



Análisis de la frecuencia y problemática en el uso de las tecnologías de los adolescentes según el género¹

Analysis of the frequency and problems associated with adolescents' use of technology by gender

JUAN MANUEL HEREDIA BAUTISTA²

Universidad Católica de Murcia, España

juanmahba@yahoo.es

<https://orcid.org/0009-0003-4552-6698>

ANA MARIA GALLARDO GUERRERO

Universidad Católica de Murcia, España

amgallardo@ucam.edu

<https://orcid.org/0000-0001-8803-9820>

ROCIO DE LA FUENTE MARTÍN

Escuela Universitaria de Osuna, España

rociofm@euosuna.org

<https://orcid.org/0000-0003-3974-9951>

RAFAEL BAENA GONZÁLEZ

Escuela Universitaria de Osuna, España

rafaelbg@euosuna.org

<https://orcid.org/0000-0002-5491-2211>

Resumen:

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación han cambiado las formas de relación y comunicación en la población adolescente. El objetivo de este estudio fue analizar, según el género, el uso y los problemas de las nuevas tec-

Abstract:

Information and Communication Technologies have changed the forms of relationships and communication among the adolescent population. The objective of this study was to analyze, according to gender, the use and problems of new

1 Como referenciar este artículo (How to reference this article): Heredia Bautista, J. M., Gallardo Guerrero, A. M., De la Fuente-Martín, R. y Baena González, R. (2026) Análisis de la frecuencia y problemática en el uso de las tecnologías por adolescentes según género. *Educatio Siglo XXI*, 44(1), 217-236. <https://doi.org/10.6018/educatio.633701>

2 Autor de correspondencia: Juan Manuel Heredia Bautista.

nologías en adolescentes andaluces, y la relación entre la frecuencia de uso y los problemas asociados. En el presente estudio participaron 388 adolescentes (51.8% chicos, 48.2% chicas) entre 12 y 18 años ($M=14.37$; $DT=1.18$), de dos centros educativos de la provincia de Sevilla, quienes respondieron al cuestionario de Uso Problemático de Nuevas Tecnologías (UPNT). El estudio utilizó un diseño descriptivo, relacional y de corte transversal. Los resultados mostraron que los adolescentes usan internet, teléfonos móviles y televisión a diario, sin diferencias de género. Sin embargo, en el uso de videojuegos los chicos juegan con mayor frecuencia que las chicas, además, los problemas derivados del uso de videojuegos son significativamente mayores en los chicos. El móvil es el dispositivo que más problemas causa entre los adolescentes, mientras que los videojuegos generan problemas especialmente entre los chicos, mostrando una correlación significativa entre su uso y comportamientos. Estos hallazgos sugieren la necesidad de programas de intervención específicos para abordar los problemas derivados del uso de la tecnología y promover una mayor conciencia sobre el uso responsable de internet, los videojuegos, el móvil y la televisión.

Palabras clave:

Adolescentes; uso de las tecnologías de información y de la comunicación; uso problemático de las tecnologías de la información y de la comunicación; internet; teléfono móvil; televisión; videojuegos; género.

technologies in Andalusian adolescents, and the relationship between the frequency of use and the associated problems. In the present study, 388 adolescents participated (51.8% boys, 48.2% girls), aged between 12 and 18 years ($M = 14.37$; $SD = 1.18$), from two educational centers in the province of Seville, who responded to the Problematic Use of New Technologies (UPNT) questionnaire. The study used a descriptive, relational, and cross-sectional design. The results showed that adolescents use the Internet, mobile phones, and television daily, without gender differences. However, in the use of video games, boys play more frequently than girls, and the problems derived from the use of video games are significantly greater among boys. The mobile phone is the device that causes the most problems among adolescents, while video games generate problems especially among boys, showing a significant correlation between their use and behaviors. These findings suggest the need for specific intervention programs to address the problems derived from the use of technology and to promote greater awareness about the responsible use of the Internet, video games, mobile phones, and television.

Keywords:

Teenagers; use of information and communication technologies; problematic use of information and communication technologies; internet; mobile phone; television; video game; gender.

Résumé:

Les technologies de l'information et de la communication ont modifié les modes de relation et de communication chez les adolescents. L'objectif de cette étude était d'analyser, en fonction du sexe, l'utilisation et les problèmes liés aux nouvelles technologies chez les adolescents andalous, ainsi que la relation entre la fréquence d'utilisation et les problèmes associés. 388 adolescents (51,8 % de garçons, 48,2 % de filles) âgés de 12 à 18 ans ($M = 14,37$; $DT = 1,18$) issus de deux établissements scolaires de la province de Séville ont participé à la présente étude et ont répondu au questionnaire sur l'utilisation problématique des nouvelles technologies (UPNT). L'étude a utilisé une conception descriptive, relationnelle et transversale. Les résultats ont montré que les adolescents utilisent quotidiennement Internet, les téléphones portables et la télévision, sans différence entre les sexes. Cependant, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo, les garçons jouent plus fréquemment que les filles, et les problèmes liés à l'utilisation des jeux vidéo sont nettement plus importants chez les garçons. Le téléphone portable est l'appareil

qui cause le plus de problèmes chez les adolescents, tandis que les jeux vidéo génèrent des problèmes surtout chez les garçons, montrant une corrélation significative entre leur utilisation et leurs comportements. Ces résultats suggèrent la nécessité de programmes d'intervention spécifiques pour traiter les problèmes liés à l'utilisation des technologies et promouvoir une plus grande sensibilisation à l'utilisation responsable d'Internet, des jeux vidéo, du téléphone portable et de la télévision.

Mots clés:

Adolescents; utilisation des technologies de l'information et de la communication; utilisation problématique des technologies de l'information et de la communication; Internet; téléphone portable; télévisio; jeux vidéo; genre.

Fecha de recepción: 17-10-2024

Fecha de aceptación: 22-10-2025

1. Introducción

En el siglo XXI, el acceso generalizado a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) ha transformado profundamente la manera en que los adolescentes se comunican, se relacionan, se entretienen y acceden a la información. Esto ha dado lugar a la incorporación de nuevas herramientas comunicativas en la vida cotidiana (Venegas, 2024), donde dichas herramientas digitales se han convertido en recursos clave no solo para el aprendizaje (Santos-Caamaño et al., 2021), sino también para la socialización y la construcción de identidades en la etapa adolescente.

La disponibilidad masiva de dispositivos digitales ha generado una situación de hiperconectividad social, especialmente entre adolescentes, quienes han crecido vinculados al uso del teléfono móvil, siendo además el grupo con mayor prevalencia de uso recreativo de internet, según la encuesta Edades (2022), lo que refuerza el papel central que tienen las TIC en la vida diaria de los adolescentes. No obstante, este uso no es homogéneo: se observan diferencias según el género, tanto en las actividades preferidas como en la manera de percibir los riesgos asociados a estas tecnologías. En este sentido, la digitalización educativa exige transformaciones organizativas y de actitudes, y conviene evitar el tecno-solucionismo: la tecnología no sustituye al docente bien formado, que es quien dota de sentido pedagógico a las TIC (Martín-Párraga et al., 2024). Estas dinámicas plantean desafíos educativos para promover un uso crítico, responsable y equitativo de las TIC entre adolescentes.

En este contexto, se hace necesario analizar cómo varía la frecuencia

de uso de las TIC entre adolescentes, qué problemáticas pueden derivarse de este uso intensivo, y cómo influye el género en estas dinámicas. Estos aspectos constituyen el foco del presente estudio. Entender estas dinámicas es clave para la educación actual, pues la hiperconectividad puede afectar la atención, la gestión del tiempo y el bienestar emocional de los estudiantes, aspectos que inciden directamente en su rendimiento y experiencia educativa.

En relación con el uso de las TIC, el informe de UNICEF España (2021), sobre el impacto de la tecnología en la adolescencia, revela que el 96.3 % del tiempo libre de los adolescentes se dedica al uso del móvil, tabletas y ordenadores, destacando el consumo de series o películas en internet, como forma habitual de ocio. Además, un porcentaje significativo recurre también a los videojuegos, entre los cuales cerca de un tercio afirma jugar todos o casi todos los días, lo que evidencia el protagonismo del ocio digital en sus rutinas.

En esta línea, el estudio de Garmendia et al. (2016) ya señalaba que el teléfono móvil era el dispositivo más utilizado por los adolescentes para conectarse a internet (59 %), seguido del ordenador portátil (32 %) y la tablet (26 %). Además, el 82 % de los jóvenes de entre 15 y 16 años accedía a internet todos o casi todos los días, con una media diaria de 71 minutos de conexión. Aunque dicho informe mostraba una presencia notable del móvil en las rutinas digitales, los datos más recientes del INE (2024) reflejan un crecimiento aún más significativo, ya que el 99.8 % de los hogares dispone de teléfono móvil y el 83 % cuenta con algún tipo de ordenador, lo que confirma el arraigo y consolidación de las TIC en los entornos cotidianos de los adolescentes. En paralelo, este acceso no se limita al consumo pasivo de contenidos digitales, sino que también implica una participación activa en la creación y difusión de material, en particular fotografías y vídeos elaborados por los propios adolescentes, a través de redes sociales como Instagram o TikTok (Fernández de Arrobayabe-Olaortua et al., 2020; López-de-Ayala et al., 2020). Esta participación activa abre nuevas vías educativas para el desarrollo de habilidades digitales, creatividad y competencias comunicativas necesarias en la actualidad.

Aunque las TIC aportan múltiples beneficios, como se ha mencionado anteriormente, su uso excesivo puede generar problemas, especialmente entre adolescentes. Según García-del-Castillo et al. (2020), una exposición prolongada a dispositivos electrónicos puede derivar en ma-

lestar psicológico y emocional. En este sentido, Sampasa-Kanyinga et al. (2019) y Walsh et al. (2018) señalan que dedicar más de dos horas diarias a actividades frente a pantallas constituye un uso intensivo, lo cual podría afectar la salud mental. Además, factores como la edad, el género y la exposición de la privacidad en redes sociales incrementan la vulnerabilidad de los jóvenes al uso problemático (Castillo y Ruiz-Olivares, 2019; Ramos-Soler et al., 2018; Thoilliez, 2021).

El entorno familiar también se presenta como un factor clave, que puede actuar como riesgo o protección. La falta de normas claras y una comunicación deficiente se han relacionado con un mayor uso problemático de las TIC (Malo-Cerrato et al., 2018; Martín-Perpiñá et al., 2019). Sin embargo, la imposición de límites estrictos no garantiza una prevención efectiva, ya que puede generar comportamientos ocultos o resistencia (Baldry et al., 2019; Muthuswamy, 2023).

En relación con las redes sociales, el uso excesivo de tiempo en estas plataformas puede exponer a los adolescentes a riesgos como el sexting, la sextorsión, el grooming o el ciberbullying, entre otros (Álvarez-de-Sotomayor et al., 2021). Este fenómeno se ve favorecido por el acceso temprano y sin supervisión adulta a dispositivos tecnológicos, como alertan Solera-Gómez et al. (2022).

Por otro lado, el uso excesivo de videojuegos y la exposición prolongada a pantallas se asocian a un estilo de vida sedentario, con repercusiones tanto en la salud física como en el rendimiento académico (Gómez-Gonzalvo et al., 2020), siendo este último afectado también por la multitarea digital, que dificulta la concentración y la eficiencia en el estudio (Madigan et al., 2019).

En relación con el género, existen diferencias en el uso de las TIC, lo que ha convertido al género en un factor crucial en el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes en las últimas décadas, atrayendo la atención de investigadores en educación. Los varones suelen emplearlas para actividades técnicas o de ocio, como videojuegos, apuestas y consumo de pornografía, mientras que las mujeres las utilizan más para redes sociales, llamadas y fines académicos (Haro et al., 2022). Se ha observado que los chicos suelen percibirse como más competentes en aspectos técnicos y en la búsqueda y organización de información, mientras que las chicas se sienten más capacitadas en el uso creativo y comunicativo de las tecnologías (Amor y Serrano, 2019). Esta diferencia no solo refleja la persistencia de estereotipos tecnológicos, evidenciada

en que solo el 13.5 % de los estudiantes de carreras informáticas son mujeres (Informe sobre Brecha Digital de Género, 2023), sino también cómo los estudiantes se perciben a sí mismos en relación con las tecnologías digitales, influenciando su confianza y elección de actividades o campos de estudio.

Respecto a los problemas asociados al uso de las TIC, se observan diferencias significativas según el género. Las adolescentes presentan mayores niveles de uso problemático del móvil e internet (Gómez et al., 2017; Moral y Suárez, 2016), aunque algunos estudios no reportan diferencias (Moral y Fernández, 2019). El uso compulsivo de redes sociales alcanza al 17.7 % de las chicas y al 13.4 % de los chicos, asociándose en las chicas a mayores consecuencias emocionales negativas, como ansiedad, depresión y sensación de soledad (Arrivillaga et al., 2022; Huang, 2022). Asimismo, las adolescentes suelen estar más expuestas al control parental sobre sus redes, reflejando estereotipos de protección (Álvarez-de-Sotomayor y Muñoz, 2021). En el caso de los videojuegos, los varones registran mayores niveles de adicción y dedican más tiempo, especialmente en áreas urbanas (Iglesias-Caride et al., 2022; Portillo-Peñuelas et al., 2023), si bien la prevalencia global de uso problemático es baja (Andrade et al., 2019).

A pesar del creciente interés por el uso de las TIC en la adolescencia, existe poca evidencia científica que analicen de forma conjunta la frecuencia, las problemáticas y las diferencias de género en contextos educativos concretos. Por ello, este trabajo resulta especialmente relevante al aportar una visión integrada y actualizada de estos patrones de uso en una población adolescente.

Por todo lo anterior, el objetivo de este estudio es analizar, desde una perspectiva de género, la frecuencia y problemática del uso de las tecnologías en una muestra de adolescentes escolarizados en dos centros educativos de la provincia de Sevilla. Asimismo, se pretende explorar la relación existente entre la frecuencia de uso de las TIC y el uso problemático de las mismas dentro de este contexto educativo concreto, con especial atención al caso de los videojuegos.

A partir de la revisión teórica y de los objetivos planteados, se formulan las siguientes hipótesis de trabajo. En primer lugar, se plantea que no existen distinciones de género en cuanto al uso general de las tecnologías (H1). En segundo lugar, se considera que el entorno de los videojuegos, vinculado al ocio, continúa siendo predominantemente masculino

(H2). Por último, se establece que el dispositivo que genera un mayor uso problemático entre los adolescentes es el teléfono móvil (H3).

2. Metodología

2.1. Diseño

Para esta investigación se ha llevado a cabo un diseño descriptivo, relacional y de corte transversal. Además, fue aprobada por el Comité de Ética de la Universidad Católica San Antonio de Murcia (UCAM), con Código CE062301.

2.2. Participantes

La muestra de este estudio está compuesta por un total de 388 adolescentes escolarizados en dos centros de educación secundaria de la provincia de Sevilla que fueron elegidos por conveniencia para obtener una muestra representativa y proporcional a la distribución de la población en edad escolar. Presentan edades comprendidas entre los 12 y los 18 años ($M=14.37$; $DT=1.18$) y según la distribución por género, 201 (51.8%) hombres y 187 (48.2%) mujeres. La participación en el estudio fue voluntaria y se obtuvo previo consentimiento informado verbal, incluyendo en el caso de los menores de 14 años las gestiones pertinentes en los centros, asegurando a los participantes el anonimato y la confidencialidad de los datos recopilados. Igualmente, se llevó a cabo respetando los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki y en concordancia con la legislación vigente en materia de investigación con seres humanos.

2.3. Instrumentos

Para llevar a cabo el estudio, se utilizó el cuestionario de Uso Problemático de Nuevas Tecnologías (UPNT), validado por Labrador et al. (2013). La encuesta está conformada por 41 ítems. El cuestionario demostró una consistencia interna adecuada, con un coeficiente alfa de Cronbach de 0.88 para la escala total y coeficientes alfa que oscilan entre 0.71 y 0.88 para las subescalas individuales. Para este estudio se seleccionaron intencionalmente únicamente los ítems 1 y 2, relativos a frecuencia de

uso y uso problemático, con el fin de centrarse en los aspectos clave del análisis. Esta decisión permitió captar la información esencial sin sobrecargar a los participantes, mantener la validez del instrumento y posibilitar el análisis de un enfoque más preciso y consistente, centrado en la relación entre uso y problematización, así como de las diferencias de género, que constituyen el foco principal del estudio.

El cuestionario definitivo estaba compuesto por los siguientes elementos:

1. Variables sociodemográficas. Se preguntó a los estudiantes por su edad, género, curso escolar y centro académico en el que realizan los estudios.
2. Frecuencia del uso. Corresponde con el ítem 1 del cuestionario y las opciones de respuesta a este ítem se presentan en formato de respuesta de escala Likert, que va del 1 al 4, siendo 1 “nunca”, 2 “alguna vez al mes”, 3 “alguna vez a la semana” y 4 “todos los días”. Se utilizaron las puntuaciones medias, de forma que una puntuación media de 1 a 1.75 indica que el adolescente “nunca” utiliza el medio tecnológico analizado, una puntuación de 1.76 a 2.50 indica que el adolescente lo usa “alguna vez al mes”, una puntuación de 2.51 a 3.25 indica que utiliza el medio analizado “alguna vez a la semana” y una puntuación media entre 3.26 y 4 indica que el adolescente usa el medio analizado “todos los días”.
3. Conductas de uso problemático de las tecnologías. Corresponde con el ítem 2 del cuestionario y las opciones de respuesta se presentan en formato de respuesta con una escala Likert, que va del 1 al 4, siendo 1 “nunca”, 2 “a veces”, 3 “con frecuencia” y 4 “siempre”. Se utilizaron las puntuaciones medias, de forma que una puntuación media de 1 a 1.75 indica que “nunca” le ha generado problemas. Una puntuación de 1.76 a 2.50 indica que ha tenido problemas “a veces”, una puntuación de 2.51 a 3.25 indica que ha tenido problemas “con frecuencia” y una puntuación media entre 3.26 y 4 indica que el adolescente tuvo problemas “siempre”.

2.4. Procedimiento

Antes de iniciar la recolección de datos, se estableció comunicación con los directores de ambas instituciones para explicarles los objetivos de la investigación y obtener su autorización y colaboración para proceder.

La participación del alumnado fue completamente voluntaria y anónima, y se cumplimentó en las clases de Educación Física (EF). Se les explicó detalladamente la naturaleza del estudio en presencia de sus respectivos profesores y/o profesoras, asegurándose la confidencialidad y anonimato de la información proporcionada.

Todo el proceso de recolección de datos tuvo lugar durante el período lectivo de los meses de octubre y enero del curso escolar 2023/2024, dentro del horario habitual de las clases de Educación Física. Los estudiantes completaron el cuestionario UPNT bajo la supervisión directa de su profesor o profesora de EF.

2.5. Análisis de datos

El análisis estadístico de los datos se llevó a cabo utilizando el software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), en su versión 28. En primer lugar, se utilizaron para el análisis métodos descriptivos, media y la desviación típica. Se realizó una tabla de frecuencias, de cada variable, frecuencia de uso y uso problemático de cada una de las nuevas tecnologías, analizadas en el estudio. Se realizó con la muestra completa y desagregando por género. En segundo lugar, para analizar la posible relación entre la frecuencia del medio tecnológico utilizado y el uso problemático que genera se realizó el contraste no paramétrico de correlación de Spearman. Este contraste estadístico se usa para ver la asociación interdependencia entre dos variables aleatorias (que pueden ser continuas o discretas), oscila entre -1 y +1, lo cual indica asociación negativa o positiva, respectivamente. Cuando el coeficiente se acerca a 0, significa que no existe correlación entre las variables. Este estadístico se utiliza tras conocer que las variables no siguen una distribución normal según la prueba de normalidad K-S (Kolmogorov Smirnov). Igualmente, el cálculo del coeficiente de correlación ρ (Rho) de Spearman se realizó por género.

3. Resultados

En la tabla 1 se muestran los valores de la estadística descriptiva de la frecuencia del uso manifestada por los adolescentes y el uso problemático de cada una de las tecnologías por género. Respecto a internet la

media del total es 3.88 (.35) sobre 4, la opción más seleccionada es por tanto “todos los días”. Las medias entre hombres y mujeres respecto al uso de internet son similares y no existe gran dispersión de los datos. La mayor diferencia se aprecia en la media de uso de los videojuegos. Así, los chicos indicaron una media de uso de 2.97 (.86), lo que significa que su frecuencia de uso es de “alguna vez a la semana”, mientras que en las chicas el uso de videojuegos presenta una media de 2.06 (.89), por lo que su uso corresponde a “alguna vez al mes”. Con respecto al uso problemático de las nuevas tecnologías evaluadas, el uso del móvil es el medio que más problemas genera entre los adolescentes, 2.16 (.99), por lo que reconocen que el uso del móvil les genera problemas “a veces”, mientras que el uso de la televisión [1.43 (.81)] “nunca”. No se destacaron diferencias de género en el uso problemático de las nuevas tecnologías analizadas en el estudio. Por tanto, la información contenida en la tabla 1 demuestra que no hay brecha de género en el uso de tecnologías como el internet, el móvil y la televisión, verificando con ello la hipótesis de partida H1. Tanto hombres como mujeres utilizan las mismas con una frecuencia diaria. Asimismo, se confirma que sí hay diferencias en la frecuencia de uso de los videojuegos. Los hombres tienden a utilizarlos cada semana, mientras que las mujeres, por su parte, juegan con menor frecuencia, haciendo uso de ellos alguna vez al mes. Con ello, se confirma la hipótesis H2, que indica que el entorno de los videojuegos es predominantemente masculino. La hipótesis H3 también se cumple, obteniéndose que hombres y mujeres sufren problemas a veces como consecuencia del uso del móvil.

Tabla 1

Frecuencia y uso problemático de los medios tecnológicos según el género

	Hombre	Mujer	Total
	M (DT)	M/DT	M/DT
Frecuencia			
Internet	3.90 (.33)	3.87 (.38)	3.88 (.35)
Videojuegos	2.97 (.86)	2.06 (.89)	2.53 (.98)
Móvil	3.92 (.37)	3.93 (.76)	3.93 (.33)
Televisión	3.45 (.72)	3.39 (.76)	3.42 (.74)
Uso problemático			
Internet	1.86 (1.03)	1.71 (.87)	1.79 (.96)
Videojuegos	1.75 (.88)	1.23 (.56)	1.50 (.78)
Móvil	2.11 (1.06)	2.20 (.91)	2.16 (.99)
Televisión	1.48 (.87)	1.37 (.74)	1.43 (.81)

En la tabla 2, se muestran los resultados de las correlaciones entre la frecuencia del uso de los dispositivos y los problemas que este uso puede causar, tanto en la muestra total de adolescentes como diferenciándose por género. Resultaron estadísticamente significativas tanto la relación entre el uso de internet y los problemas que se derivan de este uso (correlación significativa leve) como la relación entre el uso de videojuegos y los problemas derivados de su uso (correlación significativa moderada). Si tenemos en cuenta las diferencias de género solo se encontraron diferencias significativas en la relación de los videojuegos con el uso problemático de este medio tecnológico, así, el uso de videojuegos se relaciona con conductas problemáticas derivadas de su uso significativamente más en el caso de los hombres. También hay una correlación leve significativa entre el uso y los problemas de la televisión por parte de los hombres. Por lo tanto, para los demás casos no se considera que haya una diferencia significativa entre el uso del medio específico y los problemas generados por el mismo.

Tabla 2

Rho de Spearman según género entre la frecuencia y los problemas derivados del uso de los medios tecnológicos

	Hombre	Mujer	Total
Internet	.101	.133	.117*
Videojuegos	.438*	.465*	.542*
Móvil	.091	-.048	.023
Televisión	.184*	.017	.107

* $p < .05$

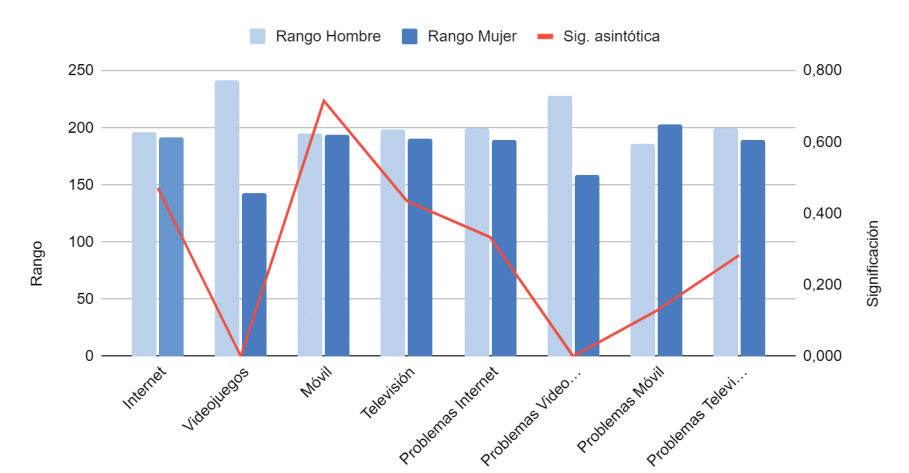
Para comprobar la significatividad de las diferencias de género encontradas en las dos variables de estudio, el uso de los medios tecnológicos y los problemas generados por este, se realizó la prueba estadística U de Mann-Whitney como se muestra en la tabla 3. Los resultados muestran solo diferencias significativas en el caso de la frecuencia de uso de los videojuegos y los problemas causados por ello. Tanto la frecuencia de uso como los problemas derivados del uso son significativamente mayores en los hombres respecto a las mujeres, como indican las altas diferencias entre los rangos de ambos géneros en ambos casos.

Tabla 3
Prueba U de Mann-Whitney sobre la utilización y los problemas generados por el uso de los dispositivos electrónicos según el género

	Rango Hombre	Rango Mujer	Sig. asintótica
Internet	196.60	192.24	.472
Videojuegos	242.08	143.36	.000
Móvil	195.32	193.62	.716
Televisión	198.32	190.39	.435
Problemas Internet	199.37	189.26	.334
Problemas Videojuegos	227.75	158.76	.000
Problemas Móvil	186.58	203.01	.127
Problemas Televisión	199.11	189.55	.283

En la figura 1 están representados los rangos tanto para hombres como para mujeres en las variables de nuestro estudio, además del nivel de significación obtenido con la prueba U de Mann-Whitney. Este gráfico corrobora la información dada en la tabla 3, de forma que queda demostrado que tan solo en el caso del uso de los videojuegos y en los problemas generados por los mismos se tiene una diferencia significativa entre hombres y mujeres. Se puede ver que la diferencia en ambos casos es de aproximadamente 100 unidades de rango.

Figura 1
Prueba U de Mann-Whitney sobre el uso y los problemas generados por los medios tecnológicos según el género



4. Discusión

Los resultados del estudio muestran un uso intensivo de tecnologías digitales entre los adolescentes, con alta frecuencia de uso de internet, teléfonos móviles y televisión en ambos géneros. Este patrón, coherente con investigaciones previas en España (INE, 2024; UNICEF, 2021) y México (Pedraza, 2022), confirma que estas herramientas forman parte estructural de la vida cotidiana adolescente, pero su normalización no implica ausencia de riesgos. Tal y como advierten Cabero-Almenara et al. (2023), estos riesgos no sólo derivan del tiempo de exposición, sino también de limitaciones estructurales como la desigual de conectividad, la escasez de recursos y las brechas digitales, que condicionan la equidad educativa. Desde una perspectiva socioeducativa, este uso generalizado demanda políticas escolares y familiares que fomenten un uso crítico y equilibrado.

En relación con la H1 (no existen distinciones de género en el uso general de las tecnologías), los resultados confirman que no hay diferencias significativas en el uso de internet, móviles o televisión. No obstante, el mayor uso de videojuegos por parte de los chicos introduce un matiz relevante: la persistencia de un imaginario cultural que asocia los videojuegos con la masculinidad, como ya señalaron Amor y Serrano (2019) y Toaza y Lara-Salazar (2022), reforzando desde la infancia una socialización tecnológica diferenciada. Este hallazgo cuestiona la neutralidad de la tecnología y sugiere la necesidad de intervenciones educativas que amplíen las oportunidades de participación femenina en entornos digitales tradicionalmente masculinizados. Ello implica, siguiendo a Martín-Párraga et al. (2024), no limitarse a incorporar tecnología, sino acompañarla de cambios de actitudes y prácticas pedagógicas, reconociendo que el papel del profesorado capacitado es insustituible para dotar de sentido pedagógico a las TIC.

En cuanto al uso problemático, los adolescentes señalan que teléfono móvil e internet generan problemas ocasionales, mientras que videojuegos y televisión se perciben como menos problemáticos. Esto coincide con Vega et al. (2021), quienes destacan la mediación familiar como factor preventivo. Sin embargo, la percepción adolescente puede subestimar riesgos reales, reforzando la necesidad de formación crítica y estrategias educativas de autorregulación y análisis de contenidos. En este sentido, Valencia-Ortiz et al. (2021) recuerdan que familias e insti-

tuciones educativas desempeñan un papel clave en guiar el uso de redes sociales y dispositivos para minimizar impactos como aislamiento social, problemas de concentración o fracaso escolar.

En relación con la H2 (el entorno de los videojuegos, vinculado al ocio, continúa siendo predominantemente masculino), los resultados la confirman de forma clara: los chicos no solo juegan más, sino que también presentan un patrón más intensivo en videojuegos que en otras tecnologías. Este hallazgo no puede desligarse de un contexto cultural que legitima y refuerza el vínculo entre masculinidad y competitividad digital, lo que exige que la escuela intervenga con propuestas que abran este espacio a todo el alumnado.

En cuanto a la H3 (el dispositivo que genera un mayor uso problemático es el teléfono móvil), los resultados la confirman: tanto chicos como chicas identifican el móvil como el principal origen de problemas, seguido de internet. En cambio, los videojuegos y la televisión son percibidos como menos problemáticos. Sin embargo, el análisis muestra que, aunque el móvil es el dispositivo más problemático de forma general, en los varones los videojuegos ocupan un lugar relevante, lo que coincide con López-Fernández et al. (2021) y sugiere que el riesgo se modula por factores de personalidad, intereses y contexto. Como sostienen Cabero y Llorente (2020), la alfabetización digital no debe concebirse sólo como adquisición de competencias técnicas, sino como una oportunidad para desarrollar estrategias de aprendizaje autónomo y crítico, integrando las dimensiones éticas y sociales de la tecnología.

Es importante interpretar los resultados con cautela, dado que el estudio se llevó a cabo en dos centros educativos de la provincia de Sevilla, lo que limita su generalización. Aun así, su valor reside en ofrecer tendencias preliminares que pueden orientar investigaciones futuras y el diseño de políticas educativas ajustadas al contexto real de los adolescentes.

En definitiva, las diferencias detectadas y las similitudes encontradas apuntan a la necesidad de superar enfoques generalistas y adoptar un análisis que incorpore la diversidad de experiencias adolescentes, condicionadas por género, contexto y capital digital. Solo así será posible diseñar intervenciones más precisas y culturalmente sensibles.

5. Conclusiones

Los hallazgos de esta investigación evidencian un uso elevado de internet, dispositivos móviles y televisión entre adolescentes de dos centros educativos de la provincia de Sevilla, siendo los videojuegos el dispositivo con menor frecuencia de uso, pero el que más problemática genera, especialmente en varones. Se ha observado una correlación moderada y significativa entre la frecuencia de uso de videojuegos y los problemas asociados, lo que sugiere la necesidad de prestar especial atención a este ámbito. Además, las diferencias de género encontradas podrían estar influidas por los procesos de socialización y expectativas culturales diferenciadas, que condicionan la elección de actividades recreativas.

El estudio, si bien limitado por el tamaño muestral y la autorreferencia de las respuestas, ofrece una primera aproximación útil para comprender los patrones de uso y problematización tecnológica en contextos educativos concretos, y destaca la importancia de seguir profundizando mediante investigaciones más amplias y longitudinales que permitan explorar la evolución del uso de tecnologías durante la adolescencia y sus efectos a medio y largo plazo.

A partir de estos resultados, se considera necesario reforzar el papel de la escuela mediante programas de alfabetización digital crítica que integren el desarrollo de competencias socioemocionales, con el objetivo de prevenir usos problemáticos y fomentar una relación saludable con la tecnología. También se recomienda a las familias adoptar modelos de supervisión activa que favorezcan el diálogo y eviten la aplicación de controles diferenciados por género, los cuales pueden reforzar estereotipos perjudiciales. Del mismo modo, se propone a los responsables de políticas públicas desarrollar campañas de sensibilización dirigidas tanto a adolescentes como a adultos, que aborden el uso excesivo de videojuegos desde una perspectiva de género y salud mental, al tiempo que se fomente la corresponsabilidad educativa.

Estas propuestas permitirían no solo mitigar los riesgos asociados al uso excesivo de la tecnología, sino también promover un desarrollo adolescente más saludable y equitativo, ofreciendo así una contribución relevante desde la investigación al ámbito educativo, familiar y social.

Referencias

- Álvarez-de-Sotomayor, I. D., Muñoz-Carril, P.-C. y González, M. (2021). Hábitos de uso de las redes sociales en la adolescencia: desafíos educativos. *Revista Fuentes*, 23(3), 280–294. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2021.15691>
- Álvarez-de-Sotomayor, I. D. y Muñoz, P. C. (2021). Internet y redes sociales: un desafío a la convivencia familiar. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 123–142. <https://doi.org/10.6018/educatio.463221>
- Amor, M. I., & Serrano, R. (2019). An evaluation of primary-school pupils' digital competence. *Revista Espacios*, 40(21), 12-20. <https://cutt.ly/l88zfro>
- Andrade, L. I., Carbonell, X. y López, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/ Salud Y Drogas*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). Impacto de la tecnología en la adolescencia: relaciones, riesgos y oportunidades. Un estudio comprensivo e inclusivo hacia el uso saludable de las TRIC. Unicef España. <https://www.unicef.es/publicacion/impacto-de-la-tecnologia-en-la-adolescencia>
- Arrivillaga, C., Rey, L. y Extremera, N. (2022). Uso problemático de redes sociales e inteligencia emocional en adolescentes: análisis de las diferencias por género. *European Journal of Education and Psychology*, 15(1), 1-16. <https://doi.org/10.32457/ejep.v15i1.1748>
- Baldry, A. C., Sorrentino, A., & Farrington, D. P. (2019). Cyberbullying and cybervictimization versus parental supervision, monitoring and control of adolescents' online activities. *Children and Youth Services Review*, 96, 302-307. <https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2018.11.058>
- Cabero, J. y Llorente, C. (2020). La adopción de las tecnologías por las personas mayores: aportaciones desde el modelo TAM (Technology Acceptance Model). *Publicaciones*, 50(1), 141-157. <https://doi.org/10.30827/publicaciones.v50i1.8521>
- Cabero-Almenara, J., Valencia-Ortiz, R., Llorente-Cejudo, C. y Palacios-Rodríguez, A. D. P. (2023). Nativos e inmigrantes digitales en el contexto de la COVID-19: las contradicciones de una diversidad de mitos. *Texto Livre*, 16, e42233. <https://doi.org/10.1590/1983-3652.2023.42233>
- Castillo, M. y Ruiz-Olivares, R. (2019). La percepción de riesgo y su relación con el uso problemático del teléfono móvil en adolescentes. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (168), 21–34. <https://doi.org/10.5477/cis/reis.168.21>
- Fernández de Arroyabe-Olaortua, A., Eguskiza-Sesumaga, L. y Miguel-Sáez de Urabain, A. (2020). Las pantallas preferidas por los jóvenes vascos. El uso de los dispositivos y plataformas digitales por parte de los estudiantes de Secundaria. *Historia y Comunicación Social*, 25(2), 551–561. <https://doi.org/10.5209/hics.72284>
- García-del-Castillo, J. A., García del Castillo-López, Á., Dias, P. C. y García-Castillo, F. (2020). Las redes sociales como herramientas para la prevención y promoción de la salud entre los jóvenes. *Psicología: Reflexión y Crítica*, (33), 13. <https://doi.org/10.1186/s41155-020-00150-z>
- Garmendia, M., Jiménez, E., Casado, M.A. y Mascheroni, G. (2016). Net Children Go

Heredia Bautista, J. M., Gallardo Guerrero, A. M., De la Fuente-Martín, R. y Baena González, R. (2026) Análisis de la frecuencia y problemática en el uso de las tecnologías por adolescentes según género. *Educatio Siglo XXI*, 44(1), 217-236.

Mobile: Riesgos y oportunidades en Internet y el uso de dispositivos móviles entre menores españoles (2010-2015).<https://bienestaryproteccioninfantil.es/net-children-go-mobile-2016-riesgos-y-oportunidades-en-internet-y-uso-de-dispositivos-moviles-entre-menores-espanoles-informe-para-espana-2010-2015/>

Gobierno de España. (2022). Encuesta sobre alcohol y otras drogas en España. Resumen Ejecutivo.https://pnsd.sanidad.gob.es/profesionales/sistemasInformacion/sistemaInformacion/encuestas_EDADES.htm

Gómez, P., Rial, A., Braña, T., Golpe, S. y Varela, J. (2017). Cribado del uso problemático de Internet entre adolescentes españoles: prevalencia y variables relacionadas. *Ciberpsicología, comportamiento y redes sociales*, 20 (4), 259-267. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0262>

Gómez-Gonzalvo, F., Devís-Devís, J. y Molina-Alventosa, P. (2020). El tiempo de uso de los videojuegos en el rendimiento académico de los adolescentes. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 28 (65), 89-99. <https://doi.org/10.3916/C65-2020-08>

Haro, B., Beranuy, M., Vega, M.A., Calvo, F. y Carbonell, X. (2022). Uso problemático del móvil y diferencias de género en formación profesional. *Educación XX1*, 25(2), 271-290. <https://doi.org/10.5944/educxx1.31492>

Huang, C. (2022). A meta-analysis of the problematic social media use and mental health. *International Journal of Social Psychiatry*, 68(1), 12-33. <https://doi.org/10.1177/0020764020978434>

Iglesias-Caride, G., Domínguez-Alonso, J. y González-Rodríguez, R. (2022). Influencia del género y la edad en el uso de los videojuegos en la población adolescente. *Psychology, Society & Education*, 14(2). <https://doi.org/10.21071/psye.v14i2.14267>

Instituto Nacional de Estadística (2024). Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de información y comunicación en los hogares. <https://www.ine.es/dyngs/Prensa/TICH2024.htm>

Labrador, F.J., Villadandos, S.M., Crespo, M. y Becoña, E. (2013). Desarrollo y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT). *Anales de psicología*, 29(3), 836-847. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.159291>

López-de-Ayala, M.-C., Vizcaíno-Laorga, R. y Montes-Vozmediano, M. (2020). Hábitos y actitudes de los jóvenes ante las redes sociales: influencia del sexo, edad y clase social. *Profesional de la Información*, 29(6), <https://doi.org/10.3145/epi.2020.nov.04>

López-Fernández, F. J., Mezquita, L., Etkin, P., Griffiths, M. D., Ortet, G., & Ibáñez, M. I. (2021). The role of violent video game exposure, personality, and deviant peers in aggressive behaviors among adolescents: A two-wave longitudinal study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 24(1), 32-40. <https://doi.org/10.1089/cyber.2020.0030>

Madigan, S., Browne, D., Racine, N., Mori, C. y Tough, S. (2019). Association Between Screen Time and Children's Performance on a Developmental Screening Test. *JAMA Pediatría*, 173 (3), 244-250. <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2018.5056>

Malo-Cerrato, S., Martín-Perpiñá, M. D. L. M. y Viñas-Poch, F. (2018). Uso excesivo de redes sociales: perfil psicosocial de adolescentes españoles. *Comunicar: Revista*

Heredia Bautista, J. M., Gallardo Guerrero, A. M., De la Fuente-Martín, R. y Baena González, R. (2026) Análisis de la frecuencia y problemática en el uso de las tecnologías por adolescentes según género. *Educatio Siglo XXI*, 44(1), 217-236.

Científica de Comunicación y Educación, 26 (56), 101-110. <https://doi.org/10.3916/C56-2018-10>

Martín-Párraga, L., Llorente-Cejudo, C. y Cabero-Almenara, J. (2024). Las TIC como espacio de progreso hacia el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS4). *Revista Lusófona de Educação*, 61(61), 75-88. <https://doi.org/10.24140/issn.1645-7250.rle61.05>

Martín-Perpiñá, M.M., Viñas, F. y Malo, S. (2019). Media multitasking impact in homework, executive function and academic performance in Spanish adolescents. *Psicothema*, 31(1), 81-87. <https://doi.org/10.7334/psicothema2018.178>

Moral, M. V. y Fernández, S. (2019). Uso problemático de internet en adolescentes españoles y su relación con autoestima e impulsividad. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 37(1), 103-119. <http://dx.doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/apl/a.5029>

Moral, M. V. y Suárez, C. (2016). Factores de riesgo en el uso problemático de Internet y del teléfono móvil en adolescentes españoles. *Revista Iberoamericana de Psicología y Salud*, 7(2), 69-78. <https://doi.org/10.1016/j.rips.2016.03.001>

Muthuswamy, V. V. (2023). The Professionalism of Millennial in Smart work and Technology related to productivity. *International Journal of Instructional Cases*, 7(1). <https://ijicases.com/menuscrypt/index.php/ijicases/article/view/41/38>

Observatorio Nacional de Tecnología y Sociedad. Brecha digital de género (2023). Red.es. Secretaría de Estado de Digitalización e Inteligencia Artificial. Ministerio de Asuntos Económicos y Transformación Digital. <https://www.ontsi.es/es/publicaciones/brecha-digital-de-genero-2023>

Pedraza, A. L. (2022). Relación entre el uso de las TICs, el sobrepeso y obesidad en adolescentes de secundaria (Doctoral dissertation, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla). <https://hdl.handle.net/20.500.12371/16217>

Portillo-Peñuelas, S. A., Caldera-Montes, J. F., Sedeño-Peralta, K., Zamora-Betancourt, M. D. R., Reynoso-González, O. U. y Pérez-Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 1-18. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9230558>

Ramos-Soler, I., López-Sánchez, C. y Torrecillas-Lacave, T. (2018). Percepción de riesgo online en jóvenes y su efecto en el comportamiento digital. *Comunicar*, 26(56), 71-79. <https://doi.org/10.3916/C56-2018-07>

Sampasa-Kanyinga, H., Chaput, J.-P., & Hamilton, H. A. (2019). Social Media Use, School Connectedness, and Academic Performance Among Adolescents. *The Journal of Primary Prevention*, (40), 189-211. <https://doi.org/10.1007/s10935-019-00543-6>

Santos-Caamaño, F.-J., Vázquez-Cancelo, M.-J. y Rodríguez-Machado, E.-R. (2021). Tecnologías digitales y ecologías de aprendizaje: desafíos y oportunidades. *Educatio Siglo XXI*, 39(2), 19-40. <https://doi.org/10.6018/educatio.466091>

Solera-Gómez, S., Soler-Torró, J. M., Sancho-Cantus, D., Gadea, R., de la Rubia-Ortí, J. E. y Camarera, X. (2022). Patrón de uso del teléfono móvil e Internet en adolescentes de entre 11 y 15 años. *Enfermería Clínica*, 32(4), 270-278. <https://doi.org/10.1016/j.enfcli.2021.12.007>

Thoilliez, B. (2021). Truth in a hyperconnected society: educate, and outlandish answer to the post-truth phenomenon. In Muñoz-Rodríguez, J.M. (ed.) *Identity in a Hyper-*

Heredia Bautista, J. M., Gallardo Guerrero, A. M., De la Fuente-Martín, R. y Baena González, R. (2026) Análisis de la frecuencia y problemática en el uso de las tecnologías por adolescentes según género. *Educatio Siglo XXI*, 44(1), 217-236.

connected society: risks and educative proposals (pp.61-73). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-85788-2_5

Toaza, T. D. y Lara-Salazar, M. (2022). Dependencia a los videojuegos y su relación con las habilidades sociales en adolescentes. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(6), 10593-10610. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i6.4151

Valencia-Ortiz, R., Cabero-Almenara, J., Garay, U. y Fernández, B. (2021). Problemática de estudio e investigación de la adicción a las redes sociales *online* en jóvenes y adolescentes. *Tecnología, Ciencia y Educación*, 18, 99-125. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7758799>

Vega, E., Muñoz, J. y Acevedo, S. (2021). Uso problemático de internet por estudiantes universitarios de Colombia. *Digital Education Review*, 39, 121-140. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8090169>

Venegas, G. S. (2024). La Comunicación y el Whatsapp, la práctica discursiva de los estudiantes. *Revista Internacional de Gestión del Conocimiento y la Tecnología*, 2(3). https://doi.org/10.37811/cli_w1104

Walsh, J. J., Barnes, J. D., Cameron, J. D., Goldfield, G. S., Chaput, J.-P., Gunnell, K. E., Ledoux, A.-A., Zemek, R. L. y Tremblay, M. S. (2018). Associations between 24 hour movement behaviours and global cognition in US children: a cross-sectional observational study. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(11), 783–791. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(18\)30278-5](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(18)30278-5)

