



Estudio sobre las dificultades de aprendizaje y el uso de las pantallas: la identidad digital en el aula de Primaria

Lorena Muñoz Muñoz – Universidad de Málaga


 0000-0002-1830-3902

Manuel Jesús Cardoso-Pulido – Universidad de Granada

 0000-0001-9725-3933

Recepción: 06.10.2020 | Aceptado: 03.02.2021

Correspondencia a través de **ORCID**: Lorena Muñoz Muñoz

 **0000-0002-1830-3902**

Citar: Muñoz Muñoz, L y Cardoso-Pulido, MJ (2021). Estudio sobre las dificultades de aprendizaje y uso de la identidad digital en el aula de Primaria. *REIDOCREA*, 10(10), 1-20.

Resumen: No cabe duda de que Internet y las nuevas tecnologías han supuesto un cambio drástico en nuestra sociedad, transformando la forma de vivir de las personas y aportando numerosos beneficios en diversos ámbitos como en educación. Sin embargo, también ha generado especial interés y adicción en niñas y niños menores de edad. En este artículo se presentan los datos y análisis de un cuestionario de investigación llevado a cabo con 143 discentes de primaria de entre 9 a 12 años de edad, en el cual se pretende analizar la existencia de un alto consumo hacia las pantallas y su relación directa con las dificultades de aprendizaje. Los resultados muestran una población con una alta sobreexposición de manera descontrolada hacia las pantallas, aspecto que se relaciona significativamente con variables psicológicas y dificultades de aprendizaje en el alumnado, así como factores de riesgo que influyen en el buen desarrollo de su identidad. Finalmente, nuestro trabajo muestra cómo las identidades digitales son cada vez más comunes y, a la vez, separadas de la sociedad, lo que provoca que los menores no consigan manejar el contenido ni la velocidad con la que avanza la información.

Palabra clave: Dificultad en el aprendizaje

Study on learning disabilities and the use of the screens: the digital identity in the primary classroom

Abstract: It is worldwide-known that Internet and new technologies have caused a vast change on our society, transforming people's way of life and providing numerous benefits in many scopes such as education. However, it has raised special concentrations and it has become an addiction in underage children too. This paper highlights the data and analysis of a research questionnaire carried out in 143 primary students, between 9 and 12 years old, which intertwines the existence of screen's high consumption and its relationship with learning disabilities. Our research has shown participants with an elevated overexposure towards screens, this aspect is connected with psychological variables and students' learning disabilities, as well as risk factors affecting children's self-identity. Finally, our study shows how digital identities are more common and, at the same time, isolated from society. This leads to children in not being able to manage the content or information's speed.

Keyword: Learning disabilities

Introducción

La actual sociedad nacional, e internacional, comparte gracias a la cámara de su *smartphone* aficiones y rutinas a través de diversas aplicaciones sociales. Así mismo, esta revolución tecnológica y social está modificando al público, el cual prefiere recibir la información a través de sus pantallas en lugar de en el teatro o en una conferencia.

Las personas menores de edad representan el colectivo más vulnerable en cuanto a privacidad y adecuación del contenido se refiere. Por un lado, desconocen los ajustes de privacidad de sus perfiles, siendo la mayoría públicos (Dolors Mas, 2019; Echeburúa y Requesens, 2012). Por otro, no distinguen páginas apropiadas y veraces de aquellas inapropiadas o violentas. Sin embargo, son las personas que más *comparten* sus vidas a través de fotos y/o videos en diversas redes sociales como *Facebook*, *Instagram*, y más recientemente, *TikTok*. Este estudio surge gracias a la observación participante en un aula de Educación Primaria de la provincia de Málaga en la que el alumnado presenta

dificultades de aprendizaje debido a un empleo excesivo y sin control de las pantallas transfiriendo, además, una nueva identidad digital en el alumnado.

Según Dolors Mas (2019), los *likes*, comentarios y seguidores que reciben son concebidos como un refuerzo positivo que genera cada vez más deseo de seguir atrayendo admiración social, y cuando un usuario no consigue lo que se propone provoca frustración. Esta forma de vida, limita y coarta la autoestima y la autoconsciencia. Paralelamente, constituye una sobreexposición y genera una proyección de la imagen que no siempre se corresponde con la realidad, en especial con las realidades infantiles y juveniles.

De acuerdo con los investigadores Bernal y Angulo:

el uso y acceso de las redes sociales ha llegado a ser un nuevo entorno de socialización para los jóvenes, un espacio para la construcción de la identidad social con sus iguales, a veces con ningún control o asesoramiento parental y aún conociéndose que la inmersión en las mismas es cada vez más prematura y por debajo de la edad mínima permitida. Bernal y Angulo, 2013 (p. 26)

La digitalización no solo afecta al acceso y al intercambio de información de los usuarios, sino también a las relaciones intersubjetivas y la comunicación interpersonal, así como nuevos modos de identidad y de ser (Marín, 2016).

Hablar del término *cibercultura*, es crucial para comprender el modo en el que las nuevas tecnologías están afectando a la sociedad y a sus individuos. El nuevo contexto tecnológico está cambiando la vida cotidiana, así como la forma de percibir el espacio y el tiempo, la forma en la que nos comunicamos, nos entretenemos, nos relacionamos y accedemos al conocimiento. Este paradigma supone unas transformaciones importantes en los procesos de socialización, desarrollo cognitivo y moral que como consecuencia, conllevan un aspecto clave en la educación actual. Es más, algunos de los riesgos a los que se pueden enfrentar los menores al tener acceso ilimitado y sin control a Internet son: el ciberacoso; la vulneración de la intimidad; acceso a contenidos inapropiados como contenidos pornográficos, violentos, mensajes ofensivos; incitación a la anorexia; incitación al suicidio, etcétera. (Echeburúa y De Corral, 2010; Echeburúa y Requesens Moll, 2012).

En este sentido, hay que tener presente que las etapas primarias representan un periodo crítico ya que, es el periodo por el cual se comienza a formar nuestra identidad. Como sostiene Gómez Mayorga (2007), “la identidad no es un estado sino un proceso que construimos a lo largo de la vida en los diversos contextos sociales donde nos movemos” (p. 38). Esta identidad se acentúa en gran manera a la velocidad que avanza nuestra sociedad y los cambios vertiginosos que ha supuesto la era digital, donde el lenguaje y la realidad del alumnado se está creando a partir de los códigos electrónicos internacionales (Eduardo Galeano, 2000, citado en Gómez Mayorga, 2007). Tratando de profundizar más, si tenemos en cuenta que las funciones psicológicas superiores se crean en el individuo por medio de las relaciones interpersonales (Vygotsky, 1978), el desarrollo de las capacidades sociales, por tanto, es propiciado por el entorno sociocultural que rodea al sujeto. En este sentido, si tenemos en cuenta que la identidad se construye a partir del contexto que nos rodea, y si Internet forma parte de la mayor parte de tiempo de nuestro alumnado, podemos dilucidar un impacto en la construcción de quiénes somos y de cómo nos desenvolvemos en el mundo. Es por este motivo que existe una clara necesidad de abordar y trabajar la identidad digital del alumnado desde los centros educativos.

Internet surgió a principios de los años setenta, poco a poco este sistema global de información fue cambiando para convertirse en un servicio de fácil acceso para todos los usuarios debido a la rápida y amplia información que contiene. Las nuevas tecnologías suponen un avance muy importante en la sociedad: mayor y mejor acceso a la comunicación e información, gran variedad informativa, facilidad de usos de programas que mejoran nuestra vida diaria... Además, los avances tecnológicos de Internet se han convertido en una herramienta de comunicación y tiempo libre (Echeburúa, 2016).

Las nuevas herramientas digitales, como es el caso de la Realidad Aumentada o: “el incremento de la realidad física mediante el uso de técnicas que mezclan la realidad con la realidad virtual” (Sánchez, Ruiz, y Gómez, 2016, p. 141). Y otras más actuales como la Realidad Virtual (RV) donde a través de ella cualquier persona puede viajar sin moverse del lugar a cualquier entorno o escenario multisensorial, en el que puede experimentar y vivenciar diferentes emociones, ambientes o situaciones, generando de esta forma sensaciones de inmersión absoluta, en otras palabras, es “aquella tecnología que posibilita al usuario, mediante el uso de un visor RV, sumergirse en escenarios tridimensionales en primera persona y en 360 grados” (Moreno, Leiva, Galván, López y García, 2017, p.3). Todas, suponen un gran avance y una nueva forma de aprender y procesar la información. Sin duda, los nuevos medios y herramientas digitales, aportan numerosas posibilidades a las y los usuarios que las usan y un enorme potencial en el ámbito educativo, no solo para el alumnado, sino también puede llegar a suponer una transformación en la forma en la que enseñan los docentes. Sin embargo, a pesar de su gran potencial, el aumento de la popularidad de Internet y el uso excesivo de las nuevas tecnologías han supuesto para la sociedad (sobre todo en adolescentes y menores) una necesidad constante en sus vidas cotidianas (Terán Prieto, 2019; Echeburúa y De Corral, 2010). Algunas de las características más atrayentes de las pantallas y que por ello puede generar dicha dependencia es la facilidad y rapidez de acceso, la enorme posibilidad de acceder a todo tipo de contenidos y estímulos, sensación de control y dominio (juego), recompensas inmediatas, reafirmación de la identidad en la comunidad o, por el contrario, el anonimato, entre otros (Terán Prieto, 2019; Echeburúa y De Corral, 2010).

De acuerdo con el DSM-V (2013), no se contempla esta problemática actual de dependencia de Internet como un trastorno. Algunos profesionales rechazan que la adicción a Internet se trate de un nuevo síndrome, puesto que ningún manual de psiquiatría recoge la adicción a Internet como un síndrome, es por ello, que le confieren un carácter educativo, definiendo medidas pedagógicas de afrontamiento y resolución ante esta problemática (Terán Prieto, 2019).

Sin embargo, una encuesta realizada en 2017 por el Plan Nacional sobre Drogas a menores, destaca cada vez más la presencia del *Uso Compulsivo de Internet* en menores y un reciente estudio realizado a adolescentes por la Cátedra para el Desarrollo Social de la Universidad Camilo José Cela (Madrid), establece una relación entre los problemas de salud mental y el uso abusivo e inadecuado de las nuevas tecnologías. De hecho, de acuerdo con Terán Prieto (2019), la exposición prolongada de las niñas y niños a las nuevas tecnologías, y por ende a las pantallas, puede conllevar numerosos problemas precoces en el desarrollo (sobre todo en edades tempranas y en la adolescencia). Por ejemplo, el desarrollo madurativo del sistema nervioso central es el encargado de la toma correcta de decisiones y el control y manejo de la impulsividad, por tanto, la exposición prolongada a las pantallas puede condicionar en gran medida el desarrollo madurativo del cerebro, convirtiendo el rango de edad, de esta forma, en un importante factor de riesgo (ibíd.). Como resultado, se ha desprendido un aumento de la incidencia de trastornos psicológicos emocionales (Trastorno Negativista Desafiante, déficit de atención con hiperactividad, desregulación emocional), provocados en gran

medida por el uso de dispositivos electrónicos y el sedentarismo (Monsalve-Robayo *et al.*, 2017, citado en Boente-Antela, Leirós Rodríguez y García-Soidán, 2020). Del mismo modo, el empleo sin supervisión y la sobreexposición del alumnado a las pantallas favorece la aparición de factores educativos de riesgo como son el descenso de los niveles de autoregulación, atención y autocontrol, además del incremento de la impulsividad que pueden desembocar en futuras dificultades de aprendizaje vinculados con los déficits de atención y menor rendimiento académico (Echeburúa, 2016; Echeburúa y Requesens, 2012).

Actualmente, se ha naturalizado el hecho de tener un *smartphone* propio a una edad temprana, que, en muchos casos, han sido facilitados por los propios progenitores, algunos de ellos igual de sobreexpuestos que sus hijos. Esto es debido a la cultura actual de los países desarrollados que tal como argumenta Marín, 2016, estamos ante una cultura de la inmediatez. Un estudio del Proyecto Net Children Go Mobile en entre los años 2010 y 2015 afirma que “los hijos e hijas de progenitores usuarios de Internet y usuarios de *smartphones* tienden a disponer de una gama más amplia de dispositivos para su propio uso” (Garmendia, Jiménez, Casado y Mascheroni, 2016, p.22). Además, es importante resaltar que los niños y niñas que tienen acceso a un dispositivo propio (*Tablet, smartphones...*) tienen más tendencia a un mayor uso diario de forma más intensa que los menores que no tienen dispositivos privados o que tienen que compartirlos con otros miembros de la familia.

Otro de los factores de riesgo que suponen las pantallas en nuestro alumnado son los videojuegos, ya que uno de los aspectos y características de los videojuegos es la participación en línea y con ello la implicación de las jerarquías y relaciones sociales del juego en equipo (Echeburúa, 2016). De igual forma, los videojuegos *online* aumentan el número y contacto social a través de amigos “virtuales” (Echeburúa, 2016). Si le añadimos la pérdida de control sobre el tiempo de uso, esto provoca que la mente y el pensamiento de los jóvenes giren de manera incondicional en torno a las pantallas, provocando de esta forma, problemas en el desempeño y rendimiento tanto personal como académico. Echeburúa y De Corral (2010), manifiestan que la pérdida de control y la dependencia es lo que caracteriza a una adicción, así como la utilización de las pantallas para escapar de la vida real y mejorar su estado anímico, conductas que se ven fortalecidas por los reforzadores positivos que proporcionan los videojuegos y otras aplicaciones *online*.

La Organización Mundial de la Salud (OMS), incluirá en la próxima Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11) el trastorno por videojuegos definiéndolo como “un comportamiento persistente o recurrente de juego - ya sea *online* u *offline*” (CIE-11, citado en Terán Prieto, 2019, p. 134). Este comportamiento produce un deterioro significativo en diversos ámbitos, como el personal, social u académico y se manifiesta a través de tres signos:

- Ausencia de control en la conducta de juego (frecuencia, intensidad, duración y contexto en el que se juega).
- Prioridad otorgada a los juegos frente a otros intereses vitales o actividades diarias.
- Persistencia o incremento de la conducta de juego, a pesar de las consecuencias negativas que se asocia a la conducta, tales como el deterioro significativo en el ámbito personal, familiar, académico...

Como podemos observar, el uso excesivo de las pantallas provoca numerosos cambios en el comportamiento de las niñas y niños. Las nuevas tecnologías “se convierten en el

centro de la actividad de forma que el joven se distancia de forma progresiva de las relaciones familiares y sociales” (Terán Prieto, 2019, p. 137).

Objetivos

Destacamos, a continuación, los dos objetivos principales de nuestra investigación:

- 1) Analizar la existencia de una posible sobreexposición a las pantallas y cómo afecta a la infancia, considerando aspectos como: posibles factores de riesgos en Internet, predisposición a dificultades de aprendizaje, uso prolongado y constante etc.
- 2) Proporcionar información acerca del tipo de consumo diario ante las pantallas, la nueva forma de percibir el entorno en los menores y cómo afecta esto a su propia identidad.

Métodos

Participantes

Nuestro estudio cuenta con 143 participantes, 77 alumnas y 66 alumnos, de un centro de dominio público ubicado en la localidad de Vélez-Málaga. Nuestros informantes pertenecen a 3 cursos de Educación Primaria diferentes: cuarto, quinto y sexto de primaria, por lo que su edad oscila entre los 9 hasta los 12 años. Asimismo, han participado las dos líneas por curso que posee el centro sumando un total de 6 clases heterogéneas (véase Tabla 1).

Género	4ºA	4ºB	5ºA	5ºB	6ºA	6ºB	Total
Femenino	10	12	12	14	14	15	77
Masculino	11	10	12	11	11	11	66
Suma	21	22	24	25	25	26	143

Tabla 1: Número total de participantes del estudio por género. Fuente: Elaboración propia.

Seguidamente, destacaremos algunas de las características más llamativas de estos cursos:

- 5.ºA, 5.ºB y 6.ºA se caracterizan por ser un grupo clase con un perfil muy bueno. En todos ellos se trabaja sin dificultades aparentes, tienen una tolerancia a la frustración bastante alta y además gran capacidad de análisis y razonamiento. En 5.ºB y 6.ºA respectivamente, se encuentran dos alumnos que presentan Trastorno del Espectro Autista (TEA) sin dificultad en el desarrollo que afecte a la comunicación (afecta a veces al comportamiento, sobre todo en relaciones sociales, pero con bastante mejoría en ambos casos), una alumna con dislexia en 5.ºA y un alumno con dificultades aprendizaje 6.ºA.
- 6.ºB y 4.ºA, son clases donde se trabaja sin apenas dificultades, presentan bastante tolerancia a la frustración, aunque presentan un alto nivel de voz cuando trabajan en grupo y, a veces, muestran distracciones con estímulos que son irrelevantes (dificultad en atención selectiva). En la presencia de diversidad existente destacan en 4.ºA un alumno con TEA y en 6.ºB una alumna con dificultades de aprendizaje.

- 4.ºB, es un grupo de bastante interés para nuestro estudio ya que podemos encontrar una notable presencia de alumnos con diversidad y algunos trastornos, entre los que destacan: Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad (TDAH), dislexia, Altas Capacidades Intelectuales (ACI) y Trastorno Negativista Desafiante y Manipulador. Además, el grupo clase, presenta una gran cantidad de dificultades a la hora de trabajar con el: impulsividad, poca tolerancia a la frustración, interrupciones constantes y además una dificultad general en atención sostenida y selectiva.

Instrumentos

El instrumento de investigación que se ha llevado a cabo para este estudio ha sido un cuestionario elaborado a partir de un estudio realizado por el Ministerio de Interior del Gobierno de España a menores y a jóvenes en junio del 2014 sobre hábitos de uso y seguridad de Internet. Asimismo, hemos modificado este cuestionario añadiendo preguntas relacionadas con el uso de la televisión. El cuestionario final (Anexo I) fue validado por tres jueces externos a la Universidad de Málaga.

Nuestro instrumento de análisis consta de 23 preguntas relacionadas con el uso de las pantallas. La tipología de las preguntas es mixta: una sola respuesta, respuesta de opción múltiple y respuesta corta.

La estructuración del contenido de las preguntas del cuestionario abarca cuatro bloques diferentes. En primer lugar, se realizan varias preguntas sociodemográficas junto a una pregunta inicial donde los participantes han de responder lo que más le gustaría realizar hoy después de comer. En segundo lugar, se hace referencia al *uso de Internet y videojuegos* (tipo de uso, tipos de dispositivos, frecuencia, tiempo de uso y capacidad de frustración). En tercer lugar, se realizan preguntas relacionadas con *las redes sociales* (perfiles y privacidad). Finalmente, el *uso de la televisión* (frecuencia, tiempo de uso y tipo de consumo).

Procedimiento

Para llevar a cabo nuestro estudio, comenzamos a elaborar el estudio en noviembre, este fue validado en enero y, finalmente, pasamos el cuestionario a las clases indicadas (véase Tabla 1) durante el mes de febrero del año 2020 en un centro de Educación Primaria localizado en la provincia de Málaga, Vélez-Málaga.

Análisis de datos

Las etapas de análisis han sido: 1) recolección y entrega de los cuestionarios; 2) transcripción y organización de los datos en una tabla dinámica en formato Excel; 3) lectura selectiva con el objetivo de resaltar los datos siguiendo una lógica deductiva; 4) verificación e interpretación de los datos.

Resultados

A continuación, expondremos los resultados de nuestra investigación. Para ello, hemos utilizado una serie de gráficos que ilustran las respuestas cuantitativas de nuestro estudio, así como las diversas narrativas de las y los participantes (representadas con letra cursiva).

a) Frecuencia de uso de las pantallas

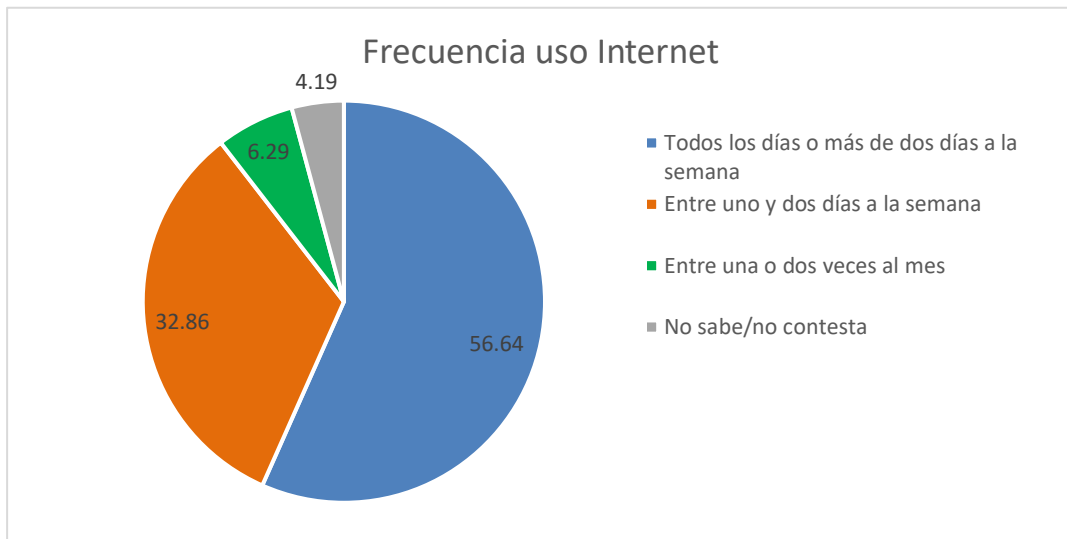


Gráfico 1: Distribución porcentual de la frecuencia de uso sobre Internet en relación con el número total de participantes del estudio. Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar en el gráfico anterior, más de la mitad de nuestros participantes indican que a diario se conectan a la red. Más concretamente, 81 participantes indican que usan frecuentemente internet, 46 entre una y dos veces a la semana, 9 una o dos veces al mes y el resto no lo sabía.

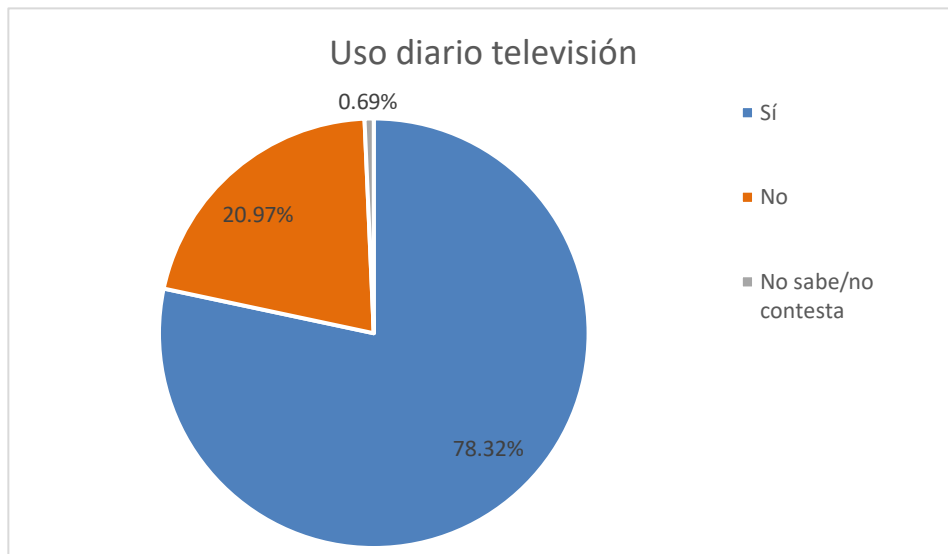


Gráfico 2: Distribución porcentual de la frecuencia de uso diario de la televisión en relación con el número total de participantes del estudio. Fuente: Elaboración propia.

Tal y como observamos en el gráfico inmediatamente anterior, la mayoría de los informantes pone de manifiesto una alta frecuencia diaria de uso de la televisión en casa.

Es importante destacar que el 30% del alumnado ha asegurado que juega o utiliza Internet en sus habitaciones a solas y/o si lo hacen con amigos, es de manera virtual. De hecho, en las respuestas a la pregunta *¿qué es lo que más deseas hacer hoy después de comer?*, manifiestan que lo que más anhelan es permanecer solos en sus habitaciones, leyendo, navegando, jugando a la videoconsola, viendo la tele o

escuchando música, concretamente son 48 de los 143 informantes (18 alumnas y 30 alumnos) prefieren hacer este tipo de actividades. Esto indica, que hay un alto número de alumnos que prefieren realizar actividades virtuales antes que relacionarse activamente con sus iguales o realizar otro tipo de actividades que impliquen un contacto social. En otras palabras, la identidad y la construcción social que se están forjando está ligada a un mundo virtual. Las y los participantes manifiestan: *“Juego porque no tengo nada que hacer”*; *“juego por jugar”*; *“es una forma de entretenimiento y de diversión”*; *“pasas el rato jugando solo o con amigos”*; *“sí, porque me divierto cuando estoy solo”*; *“es una manera de entretenerte y si juegas online puedes conectarte con amigos”*.

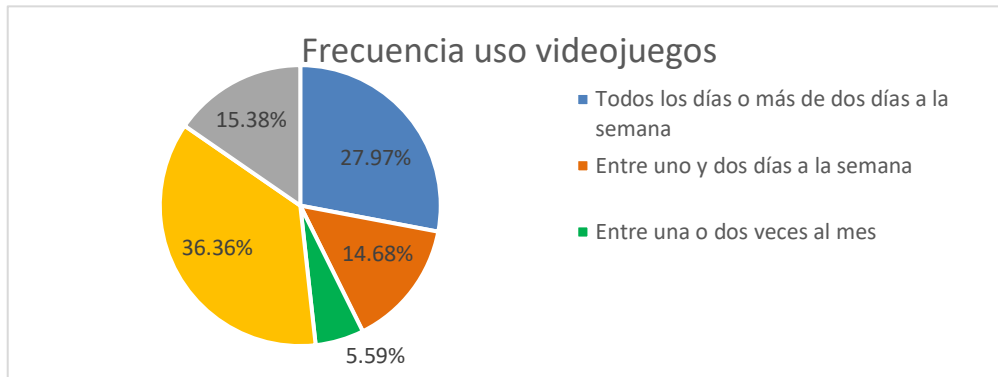


Gráfico 3: Distribución porcentual de la frecuencia de uso sobre videojuegos en relación con el número total de participantes del estudio. Fuente: Elaboración propia.

Este gráfico destaca que la mayor parte de los informantes utilizan frecuentemente los videojuegos, aunque la mayor parte lo hace solo los fines de semana (52 participantes de 143), seguido de un uso diario (40 participantes).

b) Frecuencia de tiempo de uso de las pantallas

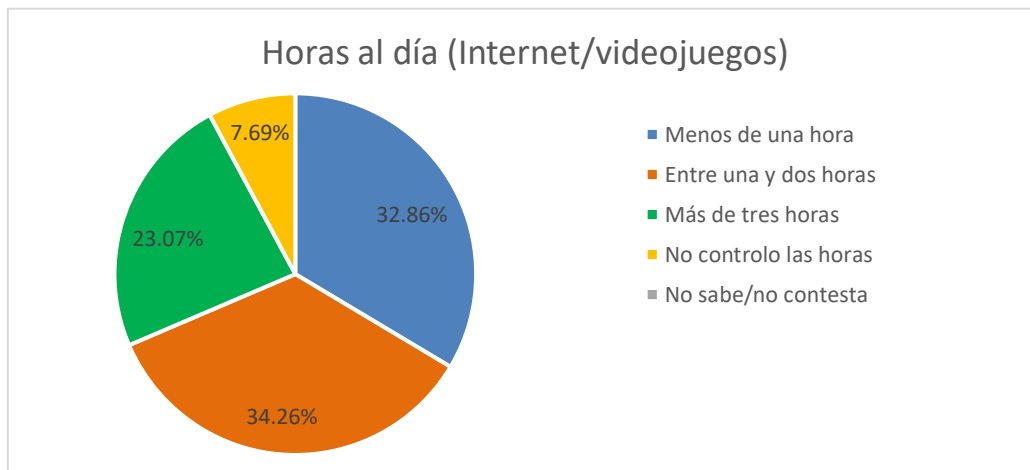


Gráfico 4: Distribución porcentual de la frecuencia de tiempo diario del uso de Internet y videojuegos en relación con el número total de participantes del estudio. Fuente: Elaboración propia.

Este gráfico indica que un gran porcentaje del número total de participantes del estudio se conecta o juega a videojuegos durante largos períodos de tiempo siendo la frecuencia de tiempo de uso diario bastante alta. Asimismo, 11 de los participantes afirman que eran incapaces de controlar las horas de juego.

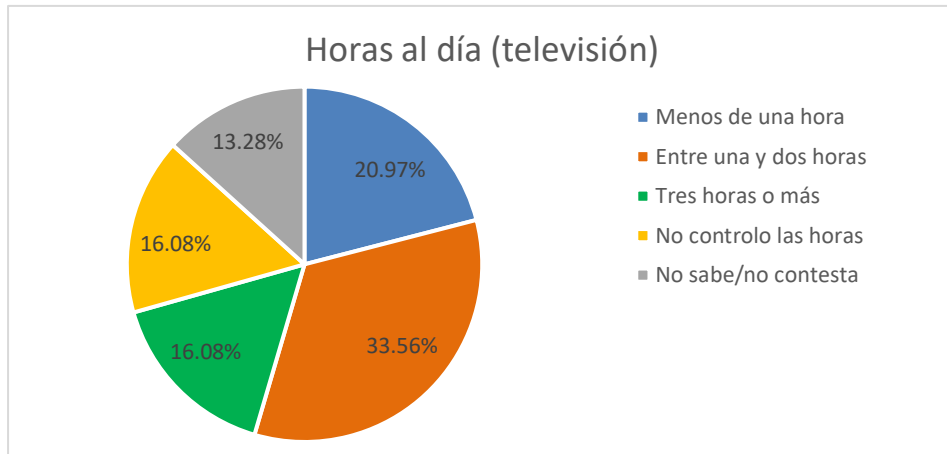


Gráfico 5: Distribución porcentual de la frecuencia de tiempo diario del uso de la televisión en relación con el número total de participantes del estudio. Fuente: Elaboración propia.

Como podemos observar la frecuencia de tiempo diario de uso de la televisión entre nuestros participantes pone de manifiesto un alto porcentaje de menores que no controlan el tiempo. Así mismo, otros, aunque sí tienen claro el tiempo de uso de este dispositivo lo hace por largos períodos de tiempo. Destacan cifras elevadas con respecto a la frecuencia del uso diario de la televisión (véanse gráfico 2 y 5), el 78,32% del alumnado hace un uso diario de la televisión en casa y de este dato, el 33,56% ve la televisión aproximadamente dos horas, mientras que el 16,08% pasan delante de la pantalla más de tres horas, incluso repitiendo esta cifra (16,08%) aquellos que no a controlan las horas que pasan viéndola.

Es importante mencionar que la mayor parte de los menores utiliza la televisión para ver canales de YouTube donde los perfiles de personajes públicos a los que siguen son personas del mundo de los videojuegos y *gameplays*, aunque es alarmante una respuesta de un alumno de quinto curso, el cual ha hecho referencia al seguimiento de un canal donde se hace mención explícita de contenido pornográfico y páginas externas a *YouTube* donde pueden encontrar dicho contenido. Del mismo modo, los programas y series que ven en la televisión destacan, por un lado, canales infantiles de dibujos animados, plataformas de series como *Netflix* o *HBO*, y, por otro, programas y concursos de televisión y otras series y programas de contenido para adultos como pueden ser *La que se avecina*, *Gran Hermano* y/o *La isla de las tentaciones*. Los motivos más destacados por los que les parece interesante el uso de la televisión son: “puedes ver qué pasa en el mundo (noticias)”; “Me entretiene”; “para no aburrirme”; “me parece un trasto horrendo que me fascina”; “sí, porque me gusta escuchar música en mi tele, en mi cuarto encerrada y sola”; “sin tele no puedo ver *La isla de las tentaciones*”.

c) Uso de redes sociales

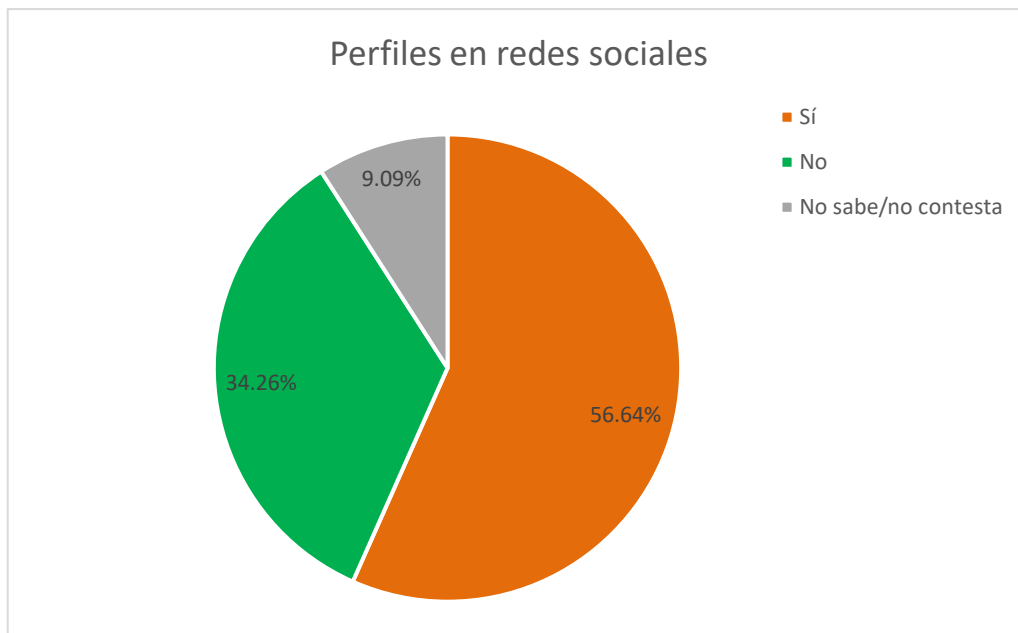


Gráfico 6: Distribución porcentual del uso de redes sociales en relación con el número total de participantes del estudio. Fuente: Elaboración propia.

Este gráfico indica que un alto porcentaje de los participantes tiene al menos un perfil en una cuenta de una red social.

Con respecto al uso de redes sociales, como podemos visualizar en el gráfico anterior (gráfico 6), 81 informantes de 143, es decir, el 56,64%, de los menores de entre 9 y 12 años, afirman tener al menos una cuenta en un perfil de una red social, de los cuales, 55 solo están visibles para sus amigos, 21 informantes han respondido que su perfil está abierto al público y 9 personas no lo saben, es decir no tienen conocimiento alguno del estado de privacidad de su cuenta en su red social. En este sentido, cabe destacar el tipo de redes sociales que utilizan, como son: *TikTok*, *Instagram*, *Roblox* o cuentas de videojuegos (con chat online). El uso de las redes sociales está llegando a ser un entorno de socialización para los jóvenes donde la inmersión es cada vez más prematura y a través de ellas, se está formando una identidad alejada de la interacción social y el seguimiento de figuras con gran capacidad de influencia social (como, por ejemplo: *youtubers* e *influencers*). Con respecto a la pregunta sobre si les parece interesante las redes sociales, afirman que sí por los siguientes motivos: “Puedes enterarte de sucesos o buscar información de alguien famoso”; “sí, para conocer gente nueva”; “sí, porque me sirve para ligar”; “hablo por WhatsApp con mis amigas y Instagram para muchas cosas”; “sí porque te puedes relacionar con amigos”; “no, porque la gente sube cosas a Internet que no deberían”.

Tratando de profundizar en la observación de los gráficos anteriores (véase gráficos 1 y 3), podemos destacar un alto porcentaje de sobreexposición a las pantallas. El 56,64% y el 27,97% del número total de participantes del estudio utilizan Internet y videojuegos todos los días o más de dos días a la semana respectivamente (si tenemos en cuenta que la mayoría de los juegos online necesita de conexión a Internet, esta cifra aumenta considerablemente). De estos porcentajes, el 67,12% de los encuestados juega o utiliza Internet alrededor de dos horas al día, mientras que el 23,07% lo hace más de tres horas o incluso algunos de los participantes, concretamente el 7,69%, llegan a afirmar que no controlan las horas que pasan utilizando Internet (especialmente viendo canales de

YouTube) o jugando a videojuegos (véase gráfico 4). *“Me ayuda a no aburrirme”, “Sí, paso mucho tiempo”, “Soy adicto a Internet”, “Sí, si no (sin Internet), no puedo jugar”.*

Del mismo modo, es importante destacar tras el análisis del cuestionario como algunos de los participantes revelan que han realizado visualizaciones no deseadas en Internet, los motivos son los siguientes: contenido violento, sangriento, pornográfico, humillación... la gran mayoría no ha hablado con nadie del tema: *“Me aparecen cosas interesantes”, “Vemos cosas interesantes, pero depende las cosas que veas”.*

Es importante también, hacer mención a la capacidad de frustración del alumnado, el 43,35% de las y los informantes afirma haberse disgustado alguna vez con alguien o consigo mismo al jugar con videojuegos (62 de los participantes del estudio). Los motivos son los siguientes: por insultos a través del chat, rabia o enfado por perder la partida o por las trampas que hacen los demás jugadores, motivos externos (corte de electricidad, fallos del programa, castigo de los padres...). Las actuaciones, son, si cabe, aún más alarmantes, algunos de los encuestados afirman haber realizado actos violentos ante los motivos anteriores: romper el mando contra el suelo, lanzar el mando a la persona que tienen al lado o enfadarse, etc... De hecho, algunos alumnos reconocen que no les gusta jugar a videojuegos por este motivo: *“No, porque hay gente violenta”; “no, porque te ponen nervioso”.*

Por último, cabe mencionar un dato bastante significativo y es que la mayoría de los alumnos encuestados utilizan Internet en dispositivos propios (ya sea móvil, ordenador, consolas o *Tablet*). Dichos dispositivos, tras analizar las respuestas obtenidas en el cuestionario, han sido regalados o proporcionados por los propios padres (87 alumnos de los 143 encuestados). Destacamos asimismo que este aspecto unido a que existe poco control parental supone un desconocimiento absoluto ante el uso de las y los menores en Internet y en cómo esto afecta a su vida personal y académica.

Discusión

El análisis de los datos pone de manifiesto un alto número de alumnado en el que Internet se ha convertido en una herramienta para su entretenimiento diario y distracción social (Echeburúa, 2016), convirtiéndose esta forma en un consumo excesivo. De acuerdo con nuestra investigación, la inmersión a Internet es cada vez más prematura, incluso por debajo del límite de edad permitido, tal y como también señaló Terán Prieto (2019). Así mismo, se observa la inexistencia de control de tiempo en el uso de las pantallas, un factor de riesgo importante que puede generar adicción y que predispone algunas dificultades de aprendizaje como la falta de atención, la impulsividad, la autorregulación, menor autocontrol en sí mismos y menor rendimiento académico (Echeburúa, 2016; Echeburúa y Requesens, 2012). Sin duda, el uso prolongado y contante que mantienen los informantes en las pantallas se relaciona de manera ineludible con dificultades de aprendizaje, dando como resultado un aumento en la incidencia de trastornos psicológicos como son el trastorno negativista desafiante o el déficit de atención con hiperactividad destacados con anterioridad y en consonancia con varios estudios (Monsalve-Robayo et al., 2017, citado en Boente-Antela et al., 2020).

Los resultados principales de nuestra investigación muestran un consumo rápido e impactante de los menores de entre 9 a 12 años de edad, además de un fácil acceso a los dispositivos, que la mayoría de las veces son proporcionados por los propios padres (Marín, 2016). Sin duda, el consumo diario y la forma de percibir el entorno a través de las pantallas hace que se esté generando una identidad digital en nuestras alumnas y alumnos, con plataformas que animan a normalizar comportamientos como la publicación de contenido e imitación de personajes públicos a los que siguen en canales

como *YouTube*, *Instagram* o *TikTok*. De acuerdo con Dolors Mas (2019), este comportamiento genera cada vez más deseo de seguir atrayendo la admiración de sus seguidores gracias al reforzamiento positivo de los *likes* que consiguen en las redes sociales. Si a esto le sumamos que las etapas primarias representan un período crítico por el cual se comienza a forjar nuestra identidad, supone, por tanto, un gran impacto en la construcción de quienes somos. No hay que olvidar que uno de los factores de riesgo para nuestros jóvenes en estas plataformas es la privacidad, aspecto que muchos desconocen (más del 20% de las y los encuestados) (Echeburúa y Requesens, 2012).

Igualmente, hemos observado que, en la mayoría de los casos, las pantallas suponen un entretenimiento y un incremento del modo de realizar actividades que impliquen un contacto virtual con sus iguales (Echeburúa, 2016), por lo que afirmamos que la identidad y la construcción social que se está generando en estas clases es a través de un mundo virtual despojado de todo contacto social. En definitiva, nuevos modos de intercambio de información y de comunicación interpersonal (Marín, 2016). Esta forma de vida y de socialización, a veces sin ningún control parental, supone un desconocimiento absoluto del uso de los menores en este ámbito (Bernal y Angulo 2013), y causa, por tanto, una limitación en su autoestima y en la autoconciencia de sí mismo, ya que generan una proyección del mundo que la mayoría de las veces no se corresponde con la realidad (Dolors Mas, 2019). Los reforzadores positivos que proporcionan el uso constante de las pantallas provocan conductas adictivas que les hace escapar de la vida real y mejorar sus estados de ánimo (Echeburúa y De Corral, 2010), como así resaltan las y los informantes de esta investigación. Del mismo modo, la ausencia de control en los videojuegos supone un deterioro notable en el ámbito social, personal y académico (Terán Prieto, 2019), y cabe destacar que, tal y como evidencia el análisis del estudio el cual pone en evidencia el hecho de que cuando no consiguen la meta que deseaban les genera cada vez más frustración y/o comportamientos violentos.

Finalmente, cabe mencionar cómo el análisis muestra en algunos casos que han realizado visualizaciones no deseadas en Internet, como contenido sangriento, violento, pornográfico o denigrante. Dada las evidencias, el acceso ilimitado y sin control suponen un riesgo notable teniendo en cuenta el contenido inapropiado al que se pueden enfrentar los menores en la red y como consecuencia al desarrollo de su construcción de identidad (Echeburúa y De Corral, 2010; Echeburúa y Requesens Moll, 2012).

Dada las evidencias anteriores y los datos obtenidos durante la investigación, respaldan las hipótesis planteadas en el estudio: la existencia de una sobreexposición a las pantallas en el alumnado de primaria y la presencia de una nueva identidad digital en los menores afectando a la forma que tienen de percibir y recibir estímulos de su entorno más cercano.

No cabe duda de que los avances de las nuevas tecnologías e Internet suponen una herramienta imprescindible en nuestra vida cotidiana, con numerosos avances y cambios en la forma de aprender y procesar la información. Sin embargo, el consumo excesivo y sin control por parte de nuestros menores supone un riesgo notable en su desarrollo madurativo y emocional, afectando a la capacidad de concentración, aprendizaje, frustración, identidad y la forma en la que perciben el mundo. El tipo de consumo de información (rápido, inmediato e impactante) que les proporciona Internet, hace que a nuestro alumnado le sea difícil conectar de la misma forma en clase, manifestando más dificultades de aprendizaje derivadas, sobre todo, de un origen cognitivo y de falta de atención. Los agentes educativos (escuelas, docentes, instituciones, asociaciones, etc.) nos enfrentamos a un nuevo paradigma. Este estudio manifiesta una necesidad clara de abordar y trabajar la identidad digital de nuestro

alumnado de manera segura y estable, proporcionándoles una buena educación digital no solo con el fin de salvaguardar su identidad o fomentar la diversidad sino para “enseñar a construir el conocimiento que aún no existe” (Melero, p. 51, 2016).

Referencias

- Asociación Americana de Psiquiatría. (2013) Manual de diagnóstico y estadística de trastornos mentales (5ª ed.). Washington DC: Autor.
- Bernal, C. y Angulo, F. (2013). Interacciones de los jóvenes andaluces en las redes sociales. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*, (40), 25-30.
- Boente-Antela, B., Leirós-Rodríguez, R. y García-Soidán, JL. (2020). ¿Los menores españoles, en su tiempo libre, prefieren dispositivos electrónicos o actividad física?. *Sportis Sci J*, 6(2), 347-364.
- Dolors Mas, M. (2019). *Detrás de la pantalla: los riesgos de Instagram para los adolescentes*. Consultado el 20 de mayo de 2020.
- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91-96.
- Echeburúa, E. y Requesens Moll, A. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes Guía para educadores* (1st ed.). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Echeburúa, E. (2016). *Abuso de Internet* (1st ed.). Madrid: Ediciones Pirámide.
- Garmendia, M., Jiménez, E., Casado, MÁ. y Mascheroni, G. (2016). Net Children Go Mobile: Riesgos y oportunidades en internet y uso de dispositivos móviles entre menores españoles (2010-2015). Madrid: Red.es.
- Gómez Mayorga, C. (2007). Una escuela que construye identidades. *Kikiriki. Cooperación educativa*, (87-88), 38-42.
- Marín, M. A. (2016). Redes sociales, identidad y educación. *Crítica*, (1002), 28-35. Consultado el 20 de mayo de 2020.
- Melero, M. L., Mancila, I., y García, C. S. (2016). Escuela Pública y Proyecto Roma. Dadme una escuela y cambiaré el mundo. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 30(1), 49-56.
- Moreno, NM., Leiva, JJ., Galván, MC., López, E. y García, FJ. (2017). Realidad aumentada y realidad virtual para la enseñanza-aprendizaje del inglés desde un enfoque comunicativo e intercultural. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E (Edit). *Innovación docente y uso de las TIC en educación*. Málaga: UMA Editorial.
- Sánchez, J., Ruiz, J. y Gómez, M. (2016). *Tecnologías de la comunicación y la información aplicadas a la educación*. Madrid: Síntesis.

Terán Prieto, A. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías. *Congreso de Actualización Pediatría 2019*. En AEPap (ed). Madrid: Lúa Ediciones 3.0. 131-141.

Vygotsky, LS (1978). *La mente en la sociedad: El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Anexos

ANEXO I – CUESTIONARIO EMPLEADO

CUESTIONARIO SOBRE EL USO DE INTERNET, VIDEOJUEGOS, REDES SOCIALES Y TELEVISIÓN

Edad

Género

- Mujer
- Hombre

Curso

1. ¿Qué es lo que más te gustaría hacer hoy después de comer? *Selecciona una respuesta*

- Irme a mi habitación a leer, navegar, jugar o escuchar música solo
- Navegar, jugar a la videoconsola, ver la tele o hablar por teléfono
- Leer, estudiar, hacer deberes
- Hablar con mi familia
- Jugar con mis amigos en la calle o en el parque

2 ¿Dónde usas habitualmente Internet? *Selecciona una o más respuestas*

- Móvil propio
- Móvil de mis padres
- En PC/Tablet propia
- En PC/Tablet de mis padres
- Otro dispositivo...

3. Si tienes móvil propio, ¿cómo lo conseguiste? *Selecciona una respuesta*

- Pedí que me lo compraran
- Fue un regalo
- Me lo dieron mis padres

4. ¿Con qué frecuencia usas Internet?(Buscar información, WhatsApp, redes sociales)

Selecciona una respuesta

- Todos los días
- Uno o dos días a la semana
- Tres o cuatro veces a la semana
- Una o dos veces al mes

5. ¿Juegas con videojuegos? *Selecciona una respuesta*

- Sí
- No

6. ¿Con qué frecuencia juegas a videojuegos? *Selecciona una respuesta*

- Todos los días
- Uno o dos días a la semana
- Tres o cuatro veces a la semana
- Una o dos veces al mes
- Solo los fines de semana

7. ¿Te has mosqueado o disgustado alguna vez con alguien o contigo mismo al jugar con videojuegos? *Selecciona una respuesta*

- Sí
- No

8. En caso afirmativo a la pregunta anterior, ¿puedes especificar por qué motivo?

9. La mayoría de las veces que usas Internet o juegas a videojuegos, sueles estar...

Selecciona una respuesta

- Solo
- Con amigos/as
- Con hermanos/as, primos...
- Con mi padre o mi madre

10. ¿Cuántas horas dedicas al día a usar Internet o jugar con videojuegos?

Selecciona una respuesta

- Menos de una hora al día
- Entre una y dos horas
- Más de tres horas
- Especifica si es Internet o videojuegos

11. De las siguientes cosas, ¿cuáles has hecho durante el último mes en Internet?

Selecciona una o más respuestas

- Trabajos escolares
- Ver vídeos (Ej: YouTube)
- Visitar una red social/publicar y compartir fotos/vídeos (Ej: Instagram, TikTok...)
- Jugar online o con videojuegos
- Hablar por WhatsApp
- Visitar un chat/foro (es decir, un sitio en Internet en el que puedes hablar con personas que puede que NO conozcas en persona)

13. ¿Cuántas horas estudias o haces los deberes al día entre semana?

Selecciona una respuesta

- Nada
- 30 minutos
- Una hora
- Dos horas o más

14. Te ayudas del ordenador o Internet para realizar los deberes o estudiar?

Selecciona una respuesta

- Sí
- No

15. ¿Tienes tu propio perfil en una red social? *Selecciona una respuesta*

- Sí
- No

16. ¿Tienes un perfil o más de uno? *Selecciona una respuesta*

- Un perfil
- Más de uno

17. Mi perfil...: *Selecciona una respuesta*

- Lo puede ver todo el mundo
- Lo puede ver solo mis amigos
- No lo sé

18. Durante los últimos meses, ¿recuerdas haber visto algo en Internet que te haya molestado? Por ejemplo, que te haya hecho sentir incómodo, disgustado, nervioso o sentir que no deberías haberlo visto. Si es así, ¿has hablado con alguien sobre el tema?

19. Durante los últimos 6 meses, ¿te ha pasado alguna de estas cosas?

Selecciona una o más respuestas

- He usado Internet/videojuegos porque no tenía otra cosa que hacer
- Me he sentido disgustado cuando no he podido conectarme a Internet /jugar a videojuegos
- He descuidado a mi familia, amigos, tareas escolares o aficiones por usar Internet/jugar a videojuegos
- He intentado pasar menos tiempo en Internet/videojuegos
- Ninguna de estas

20. De estas cosas, ¿cuáles de ellas has hecho tú durante los últimos 6 meses?

Selecciona una o más respuestas

- He añadido gente a mi lista de amigos
- He buscado nuevos amigos en Internet
- He fingido ser una persona diferente a quién soy en realidad
- He enviado información, fotos o vídeos de mí mismo a alguien a quien nunca he visto en persona
- He grabado y subido a Internet videos o imágenes de personas sin su permiso
- Ninguna de estas

21. ¿Sueles ver la televisión a diario? *Selecciona una respuesta*

Sí

No

22. ¿A qué hora ves la televisión? *Selecciona una o más respuestas*

A mediodía

Por la tarde

A la hora de cenar

Antes de acostarme

¿Puedes especificar cuántas horas pasas viendo la televisión al día?

22. ¿Qué programas o series sigues en televisión?

23. ¿Te parecen interesantes algunas de estas opciones hoy en día? ¿por qué?

• **Internet:**

• **Videojuegos:**

• **Redes sociales:**

• **Televisión:**