

Propuesta de colaboración

unicef 
para cada infancia

DERECHOS DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA EN EL ENTORNO DIGITAL

Una responsabilidad compartida

01

Crecer en la era digital / 3

02

Impacto de las TRIC / 5

03

Un asunto de interés social / 6

04

¿Qué dicen los datos? / 7

05

Aportaciones del nuevo estudio / 10

06

Productos del estudio / 11

07

Aspectos técnicos / 12

08

Ambito geográfico / 13

09

Metodología / 14

10

Equipo asesor científico / 14

11

Instrumento de recogida de datos / 15

12

Procedimiento / 15

13

Privacidad y protección de datos / 15

14

Fases / 16

15

Cronograma / 16

16

Referencias / 17

01

Creecer en la era digital

La tecnología digital ha transformado profundamente nuestras vidas. No hay campo del conocimiento, ni esfera vital en la actualidad que no se vea afectada por el desarrollo tecnológico, poniendo a nuestro alcance infinitas posibilidades a nivel de relaciones, de comunicación, entretenimiento, creatividad y desarrollo personal. Niños, niñas y adolescentes son usuarios activos de la tecnología y consumidores de pleno derecho, desde el uso de aplicaciones de ocio, videojuegos, redes sociales, hasta modernas plataformas digitales del ámbito educativo.

Esta interacción con la tecnología requiere de un enfoque comprensivo para garantizar que pueden aprovechar las ventajas del entorno digital. Es esencial reconocer y abordar los beneficios y desafíos que aporta la tecnología para garantizar su bienestar y adecuado desarrollo en la era digital. Del mismo modo, es fundamental abordar la situación sobre la relación con la tecnología desde una postura que garantice los derechos de la infancia de forma integral, para lo cual es necesario conocer de forma holística y sistemática el impacto que tiene en sus vidas.

Si hablamos de infancia, tendremos que asegurar que su experiencia digital no será perjudicial para su salud física y mental, que seremos capaces de contribuir al desarrollo de un entorno protector donde no habrá espacio para ninguna forma de violencia y que pondremos a su alcance todas las posibilidades para que puedan desarrollarse, participar y mejorar su comprensión del mundo.

Para este reto es para el que pedimos tu colaboración, para profundizar en el conocimiento que nos permita **proporcionar a los responsables institucionales y a la**

sociedad en su conjunto datos fiables que ayuden a dimensionar el problema y a diseñar las políticas y planes que demanda una realidad tan dinámica y transversal.

Este proyecto impulsado por UNICEF España, la Universidad de Santiago de Compostela, el Consejo General de Colegios de Ingeniería Informática y la Entidad Pública Empresarial Red.es, dependiente del Ministerio para la Transformación Digital y la Función Pública, pretende llevar a cabo un diagnóstico de base sobre la relación que actualmente los adolescentes mantienen con las TRIC (Tecnologías de las Relaciones, la Información y la Comunicación). **Para ello realizaremos un ambicioso trabajo empírico, incluyendo una fase cualitativa y un estudio cuantitativo, con una muestra de 100.000 estudiantes de enseñanzas no universitarias de entre 10 y 20 años, junto a otra de 5.000 docentes.** Este estudio constituirá uno de los trabajos empíricos más relevantes que se han podido hacer hasta la fecha sobre adolescentes y tecnología y aportará una visión amplia y rigurosa del estado de situación, avalada por organizaciones y personas expertas de prestigio internacional de distintas disciplinas y de alto nivel.

Para lograrlo es un requisito fundamental **contar con la opinión de niños, niñas, adolescentes y con el compromiso, implicación y colaboración de las autoridades y representantes del ámbito educativo, de las instituciones, las familias y los profesionales de distintas disciplinas**, para comprender el estado de situación y contribuir en la búsqueda de soluciones que beneficien y potencien el uso equilibrado de la tecnología.

100.000

estudiantes
en enseñanzas
no universitarias
de entre 10
y 20 años

5.000

docentes

01/ Crecer en la era digital

El apoyo de las Consejerías de Educación nos permitirá implicar a la comunidad educativa en su conjunto hacia un mejor entendimiento de las interacciones de los jóvenes con las TRIC. Son un actor clave para garantizar que los niños, niñas y adolescentes de todos los territorios estén representados y se pueda contar con una visión inclusiva, equitativa y desde la perspectiva de los derechos de la infancia en el desarrollo de este estudio.

Como país comprometido con los derechos de la infancia, es ineludible que los desarrollemos también en el ámbito digital. Las soluciones que busquemos y el diseño de un nuevo espacio digital que contribuya a la educación, participación, cuidado de la salud y desarrollo de la infancia, requiere de la visión y participación activa de las instituciones y los organismos encargados de la promoción de los derechos de infancia.

Para la construcción de una sociedad más justa y próspera es necesario que niños, niñas y adolescentes encuentren seguridad, posibilidades de aprendizaje, crecimiento y participación social también a través de la tecnología.



02

Impacto de las TRIC

Salud física

Estilo de vida, sueño, alimentación, sobrepeso/obesidad, imagen corporal.

Salud mental

Bienestar emocional, satisfacción vital, integración social.

Adicciones

Juego patológico/problemático, uso problemático de Internet, adicción a videojuegos.

Desarrollo como persona e integración social

Participación cívica

Toma libre de decisiones.
Educación en valores, modelo aspiracional.
Capacidad de análisis crítico y espacios para la participación de niños y adolescentes.

Identidad de género

Funciones cognitivas

Atención, memoria, procesamiento de información, desarrollo del lenguaje, creatividad.

Socialización

Aprendizaje

Alfabetización mediática y competencias digitales, conocimiento de los derechos de la infancia.

Educación afectivo-sexual

Familiar

Escolar y relacional

Acoso y ciberacoso

Conflictividad en los centros educativos.
Tolerancia a la frustración, empatía.

RRSS

Nuevo modelo de relaciones, vínculos.

Conductas de Riesgo online

Sexting, grooming, dark web, acceso temprano a contenidos pornográficos.
Sobreexposición de la imagen y contacto con personas desconocidas.

Privacidad

Salud

Participación y libertad de expresión

Educación

Convivencia

Protección

03

Un asunto de interés social

El uso de la tecnología y de las pantallas constituye uno de los asuntos de mayor interés para las administraciones, profesionales e investigadores en el ámbito de la salud, la educación y la convivencia, así como a nivel normativo y regulatorio.

La Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024 (Plan Nacional sobre Drogas 2019) del Ministerio de Sanidad, Consumo y Bienestar Social ya plantea entre sus objetivos estratégicos algunos relacionados con las llamadas *adicciones sin sustancia*, como, por ejemplo:

- promover una conciencia social de riesgos,
- aumentar la percepción del riesgo asociado al consumo y a determinadas conductas adictivas,
- contar con la participación ciudadana a este propósito y
- promover conductas y hábitos de vida y uso saludables de las nuevas tecnologías y alternativas de ocio sanas.

A nivel político y social entidades de la sociedad civil han desarrollado una propuesta de **Pacto de Estado para proteger a los menores en el entorno digital**, con una serie de medidas que permitan avanzar en un marco de consenso.

Así mismo, la Estrategia Estatal de Derechos de la Infancia y Adolescencia de España incluye medidas para proteger a los niños en el entorno digital. Esto se lograría mediante el desarrollo de programas de

educación digital para fomentar el uso seguro y responsable de la tecnología, así como la promoción de la participación activa de los niños y adolescentes en la toma de decisiones sobre su seguridad en línea. La Estrategia también contempla la creación de herramientas y recursos para ayudar a familias y educadores a supervisar y guiar el uso de la tecnología, así como la colaboración con el sector privado para garantizar su protección.

Desde un **punto de vista jurídico**, se ha constatado también la aparición de nuevas formas de violencia, como es el caso de la **sextorsión**, el **ciberbullying** o el **grooming**, que tanta preocupación social están suscitando, así como las webs de apuestas, los juegos de azar y videojuegos *online* que pueden resultar poco adecuados para niños, niñas y adolescentes.

Por otra parte, el **acceso ilimitado a toda la diversidad y complejidad de contenidos** disponibles, sin el acompañamiento y educación necesarios, puede contribuir al aumento de ciertas actitudes intolerantes en los entornos digitales.

También en los últimos años, han surgido clínicas, centros especializados y programas de prevención e intervención específicos que buscan reeducar hacia un uso saludable de Internet y paliar los efectos negativos de esta problemática.

La Estrategia

contempla la creación de herramientas y recursos para ayudar a familias y educadores a supervisar y guiar el uso de la tecnología



04

¿Qué dicen los datos?

Presencia de las pantallas desde edades tempranas

Según el estudio de Unicef España 2021 (Andrade *et al.*, 2021)...

- La edad media a la que el teléfono móvil llega a la vida de un niño en nuestro país se sitúa en los 10,96 años.
- Aproximadamente 6 de cada 10 (59,1%) de los estudiantes españoles de ESO llevan el móvil todos o casi todos los días a clase y más de la mitad (58,4%) acostumbra a dormir con él en su habitación.
- El 97,7% de los adolescentes españoles de 12-13 años está registrado en alguna red social (el 78,8% en tres o más), a pesar de que la edad mínima requerida en nuestro país para ello es de 14 años.
- Casi 1 de cada 3 (31,6%) pasa más de 5 horas diarias conectado a Internet un día de semana normal, cifra que asciende al 49,6% durante el fin de semana.
- Sin lugar a dudas, la tecnología ocupa un lugar preminente en la vida de niñas, niños y adolescentes, afectando a sus rutinas, su salud y sus relaciones.

El 98%

de los adolescentes españoles de 12-13 años están registrados en alguna red social

Conductas de riesgo *online*

- Según el estudio *EU Kids Online IV* (Smahel *et al.*, 2020), en España el 9% de las y los adolescentes de entre 12 y 16 años reconocía haber enviado mensajes sexuales (conversaciones, fotos o vídeos) en el último año (*sexting activo*), al tiempo que el 30% informaba haberlos recibido (*sexting pasivo*). El 39% habrían contactado a través de Internet con alguien que no conocían personalmente, cifra que duplicaba el porcentaje obtenido en el estudio *EU Kids Online II* una década atrás (21%) (Garmendia *et al.*, 2011). Según este mismo estudio, el 22% habría acudido a una cita con alguien que conoció a través de Internet, dato muy superior al 9% encontrado en 2011.
- El contacto con desconocidos a través de Internet, redes sociales o videojuegos *online* es una práctica relativamente común entre las y los adolescentes. El 57,2% de los estudiantes de ESO reconoce haber aceptado a desconocidos en una red social y el 21,5% haber llegado a quedar en persona con gente que conoció exclusivamente a través de la Red. Todo ello constituye un preocupante caldo de cultivo para el *Grooming*.
- 1 de cada 10 adolescentes ha recibido una proposición sexual por parte de un adulto a través de Internet.

El estudio de Unicef España 2021 constata la progresión de todas estas cifras:

- Las tasas de *sexting* en estudiantes españoles de ESO van desde el 13,8% (*sexting activo*), al 42% (*sexting pasivo*), situándose en el 11,4% el porcentaje de adolescentes que afirma haber sufrido presiones o intentos de chantaje o sextorsión. Aunque el *sexting* es practicado por ambos géneros, las presiones las sufren generalmente ellas. En 3º y 4º de ESO las tasas de *sexting* se duplican.



04/¿Qué dicen los datos?

Impacto sobre la salud física y mental

Según el estudio de la Fundación Barrié (2022)...

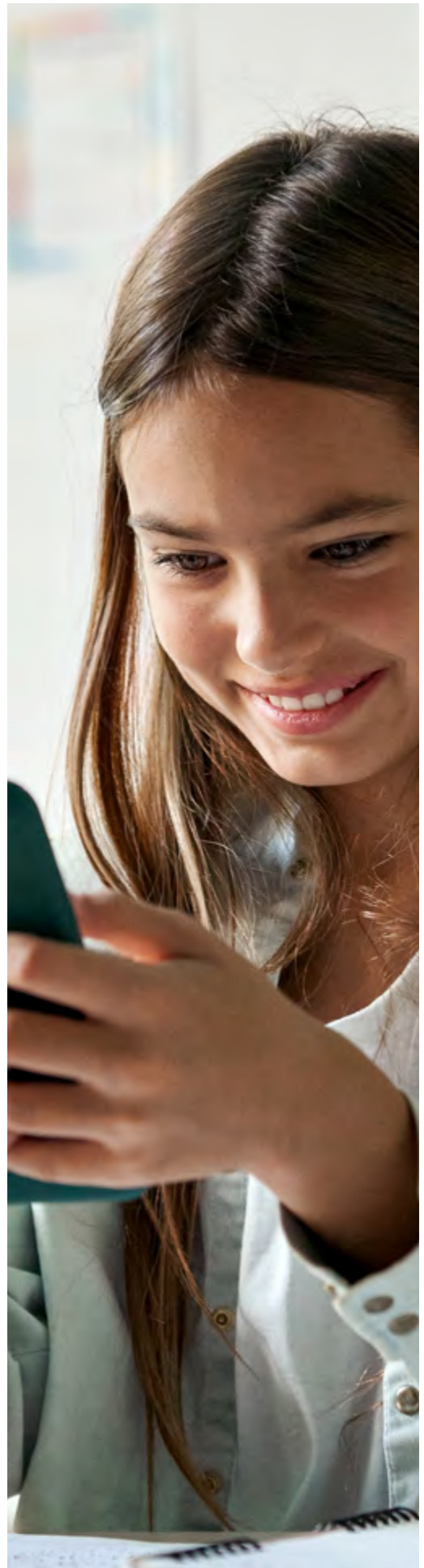
- El porcentaje de adolescentes que duerme 5 horas se duplica entre aquellos que desarrollan un *Uso Problemático de Internet*-UPI- (6,5% vs. 13,9%) y las tasas de obesidad se triplican (3% vs.1%).
- Las y los adolescentes con UPI muestran 3 a 4 veces mayores niveles de depresión e ideación suicida, menor bienestar emocional y menor satisfacción con la vida.
- Los resultados coinciden con los recogidos en el estudio de UNICEF España 2021 y los advertidos en trabajos como los de Machimbarrena *et al.* (2019) u Ortuño *et al.* (2022). Trabajos como el de Miller *et al.* (2023) advierten además que un uso frecuente e intensivo de las pantallas puede tener consecuencias a nivel funcional en el cerebro adolescente.
- Recientes trabajos de relevancia internacional (Montag *et al.*, 2024) advierten también de los serios correlatos a nivel de salud y convivencia, que puede derivarse de un mal uso de la tecnología, pero insisten en la necesidad de no considerarla como un elemento necesariamente negativo.

Nuevas formas de adicción

- Crecen las llamadas *adicciones sin sustancia*: el Juego patológico o *Gambling Disorder* que afecta ya al 4,7% de los adolescentes españoles, según la última edición de la Encuesta ESTUDES (Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones, 2022). El Trastorno por Uso de Videojuegos o *Gaming Disorder* afecta, por su parte, al 5,1% y el Uso Problemático o Compulsivo de Internet, al 20,5%.
- Este nuevo tipo de adicciones constituye ya un serio Problema de Salud, Pública, que requiere un mayor esfuerzo a nivel de detección e intervención precoz. Cualquier conducta potencialmente adictiva que se inicia en la adolescencia tiene 3 o 4 veces mayor probabilidad de convertirse en una adicción a medio plazo.

Impacto a nivel de convivencia familiar y escolar

- El estudio de UNICEF también indica que las pantallas se han convertido en la principal fuente de conflictos al menos en 1 de cada 5 hogares españoles. La tasa de adolescentes que llegan a agredir a sus padres es 6 veces mayor entre aquellos que presentan una adicción a los videojuegos (Fundación Barrié, 2022).
- El UPI se asocia también a mayores tasas de *Bullying* y de *Cyberbullying* (Feijóo *et al.*, 2021) y el consumo de videojuegos PEGI18 (con violencia explícita) implica duplicar la tasa de agresores (Rial *et al.*, 2024). Se han constatado también menores niveles de tolerancia a la frustración y una mayor desconexión de la empatía.



04/¿Qué dicen los datos?

Acceso temprano a la pornografía

- Según los estudios de Durán *et al.* (2022) alrededor del 90% de los adolescentes de entre 13 y 18 años han consumido pornografía alguna vez en su vida, cifra que supone un incremento del 20% respecto a 2018.
- El primer contacto con el porno se produce alrededor de los 11 años (10,89 en chicas y 10,93 en chicos) y se normaliza alrededor de los 13.
- El 72% de la pornografía consumida habitualmente por los adolescentes está etiquetada como “*hardcore*” (con sexo explícito y diferentes formas de violencia) y el 45% accedieron a páginas pornográficas de manera fortuita.
- El consumo de pornografía a estas edades contribuye a normalizar actitudes y conductas sexistas, tanto entre los chicos como entre las chicas (Ballester, 2023), situándose en la base de nuevas y tentadoras formas de prostitución para jóvenes y adolescentes (Villena *et al.*, 2024).
- Todos estos datos, unidos a la evidencia recogida en otros trabajos realizados en España por Save The Children (2020) o FAD (Gómez *et al.*, 2023) llevan a fijar la pornografía como un área de trabajo prioritaria.

Solo el
13,2%
de los
progenitores
limita los
contenidos
a los que
acceden
sus hijos
en la Red

También es lo que deja de hacer

- Comparativamente, entre los adolescentes con UPI el porcentaje de los que hacen deporte regularmente en su tiempo de ocio es un 10% inferior y el de lectores más de un 15% (UNICEF España, 2021).

Papel de las familias y necesidad de dar ejemplo

- A pesar de la preocupación actual, solo el 13,2% de los progenitores limita los contenidos a los que acceden sus hijos en la Red, el 23,94% las horas de uso y el 29,1% pone algún tipo de normas (UNICEF España, 2021). Sin embargo, el 36,8% de los padres acostumbra a utilizar el móvil durante las comidas familiares, siendo los hijos de éstos los que presentan significativamente más conductas de riesgo *online* y problemas de adicción a las pantallas.

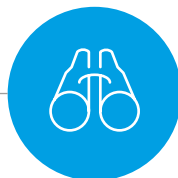


05

Aportaciones del nuevo estudio

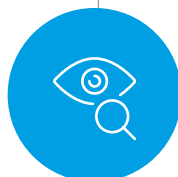
01

Desde un enfoque **integral**, los datos permitirán desarrollar una **labor de prevención**, conocer las tendencias de uso y consumo de Internet, videojuegos y redes sociales y contribuir en el diseño de las políticas adecuadas a esta realidad.



02

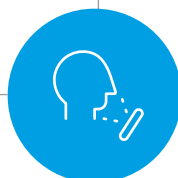
Se atenderá la demanda social de **comprensión de la dimensión de los nuevos retos, los riesgos y problemas derivados del uso continuado y excesivo de las tecnologías, así como el acceso a ciertos contenidos no aptos para la edad y sus consecuencias.**



03

Promover una adecuada higiene digital.

Se aportarán datos y análisis sobre los factores que desencadenan problemas y efectos negativos en la salud mental, en las relaciones con el entorno y en el desarrollo de niños, niñas y adolescentes.



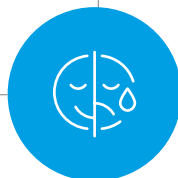
04

Se analizarán también los aspectos relacionados con **competencias y alfabetización digitales**, expectativas y tendencias en la comunidad educativa.



05

Se identificarán **factores, conductas y prácticas que pueden favorecer un uso equilibrado** de la tecnología y que permitan ejercer los derechos de la infancia también en el entorno digital.



06

Productos del estudio

- Un informe global con una muestra representativa a nivel estatal de **100.000 niños, niñas y adolescentes** de edades comprendidas entre los 10-20 años, acompañada de un estudio cualitativo.
- Un informe específico sobre los datos de cada comunidad autónoma.
- Un informe para cada centro educativo participante con sus resultados particulares, puesto en referencia con los obtenidos en su comunidad autónoma y en el conjunto del Estado. Se incluirán también pautas y recomendaciones concretas, de carácter orientativo, para el trabajo de los centros.
- Presentación y divulgación de los resultados y recomendaciones.

La participación significativa de niños y adolescentes en el diseño de un entorno digital que favorezca el ejercicio de sus derechos es una oportunidad y una necesidad.

Necesitamos una estrategia que incluya a todos los niños y nos ayude cuando nos encontremos en situaciones vulnerables, una estrategia que promueva y apoye nuestro derecho a participar en las decisiones que nos afectan. Porque no debería decidirse sin los niños nada que se decida para ellos. Es hora de normalizar la participación de los niños.

(Conclusiones de los niños en el 13.º Foro Europeo sobre los Derechos del Niño, 2020).

07

Aspectos técnicos

Ámbito:

España.

Universo:

Infinito. Adolescentes con edades comprendidas entre 10 y 20 años, que estén cursando 5º y 6º de Primaria, ESO, FP básica / ciclos formativos de grado medio o Bachillerato en centros públicos, privados o concertados del conjunto del Estado (Nº aprox.: 4.100.000).

Tipo de muestreo:

Por conglomerados estratificado, según comunidad autónoma, nivel educativo y titularidad del centro. Se utilizará una afijación de compromiso, con un suelo muestral de 1.937 individuos por comunidad/ciudad autónoma, lo que permitirá fijar un error máximo a nivel desagregado del $\pm 2\%$.

Tamaño de la muestra:

100.000 adolescentes.

Hipótesis peor:

$p=q=0.50$

Nivel de significación:

$\alpha=0.05$

Error global de muestreo (para el conjunto de España):

$\pm 0,3\%$

Error máximo de muestreo para cada comunidad/ciudad autónoma:

$\pm 2\%$



08

Ámbito geográfico

CCAA	N	n	Centros a contactar
ANDALUCÍA	800.427	14.271	72
ARAGÓN	108.844	3.615	18
ASTURIAS, PRINCIPADO	68.999	3.002	15
BALEARES, ISLAS	97.070	3.431	17
CANARIAS	172.960	4.600	23
CANTABRIA	47.189	2.667	13
CASTILLA Y LEÓN	175.682	4.645	23
CASTILLA-LA MANCHA	182.937	4.759	24
CATALUÑA	677.237	12.373	63
COMUNIDAD VALENCIANA	451.977	8.903	44
EXTREMADURA	87.306	3.280	16
GALICIA	197.378	4.977	25
MADRID, COMUNIDAD DE	593.131	11.078	56
MURCIA, REGIÓN DE	152.937	4.290	21
NAVARRA, COMUNIDAD FORAL	58.064	2.831	14
PAÍS VASCO	181.648	4.732	24
RIOJA, LA	27.506	2.364	12
CEUTA	9.919	2.090	10
MELILLA	10.057	2.092	10
TOTAL	4.101.268	100.000	500

09

Metodología

Se utilizará una **estrategia mixta**:

- **A nivel cualitativo** se desarrollarán diferentes grupos focales y entrevistas en profundidad. Se contará con la participación de adolescentes de distintos rangos de edad, madres y padres, así como con profesionales del ámbito sociosanitario y de la educación. Se realizarán entrevistas en profundidad a reconocidos expertos nacionales e internacionales del ámbito jurídico, tecnológico, sanitario, educativo e institucional.
- **A nivel cuantitativo** se realizará una encuesta entre la población adolescente de todo el Estado español. Dada la preocupación suscitada por el aumento de los problemas relacionados con el uso de las TRIC a edades cada vez más tempranas, el universo objeto de estudio estará formado por estudiantes residentes en España, con edades comprendidas entre los 10 y los 20 años, que estén cursando 5.º o 6.º curso de Primaria, Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato o ciclos formativos de grado medio o FP básica (N aproximado= 4.100.000; n aproximado= 100.000 individuos).
- De manera complementaria y con carácter exploratorio, se incluye también la realización de una **encuesta entre el profesorado** de Primaria y Secundaria, con un tamaño muestral de 5.000 profesionales.

10

Equipo asesor científico

Formado por personas de prestigio internacional, acreditados investigadores, académicos y profesionales de diferentes ámbitos, desde la tecnología, la educación, la salud mental, la prevención de las adicciones, al acoso escolar o el ciberacoso. Su participación tendrá especial relevancia en tres momentos concretos: (1) la revisión y aprobación del diseño metodológico; (2) la elaboración del cuestionario y selección de variables e instrumentos de evaluación; y (3) la interpretación de los resultados, ayudándonos a calibrar el alcance de los mismos y a plantear acciones oportunas.



11

Instrumento de recogida de datos

Cuestionario *ad hoc*, que incluirá preguntas de diferentes estudios de referencia llevados a cabo a nivel nacional e internacional (con el fin de facilitar la comparabilidad de los datos), junto a ítems de elaboración propia y escalas de específicas, con las que evaluar el posible impacto del uso de la tecnología en diferentes esferas de la vida de las y los adolescentes (salud mental, salud en general, hábitos de vida, convivencia familiar, acoso escolar y ciberacoso, etc.). Se incluirán también herramientas específicas para

evaluar las competencias digitales, la supervisión y control parental, diferentes conductas de riesgo *online* e incluso para el screening de posibles adicciones sin sustancia (desde el *Gaming Disorder*, al *Gambling Disorder* o el *Problematic Internet Use*). La selección de las diferentes escalas se llevará a cabo teniendo en cuenta sus propiedades psicométricas y la evidencia científica que las avala, su adecuación al contexto y *target* objeto de estudio y siempre con el aval del equipo asesor científico del estudio.

12

Procedimiento

Cuestionario *online* elaborado mediante *LimeSurvey* e implementado en una plataforma específica de la USC, alojada en el Centro de Supercomputación de Galicia. Supervisión técnica y legal por parte del Consejo General de Colegios Profesionales de Ingeniería Informática de España, acorde a la normativa vigente en materia de protección de datos. El protocolo del estudio cuenta

con la aprobación del Comité de Ética en Investigación de la Universidad de Santiago. La participación en el estudio es de carácter totalmente voluntario, tanto para los centros, el profesorado y el alumnado. Todos ellos, al igual que las familias, serán informados previamente de los objetivos del mismo y podrán declinar, en caso de que así lo deseen, su participación en él.

13

Privacidad y protección de datos

Los datos serán tratados de forma totalmente anónima y confidencial. A cada centro se le facilitará un enlace a la plataforma, que tendrá vigencia únicamente en el período temporal asignado. Para anonimizar los cuestionarios no se utilizará ninguna clave de acceso o nombre de usuario, ni ningún tipo de dato personal que permita identificar al alumnado. El procedimiento utilizado para la gestión de

toda la información (recogida, almacenaje y análisis de los datos), se llevará a cabo con todas las garantías legales, respetando la normativa y protocolos vigentes en materia de protección de datos, a nivel estatal y comunitario. En ningún momento se elaborarán tablas o *rankings* comparativos por centro y comunidad autónoma, ni se hará público ningún tipo de resultado a nivel particular.

14

Fases

Fase 1

- Diseño de la investigación y elaboración del cuestionario.
- Fase cualitativa.
- Pilotaje cuestionario *offline* y *online*.

Fase 2

Trabajo de campo:
Los datos serán recogidos en los propios centros, en su aula de informática o biblioteca, en grupos reducidos (15-20 niños y adolescentes), en los horarios de tutoría y de manera coordinada por el equipo de orientación psicopedagógica o la persona designada por el centro, quien recibirá formación específica.

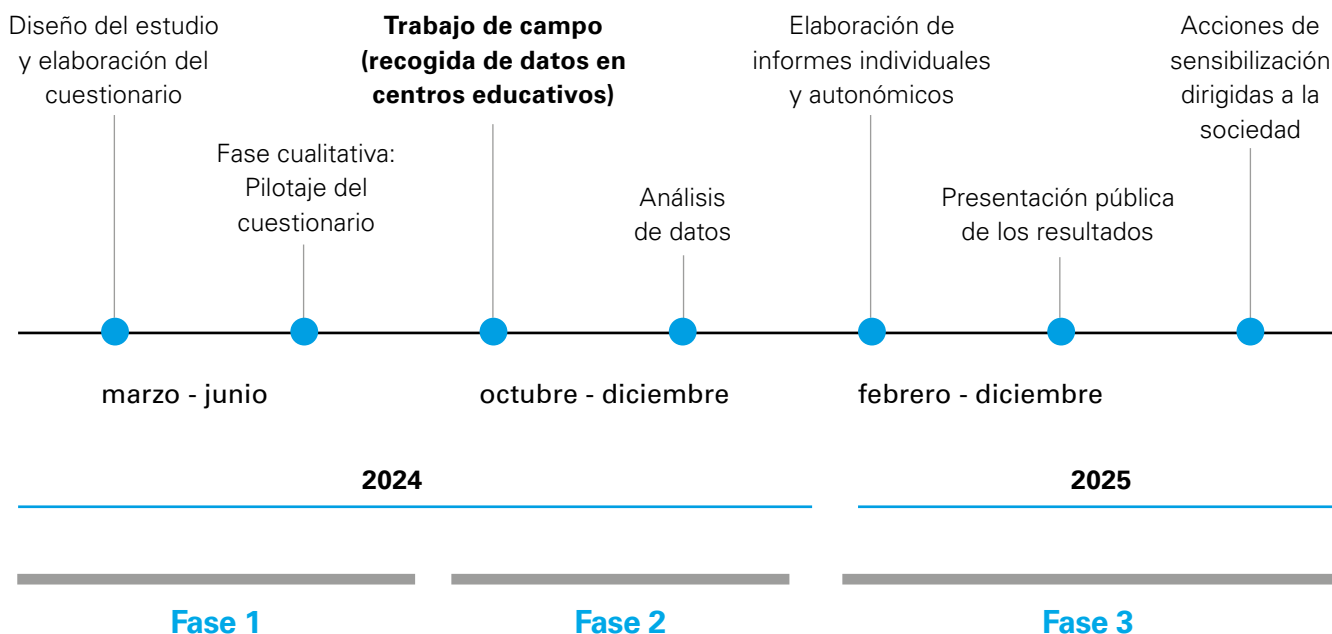
Fase 3

- Elaboración de informes individuales confidenciales (uno para cada centro participante),
- Informe específico para cada comunidad autónoma y un Informe global estatal, y
- Presentación pública de los resultados del informe.

15

Cronograma

Previsión del desarrollo del estudio



16

Referencias

- Andrade, B., Guadix, I., Rial, A. y Suárez, F. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. Madrid: UNICEF España.
- Ballester, L. (2023). *Asociación entre el consumo de pornografía y las actitudes y conductas de agresión sexual*. En: *La violencia sexual: sus causas y manifestaciones*. Díaz, A. (coord.). Madrid: Dykinson.
- Duran, M., Milano, V., Ortega, Susana, Aznar, B., Ballester, L. ... (2022). *Estudio sobre pornografía en las Illes Balears: acceso e impacto sobre la adolescencia, derecho internacional y nacional aplicable y soluciones tecnológicas de control y bloqueo*. Institut Balear de la Dona. Universitat de les Illes Balears.
- Feijóo, S., Foodie, M., O'Higgins, J., Pichel, R y Rial, A. (2021). *Cyberbullied, cyberbullies and Problematic Internet Use: some reasonable similarities*. *Psicothema*, 33, 198-205. <https://doi.org/10.7334/psicothema2020.209>
- Fundación Barrié (2022). *Adolescencia, Tecnología, Salud y Convivencia. Un estudio proactivo desde los propios adolescentes*. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.29279.02726>
- Garmendia, M., Garitaonandia, C., Martínez, G. y Casado, M. A. (2011). *Riesgos y seguridad en internet: Los menores españoles en el contexto europeo*. Bilbao: EU Kids Online.
- Gómez, A., Kuric, S. y Sanmartín, A. (2023). *Juventud y pornografía en la era digital: consumo, percepción y efectos*. Madrid: Centro Reina Sofía de FAD Juventud. <https://doi.org/10.5281/zenodo.10144121>.
- Machimbarrena, J.M., González-Cabrera, J., Ortega, J., Beranuy, M., Alvarez-Bardón, A. & Tejero, B. (2019). *Profiles of Problematic Internet Use and Its Impact on Adolescents' Health-Related Quality of Life*. *International Journal of Environmental Research and Public Health*. 16, 3877. <https://doi.org/10.3390/ijerph16203877>.
- Miller, J., Mills, K., Vuoree, M., Orben, M. & Przybylski, A.K. (2023). *Impact of digital screen media activity on functional brain organization in late childhood: Evidence from the ABCD study*. *Cortex*, 169, 290-308. <https://doi.org/10.1016/j.cortex.2023.09.009>
- Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030 (2023). *Estrategia Estatal De Derechos de la Infancia y Adolescencia de España*. Madrid: Ministerio de Derechos Sociales y Agenda 2030. Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones.
- Montag, C., Demetrovics, Z., Elhai, J.D., Grant, D., Koning, I., Rumpf, H.J. ... (2024). *Problematic social media use in childhood and adolescence*. *Addictive Behaviors*, 153, 10798. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2024.107980>
- Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (2022). *Informe sobre Adicciones comportamentales 2021*. Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas.
- Ortuño-Sierra, J., Lucas-Molina, B., Gutiérrez, A., Solana, R., Pérez-Albéniz, A. & Fonseca-Pedrero, E. (2022). *Suicide behaviour and Problematic Internet Use*. *European Psychiatry*, 65, S69-S70. 10.1192/j.eurpsy.2022.220.
- Plan Nacional sobre Drogas (2018). *Estrategia Nacional sobre Adicciones 2017-2024*. Madrid, España: Delegación del Gobierno para el Plan Nacional sobre Drogas, Ministerio de Sanidad y Consumo.
- Rial-Boubeta, A., Theotonio, Á., Neira-de Paz, A., Braña-Tobío, T. & Varela-Mallou, J. (2024). *Relationship between the consumption of PEGI18 video games with explicit violence, bullying, and cyberbullying*. *Psychology, Society & Education*, 16(1), 10-19. <https://doi.org/10.21071/pse.v16i1.16718>
- Save The Children (2020). *(Des)información sexual: pornografía y adolescencia*.
- Smahel, D., Machackova, H., Mascheroni, G., Dedkova, L., Staksrud, E., Ólafsson, K., Livingstone, S. y Hasebrink, U. (2020). *EU Kids Online 2020: Survey results from 19 countries*. EU Kids Online. <https://doi.org/10.21953/lse.47fdeqj01ofo>
- Villena, A., Brage, L., Santamaria, M. & Gutiérrez, A. (2024). *Pornography consumption as a form of exploitation and digital prostitution of women and girls- A human rights issue*.

Fotografías

Portada | © UNICEF/UN0686465/ /Gilbertson-Highway Child

Página 4 | © UNICEF/UN0728941

Página 6 | Pexels/vanessa-loring-7869451

Página 7 | © UNICEF/UN0826831/Silva

Página 8 | Shutterstock/Stock Photo ID: 2036186264

Página 9 | Pexels/karolina-grabowska-6957250.jpg

Página 12 | © UNICEF España/032_MG_8901

Página 14 | © UNICEF/UN0645404/Moldovan

