Programa para un uso razonable y no sexista de móviles, videojuegos e Internet y la prevención del juego patológico dirigido a estudiantes de secundaria y post-obligatoria de Torrejón de Ardoz

Unidad de Prevención e Inclusión Social

TORREJON DE ARDOZ, SEPTIEMBRE DE 2020

Introducción. Justificación del proyecto

No hay vuelta atrás en las sociedades avanzadas de la información y la comunicación. **La nueva tecnología ya es una realidad en nuestra vida cotidiana**. Como con todo un mejor conocimiento permitirá un mayor grado de aprovechamiento de sus posibilidades. Los jóvenes han asumido el cambio tecnológico de un modo más ágil y natural siendo la primera generación en la que no habrá una experiencia de haber vivido sin estos aparatos. Los adultos van a otra velocidad con los cambios y se produce un desfase entre generaciones con la cuestión tecnológica. Es más **la brecha digital** se convierte en la nueva forma de estratificación social que depende del conocimiento y la pericia del individuo con los aparatos tecnológicos o de poseerlos o no poseerlos.

Móviles, videoconsolas e Internet no se deben entender como objetos separados. La moderna tecnología digital tiene un **poder *convergente***. La industria se lanza a la busca del aparato que contenga el máximo de aplicaciones:

- Con el móvil se puede jugar a videojuegos o conectarte a Internet móvil
- Con Internet se pueden hacer llamadas, mandar mensajes electrónicos y jugar a videojuegos.
- Con una videoconsola puedes jugar ON LINE a través de Internet y mandar mensajes cortos a otros jugadores

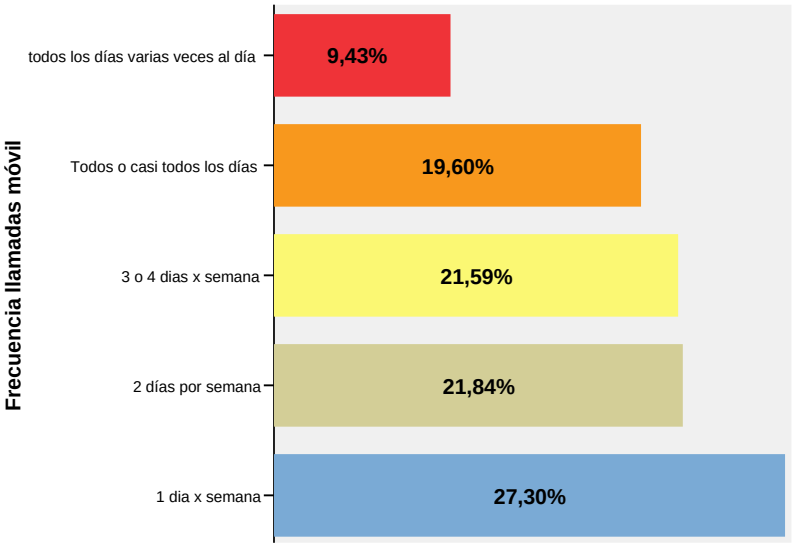
Sin olvidarnos del fondo consumista existente en las modernas sociedades de la información y comunicación, los aparatos tecnológicos son recubiertos además de un **componente simbólico y afectivo** para que, siguiendo las reglas del mercado, sean cada vez más demandados y necesitados entrando en un proceso que se retroalimenta. *Las TIC (Tecnología de la Información y Comunicación), móviles, videoconsolas e Internet* ***se han transformado en símbolos de bienestar familiar****.*

La familia es donde más se han hecho sentir más estos cambios profundos y dentro de ellas son los jóvenes los que se han adaptado de una forma clara utilizando sus ventajas. Ahorro de desplazamientos con llamada de móvil previa, ahorro de dinero a través del uso de mensajes SMS, búsqueda de empleo o realización de gestiones a través de Internet… La tecnología es neutra, no deja de ser una herramienta compleja, pero es una persona quien hace uso de ella y por ello también existen riesgos, como la latente dependencia que va generando tanto en el hogar como en el trabajo que se convierte en evidente en las personalidades más indefensas, como han puesto de manifiesto los expertos.

Aparece como grupo especialmente vulnerable los jóvenes de la familia que, por ejemplo, prefirieren estar horas y horas en un videojuego antes que socializar, realizar tareas escolares, duerman menos por jugar, saltarse comidas por el chat o en su uso de internet y sus redes sociales exponerse al grooming, ser acosado-a, jugar dinero on-line o en casas de apuestas…

Teléfonos móviles y adolescentes

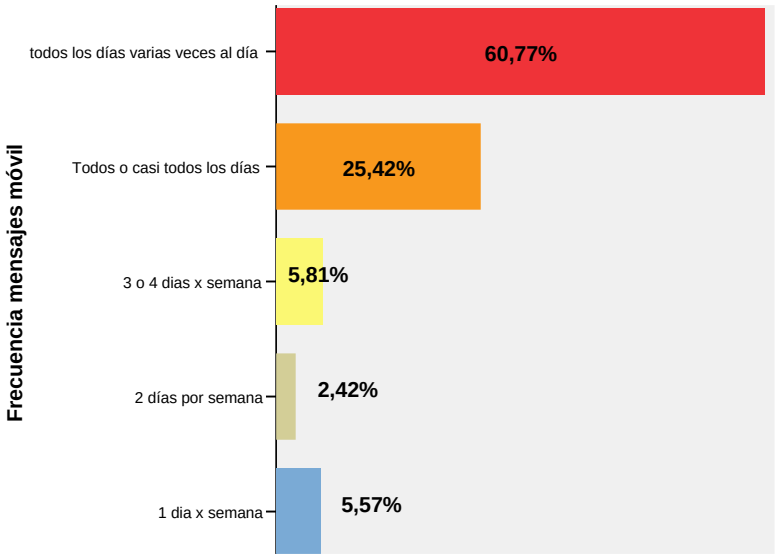
Al igual que sucede con otras nuevas tecnologías de la Información y la Comunicación –TIC-, el teléfono móvil ha superado con creces la funcionalidad básica con la que fue concebido y **se ha convertido, especialmente para los jóvenes, en un instrumento de ocio**. Las posibilidades de este instrumento son además cada día mayores y se asemejan ya a las posibilidades que ofrece Internet. De esta forma, empieza a utilizarse el móvil como instrumento para jugar, realizar y enviar fotografías, chatear, etc. **Las aplicaciones de mensajería instantánea -Whatsapp- se han revelado como la opción más empleada por los menores**.



Un 98,1 % de jóvenes de 12 a 17 años de Torrejón tiene móvil (en 2009 era un 94,4 %) que les fue proporcionado a los **3,85 años de edad media** (en 2009 se les proporcionaba a los 10,8 años de media). Respecto a su uso tanto en frecuencia de llamadas como en frecuencia de mensajes instantáneos por móvil se recogen en la gráfica 2 que muestra un uso intenso sobre todo en mensajería instantánea (whatsapp).

En cuanto a usos inadecuados hechos con el móvil utilizando estos servicios:

- ✓ Un 54,5 % ha recibido en su móvil, imágenes con contenidos eróticos
- ✓ Pero solo un 6,1 % reconoce haber enviado fotos suyas con contenidos eróticos
- ✓ Un 32,7 % lo usa para enviar fotos de otro para mofarse
- ✓ Un 13,6 % ha troleado: falsear su identidad cuando hace uso.
- ✓ Un 2,7 % reconoce acosar a otro-a por móvil aunque un 21,3 % manifiesta haber sido acosado

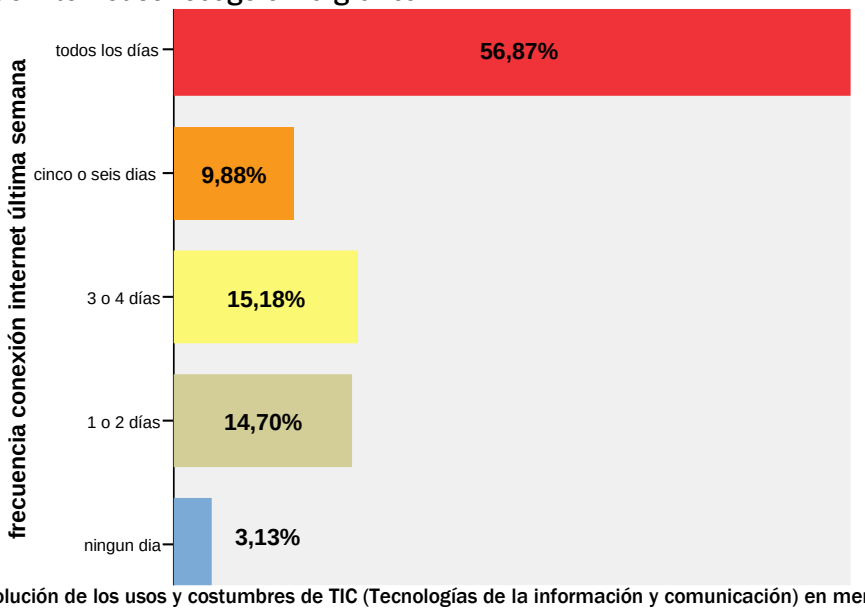


- ✓ Un 11,6 % ha facilitado su número de móvil a un desconocido

Fuente: OLA 11 Evolución de los usos y costumbres de TIC (Tecnologías de la información y comunicación) en menores de 12-17 años del municipio de Torrejón de Ardoz en la década 2009-2018.

INTERNET Y ADOLESCENTES

Un 98,8 % de jóvenes de 12 a 17 años de Torrejón de Ardoz ha usado Internet alguna vez en su vida. Casi 3 de cada 5, **un 57 %, se conecta a diario la última semana**. La frecuencia de uso semanal de internet se recoge en la gráfica:



Fuente: OLA 11 Evolución de los usos y costumbres de TIC (Tecnologías de la información y comunicación) en menores de 12-17 años del municipio de Torrejón de Ardoz en la década 2009-2018.

La media de tiempo conectado a Internet al día se cifra en 3,54 horas. Solamente un 20,8 % usa el tiempo recomendado, no superar 2 horas al día. 4 de cada 5 hacen un uso excesivo y uno de cada cinco abusivo (más de 4 horas al día).

En cuanto a usos inadecuados

- Más de 2 de cada 5, un 40,4%, han curioseado páginas de contenido sexual de adultos.
- Más de 2 de cada 5, un 40,4%, han reenviado fotos de otro-a para mofarse.
- Más de 1 de cada 5, un 20,4%, han falseado su identidad al navegar.
- Más de 1 de cada 4, un 25,5%, ha entrado en páginas de contenidos violentos o extremos.
- Casi 1 de cada 4, un 24,5 %, ha quedado con alguien que sólo conocía por Internet.
- Un 12,5 % manifiesta haber sido diana o víctima de burlas por Internet.
- Uno de cada 20, un 5,3 %, se ha sentido presionado, chantajeado por otras personas al navegar.
- 1 de cada 10, un 10,1 %, ha sentido miedo al navegar en la red.

En general, **los/as adolescentes infra estiman los riesgos potenciales**. Si se estudian 7 problemas principales, los/as jóvenes responden de la siguiente forma:

1. La potencial **naturaleza incorrecta de alguna información** de Internet es percibida por una minoría, los chicos aparentan poder negociar con ello.

2. **Contenido de webs potencialmente impactante** para jóvenes (pornografía, violencia racista, neonazis, yihadismo, competiciones ilegales…). Las actitudes hacia este tipo de

riesgo son ambivalentes, según son más mayores se muestran entre ellos este tipo de imágenes a riesgo de ser "mal adoctrinado" o que se tienda hacia la aparición de comportamientos problemáticos.

3. **Contactos potencialmente peligrosos** a través de Internet, un gran número de jóvenes reconocen haber dado su e-mail, su número de móvil o su dirección a desconocidos que no saben si pueden ser adultos con mentes enfermas o malas intenciones. Algunos de estos jóvenes, además, dicen haber quedado en una cita "a ciegas" con alguna persona desconocida. Merece la pena citar el caso de las *sectas* que utilizan Internet para sus ocultos fines captando a nuevos adeptos.

4. **Acoso escolar, ciberbullying.** Algunos jóvenes dicen haber tomado parte en esta clase de persecución interna de los grupos de jóvenes. En general **se tiende a minimizar considerándolo una broma o juego hecha con los nuevos recursos tecnológicos**. Pero es un hecho que los casos graves son capaces potencialmente de generar al receptor de la campaña de acoso graves problemas.

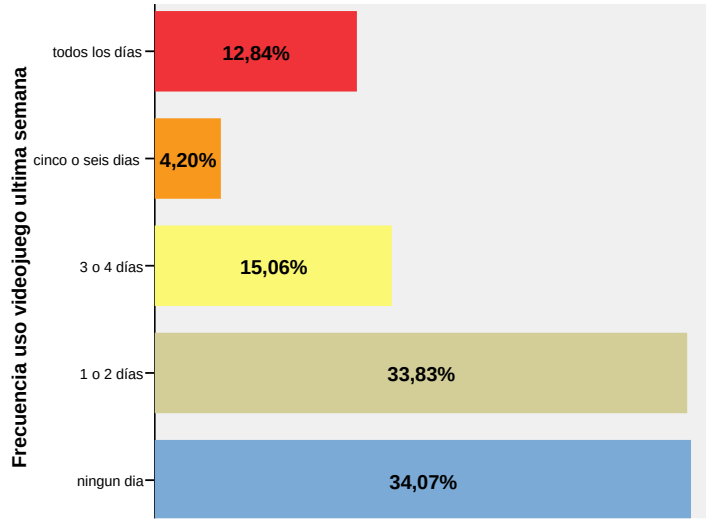
5. **Timos** sobre la gratuidad de bienes y servicios, este tipo de riesgo es percibido como serio por los jóvenes quienes cuando son víctimas de alguno lo toman como "***una buena lección"*** antes de confiar en este tipo de páginas de bienes y servicios.

6. **Descargas ilegales**, o pseudoilegales pues **el carácter de ilegalidad no es del todo claro** puesto que se considera que las descargas para el uso personal no es obtener beneficios con la descarga, además hay un extendido sentimiento de impunidad y que lo hace todo el mundo por lo que se sigue el razonamiento que si todo el mundo lo hace no ha de ser ilegal. Los riesgos de descargarte un virus son los que se perciben en este tipo de uso de Internet.

7. **Protección de datos personales** si consideramos las fotografías como un dato personal, sobre todo aquellas de naturaleza sexual. Un 35 % de los menores declara haber recibido imágenes de contenido sexual de alguna persona conocida, aunque solo un 7,9 % declara haber enviado fotos propia de contenido sexual a un conocido y un 5,2 % manifiesta haber reenviado imágenes de contenido sexual de alguna persona conocida a terceros. Un 14,3 % declara guardar fotos "sexys" suyas en su móvil.

8. **Adicciones a las TIC o al juego mediante TIC**

ADOLESCENTES Y VIDEOJUEGOS



Un 96,4 % de jóvenes de 12 a 17 años de Torrejón de Ardoz ha jugado videojuegos alguna vez en su vida.

El tiempo dedicado cada vez que juegan se sitúa en 2,62 horas de media, a pesar de desaconsejar estar más de dos horas ante el estímulo de cualquier TIC y menos aún de contínuo. Aunque puede parece que tampoco es tan alta la media, lo cierto es que 2 de cada 5 jugadores juegan una hora o menos y dos tercios, un 66,7 %, juegan dentro de lo recomendable; hasta dos horas.

El problema se encuentra en el tercio de jugadores que ocupan un tiempo excesivo y sobre todo en el quinto, el 20 % que duplican el tiempo recomendado (más de 4 horas).

En este tipo de adolescente, autodenominados gamers, es donde los videojuegos ocupan un lugar central y encontramos problemas de autocontrol de tiempos puesto que cerca de 1 de cada 6 jugadores, un 15,7 %, intenta dejar de jugar pero no puede dejar de hacerlo. O un 28,7 % que se "autoengaña" *digo de jugar un rato y en realidad pasan horas.* Uno de cada diez desatiende tareas escolares por el tiempo que pasa en el videojuegos y un 4 % dejo de hacer otra actividad de Ocio por jugar videojuegos.

Aspectos preocupantes, el "craving" *si pierdo una partida vuelvo a jugar para volver a ganar* que le ocurre a un 41,8 % de los jugadores y más de una cuarta parte que manifiesta tener "flashbacks" puesto que un 26,5% suele *revivir partidas pasadas* con un 31,6 % que reconoce que *jugando videojuegos me evado de los problemas* y aún más, un 34,8 %, al que le molesta que le interrumpan cuando juega.

Existen tres maneras de relacionarse con el videojuego:

- **Actividad aceptable:** el adolescente juega al videojuego esporádicamente y es capaz de abandonar el juego en cualquier momento y sin mayores problemas.

- **Actividad de riesgo:** signos de uso desadaptativo: dedica mucho tiempo al videojuego y abandona otras actividades que antes realizaba habitualmente.

- **Actividad patológica:** la persona y la máquina se han convertido en inseparables. Todo su pensamiento y actividad se centran en el videojuego. El aislamiento, la pérdida de interés hacia todo lo que no sea el videojuego (colegio, amigos, familia...), y el comportamiento compulsivo ante la máquina son manifiestos.

SEXISMO, VIOLENCIA DE GÉNERO O SEXUAL Y TIC

Pero es en la violencia hacia la mujer donde se observan comportamientos problemáticos en los adolescentes. Desde el control "tecnológico" de la pareja que supone el uso de las TIC para controlar, dominar (control por el GPS de ubicación, de si está o no en línea, de control de mensajes o chats privados, de fotos publicadas) conductas muy relacionadas con el sexismo, la violencia de género e incluso con la violencia sexual (uso sin consentimiento de fotos íntimas realizadas en su día con consentimiento, trolls…). Preguntadas las 217 chicas de 14 a 17 años participantes en el programa desmoviliza 2 el curso escolar 2017-2018.

- ✓ Un 11,6 % se han sentido *acechada, vigilada o acosada por el móvil por alguien desconocido.*
- ✓ De las 163 chicas que han tenido alguna vez pareja, 12 (un 7,37 %) se ha sentido *acechada, vigilada o acosada por el móvil por su pareja o expareja*.
- ✓ 3 de ellas dicen haber sido controlada en *movimientos por ubicación GPS del móvil.*
- ✓ 16 de ellas, un 9,82 % declara que su pareja o expareja *controla sus contraseñas, mensajes o publicaciones personales.*
- ✓ 5 chicas declaran que su pareja o expareja ha distribuido fotos íntimas suyas a otros sin su consentimiento (3,07 %).
- ✓ Una de cada 20 chicas declara haber sufrido chantaje *con publicar imágenes íntimas si no se accede a algo.*
- ✓ El 14,11 % manifiesta haberse arrepentido de haber publicado alguna imagen.

Otros fenómenos como el sexting (intercambio de material de carácter eróticos entre parejas por internet o el móvil), el grooming (abuso sexual mediante chantaje) o el acoso sexual en la red o por teléfono móvil son bastante frecuentes.

Esta problemática de uso abusivo o malos usos de las TIC, entre ellos el uso sexista o para la violencia de género hace aconsejable poner en marcha un proyecto para fomentar un uso razonable y no sexista de las nuevas tecnologías de la información y comunicación entre los adolescentes de la ciudad de Torrejón.

Juego patológico mediante TIC (online o en casas de apuestas)

Jugar dinero online, ya sea desde un terminal de PC o un móvil o desde un terminal de una casa de apuestas física, son hoy día otra forma de entretenimiento entre jóvenes y adolescentes. El placer o la recompensa que genera ganar a veces pequeñas cantidades puede hacer que de la apuesta puntual se pase a la apuesta habitual, a diario, y una escalada que puede convertirle en un jugador patológico con pérdida de control en las esferas familiares y en obligaciones sociales o económicas.

2 de cada 5 adolescentes españoles apuestan dinero de esta forma antes de ser mayor de edad y poder hacerlo legalmente, la edad media de inicio se cifra en 15,6 años. 1 de cada 5 jóvenes entre 14 y 21 años son ludópatas con una tasa de continuidad (empezar a hacerlo siendo menor y acabar siendo ludópata del 70 %). La **adicción al juego**, ludopatía o **juego** patológico, es una enfermedad (O.M.S.), en la que el afectado siente la necesidad de jugar y/o apostar continuamente a pesar de ser consciente de sus consecuencias y del deseo de detenerse

Objetivo general

Transmitir a los/as jóvenes de 12 a 16 años de Torrejón de Ardoz información y valores tendentes a sensibilizar hacia un uso razonable y no sexista de las TIC, resaltando los problemas relacionados con su uso compulsivo y situaciones conflictivas derivadas (acoso, bullying, violencia de género, inicio en el juego patológico…) en el curso escolar 2020 /2021.

Objetivos específicos

- Poner a disposición de todos los centros de educación secundaria de Torrejón de Ardoz la posibilidad de realizar talleres de educación para la salud respecto al uso de las TIC a fin de realizar programas des-moviliza 2 en más del 50 % de centros en el curso escolar 2020 /2021.

- Mejorar el grado de información sobre problemas derivados del uso de las TIC entre al menos 750 escolares de Educación Secundaria Obligatoria de Torrejón de Ardoz en el curso escolar 2020 /2021.

- Fomentar el uso responsable y no sexista de las TIC entre al menos 750 escolares de Educación Secundaria Obligatoria de Torrejón de Ardoz y Post-Obligatoria en el curso escolar 2020 /2021.

Metodología

- **FASE 1: Presentación del programa, difusión y recepción de demandas.**

Al **Ayuntamiento de Torrejón de Ardoz**, a través de la Concejalía de Bienestar Social quien autoriza su puesta en marcha e implementación. Previsto realizar en Septiembre-octubre.
A las **Comisiones del Plan Municipal sobre drogodependencias y otros trastornos adictivos**
A los **Centros educativos de secundaria del municipio**, a través de las visitas de presentación del catálogo de programas de prevención escolar realizada por el técnico municipal de prevención. En la visita se presentará el proyecto al orientador o a la orientadora del centro quien actúa como enlace en su centro de trabajo enviando las demandas al técnico de prevención. Las visitas están previstas para el mes de Septiembre recibiendo demandas hasta el 15 de Octubre.

- **FASE 2: Planificación de cada taller en los centros educativos (Septiembre 2020)**

Tras recibir la petición de realización del programa en cada centro educativo vía orientador/a, se acuerdan las fechas de realización para cada aula para elaborar una programación antes de noviembre de 2019 de talleres a ejecutar.

- **FASE 3: Ejecución de talleres de formación (Octubre a Mayo de 2021)**

Las sesiones formativas se realizaran en las fechas planificadas para cada centro durante el curso escolar 2019 /2020. Se trata de realizar 3 sesiones formativas para cada aula interesadas en realizar el programa, 4 sesiones para segundo ciclo. Las sesiones son:

- PARA 1º y 2º ESO – 12 a 14 años)

- SESION 1: Introducción al proyecto, motivación. Problemas de las TIC. Jóvenes y teléfonos móviles
- SESION 2: Jóvenes y videojuegos
- SESION 3: Jóvenes e Internet

- PARA MAYORES DE 15 años: 3º y 4º ESO - FPB

- SESION 1: Introducción al proyecto, motivación. Ventajas e inconvenientes de TIC.
  - SESION 2: Jóvenes e internet
  - SESION 3: Violencia de género y sexual e Internet
  - SESION 4: Cuando el juego deja de ser divertido (juego patológico)

- **FASE 4: Evaluación del proyecto (junio 2021)**
  a) Evaluación del **proceso** a través del seguimiento de cada taller realizado en la hoja de planificación de taller (ANEXO 1)

Para evitar riesgos los cuestionarios pre-test y las guías desmovilizados se harán llegar a los departamentos de Orientación para que se distribuya digitalmente entre el alumnado. Para recoger los pre-test cumplimentados deberán recepcionarlos y, al ser anónimos y no vulnerar la protección de datos, envíados desde el departamento de Orientación al correo electrónico lmorantes@ayto-torrejon.es

ANEXO 1: Planilla de planificación del programa des-moviliza 2 2019-2020				
FASE	**Actuación**	**Fechas**	**Resultados esperados**	**INDICADORES**
F.1 Presentac y difusión	1) Presentación a Concejalía	Sep 20	Autorización programa	Catálogo de programas
	2) Present. Comisión técnica Plan Municipal sobre Drogas	Sep 20	Actores componentes informados proyecto	Celebración reunión con ese punto en orden del día
	3) Presentación a institutos de secundaria del municipio	Sep 20	Reunión con Dirección y orientación del IES y/o CC	Registro de actuaciones de trabajo por centro.
F.2 Planificación de cada taller en cada IES	4) Reunión con Orientación del IES cerrar fechas de talleres y horarios	Sep – Oct 20	Fechas y horarios de cada taller	Cuadrante de realización de sesiones
	~~5) Realización de IP necesidades~~	~~Nov 19~~	~~Informe propuesta OK~~	~~Informe propuesta emitido~~
	~~6) Consignación (si procede) Contratación~~	~~Nov 19~~	~~Contar con Recursos no disponibles y/o disponibles~~	~~Recursos necesarios a disposición según planing~~
	~~7) Formación de formadores externos~~	~~Ene 20~~	~~Si se necesitan formadores externos~~	
	8) Confeccionar dossieres formación y pre- test	Oct 20	Cuadernitos participante listos	Cuadernito del participante con pre-post integrados
	9) Impartir sesiones	Nov 20-may 21	Impartir sesiones en al menos el 50 % de IES	Pasar pre-test en 1ª sesión
	10) Elaborar matrices datos en SPSS. 15.0	Abril 21	Poder analizar datos con SPSS	Archivos en SPSS
	11) Análisis de datos	Jun 21	Informe-memoria programa	Recogido en la Memoria área 2021
	12) Realizar Informe - memoria	Jun 21		

Fdo: Luis Morante Saboya

LUIS MORANTE SABOYA - 52114231A

Firmado digitalmente por LUIS MORANTE SABOYA - 52114231A
Fecha: 2020.09.10 12:30:19 +02'00'

Coordinador Unidad de Prevención e Inclusión Social