

## ESTUDIO Y RESULTADOS DEL PROGRAMA DE PREVENCIÓN EN CANARIAS CURSO 2021.

### 1. Estudio/Mapeo de la población adolescente y joven canaria sobre los usos y abusos tecnológicos y las apuestas deportivas.

En el marco del Programa de Prevención del Centro Aluesa de Fundación Adsis Canarias se ha realizado durante el curso 20/21 Fundación Adsis Canarias, desde su Centro Aluesa ha realizado un estudio que permitiera hacer un diagnóstico de la población escolarizada de entre 9 y 20 años, de centros de primaria, secundaria, bachillerato y formación profesional dirigido a explorar hasta qué punto la población joven presenta usos abusivos o adictivos de las tecnologías: móvil/internet, videojuegos y redes sociales; además se ha investigado sobre el juego patológico específicamente la incidencia de las apuestas deportivas en la población joven. Lo más relevante del estudio es que no solo explora a que dedican su tiempo con la tecnología la población adolescente y joven y los Riesgos TICs, sino que explora con criterios clínicos los usos adictivos de móvil/internet, videojuegos y apuestas deportivas obteniéndose datos verdaderamente preocupantes que nos indican como la pandemia ha sobreexposto a nuestros menores y jóvenes a las tecnologías y las apuestas deportivas y como esto está empezando a generar verdaderos problemas adictivos.

Los resultados que se van a detallar en adelante se obtienen a través de un cuestionario que cumplimenta una muestra total de 1546 adolescentes y jóvenes, de los que 49,54% son chicas, 48,70% chicos y 1,75% no binarios. El 13,3% son preadolescentes de entre 9 y 12 años, el 67,5% adolescentes de entre 13 y 16 años y un 19,2% jóvenes de entre 17 y 20 años.

Las principales conclusiones del estudio son que:

- ✓ El 20,2% de la población infanto-juvenil reconoce estar “enredada<sup>1</sup>” o “enganchado/a” a la tecnología, es decir, que reconoce que pasa demasiadas horas usándolas, tienden a aislarse, “viciarse”, estudiar menos, usar las tecnologías mientras se está con amistades o familia, dormir pocas horas, etc.
- ✓ Los usos tecnológicos más extendidos entre la población joven son el WhatsApp con un 92% de población que lo utiliza, YouTube con un 81,4%, Instagram lo utiliza el 74,2%, TikTok el 68% y Jugar a videojuegos el 48,6%. Sorprende la irrupción en los últimos años del Twitch con un 32,6% y como el 2,1% reconoce que se dedica a Apostar.
- ✓ El 9% reconoce hacer un uso de Riesgo TIC<sup>2</sup>, es decir, inadecuado y peligroso de la tecnología. Reconocen en cuanto a los Riesgos TICs que no tienen en cuenta la privacidad en redes

---

<sup>1</sup> Se utiliza este concepto por igualar al de la Guía Desenredate de la Dirección General de Salud Pública en la que colaboramos. <https://www3.gobiernodecanarias.org/sanidad/scs/content/c3d19a95-2f1e-11eb-b7b8-830b0f199a2a/Guia-Desenredate-2020.pdf>

<sup>2</sup> Es importante diferenciar los **Riesgos TICs** de Tecnoadicción o usos adictivos de la tecnología. Los primeros incluyen los peligros de la red/tecnología lo que supone malos usos, acotos ilegales, etc. Los segundos se refieren

sociales, pasan/intercambian fotos o vídeos íntimos por WhatsApp, desconocen los derechos de imagen, no respetan los Códigos PEGI de los videojuegos, hablan con desconocidos a través de redes sociales o videojuegos, etc.

- ✓ En 8,6% reconoce tener problemas con los Juegos de Azar, específicamente con las Apuestas deportivas. La cifra aumenta hasta un 11% cuando se les pregunta por haberse sentido culpables por jugar o por lo que les ocurre cuando juegan. Y el 10,3% reconoce haber intentado dejar de jugar sin lograrlo. Estos tres son criterios diagnósticos de una adicción al juego, lo que supone que estamos ante un incremento alarmante del riesgo adictivo en esta población.
- ✓ El 3,7% reconoce sufrir nerviosismo, irritabilidad, violencia e inquietud si no puede jugar a videojuegos, el 8,2% ha dejado actividades importantes por jugar a videojuegos, tales como dejar de estudiar o hacer los deberes, salir menos con amistades, reducir actividades deportivas o lúdicas, pasar menos tiempo en familia, dormir pocas horas, etc. Y el 5,2% reconoce que se pasa el día pensando en los videojuegos.
- ✓ En cuanto al móvil/internet el 6% reconoce sufrir nerviosismo, irritabilidad, violencia o inquietud cuando no puede usar el móvil o conectarse a internet. El 12,5% ha dejado de hacer actividades importantes por usar móvil/internet, es decir sufre afectación en su vida. Y el 14,3% se pasa el día pensando en usar el móvil/internet.

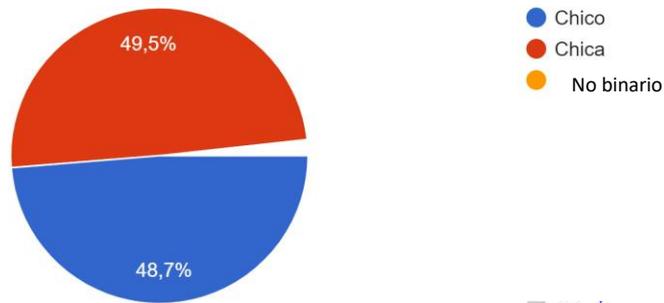
---

a cuando podemos determinar una conducta adictiva donde media la tecnología. En este sentido se estudia y analiza por separado ambos tipos.

## Anexo I. Resultados del Estudio. Gráficas y Datos.

Me considero

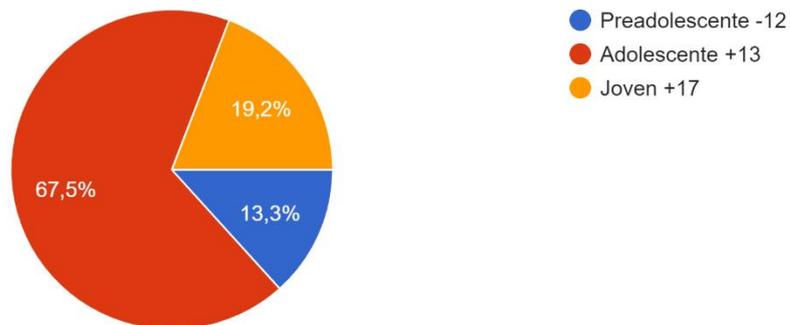
1.546 respuestas



Género	Nº de personas	Porcentaje (%)
Chica	766	49,54%
Chico	753	48,70%
No binario	27	1,75%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

Edad

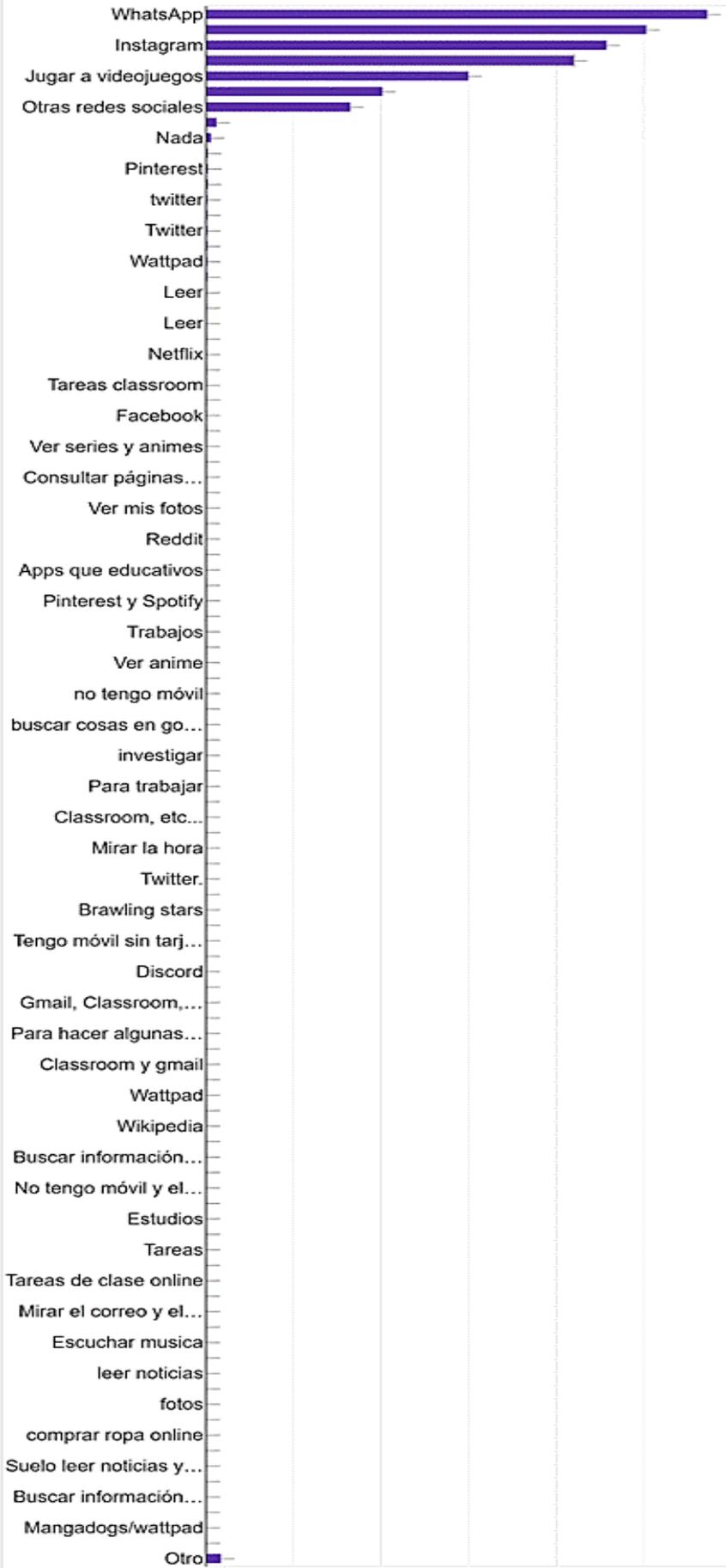
1.546 respuestas



Franja de edad	Edades	Nº de personas	Porcentaje (%)
Preadolescente	De 9 a 12 años	206	13'3%
Adolescente	De 13 a 16 años	1043	67'5%
Joven	De 17 a 20 años	297	19'2%
-	<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

1. ¿Para qué usas el móvil o te conectas a Internet?

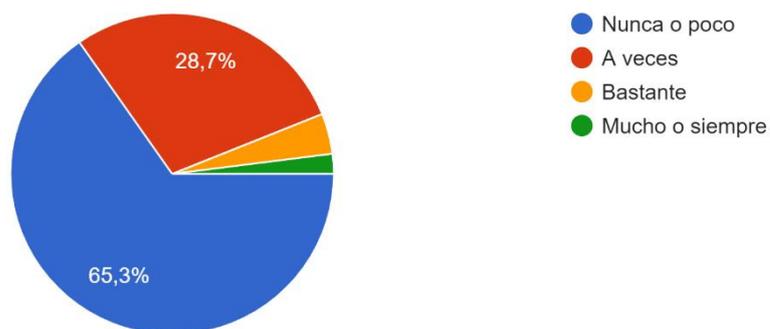
1.546 respuestas



Pregunta 1	Nº de jóvenes	Porcentaje de jóvenes (%)
WhatsApp	1.434	92,8%
YouTube	1.259	81,4%
Instagram	1.147	74,2%
TikTok	1.051	68%
Jugar a videojuegos	752	48,6%
Twitch	504	32,6%
Otras redes sociales	415	26,8%
Apostar	32	2,1%

2. Si no puedo usar el móvil/Internet, me pongo nervioso/a, irritable, violento/a o inquieto/a.

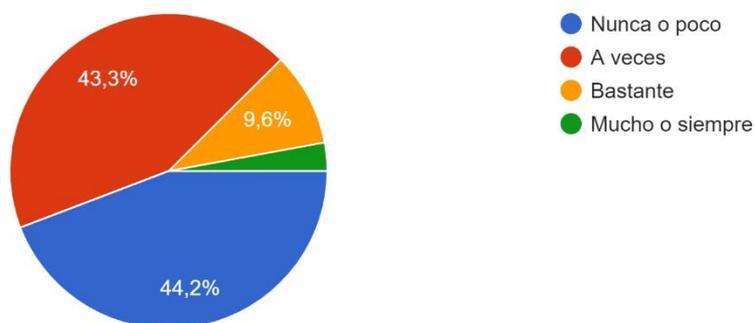
1.546 respuestas



Pregunta 2	Nº de personas	Porcentaje (%)
Nunca o poco	1.009	65'3%
A veces	443	28'7%
Bastante	63	4%
Mucho o siempre	31	2%
Total	1.546	100%

### 3. He dejado de hacer otras actividades por usar el móvil/Internet.

1.546 respuestas

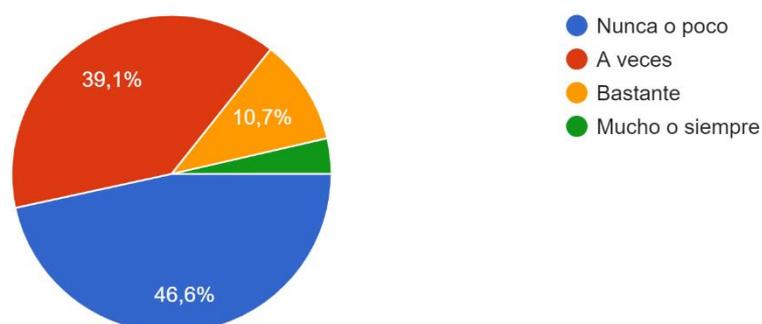


Dejar de estudiar o hacer los deberes, salir menos con amistades, reducir actividades deportivas o lúdicas, pasar menos tiempo en familia, dormir pocas horas...

Pregunta 3	Nº de personas	Porcentaje (%)
Nunca o poco	683	44'2%
A veces	670	43'3%
Bastante	148	9'6%
Mucho o siempre	45	2'9%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

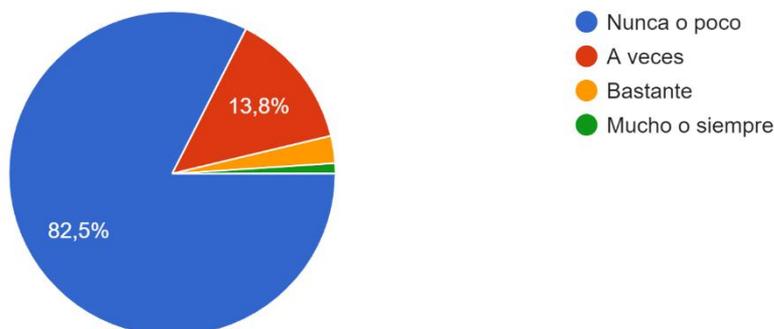
### 4. Me paso el día pensando en usar el móvil/Internet.

1.546 respuestas



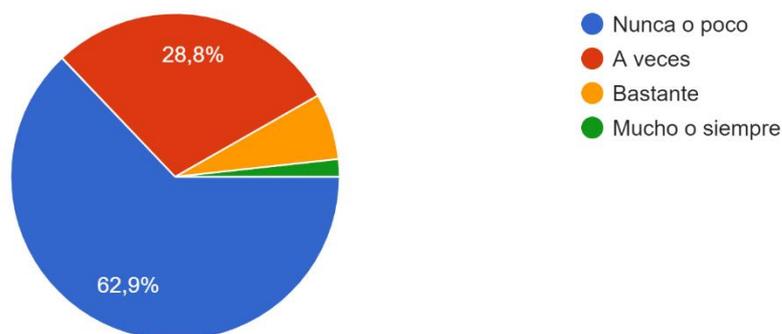
Pregunta 4	Nº de personas	Porcentaje (%)
Nunca o poco	720	46'6%
A veces	604	39'1%
Bastante	166	10'7%
Mucho o siempre	56	3'6%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

5. Si no puedo jugar a videojuegos, me pongo nervioso/a, irritable, violento/a o inquieto/a.  
1.546 respuestas



Pregunta 5	Nº de personas	Porcentaje (%)
Nunca o poco	1.275	82'5%
A veces	213	13'8%
Bastante	42	2'7%
Mucho o siempre	16	1%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

6. He dejado de hacer otras actividades por jugar a videojuegos.  
1.546 respuestas



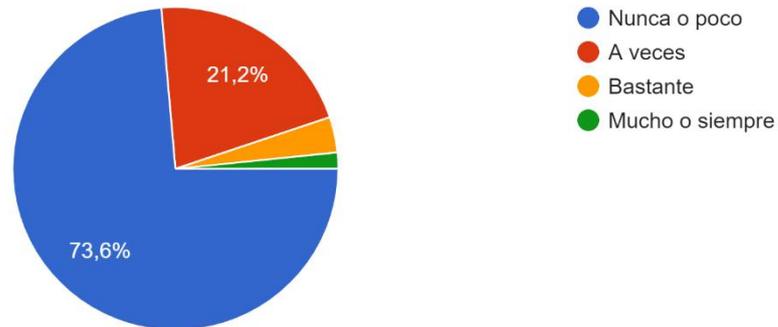
Dejar de estudiar o hacer los deberes, salir menos con amistades, reducir actividades deportivas o lúdicas, pasar menos tiempo en familia, dormir pocas horas...

Pregunta 6	Nº de personas	Porcentaje (%)
Nunca o poco	973	62'9%
A veces	445	28'8%
Bastante	101	6'5%
Mucho o siempre	27	1'7%

<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>
--------------	--------------	-------------

7. Me paso el día pensando en jugar a videojuegos.

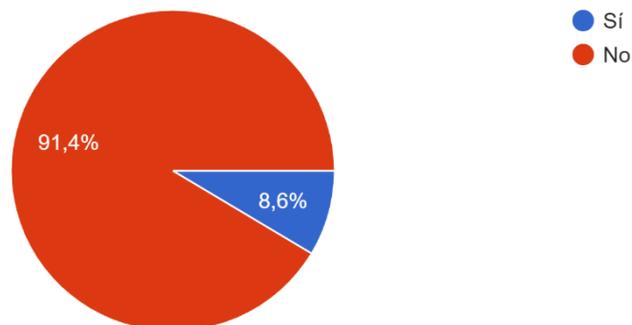
1.546 respuestas



Pregunta 7	Nº de personas	Porcentaje (%)
<b>Nunca o poco</b>	1.138	73'6%
<b>A veces</b>	328	21'2%
<b>Bastante</b>	55	3'6%
<b>Mucho o siempre</b>	25	1'6%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

8. ¿Crees que tienes o has tenido alguna vez problemas con el juego?

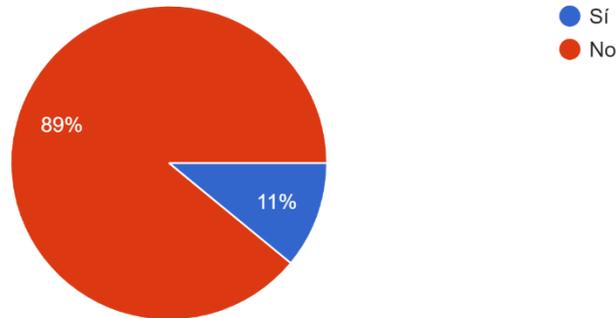
1.546 respuestas



Juegos de Azar. (Apuestas deportivas).

Pregunta 8	Nº de personas	Porcentaje (%)
<b>Sí</b>	133	8'6%
<b>No</b>	1.413	91'4%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

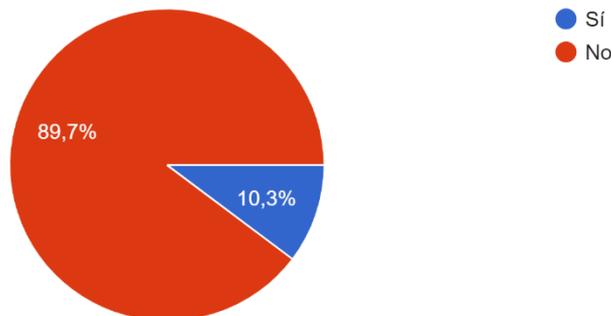
9. ¿Te has sentido alguna vez culpable por jugar o por lo que te ocurre cuando juegas?  
1.546 respuestas



Juegos de Azar. (Apuestas deportivas).

Pregunta 9	Nº de personas	Porcentaje (%)
Sí	170	11%
No	1.376	89%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

10. ¿Has intentado alguna vez dejar de jugar y no has sido capaz de ello?  
1.546 respuestas

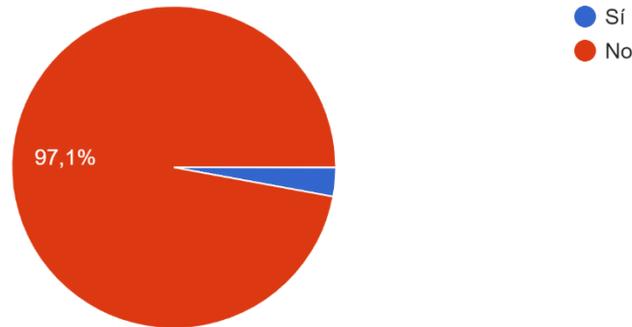


Juegos de Azar. (Apuestas deportivas).

Pregunta 10	Nº de personas	Porcentaje (%)
Sí	159	10'3%
No	1.387	89'7%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

11. ¿Has cogido alguna vez dinero de casa para jugar o pagar deudas?

1.546 respuestas

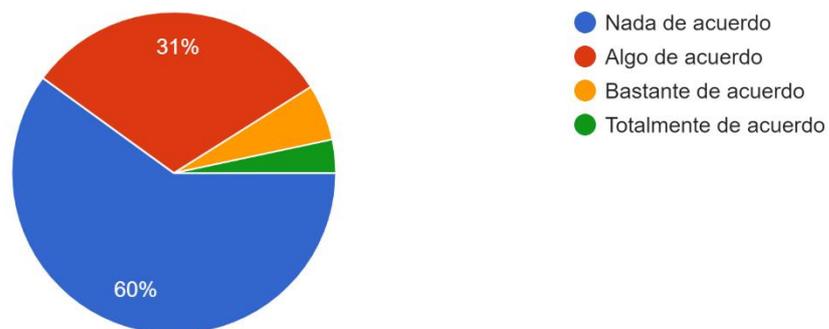


Juegos de Azar. (Apuestas deportivas).

Pregunta 11	Nº de personas	Porcentaje (%)
<b>Sí</b>	45	2'9%
<b>No</b>	1.501	97'1%
<b>Total</b>	1.546	100%

12. Creo que hago un uso inadecuado o peligroso de las tecnologías.

1.546 respuestas



No tener en cuenta la privacidad en redes sociales, pasar fotos o vídeos íntimos por WhatsApp, desconocer los derechos de imagen, no respetar el Código PEGI de los videojuegos, hablar con desconocidos a través de redes sociales o videojuegos...

Pregunta 12	Nº de personas	Porcentaje (%)
<b>Nada de acuerdo</b>	928	60%
<b>Algo de acuerdo</b>	479	31%
<b>Bastante de acuerdo</b>	87	5'6%
<b>Totalmente de acuerdo</b>	52	3'4%

<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>
--------------	--------------	-------------

13. Creo me “enredo” o me ”engancho” más de la cuenta con las tecnologías.

1.546 respuestas



Pasar varias horas usándolas, aislarse, viciarse, estudiar menos, usar las tecnologías mientras se está con amistades o familia, dormir pocas horas...

<b>Pregunta 13</b>	<b>Nº de personas</b>	<b>Porcentaje (%)</b>
<b>Nada enredado/a</b>	354	22'9%
<b>Algo enredado/a</b>	880	56'9%
<b>Bastante enredado/a</b>	239	15'5%
<b>Totalmente enredado/a</b>	73	4'7%
<b>Total</b>	<b>1.546</b>	<b>100%</b>

## 2. Resultados del Programa de Prevención Curso 2020/2021<sup>3</sup>.

Las conclusiones que se extraían de los resultados del proyecto fueron:

- ✓ El **proyecto es necesario y pertinente** dada la acogida y gran demanda recibida. Participan 8260 jóvenes alumnado de 31 centros educativos de primaria y secundaria. 192 madres y padres y 447 personal técnico de los centros escolares.
- ✓ Existe una **amplia y sentida necesidad desde los Centros Escolares de Canarias de trabajo y apoyo en cuestiones relacionadas con los Riesgos TICs y las Adicciones Comportamentales y la Educación Digital.**
- ✓ Cerca del **70% de los y las jóvenes valora positivo las acciones recibidas** pese a las grandes dificultades por las medidas COVID y las limitaciones tecnológicas encontradas en los centros.
- ✓ Cerca del **100% de las madres consideran útiles las actuaciones recibidas.** Madres porque son 86% de las que asisten a las acciones para familia.
- ✓ **Los intereses de preadolescentes, adolescentes y jóvenes<sup>4</sup>** se distribuyen en:
  - Los **Móviles**, es el **tipo de tecnología que más interés despierta**, se obtiene que el **25,68%** muestra interés. Repartidos en el 30% de los/as preadolescentes, en adolescentes (26%) y en jóvenes (20%).
  - Las **Redes Sociales** en **segundo lugar**, con un **24,32%**. Preadolescentes tienen menor interés (19%), adolescentes (28%) y jóvenes (25%).
  - Los **Videojuegos** en **tercer lugar** en cuanto a interés de los y las adolescentes y jóvenes, siendo que el **22,96%** muestra interés por ellos. Repartidos con el 36% de los/as preadolescentes, frente al 18% de los/as adolescentes y el 16% de los/as jóvenes.
  - **Existe una irrupción de las Plataformas de vídeos y Stremings**, destacando YouTube y Twitch. En cuanto al total, se obtiene que el 8,38% muestra interés por las Plataformas de vídeos y Streamings.
  - En relación a los **Riesgos TICs** son un tema latente que **preocupa más a las familias y profesionales que a adolescentes y jóvenes**. Solo a un 5,06% muestra interés por los Riesgos TICs. Por edades, al 7% de adolescentes, 4% de preadolescentes y 3% de jóvenes. En las edades comprendidas entre 13 y 16 años, se tiene mayor conciencia del ciberbullying, el sexting, el phubbing, etc. En cambio, en los/as jóvenes, su madurez y aprendizaje a partir de ciertas vivencias relaja su preocupación por estos riesgos de la tecnología.

<sup>3</sup> La memoria detalla resultados por genero y por franjas de edad preadolescencia, adolescencia y juventud.

<sup>4</sup> Medido mediante cuestionarios de satisfacción e interpretadas las respuestas cerradas y abiertas sobre el grado de satisfacción con las acciones recibidas y preguntados/as sobre sus intereses y motivaciones para futuros temas a tratar.

- ✓ Más de un tercio de las personas menores de 12 años **dedican gran parte de su tiempo libre** no solo a las **consolas** (*PlayStation, Xbox...*), sino también a los **ordenadores** (en videojuegos como *Minecraft*, por ejemplo) y a los **móviles** (*Pokémon Go* o *Clash Royale*, entre otros).
- ✓ A medida que se **pasa de la preadolescencia a la adolescencia y primera juventud se incrementa el interés y uso de las redes sociales** (*WhatsApp, Instagram, TikTok y Twitter*, especialmente). La motivación por estas aplicaciones se reduce en los/as jóvenes de más edad.
- ✓ Los jóvenes mayores de 17 años muestran mayor interés por las **Apuestas Deportivas y los Juegos de Azar**, el **26%** de los/as jóvenes le dan importancia, frente al 11% de adolescentes y el escaso 1% de preadolescentes. En cuanto al total, se obtiene que el 12,38% muestra interés por los Juegos de Azar. Los jóvenes (a partir de los 17 años) son quienes mayoritariamente tiene contacto con las apuestas deportivas.
- ✓ **Se ha de realizar actuaciones concretas sobre este grupo de varones mayores de 17 años**, sin dejar a un lado que un 19% de las chicas jóvenes también muestran interés, lo que supone un dato estadísticamente significativo y que ha ido en aumento en los últimos años.