

**HÁBITOS DE USO DE LAS REDES SOCIALES ENTRE LOS JÓVENES
UNIVERSITARIOS ESPAÑÓLES**

**USAGE HABITS OF SOCIAL NETWORKS AMONG YOUNG SPANISH UNIVERSITY
STUDENTS**

Roberto Moreno López
Universidad de Castilla-La Mancha, España
roberto.moreno@uclm.es
<https://orcid.org/0000-0002-6238-9440>

Magdalena López Pérez
Universidad de Extremadura, España
magdalenalopez@unex.es
<https://orcid.org/0000-0001-6233-1719>

Alexandra María Sandulescu Budea
Universidad Rey Juan Carlos, España
alexandra.sandulescu@urjc.es
<https://orcid.org/0000-0002-9861-3635>

Recibido: 21 de noviembre de 2021

Revisado: 17 de noviembre de 2021

Aprobado: 21 de diciembre de 2021

Cómo citar: Moreno López, R; López Pérez, Sandulescu Budea, A.M. (2021). Hábitos de uso de las redes sociales entre los jóvenes universitarios españoles. *Bibliotecas. Anales de Investigación*; 17(4), edición especial 1-16

RESUMEN

Objetivo: El presente trabajo muestra los resultados obtenidos a partir de un cuestionario de elaboración propia con el que se pretende conocer la frecuencia de realización de actividades de ocio, el uso de la tecnología y su percepción sobre algunas situaciones problemáticas en las redes sociales de jóvenes universitarios españoles. **Diseño:** Se diseñó un cuestionario ad hoc cuyos datos han sido analizados con el paquete estadístico SPSS teniendo en cuenta las variables de sexo y de edad. **Resultados/Discusión:** Los resultados muestran que existen diferencias estadísticamente significativas en cuanto a las actividades de ocio que realizan los chicos y las chicas, así como en cuanto a la edad fundamentalmente entre los mayores de 35 años y el resto de los rangos. Respecto a las situaciones experimentadas en el uso de la tecnología, sí existen diferencias entre los chicos y las chicas, pero no en cuanto a la edad. Los datos de fiabilidad no han permitido presentar datos con relación a las percepciones de los jóvenes ante determinadas situaciones vividas en la red. **Conclusiones:** Con este estudio se ha constatado que la actividad que los jóvenes realizan con mayor frecuencia diaria está relacionada con el uso de chats en redes e internet. Respecto de las principales diferencias por sexo las chicas realizan con más frecuencia escuchar música, lectura de libros y ver videos o directos en internet mientras que la principal actividad de los chicos se centran en actividad deportiva o los videojuegos. **Originalidad/Valor:** Este estudio nos permite profundizar en la relación que existe entre las TIC y los hábitos en el uso y disfrute del tiempo libre los jóvenes universitarios hoy.

PALABRAS CLAVE: Jóvenes universitarios; Hábitos sociales; Tiempo libre; TIC; Redes sociales

ABSTRACT

Objective: The present research shows the results obtained from a self-elaborated questionnaire through which it is intended to know the frequency of carrying out leisure activities, the use of technology and their perception of some problematic situations in the social networks of young Spanish university students. **Design:** It was designed an ad hoc questionnaire whose data have been analysed using the SPSS statistical package, taking into account the variables of sex and age. **Results / Discussion:** The results show that there are statistically significant differences in terms of leisure activities carried out by boys and girls, as well as in terms of age, mainly between those over 35 years of age and the rest of the ranges. Regarding the situations experienced in the use of technology, there are differences between boys and girls, but not in terms of age. Reliability data have not allowed us to present data in relation to the perceptions of young people in certain situations experienced in the network. **Conclusions:** With this study, it has been found that the activity that young people carry out with the greatest daily frequency is related to the use of chats on networks and the Internet. Regarding the main differences by sex, girls more frequently listen to music, read books and watch videos or live on the internet, while the main activity of boys is focused on sports activity or video games. **Originality / Value:** This study allows us to deepen the relationship that exists between ICT and habits in the use and enjoyment of free time by young university students today.

KEY WORDS: Young university students; Social habits; Free time; ICT; Social networks

INTRODUCCIÓN

La educación basada en los medios se define en el concepto de influencia social desde la perspectiva de la forma en que se expone el mensaje en la calidad del espacio social simbólico o la influencia formativa que se puede producir como es el caso de las redes sociales. La convergencia pone en valor las diferentes interpretaciones que se integran en la comunidad a través de la reconstrucción y recreación del mensaje sobre presupuestos de creatividad que aplican recursos culturales en procesos simétricos. Se producen entonces estructuras significativas utilizando las plataformas tecnológicas y contextos culturales.

Para Moeglin (2003) la observación se convierte entonces en un tipo de educación denominada de autoservicio a raíz del desarrollo masivo de un tipo de tecnología que puede realizar acciones pedagógicas basando el concepto de la responsabilidad individual a la hora de seleccionar qué tipo de materiales de aprendizaje forman parte del estudio. La principal consecuencia es una transformación de la educación tradicional hacia un nuevo tipo de educación basado en las nuevas tecnologías comunicacionales donde el profesor es capaz de mantener una motivación en el alumno a través de una enseñanza basada en el esfuerzo constante creando recursos de tipo interactivo hacia una noción más hipertextual. La sociedad hipertextual se convierte entonces en el último paso para llegar a lo que nosotros conocemos ya como la web social (Rotaru, 2010) donde podemos observar como la principal característica es la renovación constante en el nivel de participación de la gestión de espacios simbólicos al cual se añade una competencia específica de tipo tecnológico donde el grupo maximiza el proceso comunicacional desde la perspectiva del medio a través de la realidad virtual.

Sobre un objeto del mundo físico se potencian características de intermediación a través de algún elemento tecnológico que convierte la realidad en una realidad inmediata como versión de la realidad modificada a través de una tecnología concreta de forma que se representa a través de aquellos aspectos que sustituyan al mundo real y simulen un contacto continuo con el aspiracional (Sandulescu, 2015). Las nuevas tecnologías y aquellas aplicadas en las redes sociales cambian la perspectiva sobre la práctica educacional implementando nuevos procesos que ponen en marcha los diferentes roles del ejercicio de dicha responsabilidad cuya consecuencia directa es la inclusión de nuevos procesos innovadores en el aprendizaje trasladando a internet actividades que anteriormente se hacían de forma presencial con o sin instrumentos informáticos y sustituyendo unas actividades por otras.

Autores como López & Sánchez (2019) plantean de la importancia de la convivencia digital a la hora de mostrar actitudes en dicho mundo virtual y digital. La actitud es el elemento clave que sirve para interactuar con el resto de los usuarios. A través del desarrollo de esa actitud e identificandolo podemos localizar posibles riesgos que invadan la intimidad y privacidad en la forma de interactuar con cada uno de los dispositivos.

Para autores como De Haro (2019) las redes sociales en este punto pueden formar otras redes independientes más generales aislando del resto de usuarios de internet y creando espacios seguros que permitan catalizar diferentes acciones humanas brindando nuevas formas de comunicación y aprendizaje (Holcomb & Beal, 2010). Uno de ellos puede ser el *cyberbullying* que convierte a figuras que tienen poca preparación como los adolescentes en víctimas vulnerables de acosadores digitales que se protegen en el anonimato digital. Así, dicho proceso implica una agresión intencional realizado de forma repetitiva en el tiempo utilizando los entornos digitales de una forma que la víctima no pueda defenderse y por tanto sea vulnerable ya sea mediante el envío de mensajes, publicaciones o fotografías (Manso, 2008).

La evolución hacia un software social que poco a poco va incorporándose con dinámicas en los procesos de innovación docente ofrece un abanico de oportunidades para que los usuarios interactúen y compartan diferentes acciones: es en ese terreno cuando las redes sociales pueden tener un carácter educativo ya que asumen que todos los actores implicados en el proceso van a colaborar, cooperar y comunicar acciones referentes a un mismo proyecto o idea respondiendo de forma rápida y elocuente hacia un mismo objetivo (González & Muñoz, 2016). Bajo esta denominación y desde una perspectiva sociológica nos encontramos con un perfil cuya circunstancia ha sido estudiado desde muchos puntos de vista (Taibo, 2018; IAB Spain & Elogia, 2018; Vallesteros & Picazo, 2018; Casado, 2017; Espiritusanto, 2016; Fundación Telefónica, 2017; Miller et al, 2016) afectando principalmente a la etapa educativa referente a la adolescencia cuyos primeros desarrollos los podemos encontrar en la creación del término como tal en la década de los años 60 del siglo XX (Tapscot, 2011).

Para autores como Martín, Asensio & Bueno (2021) aludiendo a otros autores establecen que la investigación educativa aplicada a figuras adolescentes siempre ha sido un tema interesante desde el punto de vista científico ya que presenta cambios importantes a nivel fisiológico, cognitivo, social y emocional cuyas características relacionadas con el idealismo, el egocentrismo o la tendencia a involucrarse en conductas de riesgo temerarias han crecido dentro de la sociedad digital. Dicho proceso ligado a la necesidad, propia de la edad, de configurar identidad y sentirse perteneciente a un grupo empuja el uso abusivo de las redes sociales.

En el ámbito académico la presencia de redes sociales para el aprendizaje viene determinada en gran medida por la decisión personal que toma cada docente a la hora de integrarla en el proceso de aprendizaje académico. Las investigaciones que giran en torno a ello siempre ponen en común el trabajo colaborativo que producen este tipo de experiencias donde la aplicación de nuevas tecnologías en la educación termina por demostrar que es una herramienta indispensable para motivar al alumno a la par que para potenciar el proceso de enseñanza aprendizaje (Tolmos & Rodas, 2018).

En dicho proceso términos que pusieron en valor la noción del individuo “I” caracterizado por la conexión permanente (365/24) o la espectacularización del yo como ente abstracto humano en una sociedad eminentemente tecnológica y entre un público determinado como es el juvenil construyen ámbitos de datos cuyo manejo puede realizarse a distancia y cuyo uso y almacenamiento no solo requiere de procesos reducidos en soportes materiales sino que puede suponer ahorros de tiempo, energía y materia manejando entornos digitales que hacen evolucionar incluso el modo secuencial en la forma de pensar donde predomina el modo basado en la búsqueda de abstracciones mentales que sinteticen procesos complejos con el fin de localizar una búsqueda en forma de palabras concretas asociadas a # (Sandulescu, 2018).

METODOLOGÍA

El diseño de investigación utilizado es de tipo transversal, descriptivo no correlacional. El muestreo realizado fue no probabilístico e intencional.

Muestra

Los sujetos de la investigación son estudiantes universitarios españoles procedentes de la Universidad de Castilla La Mancha, la Universidad de Extremadura y la Universidad Rey Juan Carlos. La muestra final del presente estudio se haya compuesta por 477 estudiantes (N=477), donde el número de hombres (n=161; 34%) y el de mujeres (n=316; 66%) varía considerablemente, con una presencia mayoritaria de mujeres. Por otra parte, en cuanto a la edad, los sujetos se distribuyen, en términos absolutos y porcentajes de la muestra, de la siguiente manera: n=8 con edades comprendidas entre los 15 y 17 años (1,7%); n=315 con edades comprendidas entre los 18 y los 21 años (66%); n=93 con edades comprendidas entre los 22 y los 24 años (19.5%); n=50 con edades comprendidas entre los 25 y los 35 años (10.5%) y n=11 con más de 35 años (2.3%).

Instrumento

Se diseñó un cuestionario ad-hoc para conocer la opinión de los encuestados con respecto al hábito y a la frecuencia de uso de las redes sociales entre los jóvenes universitarios españoles. Se trata de un único cuestionario compuesto por 3 bloques de preguntas:

- 1) Relativo a la frecuencia de realización de determinadas actividades de ocio a las que se pide que se respondan conforme a una escala Likert de seis valores: 1=nada; 2=menos de dos semanas; 3=al menos dos o tres días en semana; 4=menos de dos horas al día y 5=más de dos horas al día.
- 2) Relativo al uso de la tecnología cuya escala Likert ofrecida para responder consta de cuatro valores, siendo 1=nada de acuerdo; 2=algo de acuerdo; 3=de acuerdo y 4=muy de acuerdo. También se ofrece la opción de No Sabe/No Contesta que se ha entendido como valor perdido a efectos del análisis de datos.
- 3) Relativo a si han ocurrido determinadas situaciones en la vida de los encuestados. En este bloque, la escala Likert para las respuestas consta también de cuatro valores: 1=nunca; 2=pocas veces; 3=muchas veces y 4=siempre.

Asimismo, al principio del cuestionario se les solicitan datos de carácter personal, como el sexo y la edad y, al final del mismo, se incluyen una cuestión relativa al nivel de estudios terminados de ambos progenitores y una cuestión final referente a la situación laboral en que se encuentran los encuestados. Tras el diseño del cuestionario por el equipo de investigación, se procedió a pasarlo a la muestra de estudiantes anteriormente descrita y, posteriormente, se analizó la validez y fiabilidad de las tres dimensiones mencionadas.

Procedimiento

Antes de contestar a los cuestionarios y de recabar el consentimiento para la participación en el estudio, se explicó a los participantes su propósito general. Se informó al alumnado que su participación era voluntaria y anónima, respetándose en todo momento la Ley orgánica 15/ 1999, del 13 de diciembre de protección de datos. Los cuestionarios se completaron en aproximadamente 10-12 minutos de manera online a través de un enlace facilitado mediante un código QR. Durante la administración del instrumento, al menos un investigador estaba presente en el aula. Ningún participante informó de dificultades a la hora de contestarlo.

Análisis de datos

En primer lugar, se ha llevado a cabo un análisis de las propiedades psicométricas del cuestionario para determinar la fiabilidad y la validez del instrumento mediante un análisis factorial exploratorio (AFE) a través del paquete estadístico SPSS 25. También se calculó la fiabilidad del cuestionario a través del coeficiente de Alpha de Cronbach, considerándose factores adecuados los $>0,70$ (Nunnally y Bernstein, 1994). En nuestro caso, el valor obtenido fue de 0,765 para el conjunto del cuestionario; de 0,696 para la dimensión las actividades de ocio; de 0,839 para la dimensión del uso de la tecnología y de 0,467 para la dimensión de las situaciones planteadas. Estos datos indican que los resultados obtenidos denotan una gran consistencia interna y estructural en todas las dimensiones excepto en la tercera.

Para el análisis de los resultados se realizó, en primer lugar, un análisis descriptivo de los datos y, en segundo, análisis inferenciales que nos han permitido determinar las respuestas de los encuestados. Dado que los datos no cumplían los supuestos para realizar pruebas paramétricas, se empleó la prueba U de Mann Whitney y la prueba H de Kruskal-Wallis. Con el fin de ajustar más la muestra, se ha realizado la corrección de significación de Bonferroni.

RESULTADOS

Hábitos de ocio entre los universitarios españoles

Si nos centramos en el primero de los objetos de este estudio profundizamos en la frecuencia con que los jóvenes desarrollan diferentes actividades relacionadas con el espacio de ocio a lo largo de la semana. Los resultados obtenidos indican que los jóvenes encuestados emplean su tiempo libre chateando en redes o en internet ($M=4.55\pm 5.66$) seguida de escuchar música ($M=4.32\pm 1.41$) y de dormir, descansar y no hacer nada ($M=4.31\pm 1.44$). Entre las actividades que menos hacen destacan la de ver espectáculos deportivos en directo ($M=1.90\pm 0.21$) y la de hacer botellón ($M=1.91\pm 0.56$), tal y como puede observarse en la tabla 1:

Tabla 1. Análisis descriptivo de las actividades de ocio

	N	M.	d.t.	σ	Asimetría Desv. Error = ,112	Curtosis Desv. Error = ,223
Ver la televisión	477	3,41	1,203	1,448	-,670	-,584
Salir a bares o discotecas	477	2,42	,868	,753	,634	,801
Hacer botellón	477	1,91	1,013	1,026	1,067	,560
Escuchar música	477	4,32	,872	,761	-1,287	1,415
Leer libros/revistas	477	2,77	1,321	1,744	,075	-1,259
Ir al cine, teatros o conciertos	477	1,94	,961	,923	1,193	1,031
Ver espectáculos deportivos en directo	477	1,90	1,205	1,451	1,165	,217
Prácticas deporte o ejercicio físico	477	2,85	1,298	1,686	,122	-,952
Jugar a video juegos	477	2,05	1,410	1,989	,957	-,629
Chatear en redes/internet	477	4,55	,855	,731	-2,317	5,660
Tareas domésticas	477	3,76	,936	,877	-,567	,107

Dormir/descansar/no hacer nada	477	4,31	1,087	1,181	-1,568	1,446
Ver videos o directos en internet	477	3,35	1,431	2,048	-,463	-1,153

c. Corrección de significación de Lilliefors.

A continuación, se procede a relacionar estas actividades en función de la variable de agrupamiento de sexo con el fin de determinar si existen diferencias significativas entre los hombres y mujeres encuestados. Para ello, se realizó la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, cuyos resultados se indican en la tabla 2:

Tabla 2: Estadísticos de contraste según la variable de agrupamiento de sexo

	U de Mann-Whitney	W de Wilcoxon	Z	Sig. asintót. (bilateral)
Ver la televisión	24888,000	37929,000	-,410	,682
Salir a bares o discotecas	24433,500	74519,500	-,761	,447
Hacer botellón	25357,000	75443,000	-,061	,952
Escuchar música	22684,000	72770,000	-2,140	,032
Leer libros/revistas	20851,500	33892,500	-3,306	,001
Ir al cine, teatros o conciertos	24821,000	37862,000	-,473	,636
Ver espectáculos deportivos en directo	13719,000	63805,000	-9,073	,000
Practicar deporte o ejercicio físico	17465,000	67551,000	-5,767	,000
Jugar a video juegos	15566,000	65652,000	-7,702	,000
Chatear en redes/internet	24659,500	37700,500	-,688	,491
Tareas domésticas	23574,000	36615,000	-1,386	,166
Dormir/descansar/no hacer nada	24365,500	74451,500	-,871	,384
Ver videos o directos en internet	20192,000	70278,000	-3,795	,000

a. Variable de agrupación: Sexo

Como puede apreciarse, los datos obtenidos indican que sí existen diferencias estadísticamente significativas ($p < ,05$) en seis de las actividades propuestas, a favor de las mujeres en tres de ellas (escuchar música ($Z = -2,140$; $p = ,032$); leer libros/revistas ($Z = -3,306$; $p = ,001$) y ver videos o directos en internet ($Z = -3,795$; $p = ,000$), y a favor de los hombres en las otras tres actividades: ver espectáculos deportivos en directo ($Z = -9,073$; $p = ,000$); practicar deporte o ejercicio físico ($Z = -5,767$; $p = ,000$) y jugar a video juegos ($Z = -7,702$; $p = ,000$).

En cuanto a la variable de edad, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis relacionando las actividades de ocio propuestas y los rangos de edad que se habían establecido en el cuestionario. Tal y como puede observarse en la tabla 3, los datos muestran que existen diferencias

estadísticamente significativas en las actividades de salir a bares o discotecas, hacer botellón, escuchar música, practicar deporte o ejercicio físico, chatear en redes/internet y dormir/descansar/no hacer nada:

Tabla 3: Estadísticos de contraste según la variable de agrupamiento de edad

	Chi-cuadrado	gl	Sig. asintót.
Ver la televisión	4,897	4	,298
Salir a bares o discotecas	12,323	4	,015
Hacer botellón	22,203	4	,000
Escuchar música	12,217	4	,016
Leer libros/revistas	8,507	4	,075
Ir al cine, teatros o conciertos	5,201	4	,267
Ver espectáculos deportivos en directo	4,304	4	,366
Practicar deporte o ejercicio físico	14,703	4	,005
Jugar a video juegos	5,420	4	,247
Chatear en redes/internet	43,245	4	,000
Tareas domésticas	,523	4	,971
Dormir/descansar/no hacer nada	17,193	4	,002
Ver videos o directos en internet	5,312	4	,257

a. Prueba de Kruskal-Wallis

b. Variable de agrupación: Edad

Por su parte, las comparaciones post hoc, a través de la prueba de Scheffé, revelan que las diferencias se producen entre los siguientes rangos de edad: con respecto a la actividad de salir a bares o discotecas hay diferencias entre los encuestados con más de 35 años en comparación con los encuestados cuyas edades están comprendidas entre los 25-35 años ($p=,029$) y los 18-21 años ($p=,011$). Asimismo, también existen diferencias entre los encuestados con 22-24 años y los de 18-21 años ($p=,028$). Por lo que respecta a hacer botellón, de nuevo, existen diferencias entre los que tienen más de 35 años con respecto al rango de edad establecido entre los 22-24 años ($p=,008$) y los 18-21 años ($p=,002$). Además, hay diferencias entre los encuestados entre 25-35 años y los de 18-21 años ($p=,020$). Por lo que respecta a la actividad de escuchar música, existen diferencias entre los encuestados con más de 35 años y los jóvenes cuyas edades oscilan entre los 18-21 años ($p=,012$) y los 15-17 años ($p=,041$).

En cuanto a la actividad de practicar deporte o ejercicio físico, las diferencias estadísticamente significativas se encuentran en el rango de edad de mayores de 35 años con respecto a los encuestados de entre 18-21 años ($p=,006$) y los de 25-35 años ($p=,004$). Para la actividad de chatear en las redes o en internet, los resultados obtenidos muestran que las diferencias en el rango de edad de más de 35 años se establecen con los encuestados con edades comprendidas entre los 22-24 años ($p=,000$), entre los 15-17 años ($p=,007$) y entre los 18-21 años ($p=,000$). Además, también hay diferencias entre los rangos de edad de 25-35 años y 18-21 años ($p=,000$). Finalmente, para la actividad de dormir, descansar y/o no hacer nada, las diferencias se establecen, nuevamente, entre el rango de edad de más de 35 años en comparación con los encuestados que cuentan con edades comprendidas entre 18-21 años ($p=,017$), entre los 22-24 años ($p=,008$) y entre los 15-17 años ($p=,031$).

Uso de la tecnología entre los universitarios españoles

En relación con el segundo objetivo del presente estudio centrado en el uso de la tecnología entre los universitarios españoles, los resultados obtenidos indican, tal y como se puede observar en la tabla 4, que al enunciado al que los encuestados otorgan mayor importancia es a quedarse sin batería en el móvil que les produce angustia ($M=2.30\pm.228$) seguido del hecho de que le han comentado que “estás todo el rato con el móvil” ($M=2.26\pm.229$). Entre los enunciados a los que les otorgan menor importancia se encuentra el hecho de ocultar si han estado jugando a videojuegos cuando los encuestados son preguntados por este aspecto ($M=1.28\pm.230$) y si han reducido gastos para tener más saldo ($M=1.30\pm.231$). Esto se puede deber a que la mayoría de estudiantes universitarios disponen de tarjetas con uso de datos ilimitados, por un lado, y a que los padres o familiares ya no les controlan tanto el tiempo dedicado a jugar a los videojuegos como cuando estaban en etapas educativas inferiores.

Tabla 4. Análisis descriptivo del uso de la tecnología

	N	M.	d.t.	Asimetría		Curtosis	
				Estad.	Error típico	Estad.	Error típico
Tratas de ocultar cuanto tiempo pasas en el Chat/Instagram/Twitter/Facebook	460	1,48	,804	1,631	,114	1,754	,227
Te sientes ansioso/s, nervioso/a si pasas un día sin usar el Chat/Instagram/Twitter/Facebook	472	2,10	1,012	,478	,112	-,916	,224
Piensas que te sentirías mal si redujeras el tiempo que pasas en el Chat/Instagram/Twitter/Facebook	468	1,53	,802	1,488	,113	1,541	,225
Has intentado alguna vez pasar menos tiempo chateando o en la red y no has podido	460	2,04	1,038	,584	,114	-,891	,227
Pasas más tiempo en la red que con tus amigos/as	458	1,93	1,035	,720	,114	-,779	,228
Tienes más amistades en la red que de otras actividades	458	1,49	,903	1,780	,114	1,959	,228
El estar conectado a Internet te proporciona bienestar	462	2,16	,910	,319	,114	-,755	,227
Te pones a la defensiva cuando te preguntan cuánto tiempo pasas en Internet	468	1,35	,756	2,212	,113	4,052	,225
Desatiendes tus estudios o trabajo por pasar más tiempo en Internet o chateando	470	1,92	,949	,654	,113	-,653	,225
Siempre dices que sólo vas a jugar una partida al videojuego y luego pasas horas jugando	456	1,78	1,048	1,008	,114	-,391	,228

Cuando te preguntan ocultas que has estado jugando a videojuegos	450	1,28	,711	2,664	,115	6,326	,230
Jugar a videojuegos te ayuda a olvidarte de tus problemas	439	1,83	1,083	,903	,117	-,665	,233
Cuando te quedas sin batería en el móvil sientes angustia	456	2,30	1,046	,202	,114	-1,164	,228
Has reducido gastos para tener más saldo	443	1,30	,746	2,574	,116	5,603	,231
Te han comentado que “estás todo el rato con el móvil”	453	2,26	1,085	,283	,115	-1,220	,229
Me he sentido intimidado a través de las redes sociales	466	1,69	,964	1,197	,113	,221	,226
Han subido contenidos personales sin mi permiso	464	1,37	,803	2,217	,113	3,929	,226
He tenido peleas o conflictos con otras personas a través del móvil	457	2,15	1,055	,476	,114	-1,001	,228
Me he sentido controlado por parte de mi pareja en el uso del móvil	455	1,37	,808	2,213	,114	3,877	,228

A continuación, procedemos a correlacionar estos enunciados en función de la variable de agrupamiento de sexo y de edad para determinar si existen diferencias estadísticamente significativas, realizando la prueba no paramétrica U de Mann Whitney, cuyos resultados se indican en la tabla 5:

Tabla 5: Estadísticos de contraste según la variable de agrupamiento de sexo

	U de Mann-Whitney	W de Wilcoxon	Z	Sig. asintót. (bilateral)
Tratas de ocultar cuanto tiempo pasas en el Chat, Instagram, Twitter, Facebook	23249,500	71454,500	,000	1,000
Te sientes ansioso/s, nervioso/a si pasas un día sin usar el Chat, Instagram, Twitter, Facebook	21151,000	33712,000	-2,735	,006
Piensas que te sentirías mal si redujeras el tiempo que pasas en el Chat, Instagram, Twitter, Facebook	23946,500	36349,500	-,393	,694
Has intentado alguna vez pasar menos tiempo chateando o en la red y no has podido	20304,500	31932,500	-2,434	,015

Pasas más tiempo en la red que con tus amigos/as	22091,500	33416,500	-,811	,417
Tienes más amistades en la red que de otras actividades	21365,000	67725,000	-1,935	,053
El estar conectado a Internet te proporciona bienestar	21317,000	68288,000	-1,977	,048
Te pones a la defensiva cuando te preguntan cuánto tiempo pasas en Internet	23588,000	72104,000	-,829	,407
Desatiendes tus estudios o trabajo por pasar más tiempo en Internet o chateando	23109,000	71937,000	-1,174	,240
Siempre dices que sólo vas a jugar una partida al videojuego y luego pasas horas jugando	18594,000	64347,000	-3,908	,000
Cuando te preguntan ocultas que has estado jugando a videojuegos	20541,000	65092,000	-2,490	,013
Jugar a videojuegos te ayuda a olvidarte de tus problemas	15004,000	58664,000	-5,551	,000
Cuando te quedas sin batería en el móvil sientes angustia	19510,500	31291,500	-2,864	,004
Has reducido gastos para tener más saldo	21123,000	63609,000	-1,209	,227
Te han comentado que “estás todo el rato con el móvil”	20802,500	32737,500	-1,745	,081
Me he sentido intimidado a través de las redes sociales	20763,000	33324,000	-2,931	,003
Han subido contenidos personales sin mi permiso	22582,500	69553,500	-1,607	,108
He tenido peleas o conflictos con otras personas a través del móvil	22559,500	68010,500	-,716	,474
Me he sentido controlado por parte de mi pareja en el uso del móvil	22543,000	68903,000	-,430	,667

a. Variable de agrupación: Sexo

Como puede apreciarse, los datos obtenidos indican que sí existen diferencias estadísticamente significativas ($p < .05$) en ocho de las afirmaciones propuestas. Estas diferencias significativas existen a favor de las mujeres en las siguientes: Te sientes ansioso/s, nervioso/a si pasas un día sin usar el Chat, Instagram, Twitter, Facebook ($Z = -2,735$; $p = ,006$); Has intentado alguna vez pasar menos tiempo chateando o en la red y no has podido ($Z = -2,434$; $p = ,015$); El estar conectado a Internet te proporciona bienestar ($Z = -1,977$; $p = ,048$); Cuando te quedas sin batería en el móvil sientes angustia ($Z = -2,864$; $p = ,004$); Me he sentido intimidado a través de las redes sociales ($Z = -2,931$; $p = ,003$). Sin embargo, hay tres enunciados en los que dichas diferencias están a favor de los hombres: Siempre dices que sólo vas a jugar una partida al videojuego y luego pasas horas jugando ($Z = -3,908$; $p = ,000$); Cuando te preguntan ocultas que has estado jugando a videojuegos ($Z = -2,490$; $p = ,013$) y Jugar a videojuegos te ayuda a olvidarte de tus problemas ($Z = -5,551$; $p = ,000$). Merece la pena destacar que estos resultados están en consonancia con los de la dimensión anterior, ya que una de las diferencias a favor de los hombres recaía en la actividad de jugar a video juegos.

Finalmente, en cuanto a la variable de agrupamiento de edad, se procedió a realizar la prueba no paramétrica de Kruskal-Wallis pero los resultados obtenidos indican que no existen diferencias estadísticamente significativas entre los rangos de edad establecidos en nuestro estudio.

DISCUSIÓN

Si nos centramos en el primer objeto de esta investigación, profundizaremos en la frecuencia con la que los jóvenes realizan diferentes actividades relacionadas con los espacios de ocio en una semana. Los resultados obtenidos muestran que los jóvenes encuestados pasan su tiempo libre con mayor frecuencia en Internet o charlando en Internet, seguido de escuchar música y dormir, descansar y no hacer nada.

Entre las menores actividades que realizan, ver eventos deportivos en vivo y realizar botellón es la más destacada. En cuanto a la actividad de hacer botellón se puede quizás explicar la baja frecuencia por la situación de pandemia de Covid-19 que hemos vivido durante los dos últimos años, lo que ha podido influir de manera negativa en la frecuencia con que los jóvenes realizan esta actividad de ocio.

En relación con las diferencias que presenta el estudio en el análisis de género los datos obtenidos indican que existen diferencias significativas. Las mujeres en tres de las actividades como son: escuchar música: leer libros/revistas y ver videos o directos en internet. Y en el caso de los hombres las tres actividades se centran en: ver espectáculos deportivos en directo; practicar deporte o ejercicio físico y jugar a video juegos.

En relación con las posibles diferencias por edad el estudio ha arrojado diferencias significativas en las actividades como salir a bares o discotecas y también en hacer botellón o escuchar música con mayor incidencia en los rangos de 18-21 y 25-35 y disminuyendo la frecuencia en los mayores de 35 años. Sin embargo, cuando hablamos de la practica deportiva o el ejercicio físico las diferencias se establecen para los mayores de 35 años. Estas diferencias pueden explicarse por el hecho de que los encuestados mayores de 35 años tienen opiniones muy diferentes sobre el ocio y el tiempo libre de los adolescentes y los encuestados jóvenes con preocupaciones e intereses significativamente diferentes.

Atendiendo al uso de las nuevas tecnologías para la comunicación las actividades relacionadas con chatear en redes/internet y dormir/descansar/no hacer nada encontramos un nivel significativo entre el grupo de edad de mayores de 35 años y el resto de los rangos de edad. Estas diferencias pueden explicarse por el hecho de que los encuestados mayores de 35 años tienen opiniones muy diferentes sobre el ocio y el tiempo libre de los adolescentes y los jóvenes encuestados con preocupaciones e intereses significativamente diferentes.

Algunos de los resultados obtenidos más relevantes sobre el uso de las tecnologías indican la importancia que otorgan a *quedarse sin batería en el móvil* que les produce angustia. A esta situación le sigue en importancia el hecho de que le han comentado que *estás todo el rato con el móvil*.

Entre los ítems a los que les otorgan menor importancia se encuentra el hecho de *ocultar si han estado jugando a videojuegos* cuando los encuestados son preguntados por este aspecto y si han *reducido gastos para tener más saldo para la conexión*. Esto puede deberse a que la mayoría de los estudiantes universitarios tienen tarjetas con un uso ilimitado de datos y, por un lado, a que los padres o familiares ya no controlan el tiempo que juegan a los videojuegos como lo hacen en los niveles educativos más bajos.

CONCLUSIONES

La revolución tecnológica que se inició a finales de los años 60 y la expansión de internet desde finales de los 90, supusieron un auténtico revulsivo que aún no se ha detenido. Su calado resultó tan profundo que ha removido y afectado completamente a todos los ámbitos de la sociedad. Por lo tanto, las TIC y el acceso a internet son un elemento definitorio y presente en la vida de los jóvenes (López y López, 2017). Sólo en España el uso de Internet a diario entre los jóvenes de 16 a 35 años se sitúa por encima del 90%. El mismo estudio del Instituto Nacional de Estadística en España (2020) también constata que el uso de internet por parte de hombre y mujeres es similar y un alto porcentaje de jóvenes compran internet de forma habitual para aumentar su conectividad tal y como avalan los resultados de nuestro estudio centrado en jóvenes universitarios. Por lo tanto, la presencia e interacción de los jóvenes en el contexto online y la utilización de dispositivos para la vida online son una constante tal y como se constata en este estudio.

El objetivo de este trabajo se centraba en profundizar en los cambios de hábitos de los jóvenes universitario hoy, especialmente por la poderosa influencia de las redes sociales en la vida diaria, así como analizar la posible influencia social de estos procesos.

Nuestro estudio queda alineado con estudios previos como el de Garcia, López de Ayala & Catalina (2013) cuya conclusión principal destacaba el uso más intensivo del tiempo y las actividades por parte de los usuarios que utilizan con mucha frecuencia las redes sociales, especialmente aquellas actividades que les permiten mantenerse en contacto con sus pares y compartir contenidos. En esta misma línea otro de los estudios centrado en jóvenes universitarios concluía que un 73,91% de la muestra se conecta semanalmente con un tiempo medio de 84.81 minutos (Del Castillo et. Al, 2008).

Castrillón (2010) concluye en su investigación sobre el uso generalizado que hacen los jóvenes universitarios del uso de las redes sociales de internet. Los universitarios tienen en el ciberespacio una

oportunidad más para sus necesidades de comunicación e identidad. Sin embargo, ello no significa la ruptura con sus otros espacios como confirman algunos de los resultados que presenta este estudio en relación con los hábitos de lectura o la actividad deportiva encontrados entre los chicos y las chicas respectivamente.

Internet se presenta de esta forma como un espacio para las relaciones globales, donde las limitaciones de tiempo y espacio de cualquier persona se diluyen y pueden acceder a los recursos, lo que les permite conectarse al mundo en línea, donde pueden expresar sus opiniones y contribuir al diálogo y la discusión global. Y trabajar con ellos para construir la percepción y el conocimiento del pensamiento, que es útil para la gestación de la cultura moderna o la cultura en red (Barranquero, 2017). De esta forma se constata que parte de la convivencia en la red virtual es una extensión de las relaciones sociales cotidianas

Esta investigación ha profundizado en la percepción de problema que se presenta en los jóvenes motivada por el hecho de quedarse sin accesibilidad a la red como por ejemplo por falta de batería en el móvil. Un hábito con una alta frecuencia en jóvenes como confirma otro de los hallazgos que se manifiesta a través de la confirmación por parte de los otros del abuso del dispositivo móvil de forma cotidiana.

La experiencia en la red no es siempre positiva, y tal y como señalan algunos estudios recientes el acoso escolar tradicional ha dado un salto al mundo digital, hasta el punto de que el número de casos prácticamente se equiparan entre ambos y donde el insulto es la principal manifestación de acoso internet (Romera et. al, 2017) por lo que será importante continuar llamando la atención desde ámbitos educativos sobre los posibles problemas de carácter psico-social que se presentan junto al aumento exponencial del uso y frecuencia de acceso a la red por parte de los jóvenes.

Programas de formación dirigidos fundamentalmente a jóvenes menores de 35 años pueden ser un gran apoyo para informar de los posibles riesgos que entraña el uso y abuso de la conexión a internet con alta frecuencia llegando al extremo de generar situaciones de estrés relacionadas con la no accesibilidad por motivos técnicos o socioeconómicos a las redes.

En este sentido y atendiendo a todos estos aspectos sería importante continuar profundizando con nuevos estudios cuyo objetivo se centre en el análisis de los hábitos en los jóvenes españoles y los riesgos asociados al uso y abuso de la red, así como de las posibles influencias a nivel familiar, educativo y social de estas nuevas formas de relación e interacción humana.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ballesteros, J. Picazo, L. (2018). Las TIC y su influencia en la socialización de los adolescentes. *Centro Reina Sofía sobre Adolescencia y Juventud*.

Barranquero, M. F. (2017). Sociedad del conocimiento, tecnología y educación. *Revista Iberoamericana de Tecnología en Educación y Educación en Tecnología*, (19), 97-97.

Casado, C. (2017). Personalidad y preferencias de uso en las redes sociales en línea [Tesis Doctoral. Universidad Ramón Llul]. Barcelona. <https://www.tdx.cat/handle/10803/409670>

- Castrillón, E. P. (2010). Las redes sociales de Internet: también dentro de los hábitos de los estudiantes universitarios. *Anagramas Rumbos y Sentidos de la Comunicación*, 9(17), 107-116.
- Dans-Álvarez, I., Muñoz-Carril, P., González-Sanmamed, M. (2021). Hábitos de uso de las redes sociales en la adolescencia: desafíos educativos. *REVISTA FUENTES*, 23(3), 280-295. <https://doi.org/10.12795/revistafuentes.2021.15691>
- De Haro, J. (2019). Redes sociales en Educación. http://eduredes.antoniogarrido.es/uploads/6/3/1/1/6311693/redes_sociales_educacion.pdf
- Del Castillo, J. A. G., del Carmen Terol, M., Nieto, M., Lledó, A., Sánchez, S., Martín-Aragón, M., & Sitges, E. (2008). Uso y abuso de Internet en jóvenes universitarios. *Adicciones*, 20(2), 131-142.
- Espiritusanto, O. (Coord.), (2016). Los auténticos nativos digitales: ¿estamos preparados para la Generación Z? *REVISTA DE ESTUDIOS DE JUVENTUD*, 114. <http://www.injuve.es/observatorio/infotecnologia/revista-n-114-los-autenticos-nativos-digitales-estamos-preparados-para-la-generacion-z>
- Fundación Telefónica (2017). Jóvenes y redes sociales. Telos, 107, monográfico. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero107/#contenido>
- García, A., López de Ayala, M. C., & Catalina, B. (2013). Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles. *Comunicar*, 41(21), 195-204.
- González, C., y Muñoz, L. (2016). Redes Sociales su impacto en la Educación Superior: Caso de estudio Universidad Tecnológica de Panamá. *CAMPUS VIRTUALES*, 5(1), 84-90. <http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/117/106>
- Holcomb, L., Beal, C. (2010). Capitalizing on web 2.0 in the social studies context. *TECHTRENDS*, 54 (4), 28-32. <https://dx.doi.org/10.1007/s11528-010-0417-0>
- Instituto Nacional de Estadística (2020). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los hogares*. España.
- IAB-Spain, Elogia. (2018). Estudio anual de redes sociales 2018.
- López-Berlanga, C., Sánchez-Romero, C. (2019). La interacción y convivencia digital de los estudiantes en las redes sociales. *REVISTA NACIONAL E INTERNACIONAL DE EDUCACIÓN INCLUSIVA*, 12(2), 114-130.
- López, C. A., & López, R. M. (2017). 4.8 Hate Speech, Cyberbullying and Online Anonymity. *Stavros Assimakopoulos Fabienne H. Baidar Sharon Millar*, 80.

- Lozano, A. C. (2015). Usos sociales de internet entre los adolescentes españoles. *Revista sobre la infancia y la adolescencia*, (8), 1-14.
- Marín-Díaz, V., Cabero-Almenara, J. (2019). Las redes sociales en educación: desde la innovación a la investigación educativa. *REVISTA IBEROAMERICANA EN EDUCACIÓN A DISTANCIA*, 22(2), 25-33.
<https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/87606/Las%20redes%20sociales%20en%20educacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Martín-Martín, M., Asensio-Muñoz, I., Bueno-Álvarez, J. (2021). Uso de las redes sociales en estudiantes de secundaria: análisis de perfiles para la intervención educativa. *REVISTA COMPLUTENSE DE EDUCACIÓN*, 32(3), 303-314. <http://dx.doi.org/10.5209/rced.57189>
- Mason, K. (2008). Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel. *PSYCHOLOGY IN THE SCHOOL*, 45(4), 323-348.
- Miller, D., Costa, E., Haynes, N., McDonald, T., Nicolescu, R., Sinanan, J., Spyer, J., Venkatraman, S. y Wang, X. (2016). *How the World Changed Social Media*. University College London.
<http://www.ucl.ac.uk/ucl-press>
- Nunnally, J. y Bernstein, I. *Psychometric theory*. 3 ed. New York: McGraw Hill, 1994.
- Romera Félix, E. M., Ortega Ruiz, R., Rey Alamillo, R. D., Casas Bolaños, J. A., Viejo Almanzor, C. M., Gómez Ortiz, O., & Luque González, R. (2017). Bullying, cyberbullying y dating violence: Estudio de la gestión de la vida social en estudiantes de Primaria y Secundaria de Andalucía.
- Rotaru, I. (2010). *Comunicarea virtuală*. Bucuresti: Tritonic
- Sandulescu-Budea, A. (2015). Creación de referentes culturales comunes a través de la Red: Situación de redes sociales musicales en España y su relación músico-internauta [Tesis Doctoral. Universidad Rey Juan Carlos]. Madrid. <http://hdl.handle.net/10115/13324>
- Sandulescu-Budea, A. (2018). *Datificación de métricas digitales alternativas en Ciencias de la Comunicación* en Víctor Lope, Carmen Lazo, José Antonio Gabelas: Investigaciones en datificación de la era digital. Zaragoza: Egregius.
- Tapscott, D. (2011). *Crescuti Digital*. Bucuresti: Publica.
- Tolmos, P., Rodas, L. (2018). *La wiki como herramienta de aprendizaje colaborativo en el ámbito de los servicios* en Rocío Guede, Nuria Navarro y José Carrillo: Jóvenes Investigadores: Estudios de caso en contenidos digitales. Zaragoza: Egregius.