

Sección tres: Experiencias, reseñas, debates e informes

Nuevos retos hacia la inclusión de la atención a las diversidades

Hábitos de uso y riesgos relacionados con las TIC en escolares de Cádiz de 9 a 16 años¹

Gabriel Robles Gavira
Universidad Nacional de Educación a Distancia y Ayuntamiento de Cádiz
gabrobles@cadiz.uned.es

Introducción

En las últimas décadas las nuevas tecnologías de la información y la comunicación (TIC) han provocado un gran impacto en nuestra sociedad y en la vida cotidiana de las personas. Particularmente, influyen de manera acusada en la población juvenil, convirtiéndose en un elemento fundamental de su vida social. Esta población es denominada por Prensky (2001) como “nativos digitales”, aquellos que han nacido y crecido dentro de un contexto familiarizado con la cultura de las nuevas tecnologías. Asumiendo la crítica y la polémica sobre este concepto (Granado, 2019), estos jóvenes nacen en un nuevo siglo caracterizado por el desarrollo y la expansión de las TIC.

Las TIC son un referente fundamental en el tiempo de ocio y en los espacios de consumo de los jóvenes. Según el Instituto Nacional de Estadística (2018), el uso de las TIC entre la población de 10 a 15 años es alta. El ordenador y el acceso a internet está disponible para 9 de cada 10 menores. Además, de esta población, cerca del 70% tiene teléfono móvil. Por otra parte, las niñas utilizan en mayor medida, así como, a mayor edad aumenta el uso de las mismas, sobre todo a partir de los 13 años.

Independiente de su extensión, el manejo de las TIC aporta beneficios, pero también riesgos. Por un lado, la síntesis de Amar (2017) lo resume en: las posibilidades de interacción, construcción de relaciones sociales, fomento de la empatía, la afectividad, la cooperación, la participación y, a través de las comunidades de aprendizaje, facilita la creación, el intercambio, la selección, la evaluación de contenidos, así como el trabajo cooperativo. Aun así, también entraña riesgos para el bienestar psíquico y social como consecuencia de su uso

¹ Recibido:22/09/2022 Evaluado: 09/03/2022 Aceptado: 15/03/2022

inadecuado, entre otros: alteraciones del sueño y la concentración, irritabilidad, estrés, ansiedad, depresión, fracaso escolar y problemas familiares (Echeburúa y Corral, 2010).

Este estudio surge de la iniciativa de la Delegación Municipal de Asuntos Sociales del Ayuntamiento de Cádiz, realizándose en el curso 2019/2020. El objetivo que persigue es conocer el uso y los riesgos que tienen las TIC para los menores de centros escolares de la ciudad. Este objetivo general puede dividirse en otros secundarios como: analizar la influencia que las TIC tienen en las formas de relacionarse de los escolares, detectar señales de alarma de un uso problemático e identificar factores de riesgo asociados a las TIC. El equipo lo formaban dos educadoras sociales y una diplomada universitaria en enfermería.

Para alcanzar estos objetivos la investigación busca respuestas sobre la importancia del control parental para supervisar la utilización de estos dispositivos. Por otro lado, si su empleo repercute en el rendimiento escolar. La edad de inicio para disponer de móviles, acceso a internet o a los videojuegos, y su distribución por sexo. Por último, qué comportamientos advierten de problemas para su desarrollo personal, social, educativo o en relación a la salud.

Metodología

La investigación sigue una metodología cuantitativa a través de cuestionarios individuales realizados en el aula con la colaboración y supervisión del equipo de investigación. El universo comprende 6.942 estudiantes, de los 38 centros educativos de la ciudad, matriculados en 5º y 6º de primaria y en Educación Secundaria Obligatoria, con edades entre los 9 y los 16 años.

La muestra abarca 600 sujetos, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 4%. A continuación, quedó establecida una distribución fija de 100 cuestionarios por curso para mantener una representatividad homogénea. Los alumnos y alumnas son escogidos mediante un muestreo aleatorio simple. Participaron 20 centros educativos, 12 públicos y 8 concertados.

El cuestionario consta de 52 preguntas cerradas, dicotómicas o de respuesta múltiple. Sólo hay 3 preguntas abiertas con fines aclaratorios. El tiempo estimado de realización es de 30 minutos. La distribución y cumplimentación de los cuestionarios en los centros ocupó los meses de octubre y noviembre de 2019. La siguiente fase consiste en la tabulación de los datos y su tratamiento estadístico, con el programa SPSS v. 21, para acabar, en los primeros meses del año 2020, con el análisis de la información y la redacción del informe final.

Resultados

En cuanto a la información recogida, la división por sexo es ligeramente superior para los varones, 53% de chicos y 46% de y un 1% de sujetos sin responder. Por edades, quedan distribuidos como sigue: el 16.5% tiene 9 y 10 años, el 29.8% entre los 11 y los 12 años, con 13 y 14 años el 34.5%, por último, entre 15 y 16 años el 19.7%.

El modelo de familia predominante entre los estudiantes es el nuclear, con el 67%, seguido de las familias separadas/divorciadas, el 23%, y por último, las extensas con el 4.3%. Entre las actividades más frecuentes que los jóvenes hacen en familia están: ver la televisión, conversar o pasar el tiempo con otros miembros, estudiar o salir fuera de casa a hacer otras actividades. Por el contrario, lo que menos hacen con la familia es escuchar música, navegar por internet, jugar a la videoconsola o utilizar el ordenador, que son actividades especialmente relacionadas con las TIC.

De la muestra, el 80% tiene móvil propio y acceso a internet, algo más las chicas, pero están muy próximos. El 17% de la muestra no tiene móvil, 102 estudiantes. De estos últimos, el 65% recurren al móvil de otro familiar para conectarse a internet. Por otro lado, 10 años es la edad media de su primer móvil. Resulta llamativo que el 64% de los escolares tienen móvil propio antes de los 12 años, 2 de cada 3.

En cuanto al control parental de los móviles e internet, el 48% limita el tiempo su uso frente al 45% que no lo hace. Este control es independientemente del modelo de familia, ya sea nuclear, extensa o separadas/divorciadas. Sin embargo, hay diferencias por sexo ($X^2 = 0.004$), hay mayor control a las chicas, 13 puntos más.

Uno de los riesgos que más preocupa concierne al rendimiento escolar. Tener móvil y la percepción de tener peores calificaciones están relacionadas ($X^2 = 0.000$). Un 44% de los usuarios de móvil sienten que afecta a su rendimiento, muchas veces un 12% y algunas veces un 32%. Sin embargo, no hay diferencias entre las calificaciones y el control parental, los porcentajes son muy parecidos, limiten o no el uso del móvil. El problema es disponer de teléfono y conexión, desde el momento en que lo tienen, el control parental poco puede hacer. Además, el 40% responde que pierde horas de sueño por utilizar el móvil. Otro aspecto que sobresale es que el móvil e internet favorece el anonimato, la distancia social y emocional para emitir opiniones y comentarios, un tercio (32.8%) de los encuestados afirma que “dice cosas por el móvil que no diría en persona”.

En el caso de los videojuegos, cerca del 60% de la muestra juega regularmente o a diario. Juegan mucho más los chicos que las chicas. Por edad de inicio son más precoces que con el móvil, comienzan a jugar a los 7 años de media, entre los 6 y los 8 años juega el 38.8% y uno de cada cuatro utiliza los videojuegos entre los 3 y los 5 años.

La disponibilidad de videojuegos está más limitada, el 52% de las familias impone restricciones, por el contrario, el 38% no restringe su uso. No hay diferencias por sexo, ambos comparten idénticas limitaciones y permisos. No obstante, si existe relación entre el control de los videojuegos y el modelo de familia ($X^2 = 0.003$), siendo la nuclear la más controladora.

Entre los riesgos más preocupantes con el hábito de los videojuegos están los problemas de comportamiento, la relación del juego y los estudios, no poder dejar de jugar a pesar de tener esa intención o restar horas de sueño para seguir jugando. La mitad de los estudiantes reciben como castigo prohibirle el juego por su comportamiento, estando asociado a tener límites en casa ($X^2 = 0.000$). Esta situación tiene cierta lógica ya que aquellos que no están controlados no infringen ninguna norma. En cambio, un 21%, arriesgan sus estudios por seguir jugando,

un 25.8% resta horas al descanso para continuar jugando y el 34.3%, intentó dejar de jugar sin éxito.

Una de las conclusiones fundamentales del estudio es que existe una relación estrecha entre aquellos que ponen en riesgo sus estudios por entretenérse con los videojuegos ($X^2 = 0.000$) y aquellos que perciben que les va peor en los estudios por el uso del móvil ($X^2 = 0.000$). Aproximadamente, uno de cada cinco jóvenes está expuesto, de alguna forma, a que las TIC afecten a su vida negativamente.

Referencias

- Amar, V. (2017). *Ideas para un debate sobre tecnología y educación*. Revista de Estudios Socioeducativos, 5, 16-28.
- Echeburúa, E. y Corral, P. (2010). *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto*. Adicciones, 20 (2), 91-96.
- Granado, M. (2019). *Educación y exclusión digital: falsos nativos digitales*. Revista de Estudios Socioeducativos, 7, 27-41.
- Instituto Nacional de Estadística (2018). *Encuesta sobre equipamiento y uso de las tecnologías de la información y la comunicación en los hogares*. Madrid: INE.
- Prensky, M. (2001). *Nativos digitales, inmigrantes digitales*. On the Horizon. Recuperado de <https://bit.ly/1oyxqpz> (29/04/2020).