

**Lankidetza-
proposamena**

unicef 

haurtzaro bakoitzarentzat



HAURREN ETA NERABEEN ESKUBIDEAK INGURUNE DIGITALEAN

Erantzukizun partekatua

01

Aro digitalean haztea / 3

02

HIKTen inpaktua / 5

03

Interes sozialeko gaia / 6

04

Zer diote datuek? / 7

05

**Azterlan berriaren
ekarpenak** / 10

06

Azterlanaren emaitzak / 11

07

Alderdi teknikoak / 12

08

Eremu geografikoa / 13

09

Metodologia / 14

10

Aholkularitza-talde zientifikoa / 14

11

Datuak biltzeko tresna / 15

12

Prozedura / 15

13

**Pribatutasuna eta
datuen babesa** / 15

14

Faseak / 16

15

Kronograma / 16

16

Erreferentziak / 17

01

Aro digitalean haztea

Teknologia digitalak sakonki eraldatu ditu gure bizitzak. Gaur egun ez dago teknologiaren garapenak eragiten ez dion ezagutzaren arlorik edo bizitzaren eremurik ere, eta harreman, komunikazio, entretenimendu, sormen eta garapen pertsonalerako aukera amaigabeak eskaintzen dizkigu. Haurrak eta nerabeak teknologiaren erabiltzaile aktiboak eta eskubide osoko kontsumitzaileak dira, bai aisialdiko aplikazioen, bideo-jokoen eta sare sozialen erabileran bai hezkuntza-arloko plataforma digital modernoetan.

Teknologiarekiko elkarrekin horrek ikuspegi ulerkorra behar du, ingurune digitalaren abantailak aprobetxatu ahal izatea bermatzeko. Funtsezkoa da teknologia ekartzen dituen onurak eta erronkak aitortzea, eta aro digitalean horiei heltzea, ongizatea eta garapen egokia bermatzeko. Era berean, funtsezkoa da haurren eskubideak modu integralean bermatuko dituen jarrerari heltzea teknologiarekiko harremanetan. Horretarako, beharrezkoa da modu holistikoa eta sistematikoa ezagutzea teknologia horrek haurren bizitzetan duen eragina.

Haurrei dagokienez, ziurtatu beharra dugu haien esperientzia digitala ez dela kaltegarria izango haien osasun fisiko eta mentalerako, gai izango garela haientzako babes-ingurune bat garatzeko, non ez den inolako indarkeria-motarako lekuri egongo, eta haien eskura jarriko ditugun aukera guztiak, garatu, parte hartu eta mundua hobeto ulertzeko.

Erronka horretarako, zure lankidetzak eskatzen dugu. Alde batetik, ezagutzen sakontzeko eta **erakundeetako arduradunei eta gizarteari,**

oro har, datu fidagarriak eman ahal izateko; eta bestetik, **arazoaren dimentsioak ondo neurtu eta hain dinamikoa eta zeharkakoa den errealitate honek eskatzen dituen politikak eta planak diseinatzeko.**

UNICEF Espainiak, Santiagoko Unibertsitateak, Ingeniaritza Informatikoko Elkargoen Kontseilu Nagusiak eta Red.es Enpresa Erakunde Publikoak (Eraldaketa Digitalerako eta Funtzio Publikorako Ministerioaren mendekoa) bultzatutako proiektu honen helburua da nerabeek gaur egun HIKTekin (Harremanen, Informazioaren eta Komunikazioaren Teknologia) duten harremanari buruzko oinarritzko diagnostiko bat egitea. **Horretarako, asmo handiko lan enpiriko bat egingo dugu, fase kualitatibo bat eta azterlan kuantitatibo bat bame, unibertsitateaz kanpoko ikasketetan ari diren 10 eta 20 urte bitarteko 100.000 ikasleko lagin batekin, 5.000 irakasleko beste lagin batekin batera.** Azterlan hau nerabeei eta teknologiari buruz orain arte egin den lan enpiriko garrantzitsuenetako bat izango da, eta egoeraren ikuspegi zabal bezain zehatza emango du, hainbat arlotako eta goi-mailako nazioarteko erakunde eta aditu ospetsuek bermatuta egongo da.

Hori lortzeko, funtsezko baldintza da **haurren eta nerabeen iritzia izatea, baita hezkuntzaren eremuko agintarien, erakundeen, familien eta hainbat arlotako profesionalen konpromisoa, inplikazioa eta lankidetzak ere,** egoeraren berri izateko eta teknologiaren erabilera orekatua bultzatuko duten soluzioak bilatzeko.

100.000

ikasle 10 eta 20 urte bitartekoak unibertsitateaz kanpoko ikaskuntzan

5.000

irakasle

01/ Aro digitalean haztea

Hezkuntza Sailek emandako laguntzari esker, hezkuntza-komunitate osoa inplikatu ahal izango dugu, gazteek HIKTekin dituzten elkarrekintzak hobeto ulertzeko. Funtsezko eragileak dira lurralde guztietako haurrak eta nerabeak ordezkaturik daudela bermatzeko eta azterlan honen garapenean ikuspegi inklusiboa, ekitatiboa eta haurren eskubideen ikuspegia kontuan hartzen dela egiaztatzeko.

Haurren eskubideekin konprometitutako herrialdea garen aldetik, ezinbestekoa da eskubide horiek eremu digitalean ere garatzea. Haurren hezkuntzan, partaidetzan, osasunaren zaintzan eta garapenean lagunduko duen ingurune digital berri baten diseinuak eta bilatzen ditugun soluzioek haurren eskubideak sustatzeaz arduratzen diren erakunde eta organismoen ikuspegi eta partaidetza aktiboa eskatzen dute.

Gizarte bidezkoagoa eta oparoagoa eraikitzeko, beharrezkoa da haurrek eta nerabeek segurtasuna, ikasteko aukerak, hazkundea eta parte-hartze soziala aurkitzea teknologiaren bidez.



02

HIKTen inpaktua

Osasun fisikoa

Bizitzeko era, loa, elikadura, gehiegizko pisua/obesitatea, gorputz-irudia.

Osasun mentala

Ongizate emozionala, gogobetetasuna bizitzan, gizarteratzea.

Adikzioak

Joko patologikoa/problematikoa, Interneten erabilera problematikoa, bideojokoekiko mendekotasuna.

Pertsona gisa garatzea eta gizarteratzea

Herritar partaidetza

Erabakiak askatasunez hartzea. Balioetan oinarritutako hezkuntza, eredu aspirazionala. Analisi kritikoa egiteko gaitasuna eta hurrek eta nerabeek parte hartzeko guneak.

Genero-identitatea

Funtzio kognitiboak

Arreta, oroimena, informazioa prozesatzea, hizkuntza garatzea, sormena.

Sozializazioa

Ikaskuntza

Alfabetatze mediatikoa eta konpetentzia digitalak, haurren eskubideen ezagutza.

Hezkuntza afektibo-sexuala

Familian

Eskolan eta harremanetan

Jazarpena eta ziberjazarpena

Gatazkak ikastetxeetan. Frustrazioarekiko tolerantzia, enpatia.

Sare Sozialak

Harreman-eredu berria, loturak.

Online arrisku-jokabideak

Sexting, grooming, dark web, eduki pornografikoetarako sarbide goiztiarra.

Irudiaren gehiegizko esposizioa eta pertsona ezezagunekiko kontaktua.

Pribatutasuna

Osasuna

Partaidetza eta adierazpen-askatasuna

Hezkuntza

Bizikidetza

Babesa

03

Interes sozialeko gaia

Teknologiaren eta pantailen erabilera interes handien pizten duen gaietako bat da administrazio, profesional eta ikertzaileentzat, osasunaren, hezkuntzaren eta bizikidetzaren arloetan, baita araugintzan eta legegintzan ere.

Osasun, Kontsumo eta Gizarte Ongizate Ministerioaren 2017-2024 aldirako Adikzioen Estrategia Nazionalak (Drogei buruzko 2019ko Plan Nazionala) substantziarik gabeko adikzioekin lotutako helburu estrategiko batzuk planteatzen ditu, besteak beste:

- arriskuen kontzientzia soziala sustatzea,
- kontsumoarekin eta mendekotasun-jokabide jakin batzuekin lotutako arriskuaren pertzepzioa handitzea,
- horretarako, herritarren parte-hartzea izatea, eta
- teknologia berrien eta aisialdirako alternatiba osasuntsuen jokabide eta bizi-ohitura osasungarriak sustatzea.

Politikan eta gizartean, gizarte zibileko erakundeek **ingurune digitalean adingabeak babesteko Estatu Itunaren** proposamena garatu dute, adostasun-esparru batean aurrera egitea ahalbidetuko duten neurriekin.

Era berean, Espainiako Haurren eta Nerabeen Eskubideen Estatuko Estrategiak haurrak ingurune digitalean babesteko neurriak jasotzen ditu. Hori lortzeko,

hezkuntza digitaleko programak garatuko lirateke teknologiaren erabilera segurua eta arduratsua sustatzeko, baita *online* segurtasunari buruzko erabakietan haur eta nerabeen parte-hartze aktiboa sustatzeko ere. Estrategiak, bestetik, familiei eta hezitzaileei teknologiaren erabilera gainbegiratzeko eta gidatzen laguntzeko tresnak eta baliabideak sortzea aurreikusten du, baita sektore pribatuarekiko lankidetzaren ere, haien babesa bermatzeko.

Ikuspegi juridikotik, indarkeria-modu berriak agertu direla ere egiaztatu da, besteak beste, **sextortsioa**, **ciberbullyinga** eta **groominga**, kezka sozial handia sortzen ari direnak, baita apustuen webguneak, ausazko jokoak eta online bideojokoak ere, haur eta nerabeentzat desegokiak izan daitezkeenak.

Bestalde, **mugarik gabeko sarbideak** helmenean dauden **eduki konplexu eta askotarikoetara**, behar diren laguntasunik eta hezkuntzarik gabe, jarrera intoleranteak areagotu ditzake ingurune digitaletan.

Azken urteotan, gainera, klinikak, zentro espezializatuak eta prebentzio- eta interbentzio-programa espezifikoak sortu dira, Internet modu osasungarrian erabiltzeko eta arazo honen ondorio negatiboak arintzeko.

Estrategiak

tresnak eta baliabideak sortzea aurreikusten du, familiei eta hezitzaileei teknologiaren erabilera gainbegiratzeko eta gidatzen laguntzeko



04

Zer diote datuek?

Pantailen presentzia adin goiztiarretatik hasita

UNICEF Espainiaren 2021eko azterlanaren arabera (Andrade *et al.*, 2021)...

- Espainiako haurrek, batez beste, 10,96 urterekin jasotzen dute euren lehen telefono mugikorra.
- DBHko 10 ikasleetatik 6k (% 59,1) egunero edo ia egunero eramaten dute mugikorra eskolara, eta erdiak baino gehiagok (% 58,4) mugikorra ondoan dutela lo egiteko ohitura dute.
- 12-13 urteko nerabe espainiarren % 97,7 sare sozialen batean erregistratuta daude (% 78,8 hiru edo gehiagotan) nahiz eta gure herrialdean horretarako eskatzen den gutxieneko adina 14 urtekoa izan.
- Ia 3tik 1ek (% 31,6) 5 ordu baino gehiago ematen ditu Internetera konektatuta aste arrunt batean, eta kopuru hori % 49,6ra igozten da asteburuan.
- Zalantzarik gabe, teknologiak berebiziko garrantzia du haur eta nerabeen bizitzan, eta eragina du haien errutinetan, osasunean eta harremanetan.

% 98

dira 12-13 urteko nerabe espainiarrak sare sozialen batean erregistratuta daudenak

Online arrisku-jokabideak

- *EU Kids Online IV* (Smahel *et al.*, 2020) azterlanaren arabera, Espainian 12-16 urte bitarteko nerabeen % 9k onartzen zuten azken urtean sexu-mezuak (elkarriketak, argazkiak edo bideoak) bidali izana (*sexting aktiboa*) eta % 30ak, berriz, mezu horiek jaso izana adierazi zuen (*sexting pasiboa*). % 39k aurrez aurre ezagutzen ez zuen norbaitekin jarri ziren harremanetan Internet bidez; zifra horrek bikoiztu egiten zuen hamarkada bat lehenago *EU Kids Online II* azterlanean jasotako ehunekoa (% 21) (Garmendia *et al.*, 2011). Azterlanaren arabera, % 22a Internet bidez ezagututako norbaitekin izandako hitzordura joan zen, 2011ko % 9a baino kopuru askoz handiagoa.
- Ezezagunekin Internet, sare sozial edo *online* bideojokoen bidez harremanetan jartzea nahiko ohikoa da nerabeen artean. DBHko ikasleen % 57,2k aitortu dute sare sozial batean ezezagunak onartu izana, eta % 21,5ek aitortu dute Internet bidez soilik ezagututako jendearekin zuzenean geratu izana. Hori guztia *Groomingerako* haztegi kezkarria da.
- 10 nerabetik 1ek sexu-proposamen bat jaso du heldu batengandik Internet bidez.

UNICEF Espainiaren 2021 azterlanak zifra hauek egiaztatu zituen:

- DBHko ikasle espainiarren *sexting tasak* % 13,8tik (*sexting aktiboa*) % 42ra (*sexting pasiboa*) bitartekoak dira, eta % 11,4ra iristen da xantaia- edo sexortsio-presioak edo saiakerak jasan dituztela dioten nerabeen kopurua. *Sextinga* bi generoek egiten duten arren, presioa, oro har, emakumeek jasaten dute. DBHko 3. eta 4. mailetan *sexting* tasak bikoiztu egin dira.



04/ Zer diote datuek?

Inpaktua osasun fisikoan eta mentalean

Barrié Fundazioaren azterlanaren (2022) arabera...

- 5 orduz lo egiten duten nerabeen ehunekoa bikoiztu egiten da Interneten Erabilera Problematikoa-IEP- egiten dutenen artean (% 6,5 vs. % 13,9) eta obesitate-tasak hirukoiztu dira (% 3 vs. % 1).
- IEP duten nerabeetan 3-4 aldiz handiagoa da depresio-maila eta suizidioaren ideazioa, eta txikiagoa da haien ongizate emozionala eta bizi-gogobetetasuna.
- Emaitzak bat datoz UNICEF Espainiaren 2021 azterlanean jasotakoekin eta zenbait argitalpenetan ohartarazitakoarekin, besteak beste: Machimbarrena *et al.* (2019) eta Ortuño *et al.* (2022). Beste lan batzuetan, esaterako Miller *et al.* (2023) ohartarazten denez, gainera, pantailak maiz eta intentsiboki erabiltzeak ondorioak izan ditzake maila funtzionalean, nerabeen garunean.
- Nazioartean garrantzi handia hartu duten lan berriek (Montag *et al.*, 2024), bestetik, teknologiaren erabilera okerrak eragin dezakeen osasunaren eta bizikidetzaren ondorioz ohartarazten dute, baina teknologia nahitaez elementu negatibotzat ez hartzeko beharra azpimarratzen dute.

Adikzio-modu berriak

- Substantziarik gabeko adikzioak ugaritu egin dira: Joko patologikoak edo *Gambling Disorder* delakoak, Espainiako nerabeen % 4,7ri eragiten die, ESTUDES inkestaren azken edizioaren arabera (Drogen eta Adikzioen Espainiako Behatokia, 2022). Bideojokoaren erabileragatiko nahasmenduak edo *Gaming Disorder* delakoak, berriz, % 5,1i eragiten die, eta Interneten erabilera problematiko edo konpultsiboak % 20,5ari.
- Adikzio-mota berri hau osasun-arazo larria da, publikoa, eta ahalegin handiagoa eskatzen du detekzio eta prebentzio goiztiarrari heltzeko. Nerabezaroan hasitako jokabide orok, potentzialki adiktiboa denean, 3 edo 4 aldiz probabilitate handiagoa du epe ertainera adikzio bihurtzeko.

Inpaktua familiako eta eskolako bizikidetzan

- UNICEFen azterlanak ere adierazten du pantailak gatazka-iturri nagusi bihurtu direla Espainiako 5 etxetatik batean, gutxienez. Gurasoei eraso egiten dieten nerabeen tasa 6 aldiz handiagoa da bideojokoekiko adikzioa duten nerabeen artean (Barrié Fundazioa, 2022).
- *Bullying* eta *Cyberbullying* tasa handiagoekin ere lotzen da IEP (Feijoo *et al.*, 2021) eta PEGI18 bideojokoak (indarkeria esplizituarekin) kontsumitzeak erasotzaileen tasa bikoiztea dakar (Rial *et al.*, 2024). Frustrazioarekiko tolerantzia-maila txikiagoa eta enpatiaren deskonexio handiagoa ere egiaztatu dira.



04/ Zer diote datuek?

Sarbide goiztiarra pornografiara

- Durán *et al.* en azterlanen (2022) arabera, 13 eta 18 urte bitarteko nerabeen % 90 inguruk pornografia kontsumitu dute noizbait beren bizitzan, hau da, 2018an baino % 20 gehiagok.
- Pornoarekin lehen kontaktua 11 urte inguruan izaten da (10,89 nesketan eta 10,93 mutiletan) eta 13 urte inguruan normalizatzen da.
- Nerabeek kontsumitu ohi duten pornografiaren % 72 “hardcore” da (sexu esplizituarekin eta indarkeria-mota desberdinekin) eta % 45 ustekabeen sartu ziren orri pornografikoetara.
- Adin horietan pornografia kontsumitzeak jarrera eta jokabide sexistak normalizatzen laguntzen du, bai mutilen artean, bai nesken artean (Ballester, 2023), eta gazte eta nerabeentzako prostituzio modu berri eta tentagarrien oinarrian kokatzen da (Villena *et al.*, 2024).
- Datu horiek guztiek, Save The Childrenek (2020) edo FADek (Gómez *et al.*, 2023) Espainian egindako beste lan batzuetan jasotako ebidentziarekin batera, pornografia lehentasunezko lan-eremu gisa finkatzera daramate.

Gurasoen

% 13,2k

soilik mugatzen dute

seme-alabek eduki digitaletara duten sarbidea

Eta egiteari uzten zaiona

- Konparazioz, IEP duten nerabeen artean, aisialdian kirola erregularitasunez egiten dutenen ehunekoa % 10 txikiagoa da, eta irakurleena % 15 baino txikiagoa (UNICEF Espainia, 2021).

Familien zeregina eta eredu izateko beharra

- Egungo kezka nabarmena bada ere, gurasoen % 13,2k soilik mugatzen dute seme-alabek eduki digitaletara duten sarbidea; hala nola % 23,94k erabilera-orduak mugatzen dituzte, eta % 29,1ek arauaren batzuk jartzen dituzte (UNICEF Espainia, 2021). Hala ere, gurasoen % 36,8k etxeko otorduetan mugikorra erabiltzeko ohitura dute, eta haien seme-alabek dituzte, nabarmen, *online* arrisku-jokabide eta pantailekiko adikzio-arazo gehien.

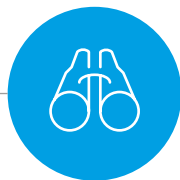


05

Azterlan berriaren ekarpenak

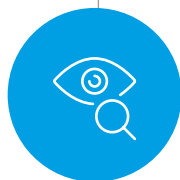
01

Ikuspegi **integral** batetik, datuek aukera emango dute **prebentzio-lana** egiteko, Internet, bideojokoak eta sare sozialak erabili eta kontsumitzeko joerak ezagutzeko, eta errealitate horretara egokitutako politikak diseinatzen laguntzeko.



02

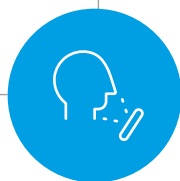
Gizartearen eskari honi erantzungo zaio: **erronka berrien dimentsioa, teknologien erabilera jarraituak eta gehiegizkoak eragindako arriskuak eta arazoak, eta adinerako egokiak ez diren zenbait eduki eta horien ondorioak** ulertzea.



03

Higiene digital egokia sustatzea.

Haurren eta nerabeen osasun mentalean, ingurunearekiko harremanetan eta garapenean arazoak eta ondorio kaltegarriak eragiten dituzten faktoreei buruzko datuak eta analisiak emango dira.



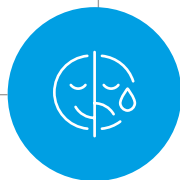
04

Bestetik, **konpetentzia eta alfabetatze digitalekin**, itxaropenekin eta joerekin lotutako alderdiak aztertuko dira hezkuntza-komunitatean.



05

Teknologiaren **erabilera orekatuan lagun dezaketen faktoreak, jokabideak eta praktikak** identifikatuko dira, haurren eskubideak ingurune digitalean ere gauzatu ahal izateko.



06

Azterlanaren emaitzak

- Txosten globala, 10-20 urte bitarteko **100.000 haur eta neraberen** estatu-mailako lagin adierazgarri batekin, eta azterlan kualitatibo bat.
- Txosten espezifikoak, autonomia-erkidego bakoitzaren datuei buruz.
- Txosten bana, parte hartzen duen ikastetxe bakoitzarentzat, dagozkion emaitzekin, bere autonomia-erkidegoan eta Estatu osoan lortutakoak aipatuta. Bestetik, jarraibide eta gomendio zehatzak emango dira, orientagarriak, ikastetxeen lanerako.
- Emaizen eta gomendioen aurkezpena eta zabalkundea.

Haurrek eta nerabeek beren eskubideak erabiltzea erraztuko duen ingurune digitalaren diseinuan modu esanguratsuan parte hartzea aukera eta premia bat da.

Estrategia bat behar dugu, haur guztiak barne hartuko dituen, eta kalteberatasun-egoeretan lagunduko diguna; eragiten diguten erabakietan parte hartzeko dugun eskubidea sustatu eta babestuko duen estrategia bat. Haurrik gabe ez litzatekeelako erabaki behar haientzat erabakitzen den ezer. Haurren partaidetza normalizatzeko garaia da.

(Haurren ondorioak Haurren Eskubideei buruzko Europako 13. Foroan, 2020).

07

Alderdi teknikoak

Eremua:

Espainia.

Unibertsoa:

Infinitua. 10 eta 20 urte bitarteko nerabeak; horien artean, Lehen Hezkuntzako 5. eta 6. mailako ikasleak, DBHkoak, eta oinarrizko Lanbide Heziketako eta erdi-mailako heziketa-zikloetako edo Batxilergoko ikasketak egiten ari direnak Estatu osoko ikastetxe publiko, pribatu edo itunduetan (gutxi gorabehera: 4.100.000).

Laginketa-mota:

Geruzatutako konglomeratuen arabera izango da; alegia, Autonomia Erkidegoa, hezkuntza maila eta ikastetxearen titulartasunaren arabera. Konpromiso-esleipen bat erabiliko da, autonomia-erkidego/hiri bakoitzeko 1.937 norbanakoren lagin-zoruarekin; horrek aukera emango du $\pm 2\%$ ko gehieneko errorea finkatzeko maila degradatuan.

Laginaren tamaina:

100.000 nerabe.

Hipotesi txarrena:

$p=q=0.50$

Esangura-maila:

$\alpha=0.05$

Laginketa-errore globala

(Espainia osorako):

$\pm 0,3\%$

Gehieneko laginketa-errorea autonomia-erkidego/hiri bakoitzerako:

$\pm 2\%$



08

Eremu geografikoa

AUTONOMIA ERKIDEGOA	ZK.	zk.	Kontaktu ikastetxeak
ANDALUZIA	800.427	14.271	72
ARAGOI	108.844	3.615	18
ASTURIAS, PRINTZERRIA	68.999	3.002	15
BALEAREAK, UHARTEAK	97.070	3.431	17
KANARIAK	172.960	4.600	23
KANTABRIA	47.189	2.667	13
GAZTELA ETA LEON	175.682	4.645	23
GAZTELA-MANTXA	182.937	4.759	24
KATALUNIA	677.237	12.373	63
VALENTZIAKO ERKIDEGOA	451.977	8.903	44
EXTREMADURA	87.306	3.280	16
GALIZIA	197.378	4.977	25
MADRIL, ERKIDEGOA	593.131	11.078	56
MURTZIA, ESKUALDEA	152.937	4.290	21
NAFARROA, FORU KOMUNITATEA	58.064	2.831	14
EUSKADI	181.648	4.732	24
ERRIOXA	27.506	2.364	12
CEUTA	9.919	2.090	10
MELILLA	10.057	2.092	10
GUZTIRA	4.101.268	100.000	500

09

Metodologia

Estrategia mistoa erabiliko da:

- **Maila kualitatiboan** foku-taldeak eta elkarriketa sakonak garatuko dira. Hainbat adinetako nerabeek eta gurasoek ere parte hartuko dute, baita arlo soziosanitarioko eta hezkuntzako profesionalek ere. Elkarriketa sakonak egingo zaizkie hezkuntzako eta arlo juridiko, teknologiko, sanitario eta instituzionaleko nazioko eta nazioarteko aditu ezagunei.
- **Maila kuantitatiboan** inkesta bat egingo da Espainiako Estatu osoko nerabeen artean. HIKTak gero eta adin goiztiarragoetan erabiltzearekin lotutako arazoak handitu izanak eragindako kezkaren aurrean, aztergai den unibertsoa Espainian bizi diren 10 eta 20 urte bitarteko ikasleek osatuko dute, hezkuntza-etapa hauetan daudenek: Lehen Hezkuntzako 5. edo 6. maila, Derrigorrezko Bigarren Hezkuntza (DBH), Batxilergoa edo erdi-mailako edo oinarrizko LHko heziketa-zikloak (ZK. gutxi gorabehera= 4.100.000; zk. gutxi gorabehera= 100.000 norbanako).
- Azterlanaren osagarri eta aztergai gisa, Lehen eta Bigarren Hezkuntzako **irakasleei inkesta** bat egingo zaie; laginaren tamaina 5.000 irakaslekoa izango da.

10

Aholkularitza-talde zientifikoa

Nazioartean ospea duten adituek, ikertzaile, akademiko eta profesionalek osatzen dute, hainbat arlotakoek, besteak beste: teknologia, hezkuntza, osasun mentala, adikzioen prebentzioa, eskola-jazarpena eta ziberjazarpena. Haien parte-hartzeak garrantzi berezia izango du hiru une zehatzetan: (1) diseinu metodologikoa berrikusi eta onartzea; (2) galdetegia lantzea eta ebaluaziorako aldagaiak eta tresnak hautatzea; eta (3) emaitzak interpretatzea, duten irismena neurtzen eta ekintza egokiak planteatzen lagunduz.



11

Datuak biltzeko tresna

Ad hoc galdetegia. Estatu mailan eta nazioartean egindako erreferentziazko hainbat azterlanen galderak barne hartuko ditu (datuen alderagarritasuna errazteko), berariaz landutako itemekin eta eskala espezifikoekin batera. Horien bidez, nerabeen bizitzako hainbat esparrutan (osasun mentala, osasuna oro har, bizi-ohiturak, familia-bizikidetzak, eskola-jazarpena eta ziberjazarpena, etab.) teknologiaren erabilerak izan dezakeen eragina ebaluatuko da. Horrez gain, tresna espezifikoak sartuko dira, konpetentzia digitalak,

gurasoen ikuskapena eta kontrola, *online* arrisku-jokabideak eta substantziarik gabeko balizko adikzioen screening-a ebaluatzeko (*Gaming Disorder*, *Gambling Disorder* edo *Problematic Internet Use*). Eskalak aukeratzeko, haien propietate psikometrikak eta horiek bermatzen dituen ebidentzia zientifikoa hartuko dira kontuan, baita aztertu beharreko testuingurura eta targetera egokitzen diren ere, betiere azterlanaren aholkularitza-talde zientifikoaren bermearekin.

12

Prozedura

LimeSurvey bidez egindako eta USCren plataforma espezifiko batean inplementatutako *online* galdetegia izango da, Galiziako Superkonputazio Zentroan kokatua. Espainiako Informatika Ingeniaritzako Profesionalen Elkargoaren Kontseilu Nagusiak egingo du gainbegiratze tekniko eta legala, datuen babesaren arloan indarrean dagoen araudiarekin bat etorritik. Azterlanaren

protokoloak Santiagoko Unibertsitateko Ikerketako Etika Batzordearen onespena du. Azterlanean parte hartzea borondatezkoa da erabat, bai ikastetxeentzat, bai irakasleentzat, bai ikasleentzat. Horiei guztiei, familiei bezala, planaren helburuen berri emango zaie aldez aurretik eta, nahi izanez gero, uko egin ahal izango diete bertan parte hartzeari.

13

Pribatutasuna eta datuen babesa

Datuak erabat anonimoak eta konfidentzialak izango dira Ikastetxe bakoitzari plataformarako esteka bat emango zaio, eta esteka horrek esleitutako denbora-tartean baino ez du indarra izango. Galdetegiak anonimizatzeko, ez da erabiliko sarbide-gakorik edo erabiltzaile-izenik, ezta ikasleak identifikatzeko datu pertsonalik ere. Erabilitako prozedura informazio guztia kudeatzeko (datuen bilketa, biltegiratzea

eta analisia) lege-berme guztiekin burutuko da, Estatuan eta Europar Batasunean datuen babesaren arloan indarrean dauden araudia eta protokoloak errespetatuz. Ez da inoiz konparaziozko taula edo *rankingik* egingo ikastetxearen eta autonomia-erkidegoaren arabera, eta ez da inolako emaitzarik argitaratuko maila pribatuan.

14

Faseak

1. fasea

- Ikerlana diseinatzea eta galdetegia lantzea.
- Fase kualitatiboa.
- *Offline* eta *online* galdetegiaren pilotajea.

2. fasea

Landa-lana:

Datuak ikastetxeetan bertan, informatika-gelan edo liburutegian jasoko dira, talde txikietan (15-20 haur eta nerabe), tutoretza-ordutegietan eta orientabide psikopedagogikoko taldeak edo ikastetxeak izendatutako pertsonak koordinatuta. Azken honek prestakuntza espezifikoak jasoko du.

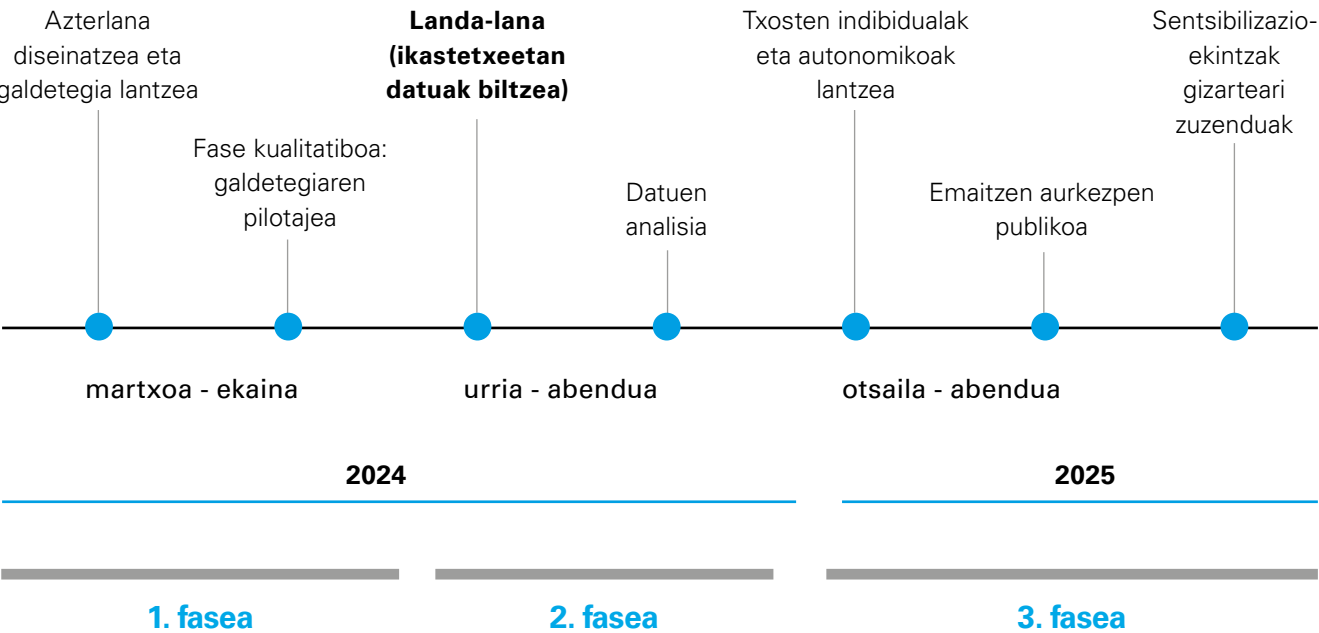
3. fasea

- Txosten indibidual konfidentzialak lantzea (parte hartzen duen ikastetxe bakoitzeko bat)
- Txosten espezifikoak autonomia-erkidego bakoitzeko eta txosten estatal global bat, eta
- Txostenaren emaitzen aurkezpen publikoa.

15

Kronograma

Azterlanaren garapeneren aurreikuspena



16

Erreferentziak

- 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*. Diaz, 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*.

Argazkiak

Azala | © UNICEF/UN0686465/ /Gilbertson-Highway Child
4. orria | © UNICEF/UN0728941
6. orria | Pexels/vanessa-loring-7869451
7. orria | © UNICEF/UN0826831/Silva
8. orria | Shutterstock/Stock Photo ID: 2036186264
9. orria | Pexels/karolina-grabowska-6957250.jpg
12. orria | © UNICEF España/032_MG_8901
14. orria | © UNICEF/UN0645404/Moldovan



hautzaro bakoitzarentzat

