

Diferencias en el uso de los medios tecnológicos de los estudiantes de secundaria en zona rural y urbana, en función del género

Differences in the use of technological media by secondary school students in rural and urban areas, depending on gender

Juan Manuel Heredia Bautista^{1*} , Ana María Gallardo Guerrero¹ ,
Rocío De la Fuente² , Rafael Baena-González² 

RESUMEN

Este estudio examina el impacto de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en adolescentes andaluces, enfocándose en diferencias según el contexto urbano o rural. El objetivo es analizar la frecuencia del uso de internet, móviles, videojuegos y televisión en estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria según género y centro, identificando posibles desigualdades en función del entorno de residencia. Participaron 388 estudiantes de 12 a 18 años ($M = 14,37$) de dos centros en Sevilla, uno ubicado en zona rural y otro en zona urbana, con 51,8% hombres y 48,2% mujeres, quienes completaron el cuestionario sobre el Uso Problemático de Nuevas Tecnologías. Este estudio sigue un enfoque cuantitativo con un diseño transversal, descriptivo, relacional y comparativo. Los resultados revelaron que, aunque el uso de medios tecnológicos es similar en ambos centros, los estudiantes de la zona urbana usan más los videojuegos que los de la zona rural, probablemente por mayor acceso a tecnología en el entorno urbano. Por otro lado, las mujeres muestran patrones similares de uso en ambos tipos de contexto. El uso de internet, móviles y televisión es uniforme y no existiendo diferencias significativas entre géneros ni ubicación.

PALABRAS CLAVE: TICs; educación secundaria obligatoria; zona rural; zona urbana; género.

ABSTRACT

This study examines the impact of Information and Communication Technologies on Andalusian adolescents, focusing on differences depending on the urban or rural context. The objective is to analyse the frequency of Internet use, mobile phones, video games and television in Compulsory Secondary Education students according to gender and school, identifying possible inequalities depending on the residential environment. Three hundred eighty-eight students aged 12 to 18 years ($M = 14.37$) from two centers in Seville participated, one located in a rural area and the other in an urban area, with 51.8% men and 48.2% women, who completed the Problematic Use of New Technologies questionnaire. This study follows a quantitative approach with a cross-sectional, descriptive, relational and comparative design. The results revealed that, although the use of technological media is similar in both schools, students from urban areas use video games more than those from rural areas, probably due to greater access to technology in urban environments. On the other hand, women show similar usage patterns in both types of context. The use of the Internet, mobile phones and television is uniform, and there are no significant differences between genders or location.

KEYWORDS: TICs; compulsory secondary education; rural area; urban area; gender.

¹Universidad Católica de Murcia – Murcia, España.

²Escuela Universitaria de Osuna, Centro adscrito a la Universidad de Sevilla – Osuna, España.

***Autor correspondiente:** Calle Rafael Alberti, 38 – CP: 41657 – Los Corrales, Sevilla, España. Email: juanmahba@yahoo.es

Conflicto de intereses: nada que declarar. **Financiación:** nada que declarar.

Recibido: 11/11/2024. **Aceptado:** 21/03/2025.

INTRODUCCIÓN

El impacto de las tecnologías de la información y comunicación (TICs) en la vida de los adolescentes ha sido un tema de gran interés para la comunidad científica, explorando diversas perspectivas que abarcan desde el desarrollo social y las relaciones personales hasta la identidad y el entorno virtual (Naval et al., 2003). La brecha digital se entiende como la diferencia social que existe entre quienes pueden acceder a las TIC y quienes no tienen esa posibilidad (Cortés Vera, 2009). Este análisis se torna aún más crucial al considerar el contexto demográfico español, donde el 63,32% de la población reside en zonas urbanas, el 33,31% en áreas intermedias, y solo un 3,37% en entornos rurales, subrayando la diversidad en la distribución residencial en España (Statistical Office of the European Union [Eurostat], 2019). En este estudio, seguiremos la clasificación del Instituto Nacional de Estadística (INE), según su glosario, para definir zonas rurales y urbanas. Se consideran urbanos los municipios con más de 10.000 habitantes, mientras que los rurales son aquellos con menos de esa cifra, subdividiéndose a veces en intermedios (2.000–10.000 habitantes) y pequeños (hasta 2.000 habitantes).

En el ámbito educativo, las TICs han transformado la enseñanza, proporcionando nuevas oportunidades tanto en áreas urbanas como rurales. A pesar de estos avances, persisten desafíos significativos, destacando la brecha digital, que afecta la equitativa dotación de recursos y mejora de la formación docente entre ambos entornos (Cruz Guimaraes, 2022; Molina-Pacheco & Mesa-Jiménez, 2018; Rodríguez et al., 2023). Este desequilibrio se acentúa en contextos rurales, caracterizados por aulas multinivel, menor estabilidad docente y limitadas alternativas socioculturales (Martínez Seijo, 2019).

La pandemia de COVID-19 ha exacerbado estos desafíos al cerrar los centros educativos, evidenciando de manera contundente la brecha digital y sus consecuencias en el acceso a la educación online, especialmente en áreas rurales (Ferro Casas, 2018). A pesar de los esfuerzos gubernamentales, la falta de acceso a redes y conexiones estables ha acentuado la desconexión digital, afectando de manera significativa el proceso educativo (Rogero-García, 2020). La denominada “España vaciada”, que afecta a la mitad de los municipios con menos de mil habitantes, experimenta desafíos adicionales derivados de la despoblación y las densidades poblacionales críticas (Pinilla & Sáez, 2017; Zurro Muñoz & Rueda Estrada, 2018). El confinamiento impulsó una transición abrupta a la educación a distancia, revelando una respuesta de emergencia sin un rediseño didáctico adecuado (García-Peñalvo et al., 2020).

La brecha educativa amplificada por la pandemia destaca la importancia de abordar desigualdades y desarrollar estrategias inclusivas. La escuela, como agente compensador socioeducativo enfrenta nuevos retos en el entorno digital (Martín & Rogero, 2020). Superar estas barreras implica cerrar no solo la brecha digital, sino también abordar las brechas sociales, culturales y económicas que afectan el acceso igualitario a la educación.

A pesar de los beneficios que ofrecen las TICs, su uso excesivo o problemático puede acarrear una serie de problemas, especialmente en lo que respecta al uso de pantallas entre los adolescentes. García del Castillo et al. (2020) advierten que la exposición prolongada a dispositivos electrónicos puede causar malestar psicológico y emocional entre los jóvenes. En esta línea, Sampasa-Kanyinga et al. (2019) y Walsh et al. (2018) consideran que el uso intensivo de pantallas comienza cuando se dedican más de dos horas diarias a esta actividad. Además, los riesgos asociados al uso problemático de las pantallas entre los jóvenes pueden aumentar debido a diversos factores adicionales, como la edad, el género y la exposición de su privacidad a través de las redes sociales (Castillo & Ruíz-Olivares, 2019; Ramos-Soler et al., 2018; Thoilliez, 2021).

Un fenómeno relacionado con el uso excesivo de las TICs es la utilización intensiva de los videojuegos e internet, especialmente entre los adolescentes. Diversos estudios han señalado que la mayoría de los adolescentes presentan niveles bajos de adicción a los videojuegos (76,6% sin adicción) e internet (44,9% sin adicción). Sin embargo, se ha encontrado que los varones tienen mayores niveles de adicción a los videojuegos, sin diferencias significativas entre estudiantes de contextos urbanos y rurales. Además, la propensión a desarrollar adicción disminuye con la edad, siendo los hombres más proclives a la adicción a los videojuegos y las mujeres al internet (Portillo-Peñuelas et al., 2023). Asimismo, se ha observado que el entorno social y familiar juega un papel clave en el comportamiento digital de los adolescentes. Iglesias-Caride et al. (2022) indica que los adolescentes de zonas urbanas dedican más tiempo a los videojuegos que aquellos en zonas rurales, con un mayor número de horas invertidas, especialmente durante la semana lectiva. En esta misma línea, Andrade Quizhpe et al. (2019), encontraron que la prevalencia de uso problemático de videojuegos es baja (1,13%), en contraste con el 98,87% de adolescentes que no presentaron problemas de adicción. Además, la prevalencia de adicción a los videojuegos es mayor en los hombres (1,31%) en comparación con las mujeres (0,93%) lo que evidencia que los adolescentes varones y aquellos que residen en zonas urbanas tienen una mayor probabilidad de desarrollar este comportamiento en

comparación con quienes viven en áreas rurales. Por otro lado, factores como la edad, el tipo de institución educativa y la estructura familiar no mostraron una relación significativa con el uso problemático de videojuegos.

Ante esta realidad, es fundamental analizar el uso de las TICs en adolescentes de distintos entornos. Investigaciones recientes como las llevadas a cabo por Fernández de Arrobayabe-Olaortua et al. (2020) y López-de-Ayala et al. (2020) exploran la diversidad de usos que los jóvenes hacen de diversas plataformas digitales, ofreciendo un amplio campo de análisis. En particular, se observa que los menores se involucran como consumidores de una variedad de contenidos digitales, destacando el interés en videojuegos y en contenidos audiovisuales, especialmente fotografías y vídeos protagonizados por ellos mismos. Además, participan activamente en la creación de contenidos, compartiéndolos con sus seguidores a través de diversas aplicaciones. Estudios también revelan diferencias de género en estas tendencias: las mujeres tienden a exhibir su imagen en redes sociales, mientras que los hombres prefieren los juegos en línea (Masanet et al., 2021; Tateno et al., 2019). Otros estudios, destacan que los adolescentes de entornos urbanos y rurales utilizan el móvil como dispositivo principal para conectarse a internet principalmente desde sus hogares (Graner Jordana et al., 2008; Rial et al., 2014; Ruiz-Palmero et al., 2016; Sánchez-Martínez & Otero Puime, 2010).

En esta línea, el estudio de Loor Párraga y Chávez Vera (2023) evidencia diferencias en el acceso y uso de internet y dispositivos móviles entre adolescentes de zonas urbanas y rurales, donde los adolescentes urbanos presentan una mayor facilidad de conexión frente a las limitaciones de acceso en zonas rurales; no obstante, en ambas comunidades, los jóvenes muestran una clara preferencia por el uso del móvil, tanto con conexión a internet como sin ella. Estos hallazgos están en línea con investigaciones anteriores como las de Cabañas y Korzeniowski (2015), quienes encontraron que el 9% de los adolescentes utilizan el móvil por menos de 1 hora, el 31,4% entre 1 y 2 horas, el 18% entre 2 y 3 horas, y el 41,6% dedican más de 3 horas diarias a esta actividad. Además, según estudios de Sánchez-Martínez y Otero Puime (2010), se evidencia una dependencia al móvil, especialmente en adolescentes con un historial de consumo excesivo de alcohol, lo que sugiere un mayor riesgo asociado.

Por todo lo anterior, el objetivo de esta investigación es analizar la frecuencia del uso de nuevas tecnologías en los estudiantes de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en función al centro en el que estudian (urbano o rural) y el género. Para alcanzar este objetivo, se plantearon las siguientes hipótesis: H1. Los estudiantes de la zona urbana utilizan más los videojuegos que los de la zona rural debido a un

mayor acceso a la tecnología y una mayor oferta de entretenimiento; H2. Los chicos, independientemente de la zona, utilizarán los videojuegos con mayor frecuencia que las chicas; H3. No habrá diferencias significativas en el uso de internet, teléfonos móviles y televisión entre estudiantes de zonas urbanas y rurales.

MÉTODO

Diseño

El enfoque de este estudio se sitúa en el ámbito de la investigación cuantitativa, transversal, descriptiva, relacional y comparativa. Además, se llevó a cabo de acuerdo con los principios éticos establecidos en la Declaración de Helsinki e informada favorablemente por el Comité de ética de la Universidad Católica San Antonio de Murcia (UCAM), con Código CE062301.

Participantes

En esta investigación, participaron 388 estudiantes matriculados en dos centros de secundaria situados en la provincia de Sevilla, uno ubicado en una zona rural (196 estudiantes) y otro en una zona urbana (192 estudiantes). La edad de los participantes varió entre los 12 y los 18 años. Respecto a la distribución por género, 201 estudiantes (51,8%) eran varones y 187 (48,2%) mujeres.

Es importante destacar que la participación en este estudio fue voluntaria y requería un consentimiento informado verbal previo, asegurando a los participantes la confidencialidad y el anonimato de la información proporcionada.

Instrumentos

Se utilizó el “Cuestionario de Uso Problemático de Nuevas Tecnologías” (UPNT), desarrollado por Labrador et al. (2013). Este cuestionario consta de 41 ítems, utilizándose sólo aquellos ítems que son necesarios para el objetivo de la investigación.

Las horas semanales que se dedican a los diferentes medios siguen la siguiente escala: *No utiliza* = 1, *Entre 1 y 2* = 2, *Entre 2 y 5* = 3, *Entre 5 y 10* = 4 y *Más de 10* = 5. El coeficiente alfa de Cronbach obtenido para el cuestionario fue de 0,876, lo que indica una fiabilidad interna adecuada. Además, se ha confirmado la validez del instrumento en el contexto clínico.

Procedimiento

Durante el período académico 2023/2024, se realizó una investigación en dos centros educativos, uno en zona rural y

otra urbana. Se estableció comunicación con los directores de ambos centros para explicar los objetivos del estudio y solicitar su autorización y colaboración. La participación de los estudiantes se basó en una decisión totalmente voluntaria y se seleccionaron entre los que asistían a las clases de Educación Física (EF). Se les informó detalladamente sobre el estudio y se obtuvo su consentimiento voluntario. Los datos se recopilaron durante los meses de octubre y noviembre, en horario habitual de las clases de EF. Los estudiantes completaron el cuestionario UPNT bajo la supervisión de su profesor de Educación Física.

Análisis de datos

Para comparar las medias de diferentes ítems relacionados con el uso de internet, videojuegos, teléfono móvil y televisión entre los estudiantes de ESO de distintos cursos, se utilizó una comparación de medias, el Test Rho de Spearman para comprobar la correlación entre variables y la Prueba U de Mann-Whitney para identificar las diferencias entre los grupos independientes y no paramétricos. El procesamiento estadístico de los datos se realizó utilizando el software Statistical Package for the Social Sciences (SPSS), en su versión 28.

RESULTADOS

Desde una perspectiva general, el análisis de comparación de medias mostró que los medios más usados son internet ($M = 4,15 \pm 0,993$) y el teléfono móvil ($M = 4,25 \pm 0,922$). En ambos contextos coinciden las categorías *Entre 5 y 10* y *Más de 10* horas semanales. Por otro lado, los medios menos usados son los videojuegos y la televisión quedando encuadradas entre las categorías *Entre 1 y 2* y *Entre 2 y 5* horas a la semana. En la comparación

de medias según el contexto los datos mostraron que el uso del teléfono móvil y la televisión es mayor en la zona rural y el uso de *videojuegos* es superior en la zona urbana. Mientras que la comparación según el género, las mujeres tienden a usar más el teléfono móvil y ver menos televisión. Además, en la zona rural las mujeres tienden a utilizar más *internet* que los hombres, mientras que en el contexto urbano son los hombres los que utilizan más internet frente a las mujeres. (Tabla 1).

La prueba de Normalidad de K-S (Kolmogorov-Smirnov) se ha empleado sobre los datos en la variable *frecuencia* y según el resultado, se deben utilizar test no paramétricos ($p < 0,05$). Para ello, se emplea el test Rho de Spearman que mide el grado de correlación entre variables. En primer lugar, se muestra la correlación entre el uso de horas por semana de los medios utilizados según el género y el contexto. La única correlación significativa ($p < 0,05$), se dan entre las horas dedicadas a los videojuegos según el género (0,00), siendo mayor en el caso de los hombres, y según el contexto (0,002), donde los adolescentes de la zona urbana dedican más horas respecto a los de la zona rural (Tabla 2). En cuanto al resto de variables estudiadas, se observa correlación, aunque no significativa, en el uso de la televisión según el género (0,051).

Para comprobar si existen diferencias significativas entre los alumnos según el género y el contexto (muestras independientes no paramétricas), se utilizó la Prueba de U de Mann-Whitney (Tabla 3). Los resultados indicaron que los alumnos de los centros de zona urbana presentan un rango promedio mucho más alto que los de la zona rural en cuanto al uso de los videojuegos con una significación asintótica bilateral de 0,002 y 0,006 respectivamente ($p < 0,05$). En cuanto al uso de los demás medios tecnológicos, no existen diferencias significativas ($p > 0,05$).

Tabla 1. Medio utilizado según el género y el contexto.

			Internet	Videojuegos	Teléfono móvil	Televisión
Zona rural	Hombre	M / DT	4,20 $\pm$ 0,899	2,88 $\pm$ 1,076	4,29 $\pm$ 0,863	2,82 $\pm$ 0,950
	Mujer	M / DT	4,22 $\pm$ 0,828	1,89 $\pm$ 0,716	4,43 $\pm$ 0,682	2,61 $\pm$ 0,812
	Total	M / DT	4,21 $\pm$ 0,861	2,37 $\pm$ 1,03*	4,36 $\pm$ 0,776	2,71 $\pm$ 0,885
Zona urbana	Hombre	M / DT	4,24 $\pm$ 1,054	3,36 $\pm$ 1,26	4,09 $\pm$ 1,103	2,77 $\pm$ 1,051
	Mujer	M / DT	3,89 $\pm$ 1,155	2,07 $\pm$ 0,828	4,20 $\pm$ 0,961	2,55 $\pm$ 0,945
	Total	M / DT	4,09 $\pm$ 1,110	2,79 $\pm$ 1,26*	4,14 $\pm$ 1,042	2,67 $\pm$ 1,009
Total	Hombre	M / DT	4,22 $\pm$ 0,982	3,13 $\pm$ 1,20*	4,18 $\pm$ 1,000	2,79 $\pm$ 1,003
	Mujer	M / DT	4,07 $\pm$ 1,000	1,97 $\pm$ 0,77*	4,33 $\pm$ 0,827	2,59 $\pm$ 0,873
	Total	M / DT	4,15 $\pm$ 0,993	2,57 $\pm$ 1,171	4,25 $\pm$ 0,922	2,69 $\pm$ 0,947

M: media; DT: desviación típica; los valores destacados muestran mayor relevancia.

* $p < 0,05$.

Tabla 2. Prueba *Rho de Spearman* entre el uso de horas por semana de los medios utilizados según el género y el contexto.

		Internet	Videojuegos	Teléfono móvil	Televisión
Género	Coeficiente de correlación	-0,088	-0,506	0,47	-0,099
	Significación (bilateral)	0,085	0,000	0,354	0,051
Contexto	Coeficiente de correlación	-0,014	-0,160	-0,079	-0,034
	Sig. (bilateral)	0,777	0,002	0,121	0,510

Los valores destacados muestran significación inferior a 0,05.

Tabla 3. Prueba *U-Mann-Whitney* en el uso del medio tecnológico entre hombres y mujeres según el contexto.

			Internet	Videojuegos*	Teléfono móvil	Televisión
Hombres	Rural	Rango promedio	97,25	89,27	104,65	102,77
		Rango promedio	104,29	111,31	97,79	99,44
	Urbano	Significación asintótica (bilateral)	0,349	0,006	0,364	0,667
Mujeres	Rural	Rango promedio	99,40	89,13	98,06	95,95
		Rango promedio	87,52	99,84	89,13	90,59
	Urbano	Significación asintótica (bilateral)	0,112	0,127	0,216	0,460
Total	Rural	Rango promedio	195,98	177,54	202,51	197,46
		Rango promedio	192,99	211,82	186,33	190,48
	Urbano	Significación asintótica (bilateral)	0,777	0,002	0,121	0,510

Los valores destacados muestran significación inferior a 0,05.

* $p < 0,05$

DISCUSIÓN

El estudio tiene como objetivo analizar el uso de internet, móvil, televisión y videojuegos entre estudiantes de la ESO, según género y el contexto rural o urbano. Nuestros hallazgos revelaron diferencias de género entre los adolescentes en el uso de los medios tecnológicos, así como también se encontraron diferencias al tener en cuenta el contexto urbano o rural. Además, los resultados indicaron que los medios más utilizados, de forma general son internet y el teléfono móvil, realizándose un uso medio de entre 5 y 10 horas semanales, seguidos por el uso de televisión y videojuegos con un tiempo de uso de entre 1 y 2 horas por semana.

Específicamente, en cuanto a las diferencias según el contexto, en la zona rural el uso del teléfono móvil y la televisión es mayor en comparación con la zona urbana, mientras que en la zona urbana se registra una mayor preferencia por los videojuegos. Estos hallazgos confirman la hipótesis H1, ya que los estudiantes de la zona urbana utilizan más los videojuegos que los de la zona rural, lo que puede estar relacionado con la brecha digital, una desigualdad tecnológica que persiste y que vivir en un entorno rural supone un mayor riesgo de exclusión digital (Asociación Española de Videojuegos, 2021).

Por otro lado, en cuanto a las diferencias de género, los resultados muestran que las mujeres utilizan más el móvil que los hombres en estas edades, tanto en contextos rurales

como urbanos. En trabajos previos se refiere un uso del móvil superior en las chicas adolescentes argumentando que este dispositivo les permite comunicarse con sus amistades a lo que se añade el componente lúdico, y donde la mensajería instantánea (p.e. *WhatsApp*), puede servir como elemento que refuerce el uso del mismo (Castillo & Ruiz-Olivares, 2019; Haro et al., 2022; Labrador Encinas et al., 2018).

Por otro lado, y teniendo en cuenta, además del género, el contexto en el que residen los adolescentes, los resultados indicaron que las mujeres en el ámbito rural utilizan más internet que los hombres, mientras que en la zona urbana son los hombres los que utilizan más internet respecto a las mujeres. Además, las mujeres adolescentes de la zona rural utilizan más el teléfono móvil que los hombres. Mientras que, en las zonas urbanas, la diferencia en el uso del teléfono móvil entre hombres y mujeres es desestimable. El hecho de que en nuestros resultados el uso del móvil sea superior en los adolescentes, tanto hombres como mujeres de zonas rurales, coincide con trabajos previos donde también constatan que el uso del móvil es mayor en las zonas rurales en comparación con las urbanas (Sánchez-Martínez & Otero Puime, 2010), este uso tiene que ver con la intención de los adolescentes por mantener vínculos emocionales con familiares y amistades, no solo con los que viven en su zona rural, sino con aquellos que se encuentran lejos.

Otra de las diferencias encontradas en la comparación por género y contexto es cuanto al uso de videojuegos. Así, nuestros resultados muestran que tanto en la zona rural como en la urbana, los hombres pasan significativamente más tiempo jugando a los videojuegos que las mujeres. Este hallazgo confirma la hipótesis H2, ya que se encontró que los chicos, independientemente de la zona, utilizan los videojuegos con mayor frecuencia que las chicas. Esta diferencia de género en el uso de videojuegos va en línea con otros estudios que señalan una mayor inclinación masculina hacia este tipo de entretenimiento (Camarata, 2017; Ponce-Blandón et al., 2020; Ratan et al., 2021; Sánchez-Domínguez et al., 2021) donde la experiencia previa en juegos y preferencias por ciertos títulos pueden contribuir a esta brecha de género (Iglesias-Caride et al., 2022).

Por otro lado, en nuestro estudio no se encontraron diferencias en el tiempo dedicado a ver televisión entre hombres y mujeres, como tampoco se encontraron diferencias en cuanto al contexto (rural o urbano). Aunque sí es un resultado a destacar de nuestro estudio el uso preferente por los adolescentes de internet y el móvil frente a otros medios de conexión. Este resultado donde los adolescentes prefieren el uso de internet y dispositivos móviles sobre la televisión para informarse y conectarse, refleja una tendencia global hacia el consumo de medios digitales más inmediatos, personalizados e interactivos, desplazando a los medios tradicionales como la televisión (Albarello, 2020).

Otros de los resultados en relación a las diferencias de género y contexto es la correlación significativa entre el género y el uso de videojuegos, tanto en la zona rural como en la zona urbana. Esto significa que tanto el género como el contexto influyen en el tiempo dedicado a los videojuegos, siendo los chicos quienes pueden presentar un mayor uso problemático, al igual que el hecho de vivir en zonas urbanas, lo que incrementa este uso problemático de los videojuegos (Andrade Quizhpe et al., 2019). Sin embargo, no se halló una correlación significativa entre el género y el uso de internet, teléfono móvil o televisión, ni entre el contexto y el uso de estos medios, lo que confirma la hipótesis H3. Tanto hombres como mujeres, independientemente de si viven en zonas rurales o urbanas, utilizan estos medios de manera similar. No obstante, este hallazgo contrasta con estudios previos como el de Llor Párraga y Chávez Vera (2023), quienes encontraron diferencias significativas en el acceso y uso de internet y dispositivos móviles entre adolescentes de zonas urbanas y rurales. Según su investigación, los adolescentes en áreas urbanas tienen una mayor facilidad para conectarse a internet, mientras que aquellos en entornos rurales enfrentan limitaciones en su acceso.

Finalmente, aunque los hallazgos sugieren un uso similar de internet, teléfono móvil y televisión, las condiciones contextuales pueden influir en la capacidad de los adolescentes rurales para acceder a tecnologías digitales de manera adecuada.

CONCLUSIONES

Este estudio revela que el uso de medios tecnológicos es diferente entre los estudiantes de las zonas rural y urbana, además de presentar diferencias de género. Específicamente es el uso de videojuegos el que presenta un uso diferencial entre los contextos (rural y urbano) y en cuanto al género. Así, son los hombres de las zonas urbanas los que hacen mayor uso de los videojuegos. El entorno urbano, con mayor acceso a recursos tecnológicos y entretenimiento digital favorece este uso intensivo de los videojuegos entre los chicos adolescentes. Por otro lado, las mujeres de ambos contextos (rural y urbano) muestran patrones de uso similares en este aspecto, lo que indica que el contexto rural o urbano no influye de manera significativa en sus preferencias por los videojuegos en el caso de las chicas. Sin embargo, el uso de otros medios, como internet, el teléfono móvil y la televisión, es bastante homogéneo entre géneros y zona de residencia, indicando que estas tecnologías se adoptan de manera uniforme en ambos contextos y en ambos sexos. Estos hallazgos destacan cómo la brecha digital influye en el patrón de uso de ciertos medios tecnológicos como los videojuegos entre los adolescentes, mientras que el patrón de uso de otros medios está más generalizado.

Respecto a las limitaciones del estudio, una limitación importante es que se basó en la información proporcionada por los propios estudiantes, lo que podría estar influenciado por la tendencia a exagerar o minimizar ciertos aspectos de su comportamiento. Los estudiantes podrían haber exagerado o minimizado su uso real de medios tecnológicos según su percepción personal o social. Además, otra de las limitaciones es que el estudio se centró únicamente en el uso de cuatro medios tecnológicos específicos (internet, videojuegos, teléfono móvil y televisión), lo que limita la comprensión completa de los hábitos de uso de la tecnología entre los estudiantes de la ESO.

Dadas las limitaciones mencionadas, consideramos interesante en futuras investigaciones contemplar otras medidas complementarias, como la opinión de los padres, así como aportar datos de otros medios o profundizar en ellos, como por ejemplo el estudiar sobre las redes sociales, ya que podría ofrecernos una visión más completa del uso de los medios tecnológicos.

Después de analizar los hallazgos, existen varias direcciones potenciales para futuras investigaciones en este campo.

Aunque los resultados no presentan significancia estadística, consideramos que estos pueden servir como base para futuros estudios e inspirar nuevas preguntas o hipótesis. Así, sería interesante investigar cómo el uso de medios tecnológicos está relacionado con el rendimiento académico y el bienestar emocional de los estudiantes de la ESO. Además, sería necesario contemplar la perspectiva temporal en el uso de las tecnologías en la adolescencia con estudios longitudinales que analicen a los estudiantes a lo largo del tiempo, lo que podría proporcionar una comprensión más profunda de cómo cambian los hábitos de uso a medida que avanzan en la Educación Secundaria. Por otro lado, creemos importante incorporar en los trabajos la perspectiva de género, ya que como apuntan nuestros datos, el uso de las tecnologías en los adolescentes se realiza de forma diferente en unos y otras. Por último, sería interesante explorar las diferencias culturales en el uso de medios tecnológicos entre diferentes países y regiones, lo que podría ayudar a comprender mejor cómo influyen los factores contextuales y sociales en los hábitos de uso de la tecnología de los estudiantes y mejorar así la comprensión de las diferencias encontradas respecto al contexto y al género.

REFERENCIAS

- Albarelo, F. (2020). De la hegemonía al nicho: desplazamiento de medios tradicionales en rutinas informativas de un grupo de universitarios argentinos. *Dixit*, (32), 46–60. <https://doi.org/10.22235/d.vi32.1946>
- Andrade Quizhpe, L. I., Carbonell, X., & López Guerra, V. M. (2019). Variables sociodemográficas y uso problemático de videojuegos en adolescentes ecuatorianos. *Health and Addictions/Salud Y Drogas*, 19(1), 1–10. <https://doi.org/10.21134/haaj.v19i1.391>
- Asociación Española del Videojuego (2021). *AEVI y Ayuda en Acción se unen para reducir la brecha digital y de género entre la infancia más vulnerable en España*. Recuperado el 6 de octubre de 2024, de <https://www.aevi.org.es/web/aevi-ayuda-accion-se-unen-reducir-la-brecha-educativa-digital-genero-la-infancia-mas-vulnerable-espana/>
- Cabañas, M., & Korzeniowski, C. (2015). Uso de celular e Internet: su relación con planificación y control de la interferencia. *Revista Argentina de Ciencias del Comportamiento*, 7(1), 5–16. <https://www.scielo.org.ar/pdf/radcc/v7n1/v7n1a02.pdf>
- Camarata, J. (2017). *Video game engagement, gender, and age: Examining similarities and differences in motivation between those who may or may not play video games* [Master's thesis, East Tennessee State University]. Paper 3260. <https://dc.etsu.edu/etd/3260/>
- Castillo, M., & Ruiz-Olivares, R. (2019). La percepción de riesgo y su relación con el uso problemático del teléfono móvil en adolescentes. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (168), 21–34. <https://doi.org/10.5477/cis/reis.168.21>
- Cortés Vera, J. (2009). Lores Simental, Raúl. ¿Qué es la brecha digital?: una introducción al nuevo rostro de la desigualdad. *Investigación Bibotecnológica*, 23(8), 233–239. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-358X2009000200011&lng=es&tln=es
- Cruz Guimaraes, J. L. (2022). Las TIC y su impacto en la educación rural: realidad, retos y perspectivas para alcanzar una educación equitativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 6(4), 175–190. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i4.2539
- Fernández de Arroyabe-Olaortua, A., Eguskiza-Sesumaga, L., & Miguel-Sáez de Urabain, A. (2020). Las pantallas preferidas por los jóvenes vascos. El uso de los dispositivos y plataformas digitales por parte de los estudiantes de Secundaria. *Historia y Comunicación Social*, 25(2), 551–561. <https://doi.org/10.5209/hics.72284>
- Ferro Casas, J. P. (2018). *Aprendizajes digitales en la escuela rural* [Tesis doctoral, Universidad de Barcelona]. <https://diposit.ub.edu/dspace/handle/2445/134279>
- García del Castillo, J. A., García del Castillo-López, Á., Dias, P. C., & García-Castillo, F. (2020). Las redes sociales como herramientas para la prevención y promoción de la salud entre los jóvenes. *Psicología: Reflexión y Crítica*, (33), 13. <https://doi.org/10.1186/s41155-020-00150-z>
- García-Peñalvo, F. J., Corell, A., Abella-García, V., & Grande, M. (2020). La evaluación online en la educación superior en tiempos de la COVID-19. *Education in the Knowledge Society*, 21, 26. <https://doi.org/10.14201/eks.23086>
- Graner Jordana, C., Sánchez-Carbonell, X., Buranuy Fargues, M., & Chamorro Lusa, A. (2008). Uso de las TIC por parte de los adolescentes: Internet, móvil y videojuegos. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1, 21–34. <https://www.redalyc.org/pdf/3498/349832318002.pdf>
- Haro, B., Beranuy, M., Asunción Vega, M., Calvo, F., & Carbonell, X. (2022). Uso problemático del móvil y diferencias de género en formación profesional. *Educación XX1*, 25(2), 271–290. <https://doi.org/10.5944/educxx1.31492>
- Iglesias-Caride, G., Domínguez-Alonso, J., & González-Rodríguez, R. (2022). Ubicación del centro educativo y uso de videojuegos. *Revista de Estudios e Investigación en Psicología y Educación*, 9, 74–89. <https://doi.org/10.17979/reipe.2022.9.0.8901>
- Labrador Encinas, F., Raquesens Moll, A., & Helguera Fuentes, M. (2018). *Guía para padres y educadores sobre el uso seguro de Internet, móviles y videojuegos*. Fundación Gaudium. <https://www.observatoriodelainfancia.es/oia/esp/descargar.aspx?id=5686&tipo=documento>
- Labrador, F. J., Villadangos, S. M., Crespo, M., & Becoña, E. (2013). Desarrollo y validación del cuestionario de uso problemático de nuevas tecnologías (UPNT). *Anales de Psicología*, 29(3), 836–847. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.159291>
- Lor Párraga, L. X., & Chávez Vera, M. D. (2023). Frecuencia del uso del internet y móvil en los adolescentes de las comunidades urbanas y rurales. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*, 9(3). <https://www.revistacaribena.com/ojs/index.php/rccs/article/view/2212>
- López-de-Ayala, M.-C., Vizcaíno-Laorga, R., & Montes-Vozmediano, M. (2020). Hábitos y actitudes de los jóvenes ante las redes sociales: influencia del sexo, edad y clase social. *Profesional de la Información*, 29(6), Article e290604. <https://doi.org/10.3145/epi.2020.nov.04>
- Martín, J. M., & Rogero, J. (2020, Abril 17). *El coronavirus y la asfixia educativa: el confinamiento deja sin protección a la infancia más vulnerable*. *elDiario.es*. <https://bit.ly/3wNsynx>
- Martínez Seijo, M. L. (2019). La Escuela rural, una escuela de oportunidades y de futuro. *Letra Internacional*, (128), 26–28. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7260540>
- Masanet, M.-J., Pires, F., & Gómez-Puertas, L. (2021). Riesgos de la brecha digital de género entre los y las adolescentes. *Profesional de la Información*, 30(1), Article e300112. <https://doi.org/10.3145/epi.2021.ene.12>

- Molina-Pacheco, L. E., & Mesa-Jiménez, F. Y. (2018). Las TIC en escuelas rurales: realidades y proyección para la integración. *Praxis & Saber*, 9(21), 75–98. <https://doi.org/10.19053/22160159.v9.n21.2018.8924>
- Naval, C., Sádaba, C., & Bingué, X. (2003). *Impacto de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) en las relaciones sociales de los jóvenes navarros*. Gobierno de Navarra. Instituto Navarro de Deporte y Juventud. <https://hdl.handle.net/10171/18444>
- Pinilla, V., & Sáez, L. A. (2017). *La despoblación rural en España: Génesis de un problema y políticas innovadoras*. Informes CEDDAR, 2. SSPA. https://www.roldeestudiosaragoneses.org/wp-content/uploads/Informes-2017-2-Informe-SSPA1_2017_2.pdf
- Ponce-Blandón, J. A., Espejel-Hernández, I., Romero-Martín, M., Lomas-Campos, M. M., Jiménez-Picón, N., & Gómez-Salgado, J. (2020). Videogame-related experiences among regular adolescent gamers. *Plos One*, 15(7), Article e0235327. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0235327>
- Portillo-Peñuelas, S. A., Caldera-Montes, J. F., Sedeño-Peralta, K., Zamora-Betancourt, M. R., Reynoso-González, O. U., & Pérez-Pulido, I. (2023). Adicción a los videojuegos y al internet en estudiantado mexicano de bachillerato. *Revista Electrónica Educare*, 27(3), 445–462. <http://doi.org/10.15359/ree.27-3.17266>
- Ramos-Soler, I., López-Sánchez, C., & Torrecillas-Lacave, T. (2018). Percepción de riesgo online en jóvenes y su efecto en el comportamiento digital. *Comunicar*, 26(56), 71–79. <https://doi.org/10.3916/C56-2018-07>
- Ratan, R., Chen, V. H. H., De Grove, F., Breuer, J., Quandt, T., & Williams, J. P. (2021). Gender, gaming motives, and genre: comparing Singaporean, German, and American players. *IEEE Transactions on Games*, 14(3), 456–465. <https://doi.org/10.1109/TG.2021.3116077>
- Rial, A., Gómez, P., Varela, J., & Braña, T. (2014). Actitudes, percepciones y uso de internet y las redes sociales entre los adolescentes de la comunidad gallega. *Anales de Psicología*, 30(2), 642–655. <https://doi.org/10.6018/analesps.30.2.159111>
- Rodríguez, J., Marín, D., López, S., & Castro, M. M. (2023). Tecnología y Escuela Rural: Avances y Brechas. *Revista Iberoamericana Sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 21(3), 139–157. <https://doi.org/10.15366/reice2023.21.3.008>
- Rogero-García, J. (2020). La ficción de educar a distancia. *Revista de Sociología de la Educación*, 13(2), 174–182. <https://doi.org/10.7203/RASE.13.2.17126>
- Ruiz-Palmero, J., Sánchez-Rodríguez, J., & Trujillo-Torres, J. M. (2016). Utilización de Internet y dependencia a teléfonos móviles en adolescentes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14(2), 1357–1369. <https://doi.org/10.11600/1692715x.14232080715>
- Sampasa-Kanyinga, H., Chaput, J.-P., & Hamilton, H. A. (2019). Social Media Use, School Connectedness, and Academic Performance Among Adolescents. *The Journal of Primary Prevention*, (40), 189–211. <https://doi.org/10.1007/s10935-019-00543-6>
- Sánchez-Domínguez, J. P., Telumbre Terrero, J. Y., & Castillo Arcos, L. C. (2021). Descripción del uso y dependencia a videojuegos en adolescentes escolarizados de Ciudad del Carmen, Campeche. *Health and Addictions/Salud y Drogas*, 21(1), 1–14. <https://doi.org/10.21134/haaj.v21i1.558>
- Sánchez-Martínez, M., & Otero Puime, A. (2010). Usos de internet y factores asociados en adolescentes de la Comunidad de Madrid. *Atención primaria*, 42(2), 79–85. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2009.05.004>
- Statistical Office of the European Union. (2019). *Eurostat regional yearbook: 2019 edition*. Luxembourg: Publications Office of the European Union. <https://ec.europa.eu/eurostat/web/products-flagship-publications/-/ks-ha-19-001>
- Tateno, M., Teo, A. R., Ukai, W., Kanazawa, J., Katsuki, R., Kubo, H., & Kato, T. A. (2019). Internet Addiction, Smartphone Addiction, and Hikikomori Trait in Japanese Young Adult: Social Isolation and Social Network. *Frontiers in Psychiatry*, 10, Article 455. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2019.00455>
- Thoilliez, B. (2021). Truth in a Hyperconnected Society: Educate, an Outlandish Answer to the Post-truth Phenomenon. In J. M. Muñoz-Rodríguez (Ed.), *Identity In A Hyperconnected Society: Risks and Educative Proposals* (pp. 61–74). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-030-85788-2_5
- Walsh, J. J., Barnes, J. D., Cameron, J. D., Goldfield, G. S., Chaput, J.-P., Gunnell, K. E., Ledoux, A.-A., Zemek, R. L., & Tremblay, M. S. (2018). Asociaciones entre conductas de movimiento de 24 horas y cognición global en niños estadounidenses: un estudio observacional transversal. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 2(11), 783–791. [https://doi.org/10.1016/S2352-4642\(18\)30278-5](https://doi.org/10.1016/S2352-4642(18)30278-5)
- Zurro Muñoz, J. J., & Rueda Estrada, J. D. (2018). Una nueva edad media para el mundo rural. Las políticas contra la despoblación y la incertidumbre de la desprotección. En A. Gentile, A. L. Hernández Cordero, & B. Miranda Larré (Eds.), *Actas del VII Congreso de la Red Española de Política Social (REPS): Políticas sociales ante horizontes de incertidumbre y desigualdad* (pp. 219–232). Universidad de Zaragoza.