

PROYECTO CASANDRA

Estudio del impacto de la digitalización
en jóvenes y adolescentes

RESUMEN EJECUTIVO



El **Proyecto CASANDRA** investiga la relación entre la Conducta Digital y tres áreas importantes en la vida adolescente: *Familia, Individuo y Escuela*.

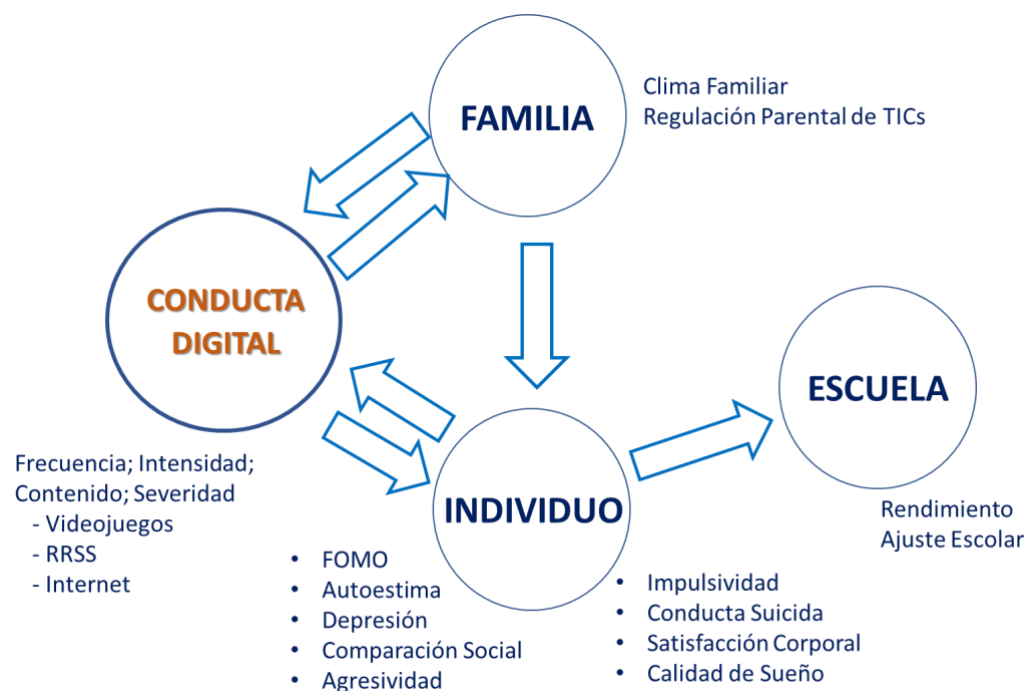
Su objetivo es analizar estas relaciones y determinar los factores psicosociales que pueden predisponer a los adolescentes a desarrollar conductas de abuso en el medio digital. También busca comprender cómo estas conductas digitales afectan el equilibrio psico-emocional y la adaptación escolar de los adolescentes.

¿CÓMO SE HIZO?

Metodología

Se administra un cuestionario a **4291** adolescentes de la Comunidad Valenciana, con una distribución casi equitativa de género, con un 49% de hombres y un 51% de mujeres, y una edad promedio de **14,76 años**. La mayoría de los participantes se encuentran en el segundo (52,8%) y tercer (47,2%) año de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). Cabe destacar que el estudio se realiza desde el año 2021, y su diseño longitudinal permite conocer el comportamiento de los mismos adolescentes durante 3 años. Los datos presentados son los del segundo año(2022).

El cuestionario evalúa diferentes aspectos de la conducta digital, individuales, académicos y familiares de los/las adolescentes, pretendiendo conocer la relación que existen entre todos ellos y su influencia en el abusivo de las nuevas tecnologías.



¿Qué objetivo persigue este estudio?

El presente estudio busca respuestas a: ¿Cómo afectan las nuevas tecnologías el desarrollo psico-emocional de los adolescentes y jóvenes? ¿Qué intensidad de uso y qué contenidos digitales están asociados a una peor salud mental? ¿Existe un perfil de mayor vulnerabilidad? ¿Hay relación entre el uso de TICOs (Tecnologías de la información y las comunicaciones) y el rendimiento y adaptación escolar?

OBJETIVO 1. CONDUCTA DIGITAL

Describir el uso de diferentes TICOs (videojuegos, redes sociales, etc....)

OBJETIVO 2. ÁMBITO INDIVIDUAL

Analizar el efecto de la conducta digital en la autoestima o el estado afectivo.

OBJETIVO 3. ÁMBITO DE LAS RELACIONES SOCIALES

Determinar si el consumo de contenidos digitales tiene relación con la vida física. Por ejemplo, el consumo de contenidos violentos y la agresividad en la vida diaria, o el consumo de pornografía y la actitud ante la conducta sexual.

OBJETIVO 4. ÁMBITO FAMILIAR

Explorar la relación entre el clima familiar y la mediación parental con el uso de nuevas tecnologías y otras variables psicosociales.

OBJETIVO 5. ÁMBITO ESCOLAR

Determinar si existe relación entre la frecuencia-intensidad de uso de las TICOs y el rendimiento y adaptación escolar.

OBJETIVO 6. PERSPECTIVA DE GÉNERO

Determinar si existen diferencias de género en el uso de las TICOs y en su impacto psico-social.

ALGUNOS DE LOS DATOS...

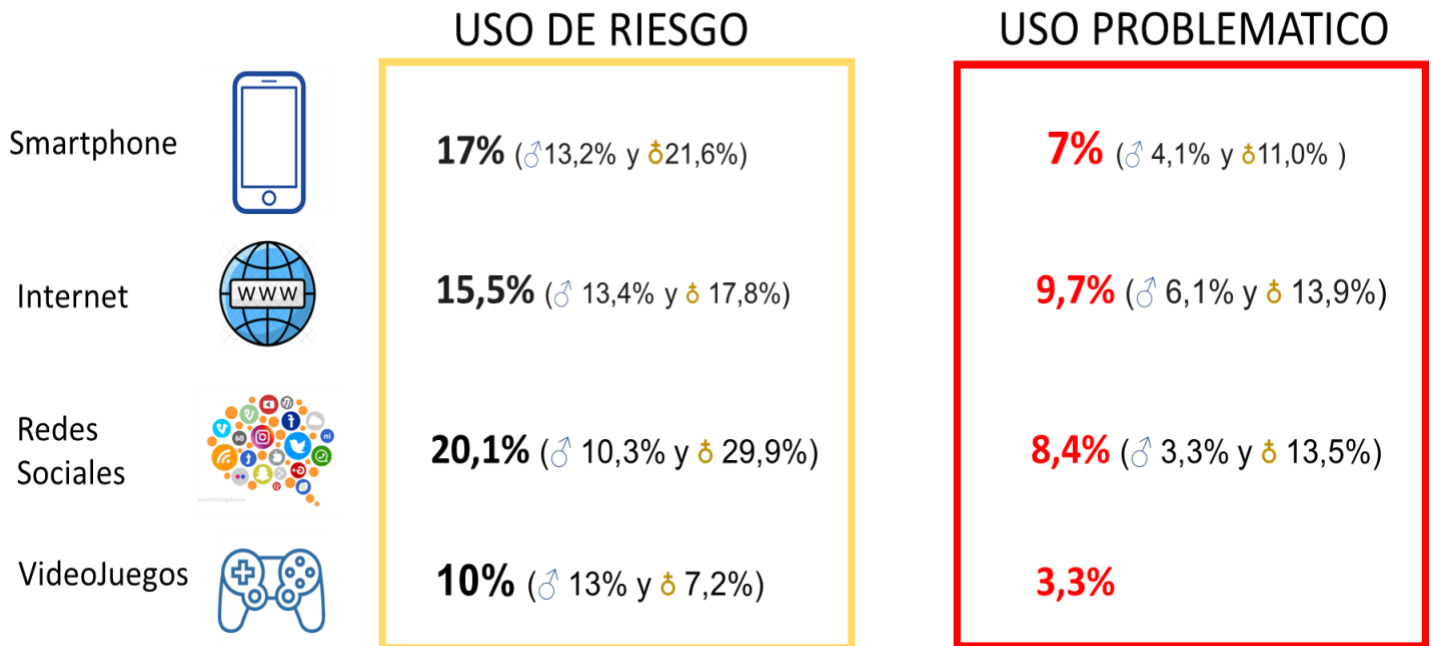
AGRADECIMIENTO A LOS CENTROS PARTICIPANTES DEL MUNICIPIO DE VILLENA

IES Hermanos Amorós

IES Navarro Santa Fé

IES Las Fuentes

Uso de riesgo/problemático de pantallas



En cuanto al uso de pantallas, se observa que entre el 10% y el 20,1% de los adolescentes hace un uso de riesgo de las pantallas, con una tendencia hacia un mayor porcentaje entre las adolescentes. Además, se detecta que entre el 3,3% y el 9,7% presentan un uso problemático, nuevamente con una prevalencia mayor entre las adolescentes en la mayoría de los casos. Casi **un tercio** de los adolescentes percibe que el uso de las **redes sociales** provoca consecuencias negativas. El **13%** afirma que los **videojuegos son perjudiciales** en algunos aspectos de su vida

Contenido violento y pornográfico en adolescentes

Contenidos violentos

	7 días		30 días	
	♂	♀	♂	♀
0 veces	61,2	72,7	56,5	67,5
1 vez	9,2	10,0	6,5	8,4
2 veces	7,1	5,2	5,5	5,5
3 veces	4,9	3,8	4,8	3,4
4 veces	2,5	1,6	3,2	2,4
5 veces	1,4	,8	2,3	1,7
> 5 veces	13,7	5,9	21,2	11,1

Pornografía

	7 días		30 días	
	♂	♀	♂	♀
0 veces	71,9	93,0	66,0	90,4
1 vez	6,5	2,6	4,8	2,9
2 veces	5,7	1,4	4,4	1,3
3 veces	3,6	1,0	2,9	1,1
4 veces	2,4	,4	2,6	,5
5 veces	1,1	,3	1,3	,6
> 5 veces	8,7	1,3	18,0	3,2

Un análisis sobre el contenido digital muestra que tanto chicos como chicas están expuestos a **contenido violento y pornográfico**. En cuanto a la violencia en internet, **un 13,7%** de chicos y un **5,9%** de chicas consumen este tipo de contenido de manera voluntaria. Respecto al contenido pornográfico, los chicos lo consumen **seis veces** más que las chicas.

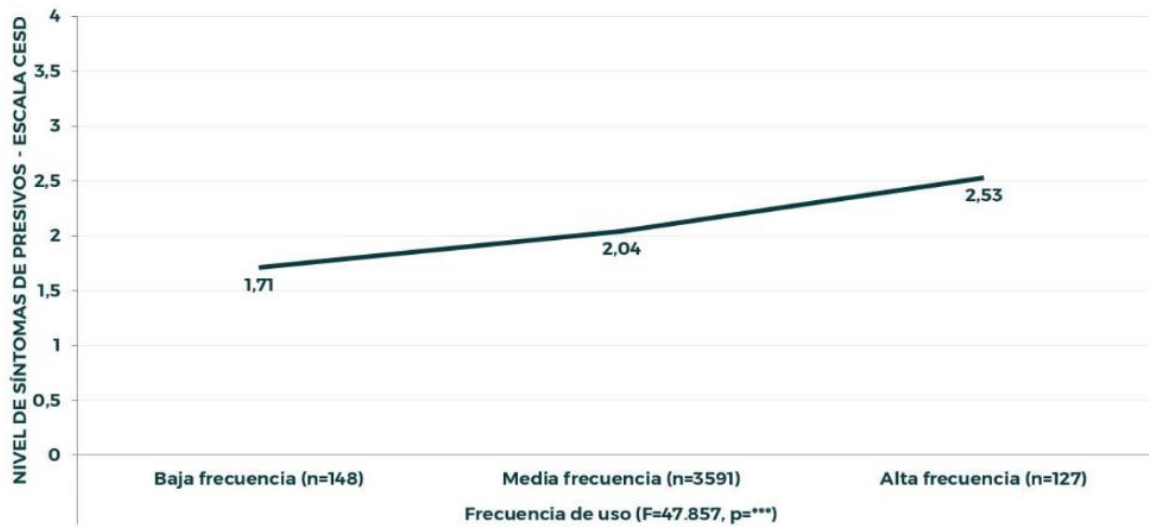
VARIABLES RELACIONADAS CON EL USO PROBLEMÁTICO DE REDES SOCIALES

	RRSS Horas día	RRSS Severidad	FOMO	Compara. Social	Depresión	Impulsividad	Insatis. Corporal	Paykel	Idea. Suicida
RRSS Seguidores	,177*	,135*	,067*	,083*	,052*	,105*	,033*	,012	,011
RRSS Horas al día	1	,314*	,175*	,182*	,231*	,251*	,157*	,154*	,126*
RRSS Severidad		1	,341*	,321*	,304*	,330*	,213*	,246*	,207*
FOMO			1	,595*	,346*	,353*	,199*	,219*	,201*
Comp. Social				1	,317*	,315*	,239*	,249*	,241*
Depresión					1	,435*	,423*	,608*	,538*
Impulsividad						1	,275*	,341*	,299*
Insat. Corp							1	,370*	,331*
Paykel								1	,915*
Idea. Suicid									1

Los factores más asociados con el **uso problemático de las redes sociales** son el FOMO (miedo a perderse algo, en este caso en el ámbito digital), la comparación social (especialmente con el grupo de iguales), síntomas depresivos, impulsividad e insatisfacción corporal.

Los **síntomas depresivos** parecen ser un indicador de mayor uso de redes sociales y mayor problemática en su uso.

Frecuencia de uso de redes sociales y síntomas depresivos



El estudio encuentra una **relación entre la frecuencia de uso (Número de veces que uso redes sociales) y la presencia de síntomas depresivos en los adolescentes**. A mayor frecuencia de uso mayor presencia de sintomatología depresiva.

Horas dedicadas a los videojuegos de lunes a viernes y nota media



El estudio muestra que el **tiempo dedicado a videojuegos está relacionado con el rendimiento académico**, siendo los adolescentes con calificaciones sobresalientes los que pasan menos tiempo en este tipo de actividad. Esta diferencia de horas y rendimiento académico es menos notable en los chicos.

Recomendaciones para Padres y Madres

CO-USO. Participación conjunta con el niño en el uso de las TIC que promueve estrategias de modelado o imitación de comportamientos, a partir de compartir experiencias, pero sin comentar el dispositivo, la tecnología, el contenido, el uso o los efectos.

SUPERVISIÓN MEDIANTE SOFTWARE. Uso de cualquier software de control parental capaz de supervisar, limitar o restringir el acceso y las interacciones en cualquier dispositivo.

CONTROL O SUPERVISIÓN PARENTAL. Se refiere a las actividades de control parental hacia los menores, por ejemplo, revisar el historial de navegación por internet, revisar el correo electrónico o la mensajería, etc.

REGULACIÓN RESTRICTIVA. Establecimiento de normas restrictivas sobre el uso, el contenido, el tiempo o los lugares de conexión.

REGULACIÓN ACTIVA. Conversaciones dirigidas a instruir, informar o debatir sobre el contenido y los riesgos de las TIC. Estrategias positivas (por ejemplo, formas de enseñanza, directrices) y negativas (por ejemplo, críticas sobre el uso de las TIC y sus posibles riesgos).

