenes y adolescentes lo hacen



mensualmente en algún momento, mientras que las chicas lo hacen de manera más esporádica, con un 6,00% que ha apostado en el último año.

	Chicos		Chicas	
	N	%	N	%
Anualmente	125	8,50%	125	6,00%
Mensualmente	60	4,10%	12	0,60%
Semanalmente	17	1,20%	4	0,20%
Diariamente	8	0,50%	5	0,20%

TABLA 12: GÉNERO Y FRECUENCIA DE APUESTA CON DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES DE JÓVENES Y ADOLESCENTES QUE APUESTAN

	Menos de 6 euros		Entre 6 y 30 euros		Entre 31 y 60 euros		Entre 61 y 300 euros		Mas de 300 euros	
	N	%	N	%	N	%	N	%	N	%
Anualmente	88	71,00%	22	44,00%	5	35,70%	2	28,60%	2	33,30%
Mensualmente	28	22,60%	20	40,00%	7	50,00%	3	42,90%	1	16,70%
Semanalmente	7	5,60%	4	8,00%	2	14,30%	2	28,60%	0	0,00%
Diariamente	1	0,80%	4	8,00%	0	0,00%	0	0,00%	3	50,00%
Anualmente	86	89,60%	29	82,90%	3	60,00%	1	100,00%	1	33,30%
Mensualmente	5	5,20%	5	14,30%	2	40,00%	0	0,00%	0	0,00%
Semanalmente	2	2,10%	1	2,90%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%
Diariamente	3	3,10%	0	0,00%	0	0,00%	0	0,00%	2	66,70%

TABLA 13: GÉNERO Y FRECUENCIA DE APUESTA CON DINERO EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES

En general, **la edad media de inicio** en el juego de apuestas se sitúa alrededor de los 15 años.



		Media	D.T.
General	On-line	15,81	3,88
	Presencial	15,49	3,61
Chicos	On-line	16	3,71
	Presencial	15,30	3,37
Chicas	On-line	15,83	4,23
	Presencial	15,96	3,72

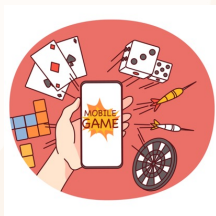
TABLA 14: EDAD MEDIA Y D.T. COMPARATIVA POR GÉNERO.

Sin embargo. se observa que, en las edades menores, la edad promedio de inicio en el juego de apuestas ha disminuido significativamente, situándose alrededor de los 9 años.

		Media	D.T.
General	On-line	15,81	3,88
	Presencial	15,49	3,61
10 a 12 años	On-line	9,79	1,74
	Presencial	9,73	1,43
13 a 15 años	On-line	12,09	2,73
	Presencial	12,39	2,01
16 a 18 años	On-line	16,34	2,92
	Presencial	16,45	2,11
19 a 22 años	On-line	18,07	2,19
	Presencial	18,09	2,02

TABLA 15: EDAD MEDIA DE INICIO Y D.T. COMPARATIVA POR FRANJA DE EDAD

Uso problemático de apuestas:



Possible juego problemático	4,9% N= 178
Possible adicción	0,1% N=3

TABLA 16: JUEGO DE APUESTAS PROBLEMÁTICO

Teniendo en cuenta el género, se observa que los chicos muestran un porcentaje mayor de juego de apuestas problemático.

	Chicos	Chicas
Possible juego problemático	31,2% N= 114	19,9% N= 61

TABLA 17: JUEGO DE APUESTAS PROBLEMÁTICO SEGÚN GÉNERO.

Si observamos los resultados, los jóvenes y adolescentes que presentan un uso problemático en apuestas o posible adicción al juego, se sitúan principalmente en la franja de edad de 19 a 22 años. Sin embargo, se observa que existen menores de 15 años que presentan un uso problemático.

	10-12 años	13-15 años	16-18 años	19-22 años
Possible juego problemático	20,5 % N=39	24,2% N= 46	15,8% N=30	39,5% N=75

TABLA 18: JUEGO DE APUESTAS PROBLEMÁTICO POR EDAD.

Cantidad de dinero apostado:

El análisis de posible juego problemático en relación con la edad, el género y la cantidad de dinero invertida revela que el gasto medio se sitúa alrededor de los 30 euros. Sin embargo, se advierte que un porcentaje elevado de adolescentes y jóvenes realizan un gasto significativo en el juego de apuestas. Es particularmente alarmante encontrar que algunos adolescentes de entre 10 y 15 años gastan más de 300 euros en apuestas.

	Menos de 6 euros	Entre 6 y 30 euros	Entre 31 y 60 euros	Entre 61 y 300 euros	Mas de 300 euros
Chicos	42 36,80%	29 25,40%	13 11,40%	6 5,30%	6 5,30%
Chicas	28 45,90%	13 21,30%	1 1,60%	0 0,00%	5 8,20%
10 a 12 años	15 38,50%	5 12,80%	2 5,10%	0 0,00%	3 7,70%
13 a 15 años	19 41,30%	6 13,00%	2 4,30%	2 4,30%	5 10,90%
16 a 18 años	17 56,70%	7 23,30%	2 6,70%	0 0,00%	1 3,30%
19 a 22 años	24 32,00%	24 32,00%	9 12,00%	5 6,70%	7 9,30%

TABLA 19: POSIBLE JUEGO PROBLEMÁTICO POR EDAD Y GÉNERO EN RELACIÓN CON LA CANTIDAD DE DINERO INVERTIDA.

Frecuencia de juego de apuestas:

La frecuencia de juego de apuestas en relación con el uso problemático indica que un 9,10% de las chicas realizan apuestas diariamente y que la frecuencia en los chicos es semanal (12,30%). Y teniendo en cuenta la edad, un 16,70% de los chicos de 10 a 12 años que presentan un uso problemático realizan apuestas diariamente.

	Anualmente	Mensualmente	Semanalmente	Diariamente
Chicos	37 50,70%	23 31,50%	9 12,30%	4 5,50%
Chicas	26 78,80%	2 6,10%	2 6,10%	3 9,10%
10 a 12 años	10 55,60%	3 16,70%	2 11,10%	3 16,70%
13 a 15 años	13 59,10%	4 18,20%	3 13,60%	2 9,10%
16 a 18 años	13 59,10%	5 22,70%	2 9,10%	2 9,10%
19 a 22 años	32 58,20%	13 23,60%	8 14,50%	2 3,60%

TABLA 20: POSIBLE JUEGO PROBLEMÁTICO POR EDAD Y GÉNERO EN RELACIÓN CON EL TIEMPO.

Tipos de apuestas:

Las apuestas y juegos de azar se pueden clasificar en varias categorías según su naturaleza y características. Según los resultados, los juegos de azar más utilizados entre los jóvenes y adolescentes son:



- Bingo: 4,9%
- Apuestas deportivas: 4%
- Slots, máquinas tragaperras: 3,3%
- Loterías, primitivas, Bonoloto, ONCE, cupones: 3%
- Loterías instantáneas (rascas ONCE): 2,7%
- Quinielas de fútbol y/o Quinigol: 2,2%
- Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, etc.): 0,6%
- eSports o deportes electrónicos: 0,6%
- Apuestas en carreras de caballos: 0,4%

Teniendo en cuenta el género de los adolescentes y jóvenes, se observa que existen preferencias diferentes en el tipo de apuestas que realizan. Las chicas, por un lado, tienden a realizar un mayor número de apuestas en loterías, mientras que los chicos prefieren en apuestas deportivas o *eSports*.

	Chicos	Chicas
Loterías, primitiva, bonoloto, once cupones, juego activo eurojackpot,	33,60%	59,10%
Loterías instantáneas (rascas once)	42,70%	52,10%
Quinielas de fútbol y/o quinigol	76,30%	18,80%
Apuestas deportivas	69,70%	22,80%
Apuestas en las carreras de caballos	50,00%	14,30%
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	63,60%	26,40%
Juegos de cartas con dinero (póquer, mus, blackjack, punto y banca...)	48,20%	44,60%
Bingo	28,70%	65,70%
eSports o deportes electrónicos	71,40%	14,30%
Juegos en casino	67,60%	21,10%
Juegos en salas de juego	53,40%	40,90%

TABLA 21: TIPO DE JUEGO DE APUESTAS POR GÉNERO.

Por edad, se observa que los más jóvenes prefieren el juego de cartas y las apuestas deportivas mientras que los adolescentes y jóvenes mayores tienden a optar por las loterías o *slots*.

	10 a 12 años	13 a 15 años	16 a 18 años	19 a 22 años
Loterías, primitiva, bonoloto*	7,30%	9,10%	12,70%	70,90%
Loterías instantáneas**	5,20%	12,50%	17,70%	64,60%
Quinielas de fútbol y/o quinigol	13,80%	25,00%	23,80%	37,50%
Apuestas deportivas	11,00%	10,30%	27,60%	51,00%
Apuestas en las carreras de caballos	14,30%	42,90%	0,00%	42,90%
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	2,50%	14,00%	40,50%	43,00%
Juegos de cartas con dinero***	14,30%	25,00%	23,20%	37,50%
Bingo	12,40%	15,20%	16,90%	55,60%
eSports o deportes electrónicos	19,00%	19,00%	23,80%	38,10%
Juegos en casino	4,20%	11,30%	29,60%	54,90%
Juegos en salas de juego	6,80%	6,80%	34,10%	52,30%

*Once, cupones, juego activo eurojackpot, 7/39...

** Rascas, ONCE...

*** Póquer, mus, blackjack, punto y banca...

TABLA 22: TIPO DE JUEGO DE APUESTAS POR EDAD.

Para entender los diferentes hábitos y preferencias de los jóvenes y adolescentes que presentan un uso problemático de apuestas, es importante clasificar el juego de apuestas basándose en si la apuesta se realice de forma presencial o en línea:

	On-line		Presencial		On-line/ Presencial	
	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas	Chicos	Chicas
Loterías, primitiva, bonoloto*	5	2	16	51	16	52
Loterías instantáneas**	4	5	21	40	16	5
Quinielas de fútbol y/o quinigol	10	1	31	10	4	20
Apuestas deportivas	15	4	34	18	52	11
Apuestas en las carreras de caballos	0	0	4	1	3	1
Slots, máquinas de azar/ tragaperras	2	2	48	26	27	4
Juegos de cartas con dinero***	3	1	16	18	8	6
Bingo	3	0	34	104	14	13
eSports o deportes electrónicos	7	1	3	1	5	1
Juegos en casino	3	2	21	9	24	4
Juegos en salas de juego	5	1	22	31	20	4

*Once, cupones, juego activo eurojackpot, 7/39...

** Rascas, ONCE...

*** Póquer, mus, blackjack, punto y banca...

TABLA 23: TIPO DE JUEGO DE APUESTAS POR GÉNERO ON-LINE, PRESENCIAL O LAS DOS FORMAS (NÚMERO DE JUGADORES).



Diputación
de Córdoba



UNIVERSIDAD
DE
CÓRDOBA

run
Ide
cor

Los jóvenes tienden a jugar más de forma presencial a cualquier edad. Sin embargo, a partir de los 13 años, se observa un cambio en la forma en la que realizan las apuestas, dividiéndose entre apuestas presenciales o en línea según el tipo de juego. Las loterías suelen realizarse de forma presencial, mientras que los juegos de cartas y eSports predominantemente en línea.

	ON-line				Presencial				On-line/Presencial			
	10 a	13 a	16 a	19 a	10 a	13 a	16 a	19 a	10 a	13 a	16 a	19 a
Loterías, primitiva, bonoloto*	12	15	18	22	12	15	18	22	12	15	18	22
	14	21	14	24	58	116	109	146	7	9	146	53
Loterías instantáneas**	14	19	13	25	60	114	109	155	8	11	18	59
Quinielas de fútbol y/o quiniol	3	1	3	4	7	15	9	12	1	4	7	14
Apuestas deportivas	3	1	7	9	10	13	18	16	3	1	15	49
Apuestas en las carreras de caballos				4	2	3		2		3		6
Slots, máquinas de azar/tragaperras		1	2	2	3	13	39	25		1	8	25
Juegos de cartas con dinero***	13	20	14	29	57	113	111	184	9	9	19	67
Bingo	1		1	2	18	24	25	76	3	3	4	21
eSports o deportes electrónicos	1	18	12	29	3	123	121	192		11	19	72
Juegos en casino	1	1	0	5	2	7	13	11	0	0	8	23
Juegos en salas de juego	1	1	1	3	3	5	18	29	2	0	11	14

*Once, cupones, juego activo eurojackpot, 7/39...

** Rascas, ONCE...

*** Póquer, mus, blackjack, punto y banca...

TABLA 24: TIPO DE JUEGO DE APUESTAS POR EDAD ON-LINE, PRESENCIAL O LAS DOS FORMAS (NÚMERO DE JUGADORES).



Diputación
de Córdoba



UNIVERSIDAD
de
CÓRDOBA

fun
de
cor.

**54,8 %**

Para finalizar, es importante destacar que un 54,8% de los participantes reconocen que conocen a alguien en su entorno cercano que realiza apuestas.

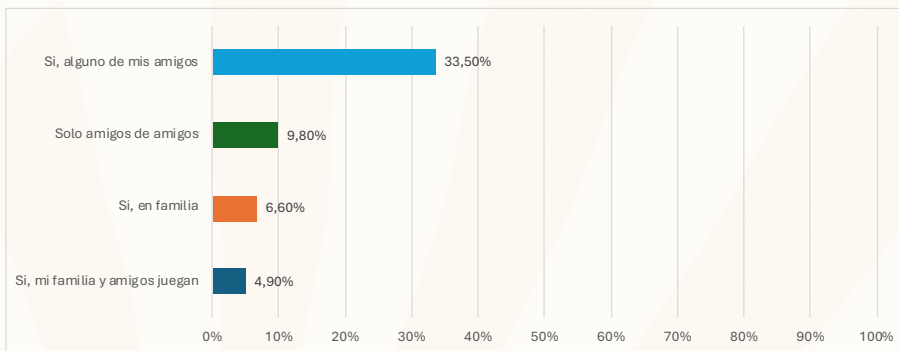


TABLA 24: TIPO DE JUEGO DE APUESTAS POR EDAD ON-LINE, PRESENCIAL O LAS DOS FORMAS (NÚMERO DE JUGADORES).

**5,9 %**

El 5,9 % de los jóvenes tiene un padre, madre o progenitor que juega o apuestan dinero mientras que el 6,4% desconoce si alguno de sus progenitores está involucrado en actividades de juego o apuestas.

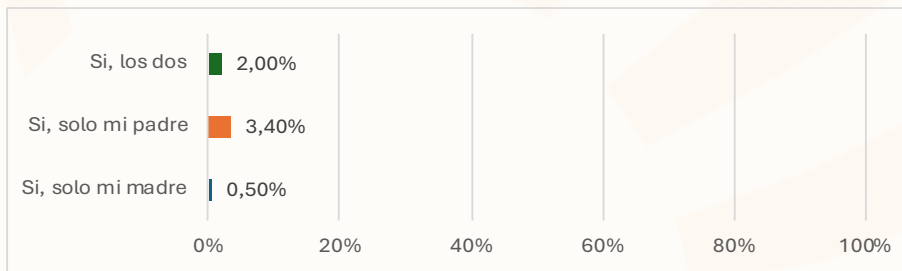


TABLA 24: TIPO DE JUEGO DE APUESTAS POR EDAD ON-LINE, PRESENCIAL O LAS DOS FORMAS (NÚMERO DE JUGADORES).

4.8. RESULTADOS GRUPO FOCAL DE JÓVENES

Principales hallazgos

- Las RRSS y los videojuegos tienen un papel protagonista en el ocio de los adolescentes y jóvenes.
- Los jóvenes son críticos y son conscientes del efecto adictivo que pueden generar los videojuegos y el juego de apuestas.
- La publicidad va dirigida hacia las personas más susceptibles como son los adolescentes y jóvenes y aquellas personas que tienen problemas socioemocionales.

A continuación, se tendrán en cuenta las aportaciones ofrecidas por los 17 jóvenes participantes en el grupo focal. Los resultados obtenidos han sido clasificados en 5 apartados, siendo estos: a) la normalización de las RRSS en la forma de relacionarnos, b) el juego de apuestas, c) los videojuegos como forma de ocio, d) percepciones generales sobre la adicción.

La normalización de las RRSS en la forma de relacionarnos

Todos los jóvenes coinciden en que los medios digitales forman parte indispensable tanto de su socialización, como de su ocio y tiempo libre. Y destacan que las RRSS es una de las principales actividades lúdicas que llevan a cabo en Internet. Además, perciben que existen pocas alternativas offline de ocio para la gente de su edad.

Los jóvenes afirman que existe una gran diferencia entre los niños y niñas de ahora y ellos mismos, a pesar de que a pesar de que no hay una gran diferencia de edad. Esto puede deberse a la variedad de pantallas, plataformas, opciones de ocio que existe actualmente llevando a los niños aprender a socializar en las pantallas sin aprender habilidades básicas de comunicación.



Los jóvenes son muy críticos con la situación actual de los niños y niñas y las pantallas y proponen medidas de control parental y mayor trabajo socioemocional en el aula.

Los videojuegos como forma de ocio

En relación con los videojuegos, refieren que es otra de las actividades lúdicas que más realizan en su tiempo libre y la utilizan para estar con sus amigos.

Muchos de los jóvenes refieren que los videojuegos adquirieron un papel socializador en el confinamiento y del que ya no han podido desprenderse.

El juego de apuestas

Consideran el juego de apuestas como una de las actividades más peligrosas que existen en la actualidad. Pero la imagen que se ha creado de las recompensas que se obtienen hacen que sea una de las que más se realiza. Según los jóvenes, es una forma muy fácil de conseguir dinero y de obtener recompensas emocionales rápidas.

Percepciones generales sobre la adicción

Los jóvenes consideran que todas las conductas que se realizan en Internet y a través de una pantalla pueden ser muy adictivas, ya que básicamente funcionan a través de un sistema de recompensas que enganchan sin darte cuenta. Consideran que son un reforzador muy positivo.



4.9. RESULTADOS ENTREVISTA A PROFESIONALES

A continuación, se presentan las opiniones de 7 expertos en niños, adolescentes y jóvenes sobre el uso de pantallas, redes sociales, videojuegos y apuestas. El juicio de expertos se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones (Escobar-Perez y Cuervo-Martínez, 2008).

a) Información General sobre el Uso de Pantallas

Los expertos coinciden en que las pantallas son indispensables para la socialización, el ocio y el tiempo libre de los jóvenes. La mayoría destaca su importancia en el entretenimiento, con la navegación por Internet, las redes sociales y los videojuegos como principales actividades lúdicas. Además, subrayan los beneficios que ofrecen en el aprendizaje, desarrollo de habilidades y acceso a recursos. La tecnología facilita los procesos de enseñanza-aprendizaje y, si se utiliza adecuadamente en el aula, podría aportar beneficios significativos. Todos los expertos observan un aumento considerable en el tiempo que los adolescentes pasan frente a las pantallas. Este comportamiento aprendido requiere supervisión tanto del contenido como de las reacciones ante el mismo.

"Sinceramente creo que el uso que hacemos los adultos es inadecuado. Usamos las pantallas de manera excesiva sin considerar la presencia de menores. Esto normaliza su uso desde edades muy tempranas."

"Somos modelos a seguir; muchas veces los niños reflejan lo que ven. Debemos revisar nuestro propio uso de dispositivos."

Los expertos reconocen que el uso excesivo de pantallas trae consigo consecuencias físicas, psicológicas y emocionales, como menor capacidad atencional, problemas de sueño, alimentación, baja visión, desmotivación, problemas de conducta y dificultades



de aprendizaje. También observan una reducción en la funcionalidad cognitiva y habilidades lingüísticas, así como problemas de relación que pueden llevar al aislamiento social. Además, mencionan el riesgo de acceso a contenido inapropiado.

“Los padres deben observar, atender y escuchar más a sus hijos.”

Se reconoce la importancia de controlar los dispositivos en colegios e institutos, pero se insiste en que no es suficiente. Las familias deben fomentar un uso responsable y supervisado de las pantallas, trabajando en la comunicación, la prevención de riesgos y ofreciendo alternativas de entretenimiento.

“Es un aparato que puedes usar, pero debes cumplir ciertas normas. Si no las cumples, no puedes usarlo. Las normas son: no tiene contraseña y puedo revisarlo cuando lo considere oportuno. Si te escondes de mí, tendré que retirarlo.”

“En la sociedad de la comunicación y la empatía, no hablamos realmente con nuestros hijos. Seguimos aplicando modelos punitivos que ya no funcionan.”

Es fundamental trabajar con niños y adolescentes en la gestión de emociones como la frustración y la tristeza, y en la promoción de valores como la convivencia. Aunque las redes sociales y los videos cortos parecen calmar a los jóvenes, en realidad se está formando una generación frágil y sobreprotegida que no aprende a enfrentar la adversidad.

“Cada vez hay más niños infelices. Y eso me preocupa mucho.”

“Cada vez más familias utilizan las pantallas como un ‘chupete digital’.”

El uso de redes sociales y videos cortos tiene una gran influencia en la vida de los jóvenes, siendo su principal medio de relación social. Sin embargo, la inmediatez de estas plataformas agrava las situaciones vividas por los adolescentes.



"Los modelos de referencia para los menores no siempre son los mejores. La familia, escuelas y sociedad tenemos mucho por hacer."

"El adolescente busca validación."

Se destaca la necesidad de un mayor control por parte de las autoridades sobre los contenidos accesibles a los jóvenes, ya que actualmente existe un vacío legal significativo.

b) Videojuegos como Forma de Ocio

En el ámbito escolar y clínico, los videojuegos se utilizan beneficiosamente para el desarrollo de habilidades sociales, mejora de capacidades atencionales y como medio para intervenciones psicológicas. No obstante, su componente adictivo y el tiempo dedicado a ellos son preocupantes.

"Tengo menores de entre 10 y 14 años que juegan a juegos inapropiados para su edad, algunos diariamente. Recuerdo el caso de un chico que agredió a su madre por quitarle el wifi."

"El peligro de los videojuegos radica en contactar con personas desconocidas."

El uso excesivo de videojuegos puede llevar al aislamiento social, sustituyendo la interacción cara a cara por el juego en línea. Esto ha generado problemas de convivencia en las aulas.

"Es un problema que debe medirse cuidadosamente, ya que está al borde de la adicción."

c) Apuestas

Aunque el uso problemático de apuestas aún no es motivo común de consulta, es alarmantemente lo fácil que es acceder a estos juegos, tanto en línea como



Diputación
de Córdoba



presencialmente. Los adolescentes conocen y comparten lugares donde pueden apostar.

"No es normal que niños de 9 años tengan móviles. Lo ideal sería permitir el acceso limitado y responsable a los 14 o 16 años, guiándolos de cerca."

Medidas propuestas

- Acompañar y guiar a los jóvenes en el uso responsable de la tecnología es crucial. Prohibir no es la solución.
- Establecer normas claras para el uso de dispositivos en casa y fomentar la comunicación efectiva para prevenir situaciones de riesgo.
- Dotar a los jóvenes de herramientas para el desarrollo de pensamiento crítico y habilidades en resolución de conflictos.
- Trabajar con niños y adolescentes en el manejo de emociones y fomentar valores como la convivencia.

Principales Hallazgos

Uso de Pantallas:

- Importancia y Beneficios: Las pantallas son fundamentales para la socialización, ocio y tiempo libre de los jóvenes, ofreciendo beneficios en términos de aprendizaje y desarrollo de habilidades.
- Consecuencias Negativas del Uso Excesivo: El uso excesivo de pantallas puede ocasionar efectos físicos, psicológicos y emocionales adversos, tales como una disminución en la capacidad atencional y lingüística, problemas de sueño, conductuales y dificultades en el aprendizaje.



- **Necesidad de Supervisión:** Es esencial supervisar tanto el contenido que consumen los niños como sus reacciones ante este. Los menores a menudo imitan el uso exagerado de pantallas por parte de los adultos, con pantallas siendo usadas como “chupetes digitales”.
- **Establecimiento de Normas:** Las familias deben establecer reglas claras y mantener una comunicación efectiva para regular el uso de dispositivos.

Videojuegos:

- **Beneficios Educativos y Terapéuticos:** En contextos escolares y clínicos, los videojuegos pueden ser útiles para desarrollar habilidades sociales y atencionales.
- **Riesgos de Adicción y Aislamiento:** Existe un creciente riesgo de adicción debido al reforzamiento continuo y al tiempo dedicado a jugar. Además, los videojuegos pueden llevar al aislamiento social y problemas de convivencia en los adolescentes.
- **Importancia de la Supervisión Familiar:** Las familias deben comprender mejor el mundo de los videojuegos para supervisar adecuadamente y prevenir los riesgos asociados.

Redes Sociales:

- **Impacto Significativo:** Las redes sociales tienen un gran impacto en la vida de los jóvenes, facilitando sus relaciones con los iguales.
- **Riesgos Asociados:** Sin embargo, las redes sociales también pueden agravar situaciones debido al acceso a contenidos inadecuados y la influencia de referentes no saludables. La inmediatez de las redes puede intensificar estos problemas.

- Necesidad de Control y Guía: Es necesario un mayor control y guía por parte de las familias y la sociedad para mitigar estos riesgos.

Apuestas:

- Acceso Fácil y Riesgos: Aunque no es un motivo frecuente de consulta, el acceso a apuestas online y presenciales es muy fácil para los adolescentes, lo que requiere una mayor sensibilización y control sobre estos lugares.

Estos hallazgos subrayan la necesidad de una supervisión y educación adecuada en el uso de pantallas, videojuegos, redes sociales y apuestas para asegurar un desarrollo saludable en niños y adolescentes.



CONCLUSIONES

Dispositivos propios y su uso

El móvil con datos es el dispositivo más utilizado en general por los niños, jóvenes y adolescentes, seguido del ordenador, la televisión, la Tablet y la consola. El segundo dispositivo más utilizado en los más pequeños es la Tablet y en los demás el ordenador.

El segundo dispositivo más utilizado por los chicos es la consola y en las chicas el ordenador.

La edad media del primer móvil es 10,79 años. Pero el dato más destacado es que entre los más pequeños la edad del primer móvil es menor (8,4), lo que nos deja entrever que las familias lo entregan cada vez antes.

Todo esto constata que los niños acceden a las pantallas cada vez antes y que ese acceso es cada vez más autónomo, ya que cada vez se provee de tecnología de uso propio a los niños antes. Esto hace que las familias no controlen tanto su uso.

Uso de la tecnología en el tiempo libre

A partir de los datos obtenidos, se puede señalar que el uso de las pantallas en niños y adolescentes durante la semana y durante el fin de semana es frecuente. Sobre todo, teniendo en cuenta que se les ha pedido que señalen solo el uso que hacen en su



tiempo libre, sin tener en cuenta el uso de la tecnología porque estén haciendo alguna tarea académica.

Además, cuando se les ha preguntado por el uso durante las tareas escolares, más del 75 % las utilizan a veces y el 16,9% reconoce que sus notas y sus responsabilidades han empeorado. Estos datos nos dejan entrever que el uso de la tecnología está muy presente en la vida de nuestros niños y jóvenes y que dicho uso interfiere en actividades importantes de sus día a día como es su rendimiento académico.

Esto puede ser el origen de un posible problema de uso problemático, tiempo de uso excesivo y dejadez de sus responsabilidades.

Hábitos de sueño y alimentación

Un aspecto importante a la hora de establecer el grado de intrusión de las pantallas en el día a día de los niños, jóvenes y adolescentes, es conocer en qué medida ese uso está presente en actividades cotidianas como la comida y el sueño.

Teniendo en cuenta los datos de este trabajo de investigación, un tercio de los participantes usan el móvil mientras comen o cenar. De todos ellos los mayores de 19 años son los que más usan el móvil cenando. Quizás esto pueda deberse a varias cuestiones, una que algunos de ellos viven fuera de sus hogares y al realizar esta actividad estén supliendo la charla y la compañía de alguien durante la cena. Y otra, que, aunque viven con su familia, es posible que la cena la hagan en horarios diferentes y para no cenar solos usen alguna pantalla como compañía a la hora de cenar.

En cuanto al sueño, el 65,6% de los participantes reconocen que lo primero y último que hacen en el día es usar alguna pantalla, destacando el uso de las chicas sobre los chicos y, produciéndose un aumento de este con la edad. Un tercio de los participantes reconocen dormir menos horas por el uso de las pantallas. Dormir

menos horas aumenta con la edad también. Esto es una señal de que cada vez a edades más tempranas se generaliza el uso de las pantallas, y los niños y adolescentes gestionan ellos solos dicho uso, quitándose horas de sueño.

No descansar bien o las horas suficientes, puede interferir en las tareas/actividades diarias como el rendimiento académico, por ejemplo. De la misma manera que no tener buenos hábitos alimenticios puede tener consecuencias negativas en el día a día de la persona.

Control parental

En cuanto a la percepción que tienen los participantes de la investigación en el control parental que ejerce su familia, el 21,8% reconoce tener algún tipo de control parental activado. Sobre todo, destacan los más pequeños los que mayor control parental tienen en comparación con los mayores de 19 años que son los que menor control parental perciben. Parece que hay una tendencia a supervisar y restringir los contenidos más a las chicas que a los chicos. Y se aprecia un salto a partir de los 13 años, donde el control parental percibido sufre un descenso brusco.

En este caso, resulta llamativo que siendo éste un tema tan preocupante para la sociedad en general, y las familias en particular, no se ejerza ningún tipo de control en el uso de las pantallas por parte de los niños y adolescentes. Creemos que la preocupación es real, pero son escasas las acciones que se llevan a cabo por parte de la familia para mejorar esta situación. Quizás en gran parte por no saber cómo hacerlo. Por eso son necesarias actuaciones en este colectivo que les dote de estrategias y recursos para poder actuar.

Uso problemático de las RRSS

El uso de las RRSS es una de las actividades preferidas de la sociedad en general, pero sobre todo por parte de niños, jóvenes y adolescentes.



El 98,3 % de los participantes en esta investigación tienen RRSS, aun siendo los 14 años la edad legal permitida para poder pertenecer a una red social. Las RRSS más utilizadas entre los participantes son Whatssapp, Tik-tok, Instagram, y YouTube. Las chicas utilizan las RRSS más relacionadas con la imagen tipo Tik-tok e Instagram y los chicos aquellas que están más relacionadas con los videojuegos como Youtube.

En cuanto al uso problemático de las RRSS, un tercio de los participantes lo presenta, no habiendo grandes diferencias entre chicos y chicas, pero puntúan algo más las chicas. La edad de mayor uso problemático se sitúa entre los 16 y 18 años.

Si se analizan los resultados por ítems, se puede observar que 2/3 partes de los participantes no paran de pensar en conectarse a las RRSS cuando no están conectados y piensan que se están perdiendo cosas si no están conectados. Casi el 90% sienten que el tiempo vuela cuando están conectados a las RRSS y que han dejado de hacer cosas por estar conectados en dichas redes. Con estos datos es importante ser conscientes que los niños, jóvenes y adolescentes de Córdoba usan las RRSS y pasan mucho tiempo conectados a ellas. Es importante que la sociedad está atenta a estos comportamientos y se diseñen estrategias de prevención eficaces y efectivas para disminuir este uso y llevarlo a niveles saludables. Aprender a vivir y relacionarse dentro y fuera de las RRSS puede ser un objetivo a tener en cuenta en futuras estrategias de prevención.

Uso problemático de los videojuegos

Otra de las actividades favoritas que realizan niños, jóvenes y adolescentes con las pantallas es jugar a videojuegos. Un tercio de los participantes reconoce jugar a videojuegos de forma frecuente. El 4,9 % presenta uso problemático y el 0,1 % posible adicción.

Los chicos presentan mayor uso problemático y, la posible adicción se ha observado en 2 chicos y una chica. La edad de mayor uso problemático de los videojuegos se da entre los 10 y 12 años, seguido de los 13 a 15 años, disminuyendo con la edad.

Dentro de las posibles opciones de uso de los videojuegos destaca el uso emocional para evadirse de la realidad, seguido de no poder dejar de pensar en videojuegos cuando no se está jugando.

Con estos datos, parece que la prevención debe realizarse antes de los 11 o 12 que es la edad a la que empiezan a jugar de forma más intensiva. A los 13 años ya está establecido el uso problemático y las consecuencias negativas. Por ejemplo, la evasión de la realidad aprendida desde pequeños conlleva consecuencias emocionales graves en la adultez.

Juego de apuestas

Uno de los hitos más importante de este proyecto de investigación era conocer las características y la prevalencia del juego de apuestas entre los más jóvenes de la ciudad y provincia de Córdoba.

En este sentido, hay que decir que más de la mitad de los participantes ha jugado con dinero alguna vez en el último año. Teniendo en cuenta el género y el tipo de apuestas, se observa que la forma más común de apostar es presencialmente, y que los chicos son quienes más participan en esta actividad. Este dato nos lleva a pensar que no solo acceden a las salas de apuestas siendo menores, sino hay formas de apuestas a las que pueden acceder, aunque sean menores, como pueden ser las quinielas o los rascas. Este tipo de apuestas están más accesibles en cualquier estanco, por ejemplo, o el juego de las cartas con dinero que también es cada vez más frecuente entre los jóvenes.



Un 19,4% de los adolescentes reconocen haber apostado alguna vez en su vida, de los cuales un 3,3 % lo ha hecho de forma on-line y presencial.

La mayoría suelen apostar menos de 6 euros, pero algunos han llegado a apostar 300 euros y a jugar 6 o más veces a la semana.

En cuanto a la edad media de inicio en el juego de apuestas para ambos sexos está en torno a los 15 años. Se observa a que cada vez comienzan antes a apostar y, que aumenta ligeramente la edad de inicio en las apuestas presenciales. Se observa un salto entre los 10-12 años y a partir de los 13 años en las apuestas presenciales

Los juegos de azar de mayor uso entre los jóvenes y adolescentes son el bingo y las apuestas deportivas, seguido de Slots, máquinas de azar/tragaperras; Loterías, primitivas, bonoloto, once, cupones Loterías instantáneas (rascas once) y lo que menos, las apuestas en las carreras de caballos.

Los chicos juegan más a las quinielas de fútbol (76,3%) frente a las chicas (18,8%). Por otro lado, las chicas prefieren juegos como las loterías, primitivas ect. (59,10%) frente a los chicos (33,6%).

Más de la mitad de los participantes conoce a alguien que ha apostado dinero en apuestas online o presencial. Y el 5,9 % de los jóvenes tiene un padre, madre o progenitor que juega o apuestan dinero.

Casi la totalidad de los adolescentes y jóvenes que han apostado o jugado con dinero lo han hecho de forma presencial, frente a menos de un tercio de los jóvenes y adolescentes que lo han hecho de forma on line.

Según los resultados obtenidos en el estudio, se observa como los jóvenes que apuestan cantidades significativas de dinero suelen participar en apuestas con mayor

frecuencia en el tiempo. Esto es indicativo de presentar una posible adicción. Esto nos indica que jugar frecuentemente hace que la intensidad de este aumente. Retrasar el acceso a las apuestas y establecer estrategias de prevención basadas en la evidencia son aspectos a tener en cuenta para tratar de disminuir estos datos.

Limitaciones del trabajo:

Algunas de las limitaciones que se pueden señalar en la realización de este trabajo de investigación han sido, en primer lugar, por ejemplo, el uso de un cuestionario online. Si bien es cierto que es mucho más efectivo para alcanzar un número amplio de participantes, puede resultar poco beneficioso por la pérdida de datos. Esto ha podido deberse, en ocasiones por las limitaciones de la propia plataforma utilizada, y en otras, por la falta de seguimiento de instrucciones por parte de los participantes a la hora de pulsar el botón de finalizar. Todo esto ha podido influir en la pérdida de datos

Otra de las limitaciones que se debe señalar es la posible deseabilidad social con la que han podido responder los participantes. Los niños, jóvenes y adolescentes son muchos de ellos conscientes de la preocupación social que suscita el uso que hacen de las pantallas. Desde la familia y la escuela se les mandan constantemente mensajes sobre el uso inadecuado que hacen de la tecnología y que es una conducta que entraña riesgos. Sin embargo, como concluimos en el informe, son necesarias actuaciones que mejoren esta situación de forma efectiva.

El hecho de que se haya recogido información desde los 10 a los 22 años ha sido una ventaja, ya que se han observado ciertas diferencias entre unas edades y otras. Y también ha sido una desventaja a la hora de acceder a la muestra, ya que, al ser menores de edad, había que acceder a ellos a través de las familias o de los centros escolares, dificultad que no existía con los participantes mayores de edad.



Otra limitación ha sido utilizar una única fuente de información para analizar las conductas adictivas de los participantes. Hubiera sido muy interesante recoger información de otras fuentes diferentes, por ejemplo, familiares, amigos, docentes, ect.

FUTURAS LINEAS DE ACTUACIÓN

Algunas de las futuras líneas de actuación que se desprenden de esta investigación son:

- La elaboración de una Guía de prevención para familias y agentes educativos implicados (orientadores, profesores, educadores, etc.).
- Diseño de formación específica a profesionales que trabajen directa o indirectamente con jóvenes y adolescentes sobre tendencias adictivas sin sustancia en forma de cursos, talleres, seminarios formativos, etc...
- Diseño y elaboración de talleres de prevención orientados a los últimos cursos de Educación Primaria y primeros cursos de Educación Secundaria que es donde se inician muchos de los comportamientos de uso problemático que se han detectado en esta investigación.
- Diseño, planificación y puesta en práctica de una Escuela de familia que abarque un rango de edad amplio ya que hemos observado que la tecnología cada vez está más presente y aparece antes en la vida de los niños.
- Creación de una guía de buenas prácticas para la mejora de las intervenciones psicológicas en las conductas adictivas “sin sustancia” para jóvenes y adolescentes.





UNIVERSIDAD DE CÓRDOBA

fun
tde
cor