



**TRABAJO FIN DE GRADO DE MAESTRO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

Las redes sociales y los preadolescentes

AUTOR:

SAMUEL ROMERO DELGADO

TUTOR:

RUBÉN DOMÍNGUEZ QUINTANA

CURSO ACADÉMICO 2020/2021

CONVOCATORIA DE JULIO

Resumen:

En la actualidad, las tecnologías de la Información y Comunicación están presentes en casi todos los ámbitos de la vida pública y privada de nuestra sociedad y su desarrollo ha permitido la aparición de las redes sociales. El incremento de estas redes y su uso cada vez mayor, sobre todo, entre los más jóvenes, constituye un rasgo que define a la sociedad actual. El objetivo de este trabajo de investigación es analizar el uso de las redes sociales y de los videojuegos en preadolescentes de 11 y 12 años. Algunos de los resultados encontrados indican que la edad de inicio en el uso de las redes sociales es cada vez menor, especialmente entre las preadolescentes, que, además, son las que más tiempo le dedican. También se observan diferencias por sexo en el tipo preferido de videojuegos. Por otro lado, para los adolescentes de estas edades la adicción es el principal problema que puede derivarse de un uso excesivo de dispositivos electrónicos y, aunque, a la mayoría de ellos se les impone limitaciones a la hora de utilizarlos en sus hogares, es fundamental que los centros educativos también informen a sus alumnos sobre los peligros del mal uso de las redes sociales.

Palabras clave: Redes sociales, videojuegos, preadolescentes, límites.

Abstract:

Nowadays, Information and Communication technologies are present in almost all areas of public and private life in our society and their development has allowed the emergence of social media. The proliferation of these and their increasing use, especially among the youngest, constitutes a defining feature of today's society. The objective of this research work is to analyze the use of social media and video games in 11 and 12 years old preteen. Some of the results found indicate that the age of initiation into the use of social media is decreasing, especially among girls, who, in addition, are the ones who dedicate more time to it. Differences by sex are also observed in the preferred type of video games. On the other hand, for boys and girls of these ages, addiction is the main problem that can derive from excessive use of electronic devices and, although, most of them have limitations when using them at home, it is essential that schools also inform their students about the dangers of bad use of social media.

Key words: Social media, video games, preteen, limits.

ÍNDICE GENERAL

	Página
1. Introducción	5
2. Fundamentación teórica: las redes sociales y sus problemas	7
3. Objetivos	10
4. Metodología	11
5. Resultados	12
5.1. Resultados globales	12
5.2. Resultados según sexo	15
5.3. Resultados según edad	17
5.4. Relaciones entre variables	18
6. Discusión	22
7. Conclusiones	25
8. Referencia bibliográficas	26
9. Anexo	29

ÍNDICE DE GRÁFICOS Y TABLAS

GRÁFICOS	Página
Gráfico 1: Buen acceso a Internet desde casa	12
Gráfico 2: Uso de redes sociales	12
Gráfico 3: Redes sociales más utilizadas	13
Gráfico 4: Tipo de videojuegos	13
Gráfico 5: Perfil público en redes sociales	14
Gráfico 6: Ciberacoso	14
Gráfico 7: Motivo de uso de redes sociales	14
Gráfico 8: Problemas derivados del consumo excesivo de redes sociales	14
Gráfico 9: Tiempo de uso de las redes sociales por los padres	15
Gráfico 10: Edad de inicio en el uso de redes sociales – Tiempo de uso de las redes sociales	19
Gráfico 11: Tiempo de uso de las redes sociales – Limitación en el uso de dispositivos electrónicos	20
Gráficos 12 y 13: Tiempo de uso de los padres – Limitación en el uso de dispositivos electrónicos de los hijos	21
Gráfico 14: Tiempo de uso de los padres – Tiempo de uso de los hijos	21

TABLAS	Página
Tabla 1: Edad de inicio en el uso de redes sociales	12
Tabla 2: Tiempo diario de uso de las redes sociales	12
Tabla 3: Uso de videojuegos	13
Tabla 4: Limitación en el uso de dispositivos electrónicos	15
Tabla 5: Edad de inicio en el uso de redes sociales según sexo	15
Tabla 6: Tiempo diario de uso de las redes sociales según sexo	16
Tabla 7: Uso de videojuegos según sexo	16
Tabla 8: Edad de inicio en el uso de redes sociales según edad	17
Tabla 9: Tiempo de uso de las redes sociales por los padres según edad	18
Tabla 10: Edad de inicio en el uso de redes sociales – Problemas derivados del consumo excesivo	19
Tabla 11: Tiempo de uso de las redes sociales – Problemas derivados del consumo excesivo	20

1. Introducción

En la actualidad, las tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) están presentes en casi todos los ámbitos de la vida pública y privada de nuestra sociedad. Hace solo algunas décadas era impensable contar con tecnologías que estuvieran al alcance de la mayoría de la población, pero hoy en día, el 91% de los adultos en el mundo tienen, por ejemplo, un teléfono móvil inteligente (Smartphone) que les permite estar en contacto con cualquier persona, en cualquier momento y lugar (Informe Ditrendia, 2020).

Esta revolución tecnológica ha conseguido cambiar la sociedad de tal manera que las diferencias entre generaciones parecen ser mayores que nunca. De hecho, las generaciones nacidas en el siglo XXI (que son consideradas como nativos digitales porque han crecido con el uso de tecnologías táctiles y videojuegos colaborativos y redes sociales) estudian, trabajan y se relacionan de forma diferente a las generaciones anteriores (Pérez, 2018).

Aunque, el uso de redes sociales está generalizado a toda la población, es especialmente intenso entre la población más joven, de hecho, la edad de inicio en las redes es cada vez menor. Ya en 2014 el 66.2% de jóvenes con edades comprendidas entre los 10 y 17 años tenía perfil propio en una red social (y dos de cada diez de 11 años) y aproximadamente el 50% de los de 12 años tenía cuenta en alguna red social, porcentaje que sube al 90% en los mayores de 15. También, el 83% de los mayores de 15 años usaba Internet todos los días y el 41.4% de los menores de 11 años lo hacía entre 1 y 2 días a la semana (Ministerio del Interior, 2014).

Este uso extensivo de redes sociales entre los más jóvenes y, también, el aumento de su uso de videojuegos ha sido propiciado, en parte, por el auge del Smartphone, ya que, este dispositivo les permite estar conectados a tiempo real y de manera continua. El 72% de los jóvenes de 11 a 14 años con Smartphone accede a las redes sociales y este porcentaje se reduce al 60% entre los jóvenes de 11 a 12 años (Cánovas, Garcías, Oliaga y Aboy, 2014). Pérez (2018) encuentra que el 97% de los jóvenes de 11 y 12 años acceden a Internet con sus propios teléfonos móviles y considera que el uso de Smartphones y redes sociales constituye un campo de investigación importante en el estudio de nuevos modelos educativos y comunicativos.

En esta era digital es importante que los más jóvenes cuenten con las habilidades necesarias para evitar riesgos y problemas derivados de un mal uso de las redes sociales, es decir, que desarrollen una alfabetización mediática, que en Pérez (2018; 80) se define como “la habilidad de acceder, entender y evaluar críticamente los diferentes aspectos de los nuevos medios digitales, así como, la capacidad de comunicarse y crear contenidos en diferentes contextos”. Y para hacer esto posible es muy importante conocer cómo se comportan los jóvenes en la red y formarles e informarles adecuadamente.

Ante este contexto, el objetivo principal del presente trabajo de investigación es analizar el uso de las redes sociales y videojuegos en jóvenes de 11 y 12 años.

2. Fundamentación Teórica: las redes sociales, videojuegos y sus problemas

La revolución tecnológica de las últimas décadas ha conllevado el auge de las redes sociales que se definen como “servicios presentados a través de Internet que permiten a los usuarios generar un perfil público, en el que plasmar datos personales e información de uno mismo, disponiendo de herramientas que permiten interactuar con el resto de usuarios afines o no al perfil publicado” (Inteco, 2009:7). Las redes sociales se han convertido en algo indispensable en la vida de muchos niños y jóvenes, incluso en las personas de mayor edad, ya que, muchas personas las utilizan para conocer a gente nueva, para mantener el contacto con sus seres queridos, publicar contenidos, ver vídeos o simplemente para *postear*.

Sin embargo, no todo lo relacionado con las redes sociales son beneficios, ya que, en los últimos años se han notificado muchos problemas asociados con ellas. Como dice Muñoz “los avances pueden llegar a traer grandes beneficios para las personas en términos de acceso a conocimiento e información, pero pueden traer riesgos significativos en la privacidad de la persona que está utilizando dicha tecnología” (Muñoz, 2015: 121). De hecho, los niños y jóvenes suelen ser los que más problemas tienen en las redes sociales porque son los que más las utilizan y porque en muchos casos lo hacen sin la supervisión de un adulto. Así, el 38% de los estudiantes de 11 años publica contenido en las redes sin supervisión adulta y en torno a la mitad de los jóvenes mayores de doce años mantiene contacto en la red con alguien que no conoce personalmente (Tejada, Castaño y Romero, 2019).

Uno de los problemas más graves derivados del uso diario de las redes sociales es que pueden llegar a crear adicción, también, cada vez es más frecuente encontrar casos de ciberacoso o *ciberbullying*, que para Arab y Díaz (2015) engloba todas las formas en que las nuevas tecnologías son utilizadas para ejercer violencia virtual sobre otras personas. Asimismo, otro riesgo frecuente es que la información que proporcionan en las redes (fotos, vídeos,...) no desaparece y puede crearles problemas en el futuro.

Por todo ello, es importante enseñar a los más jóvenes cómo utilizar las redes sociales y para qué utilizarlas, ya que, muchos de estos, sobre todo, los más pequeños, no han recibido esta formación y desconocen los verdaderos problemas que pueden surgir por el

mal uso de las redes sociales o de las tecnologías en general. Como afirma Tejada, Castaño y Romero (2019) los jóvenes suelen aprender por medio del ensayo y error.

Paralelamente al auge de las redes sociales se ha producido el de los videojuegos colaborativos y en red. En torno a este tema hay bastante controversia debido a que hay autores que piensan que los videojuegos pueden ayudar significativamente en el proceso de aprendizaje de los niños. Hernández y Cano (2016) consideran que los videojuegos son instrumentos de gran utilidad a través de la instauración de procesos denominados *game-based-learning*. Estos videojuegos son capaces de formar al individuo que juega, es decir, le enseñan, además, de evaluarlo (feedback). Otro autor que defiende el uso de los videojuegos es Kapp (2012)¹, que presenta el uso de la gamificación como una estrategia de aprendizaje ya que podría motivar al alumnado. Pero también advierte de que su implantación debe hacerse de manera rigurosa porque en caso contrario podría restar importancia a las materias donde se aplica.

Téllez (2019) considera que uno de los principales inconvenientes del uso de videojuegos es que pueden llegar a mostrar violencia, que, a su vez, puede generar agresividad y hostilidad entre los usuarios, pero, lo más grave es que este sentimiento de agresividad u hostilidad puede continuar después de acabado el videojuego. Díez (2007) comenta que los videojuegos reproducen estereotipos sexuales, ya que, la mayoría están dirigidos a los hombres y suelen representar a las mujeres con actitudes dominadas y pasivas. Todo esto puede llegar a crear una visión estereotipada de la mujer en los chicos jóvenes, es decir, en lo que ellos esperan de las chicas jóvenes y en su relación con ellas, además, también puede influir en la autoestima de estas.

Los problemas derivados del uso de las redes sociales y de los videojuegos aconsejan aplicar una serie de estrategias y controles entre los más jóvenes por parte de un adulto. Arab y Díaz (2015) nombran, entre otras, la necesidad de dar ejemplo en el uso adecuado de las herramientas de Internet, proporcionar una lista de reglas (sitios a los que se puede acceder, tiempos de uso, horarios, contenidos), educarles sobre los riesgos derivados del uso de las redes o explicarles la importancia de filtrar la información que comparten a través de las redes.

¹ Citado en Hernández (2016).

En definitiva, las TIC han permitido que la sociedad se desarrolle rápidamente y han contribuido a un aumento de la calidad de vida de las personas. Sin embargo, hay que ser conscientes de que son un arma de doble filo porque un uso inadecuado podría tener graves consecuencias, especialmente entre los más jóvenes.

3. Objetivos

Ante la situación descrita anteriormente, resulta interesante conocer el uso que los preadolescentes le dan a las redes sociales y a los videojuegos, lo que constituye el principal objetivo de esta investigación. Para lograr este objetivo se dará respuesta a cuestiones (u objetivos específicos) como las que se presentan a continuación:

- ¿Cuál es la edad de inicio en el uso de las redes sociales?
- ¿Cuál es el tiempo diario habitual de uso?
- ¿Cuál es la red social más utilizada?
- ¿Para qué se utilizan habitualmente las redes sociales?
- ¿Qué tipo de videojuego se utiliza?
- ¿Qué problemas se derivan de un consumo excesivo de redes sociales?
- ¿Existe limitación en el uso de dispositivos electrónicos?
- ¿El uso que los padres hacen de las redes sociales influye sobre el que hacen los hijos?

4. Metodología

Para llevar a cabo estos objetivos se ha diseñado un cuestionario sobre el uso de las redes sociales y videojuegos (Anexo). Se ha encuestado a 23 preadolescentes de 11-12 años que actualmente cursan 6º de primaria en el colegio CEIP Montaña Roja del Médano.

El proceso de recogida de datos, que fue llevado a cabo en el mes de abril, se desarrolló en varias fases:

- En una primera fase se ha hecho una pequeña introducción sobre el tema a los alumnos, en la que se les ha explicado a los alumnos el objetivo del estudio y el su papel como participantes en el mismo. Después, a través de una lluvia de ideas, se han detectado los conocimientos que, en general, tienen los estudiantes sobre las redes sociales y los videojuegos.
- En una segunda fase, se les ha mostrado los siguientes videos con recomendaciones para el uso de Internet y el ciberacoso:
<https://www.youtube.com/watch?v=t-x73w1N1os> (Recomendaciones para el uso de Internet)
<https://www.youtube.com/watch?v=tVAjyNzYq0> (Cómo actuar contra el ciberacoso)
- En la última fase, los alumnos han sido llevados al aula de informática del centro en grupos de 4 para realizar el cuestionario. Mientras tanto el resto de alumnos ha permanecido en clase con la tutora.

5. Resultados

5.1. Resultados globales

El cuestionario ha sido realizado por estudiantes de 6° de Primaria, por lo que todos tienen una edad comprendida entre 11 y 12 años, por lo tanto, ya tienen un grado de madurez considerable. En concreto, la mayoría de ellos (60.9%) ya ha cumplido los 12 años. Cabe destacar también que el porcentaje de preadolescentes de sexo masculino y femenino es similar (52.2% y 47.8%, respectivamente).

Gráfico 1: Buen acceso a Internet desde casa

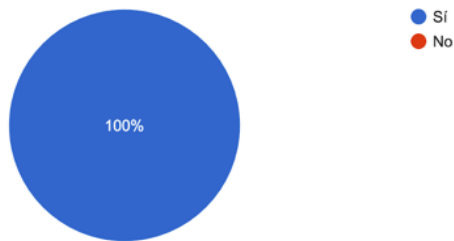
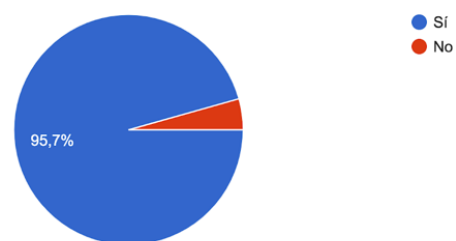


Gráfico 2: Uso de redes sociales



Fuente: elaboración propia

Como se puede apreciar todos los alumnos tienen buen acceso a Internet (gráfico 1), lo que permite que puedan utilizar las redes sociales desde casa, de hecho, el 95.7%, son usuarios de redes sociales (gráfico 2).

Tabla 1: Edad de inicio en el uso de redes sociales

	Frecuencia	Porcentaje
7-8	6	26.1%
9-10	11	47.8%
11-12	6	26.1%

Fuente: elaboración propia

A pesar de su temprana edad, casi la mitad de los alumnos empezaron a usar las redes sociales entre los 9 y 10 años, aunque, resulta interesante observar que el 26.1% lleva utilizando las redes sociales desde los 7 años, lo que indica que la edad de inicio es muy baja (tabla 1).

Tabla 2: Tiempo diario de uso de las redes sociales

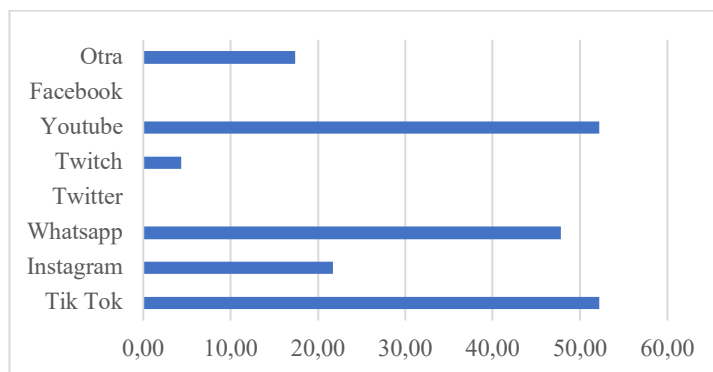
	Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	2	8.7%
Poco	5	21.7%
Algo	8	34.8%

Bastante	4	17.4%
Mucho	4	17.4%

Fuente: elaboración propia

En relación al tiempo de uso de las mismas (tabla 2), más de un tercio de los alumnos usa las redes bastante o mucho tiempo al día, y casi otro tercio las utiliza muy poco o poco.

Gráfico 3: Redes sociales más utilizadas



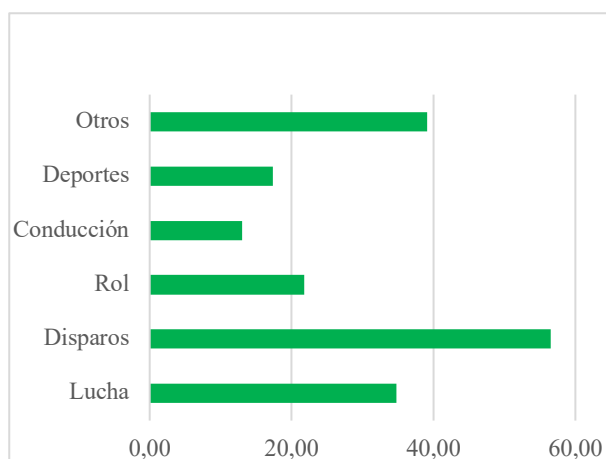
Fuente: elaboración propia

Más del 50% de los estudiantes dice que entre sus redes sociales preferidas están Tik Tok o Youtube, más de un 40% menciona Whatsapp, en torno a un 20% Instagram y ninguno menciona Twitter o Facebook como redes preferidas (Gráfico 3).

Tabla 3: Uso de videojuegos

	Frecuencia	Porcentaje
Sí	22	95.7%
No	1	4.3%

Gráfico 4: tipos de videojuegos



Fuente: elaboración propia

Casi todos los estudiantes juegan a videojuegos (Tabla 3) y más de la mitad prefiere videojuegos en los que se produzcan disparos y casi un 35% prefiere videojuegos de lucha (Gráfico 4).

Gráfico 5: Perfil público en redes sociales

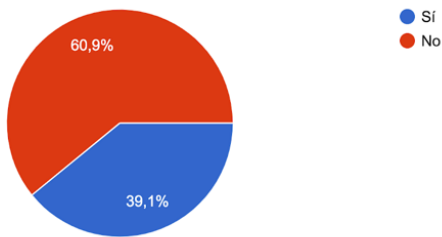
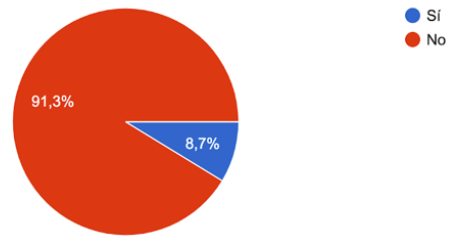
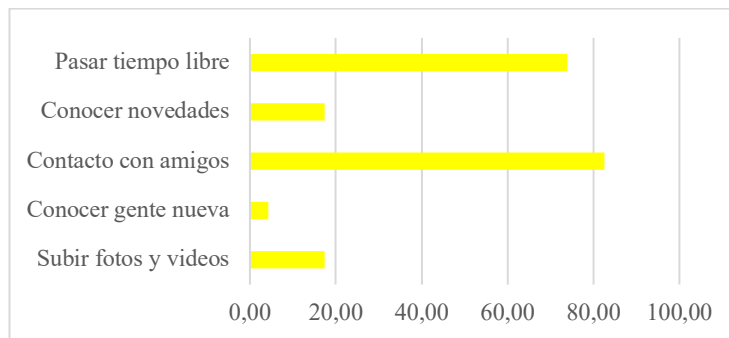


Gráfico 6: Ciberacoso



Fuente: elaboración propia

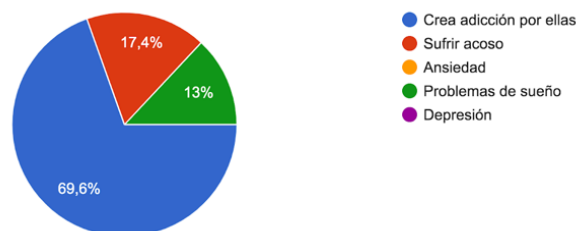
Gráfico 7: Motivo de uso de las redes sociales



Fuente: elaboración propia

El 60.9% de los alumnos utiliza un perfil privado cuando se conecta a las redes (Gráfico 4). Además, un 8.7% de los alumnos manifiesta haber sufrido acoso a través de las redes (Gráfico 5). Por otro lado, la mayoría utiliza las redes sociales para contactar con sus amigos o para pasar su tiempo libre (Gráfico 6).

Gráfico 8: Problemas derivados del consumo excesivo de redes sociales



Fuente: elaboración propia

Casi un 70% de los alumnos considera que el principal problema derivado de un consumo excesivo de redes sociales es que crea adicción y un 17.4% señala el problema del acoso (Gráfico 7).

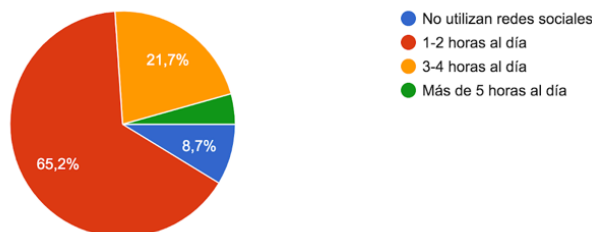
Tabla 4: Limitación en el uso de dispositivos electrónicos

	Frecuencia	Porcentaje
Después de las tareas escolares	8	40%
Un par de horas al día	3	15%
En cierta franja horaria	6	30%
Los fines de semana	3	15%

Fuente: elaboración propia

Casi el 75% de los estudiantes tiene limitaciones de tiempo en el uso de dispositivos electrónicos. El 40% de los que tienen límites sólo pueden utilizarlos cuando hayan acabado sus tareas escolares (Tabla 4), un 30% sólo los puede utilizar en una cierta franja horaria al día y el resto los puede utilizar un par de horas al día o los fines de semana en el mismo porcentaje.

Gráfico 9: Tiempo de uso de las redes sociales por los padres



Fuente: elaboración propia

Por último, más del 90% de los padres utiliza las redes sociales y la mayoría dedica entre 1 y 2 horas diarias (Gráfico 8).

5.2. Resultados según sexo

La mitad de los alumnos varones tiene 11 años, en cambio, las alumnas de esta edad representan casi un 75%. Todos los preadolescentes varones utilizan redes sociales, mientras que en el caso de las preadolescentes el porcentaje es ligeramente superior al 90%.

Tabla 5: Edad de inicio en el uso de redes sociales según sexo

Sexo	Edad	Frecuencia	Porcentaje
Hombre	7-8	3	25%
	9-10	5	41.7%
	11-12	4	33.3%

Mujer	7-8	3	27.3%
	9-10	6	54.5%
	11-12	2	18.2%

Fuente: elaboración propia

La edad de acceso a las mismas suele ser mayor en los alumnos varones que en las alumnas, ya que, un tercio de los alumnos empezó a usarlas entre los 11 y 12 años, mientras que el porcentaje de alumnas con esta edad no llega al 20%, además, más de la mitad de las alumnas empezaron entre los 9 y 10 años y sólo el 41.7% de los alumnos (Tabla 5).

Tabla 6: Tiempo diario de uso de las redes sociales según sexo

Tiempo:	Hombre		Tiempo:	Mujer	
	Frecuencia	Porcentaje		Frecuencia	Porcentaje
Muy poco	1	8.3%	Muy poco	1	9.1%
Poco	1	8.3%	Poco	4	36.4%
Algo	7	58.3%	Algo	1	9.1%
Bastante	2	16.7%	Bastante	2	18.2%
Mucho	1	8.3%	Mucho	3	27.3%

Fuente: elaboración propia

En relación al tiempo de uso diario, se constata que el 25% de los preadolescentes varones dedica bastante o mucho tiempo diario a las redes sociales, mientras que, el porcentaje de preadolescentes mujeres es casi el doble (45.5%). También llama la atención que casi el 60% de los preadolescentes varones les dedica algo de tiempo, pero sólo el 9.1% de las preadolescentes dedica ese tiempo (Tabla 6).

Casi no se observan diferencias en el perfil que los alumnos utilizan para acceder a las redes sociales, ya que, ambos sexos prefieren el perfil privado. Donde sí se observan ciertas diferencias es en las redes sociales preferidas. La red preferida por un mayor porcentaje de alumnas es Whatsapp, mientras que en el caso de los alumnos varones es Youtube, aunque para ambos géneros la segunda red preferida es Tik Tok. Sin embargo, no se observan casi diferencias en los motivos de acceso a las redes sociales, ya que, la mayoría, sin tener en cuenta el sexo, lo hace para contactar con sus amigos y, en segundo lugar, para pasar el tiempo que tienen libre.

Tabla 7: Uso de videojuegos según sexo

Sexo	Uso	Frecuencia	Porcentaje
-------------	------------	-------------------	-------------------

Hombre	Sí	12	100%
	No	0	0%
Mujer	Sí	10	90.9%
	No	1	9.1%

Fuente: elaboración propia

El 100% de los alumnos varones utiliza videojuegos y poco más del 90% de las alumnas (Tabla 7). El tema preferido de los alumnos varones son los disparos, seguidos de la lucha y los deportes. Las alumnas prefieren en primer lugar los juegos de rol y también la lucha y se decantan por la conducción antes que por los deportes.

No se observan apenas diferencias por sexo en relación al acoso y tampoco respecto a los problemas que puede tener el consumo excesivo de redes sociales, ya que, la mayoría considera que el principal problema que se deriva del consumo excesivo es la adicción. Por otro lado, casi la totalidad de los preadolescentes varones tienen limitado su uso para los aparatos electrónicos, en cambio, en las preadolescentes el porcentaje está en torno al 55%. Los límites de usos no cambian según el sexo, siendo los límites más frecuentes el poder usar las redes sociales sólo después de acabar las tareas de clase y tenerlas limitadas a una determinada franja horaria, no obstante, el porcentaje de alumnas que mencionan estos dos tipos de límites supera al de los alumnos varones.

El tiempo diario más habitual que los padres dedican a las redes sociales es el mismo para todos los adolescentes (1-2 horas), no obstante, el porcentaje asociado es mayor para el caso de las adolescentes.

5.3. Resultados según edad

Aunque las edades de los alumnos están próximas (11 ó 12 años), se observan algunas diferencias según edad.

Tabla 8: Edad de inicio en el uso de redes sociales según edad

Edad	11 años		Edad	12 años	
	Frecuencia	Porcentaje		Frecuencia	Porcentaje
7-8	4	28.6%	7-8	2	22.2%
9-10	9	64.3%	9-10	2	22.2%
11-12	1	7.1%	11-12	5	55.6%

Fuente: elaboración propia

Por ejemplo, el 64.3% de los alumnos que tienen 11 años comenzó a utilizar las redes sociales entre los 9 y 10 años y un 7.1% después de cumplir los 11 años, en cambio, para

los alumnos de 12 años estos porcentajes son del 22.22% y 55.6%, respectivamente (Tabla 8). Por otro lado, los estudiantes de 11 años utilizan las redes sociales en primer lugar para contactar con amigos y luego para pasar su tiempo libre, en el caso de los de 12 años el orden de estos dos motivos principales se invierte.

Todos prefieren los juegos de disparos, seguidos de los de lucha, no obstante, si bien los estudiantes de 11 años manifiestan también preferencia por los de deportes y conducción, los de 12 años, casi no les prestan atención.

El porcentaje de alumnos de 11 y 12 años que tienen límites para usar dispositivos electrónicos es similar, pero, el límite principal varía según la edad, los de 11 años suelen estar limitados hasta que terminen sus tareas escolares, en cambio, los de 12 años suelen estar limitados en una franja horaria.

Tabla 9: Tiempo de uso de las redes sociales por los padres según edad del alumno

Tiempo	11 años		Tiempo	12 años	
	Frecuencia	Porcentaje		Frecuencia	Porcentaje
Nada	2	14.3%	Nada	0	0%
1-2 horas	10	71.4%	1-2 horas	5	55.6%
3-4 horas	1	7.1%	3-4 horas	4	44.4%
5 o más	1	7.1%	5 o más	0	0%

Fuente: elaboración propia

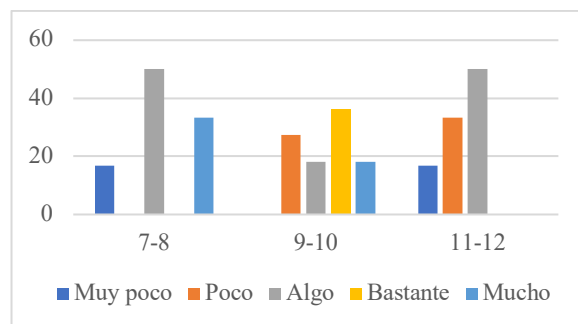
Por último, la gran mayoría de los padres de los alumnos de 11 años dedican entre 1 y 2 horas diarias a las redes sociales, aunque casi un 15% no las utiliza, en cambio, los padres de los alumnos de 12 años se decantan casi en igual porcentaje entre 1-2 horas o 3-4 horas (Tabla 9).

5.4. Relación entre variables

Si se analizan simultáneamente dos variables se puede constatar que algunas están relacionadas.

En concreto, la *edad de inicio en el uso de redes sociales* está relacionada con el *tiempo de uso de las redes sociales* (Gráfico 9):

Gráfico 10: Edad de inicio en el uso de redes sociales - Tiempo de uso de las redes sociales



Fuente: elaboración propia

El 50% de los alumnos que empezaron a usarlas entre los 7 y 8 años dedican a las redes sociales algo de tiempo diariamente, mientras que, los que empezaron con 9 o 10 años son los que más tiempo suelen utilizarlas, ya que, más de la mitad afirma que las utiliza bastante o mucho al día. Por el contrario, los que empezaron a utilizar las redes a una edad más tardía son los que menos tiempo le dedican (el 50% le dedica poco o muy poco tiempo).

La edad de inicio en el uso de redes sociales también está relacionada con los problemas derivados del consumo excesivo de redes sociales (Tabla 10):

Tabla 10: Edad de inicio en el uso de redes sociales – Problemas derivados del consumo excesivo

		Adicción	Problemas Sueño	Acoso	Total
7-8	Recuento	5	1	0	6
	% sobre edad	83.3%	16.7%	0%	
9-10	Recuento	6	2	3	11
	% sobre edad	54.5%	18.2%	27.3%	
11-12	Recuento	5	0	1	6
	% sobre edad	83.3%	0%	16.7%	
Total		16	3	4	23

Fuente: elaboración propia

Aunque todos los alumnos, sin tener en cuenta su edad de inicio en el uso de redes sociales, consideran que el principal problema es la adicción, solo los que empezaron a usarlas a una edad más tardía (a partir de 9 años) consideran el acoso como el segundo problema principal, para los menores de esa edad el acoso no supone ningún problema.

El tiempo de uso de las redes sociales también tiene relación con los problemas derivados del consumo excesivo de redes sociales (Tabla 11):

Tabla 11: Tiempo de uso de las redes sociales – Problemas derivados del consumo excesivo

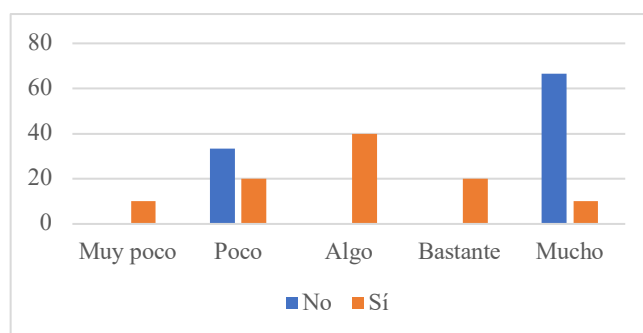
		Adicción	Problemas Sueño	Acoso	Total
Muy poco	Recuento	2	0	0	2
	% sobre tiempo	100%	0%	0%	
Poco	Recuento	4	0	1	5
	% sobre tiempo	80%	0%	20%	
Algo	Recuento	6	0	2	8
	% sobre tiempo	75%	0%	25%	
Bastante	Recuento	2	1	1	4
	% sobre tiempo	50%	25%	25%	
Mucho	Recuento	2	2	0	4
	% sobre tiempo	50%	50%	0%	
Total		16	3	4	23

Fuente: elaboración propia

A medida que se incrementa el tiempo de uso disminuye o se mantiene el porcentaje de alumnos que consideran que el principal problema del excesivo uso de las redes sociales es la adicción. Sólo los que no dedican muy poco tiempo o mucho tiempo señalan el acoso como el principal problema.

Además, el tiempo de uso de las redes sociales está relacionada con la limitación en el uso de dispositivos electrónicos (Gráfico 10):

Gráfico 11: Tiempo de uso de las redes sociales – Limitación en el uso de dispositivos electrónicos



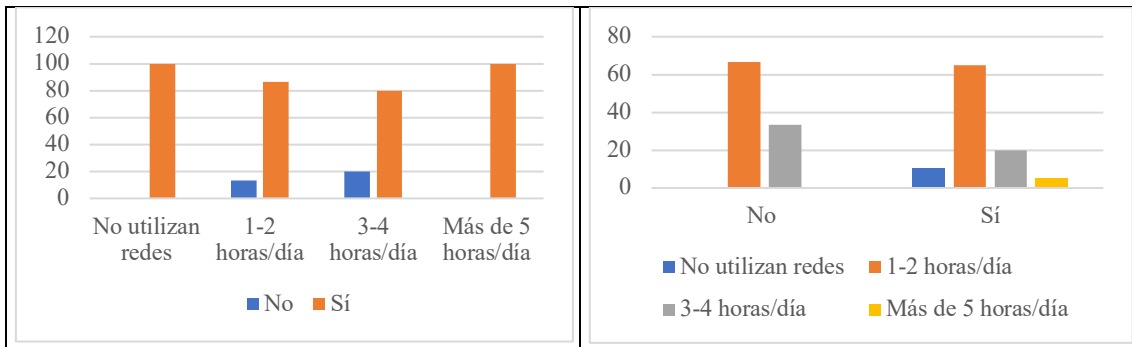
Fuente: elaboración propia

Los alumnos que no tienen limitaciones de tiempo en el uso de redes sociales son los que más tiempo le dedican al día a estas (un 66.7% le dedica mucho tiempo). Por el contrario, los que sí tienen limitaciones le dedican un tiempo moderado en mayor proporción.

Por último, el tiempo de uso de los padres tiene que ver con la limitación en el uso de dispositivos electrónicos de los hijos:

Gráficos 12 y 13:

Tiempo de uso de los padres – Limitación en el uso de dispositivos electrónicos de los hijos

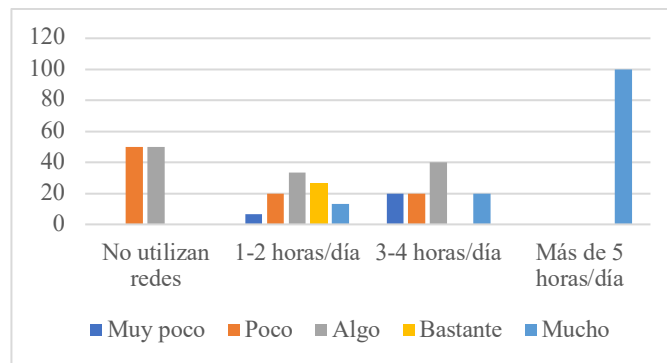


Fuente: elaboración propia

El 100% de los padres que no usan redes sociales o aquellos que las utilizan durante más tiempo (más de 5 horas al día) limitan el tiempo que sus hijos dedican a utilizar dispositivos electrónicos (Gráfico 11). Por otro lado, los que no limitan el tiempo de sus hijos son en su mayoría (66.7%) los que menos horas dedican al día (Gráfico 12).

Finalmente, existe relación entre el tiempo de uso de las redes sociales de los padres y de los hijos (Gráfico 13).

Gráfico 14: Tiempo de uso de los padres – Tiempo de uso de los hijos



Los padres que no utilizan las redes sociales o los que las utilizan menos horas al día tienen hijos que las utilizan poco tiempo o un tiempo moderado, en cambio, el 100% de los padres que utilizan las redes durante más tiempo diario (más de 5 horas) tienen hijos que utilizan las redes durante mucho tiempo al día.

6. Discusión

Los más jóvenes de hoy en día son conocidos como nativos digitales, por eso no es de extrañar que casi todos los alumnos que realizaron el cuestionario sean usuarios de redes sociales. Además, casi la mitad de estos han comenzado a utilizar las redes sociales entre los 9-10 años, esto tampoco es sorprendente si se tiene en cuenta que la edad de inicio en el uso de dispositivos móviles es cada vez menor. Por ejemplo, en 2015 ya el 98% de los jóvenes españoles entre 10 y 14 años poseía un Smartphone y el 94% de los jóvenes de la UE de 16 a 24 años lo utilizaban para conectarse (Informe Ditrendia, 2016). Los resultados del cuestionario también muestran esta tendencia porque los alumnos de 11 años empezaron a usar las redes sociales a una edad más baja que los de 12 años. Si se tiene en cuenta el sexo, parece que los preadolescentes varones son más tardíos a la hora de usar las redes sociales. La edad de inicio también está conectada con el tiempo de uso, de hecho, los que empezaron a una edad mayor son los que menos tiempo le suelen dedicar, quizás porque están tan habituados o tal vez porque son más conscientes de los peligros del uso de las redes sociales como el ciberacoso.

El perfil más utilizado por los alumnos es el privado, pero llama la atención que el 39.1% de ellos utilicen un perfil público. Este resultado contrasta con el encontrado por Tejada, Castaño y Romero (2019) que señalan que un 43.9% de alumnos de educación primaria con una edad media de 11 años utilizan un perfil privado, un 8.9% semiprivado, sólo un 5.7% totalmente público y el resto desconoce con qué perfil se conecta a las redes. Los jóvenes que utilizan un perfil público están expuestos a que otras personas puedan ver el contenido que suben a las redes sociales, esto puede generarles muchos problemas, como el robo de información personal o el ciberacoso. Como dicen Arab y Díaz (2015), este tipo de acoso se puede dar de muchas formas (publicando imágenes, vídeos, memes, datos privados y cualquier información que pueda dañar o sentar mal a alguien) y es un problema que cada vez tiene más importancia por la frecuencia con la que ocurre (García, Joffre, Martínez y Llanes, 2011). En el cuestionario hubo dos alumnos que dijeron que habían sufrido ciberacoso, pero después no lo mencionaron como el principal problema del uso excesivo de las redes, quizás por vergüenza.

Más o menos un tercio de los alumnos dedica poco tiempo diario al uso de redes sociales, otro tercio dedica algo de tiempo y el resto bastante o mucho tiempo, pero cuando se tiene en cuenta el sexo se observa que las alumnas suelen dedicar más tiempo. Espinar y

González (2009) también constatan que las mujeres tienden a conectarse más que los hombres. El tiempo de uso de las redes también parece estar relacionado con los problemas que los alumnos conectan con el consumo excesivo de redes, ya que, al aumentar el tiempo de uso son menos los alumnos que consideran la adicción como un problema derivado del uso excesivo, quizás esto se deba a que están tan enganchados que no son tan conscientes del problema o tal vez no les preocupe todavía dada su edad. También, como es obvio, los alumnos que más utilizan las redes son los que tienen menos limitaciones por parte de sus padres en el uso de dispositivos electrónicos (el 66.7% de los que no tienen límites utilizan las redes más de 5 horas diarias). Esto tiene sentido porque si los padres no les ponen limitaciones en el uso de dispositivos es de suponer que ellos tampoco se impongan límites de tiempo, en cambio, los alumnos que sí suelen tener límites de uso utilizan las redes un tiempo moderado porque sus padres no sólo les controlan cuándo deben conectarse sino también durante cuánto tiempo.

El tiempo que los padres utilizan las redes sociales también tiene que ver con el que las usan sus hijos. Todos los padres que dedican más de 5 horas al día a las redes sociales tienen hijos que dedican bastante o mucho tiempo a las mismas, pero al mismo tiempo todos ellos imponen limitaciones a sus hijos en el uso de dispositivos electrónicos. Estos hechos parecen contradictorios, pero, resulta que realmente las limitaciones impuestas no son de tiempo sino de cuándo pueden conectarse y todos ellos sólo permiten a sus hijos hacerlo los fines de semana, probablemente sin límite de tiempo, es decir, muchos de estos preadolescentes no usan los dispositivos electrónicos a lo largo de la semana, pero lo utilizan los fines de semana sin ningún límite de tiempo, lo que hace que muchos utilicen los aparatos electrónicos más de 5 horas al día.

Las redes sociales preferidas por los alumnos son Tik Tok y Youtube. Tik Tok es la que está más de moda por sus contenidos, que son entretenidos y divertidos, hasta tal punto, que hay jóvenes que pasan parte de su tiempo libre mirando los vídeos de esta red. Aunque en el cuestionario no se observan apenas diferencias en relación a esta red entre alumnos y alumnas, la mayoría de usuarios de esta red menores de 30 años son hombres (Informe Ditrendia, 2020). Por otro lado, a pesar de que apareció hace poco tiempo, ya empiezan a conocerse casos de mal uso de esta red. Hubo un caso en Italia donde una niña de 10 años falleció al realizar un reto conocido como “blackout challenge”, que consiste en aguantar la respiración lo máximo posible, dando como ganador al que resista más

tiempo. Un caso más reciente fue el de un niño de 12 años estadounidense que fue encontrado inconsciente en el cuarto de baño de su hogar por realizar este reto y falleció debido a la falta de oxígeno en su cerebro. Esto indica que el control parental es fundamental para el buen uso de las redes sociales por parte de los más jóvenes.

El auge de Tik Tok, sobre todo, entre los más jóvenes y el hecho de que ninguno de los alumnos del cuestionario utilice Facebook o Twitter o que Instagram ocupe el cuarto lugar de preferencia hace pensar que se está produciendo una migración de redes sociales. Antes ya se habían producido las migraciones de Tuenti a Facebook y de Facebook a Instagram (Marcelino, 2015). Por otro lado, Youtube es una red diferente, ya que es más conocida por sus vídeos, que no sólo tienen como finalidad entretener a los usuarios, sino también informar y educar, de hecho, hay profesores que suelen utilizarlos en sus clases y los alumnos también recurren a ella para hacer trabajos escolares. Esto podría explicar por qué esta red sigue estando entre las más utilizadas a pesar de que cuenta ya con más de 15 años. Además, en el cuestionario los preadolescentes varones prefieren esta red antes que las preadolescentes, sin embargo, en trabajos como el de Tejada, Castaño y Romero (2019) son estas últimas las que más las utilizan.

Los motivos de uso más habituales de las redes sociales tienen que ver con poder estar en contacto con los amigos y pasar el tiempo libre y no existen diferencias por sexo. Donde sí se observan diferencias es en el tipo preferido de videojuegos. Aunque la mayoría de las alumnas y todos los alumnos varones usan videojuegos, ellas suelen preferir juegos de rol, quizás porque son juegos donde prima más la inteligencia y los retos, mientras que ellos prefieren los juegos con disparos, lo cual no es de extrañar si se tiene en cuenta que desde que nacen está bien visto que utilicen juguetes bélicos. El uso de videojuegos está muy extendido, de hecho, entre el 9 y el 23% de los jóvenes españoles juegan a diario y un porcentaje mayor lo hacen los fines de semana, además, el tiempo dedicado a los mismos aumenta con la edad (Lloret, Morell, Marzo y Tirado, 2017).

7. Conclusiones

En este trabajo de investigación se ha analizado el uso que los preadolescentes le dan a las redes sociales y a los videojuegos y se ha dado respuesta a las cuestiones u objetivos específicos que se plantearon. También se han abordado estos objetivos teniendo en cuenta el sexo del alumno y la edad.

En términos generales, se puede concluir que los alumnos empiezan a una edad cada vez más temprana a utilizar redes sociales, sobre todo las preadolescentes, aunque sería interesante constatar mejor este hecho comparando las respuestas de alumnos con edades más distantes que estuviesen en cursos distintos. También son las preadolescentes las que más tiempo suelen dedicarle.

La mayoría utiliza un perfil privado para acceder a las redes y también la mayoría tiene Tik Tok como red preferida, aunque, también prefieren Youtube. El motivo principal de uso de las redes sociales, con independencia del sexo, es poder estar en contacto con los amigos o como manera de pasar el tiempo libre y la mayoría considera que el problema más grave derivado del consumo excesivo de redes sociales es la adicción que puede crear.

Casi todos los alumnos juegan a videojuegos, pero se observan ciertas diferencias respecto al tipo de videojuego preferido según sexo, ya que, las preadolescentes eligen en mayor porcentaje juegos de rol, mientras que ellos prefieren los juegos de disparos.

Por último, casi 3 de cada 4 alumnos tiene limitaciones de tiempo en el uso de dispositivos electrónicos, siendo el límite más frecuente el no poder usarlos hasta que hayan acabado con las tareas escolares. La mayoría de los padres dedican entre 1 y 2 horas diarias a las redes sociales y junto con los que no las utilizan son los que tienen los hijos que consumen menos. Por otro lado, los hijos de los padres que más utilizan las redes son también los que más tiempo le dedican.

En definitiva, las redes sociales se han convertido en parte de la vida diaria de los niños y jóvenes y es muy importante que no se les deje solos con ellas, sino que hay que educarlos e informarles sobre los peligros que pueden derivarse del mal uso o el uso excesivo de las mismas, no sólo en los hogares, sino también desde los centros educativos y medios de comunicación.

8. Referencias bibliográficas

Arab L, Elías y Díaz G, Alejandra (2015). Impacto de las redes sociales e internet en la adolescencia: Aspectos positivos y negativos. *Revista Médica Clínica La Condes*, volumen 26, pp 7-13. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.rmclc.2014.12.001>

Cánovas, Guillermo; García de Pablo, Alicia; Oliaga San Atilano, Ana y Aboy Ferrer, Isabel (2014). Menores de Edad y Conectividad Móvil en España: Tablets y Smartphones. Editorial Protegeles (Centro de Seguridad en Internet para los Menores en España). Madrid. Recuperado de: https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/documentos_ficha.aspx?id=4138

Díez Gutiérrez, Enrique Javier (2007). El género de la violencia en los videojuegos y el papel de la escuela. *Revista de Educación*, 342, pp.127-146. https://www.researchgate.net/profile/Enrique-Diez-Gutierrez/publication/28161201_El_genero_de_la_violencia_en_los_videojuegos_y_el_papel_de_la_escuela/links/0f317535794c4060be000000/El-genero-de-la-violencia-en-los-videojuegos-y-el-papel-de-la-escuela.pdf

Espinar Ruiz, Eva y González Río, María José (2009). Jóvenes en las redes sociales virtuales. Un análisis exploratorio de las diferencias de género. *Feminismos*, 14, pp. 87-105. Recuperado de: <https://doi.org/10.14198/fem.2009.14.06>

García Maldonado, Gerardo; Joffre Velázquez, Víctor Manuel; Martínez Salazar, Gerardo Jesús y Llanes-Castillo, Arturo. (2011). Cyberbullying: Forma virtual de intimidación escolar. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 40(1), pp. 115-130. Recuperado de: [https://doi.org/10.1016/S0034-7450\(14\)60108-6](https://doi.org/10.1016/S0034-7450(14)60108-6)

Hernández Pérez, Juan Francisco y Cano Gómez, Ángel Pablo. (2016). La transmisión de valores y responsabilidad social a partir de los videojuegos. *Sphera Publica*, 1(16), pp. 114-131. Recuperado de: <http://sphera.ucam.edu/index.php/sphera-01/article/view/267>
<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/37468>

Informe Ditrendia (2016), “Mobile en España y en el Mundo 2016” [online]. Recuperado de: <http://www.ditrendia.es/informe-ditrendia-mobile-en-espana-y-en-el-mundo-2016/>.

Informe Ditrendia (2020), “Mobile en España y en el Mundo 2020” [online]. Recuperado de: <https://ditrendia.es/informe-mobile-2020/>

Inteco, Instituto Nacional de Tecnologías de la Comunicación (2009). Estudio sobre la privacidad de los datos personales y la seguridad de la información en las redes sociales online. Madrid. Inteco. Recuperado de: <https://www.uv.es/limprot/boletin9/inteco.pdf>

Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game -based methods and strategies for training and education. John Wiley and Sons.

Lloret Irlles, Daniel; Morell Gomis, Ramón; Marzo Campos, Juan Carlos y Tirado González, Sonia (2017). Validación española de la Escala de Adicción a Videojuegos para Adolescentes (GASA). *Atención Primaria*, Volumen 50, pp 350-358. Recuperado de: <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2017.03.015>

Marcelino Mercedes, Georgina Victoria (2015). Migración de los jóvenes españoles en redes sociales, de Tuenti a Facebook y de Facebook a Instagram. La segunda migración. *Icono 14*, volumen 13, pp. 48-72. Recuperado de: <https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.821>

Ministerio del Interior (2014). Encuesta sobre hábitos de uso y seguridad de Internet de menores y jóvenes en España. Recuperado de: <https://bit.ly/1x31JXy>

Muñoz Massouh, Ana María (2015). Eliminación de datos personales en internet: el reconocimiento del derecho al olvido. *Revista Chilena de Derecho y Tecnología*, 4 (2): 215-261. Recuperado de: [10.5354/0719-2584.2015.37426](https://doi.org/10.5354/0719-2584.2015.37426)

Pérez Escoda, Ana (2018): Uso de Smartphones y redes sociales en alumnos/as de educación primaria. *Prisma Social*, 20, pp. 76-91. Recuperado de: <http://orcid.org/0000-0002-4895-0043>

Tejada Garitano, Eneko; Castaño Garrido, Carlos y Romero Andonegui, Ainara (2019). Los hábitos de uso de las redes sociales de los preadolescentes. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 22 (2), pp. 119-133. Recuperado de: <http://dx.doi.org/10.5944/ried.22.2.23245>

Téllez Quirós, Jared. (2019). Percepción de los costarricenses sobre la conexión entre los videojuegos y tiroteos masivos. *Revista Estudios*, 38, pp. 207-228. Recuperado de: <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/estudios/article/view/37468>

9. Anexo

Cuestionario

1. Edad

2. Sexo

- Hombre
 Mujer

3. ¿Tienes buen acceso a Internet en casa?

- Sí
 No

4. ¿Utilizas redes sociales?

- Sí
 No

5. ¿A qué edad empezaste a usar las redes sociales?

- 7-8 años
 8-9 años
 9-10 años
 11-12 años

6. ¿Cuánto tiempo las utilizas?

- Muy poco
 Poco
 Algo
 Bastante
 Mucho

7. ¿Cuáles son las más que utilizas?

- Tik Tok
 Instagram
 Whatsapp
 Twitter
 Twitch
 Youtube
 Facebook
 Otra

8. ¿El perfil que utilizas es público o privado?

- Público
 Privado

9. ¿Para qué las utilizas? Marca las 2 que más hagas.

- Para subir fotos y vídeos
 Para conocer gente nueva
 Para mantener el contacto con mis amigos.
 Para mantenerme informado sobre las novedades del mundo
 Para pasar mi tiempo libre

10. ¿Juegas a los videojuegos?

- Sí
 No

11. ¿A qué clases de videojuegos juegas? Marca los tipos de videojuegos que más juegues

- De lucha
 De disparos
 De rol
 De conducción

- De deportes
- Otros

12. ¿Has sufrido acoso por las redes sociales?

- Sí
- No

13. ¿Qué problemas puede tener el consumo excesivo de las redes sociales? Marca el que crees que más se da.

- Crea adicción por ellas
- Sufrir acoso
- Ansiedad
- Problemas de sueño
- Depresión

14. ¿Cuánto tiempo utilizan tus padres las redes sociales?

- No utilizan redes sociales
- 1-2 horas al día
- 3-4 horas al día
- Más de 5 horas al día

15. ¿Tienes límites de tiempo para los aparatos electrónicos?

- Sí
- No

16. Mis límites de uso son:

- Solo puedo utilizarlos los fines de semana
- Solo los puedo usar un par de horas al día
- Solo los puedo utilizar en una cierta franja horaria
- No lo puedo utilizar hasta que termine las tareas de clase.