

**Los adolescentes frente a las tecnologías digitales. ¿Es posible la espiritualidad, la reflexión y la pausa en una sociedad que cada día va más deprisa?**

Teenagers versus digital technologies. Is spirituality, reflection and pause possible in a society that is moving faster every day?

Joan Tahull Fort<sup>1</sup>  
*Universitat de Lleida*

Iolanda Montero Plaza<sup>2</sup>  
*Departament d'Educació  
Generalitat de Catalunya*

Recibido: 05.03.2024  
Aceptado: 05.15.2024

## Resumen

En los últimos años, en los países occidentales, incluido España, las tecnologías digitales han entrado en la cotidianidad de las personas, siendo fundamentales en diferentes ámbitos de la vida: ocio, comunicación, trabajo, aprendizaje, entre otros. Los adolescentes son el grupo de edad que ha acogido más intensamente y de manera acrítica estos dispositivos. Algunos abusan de estos aparatos, lo que tiene consecuencias negativas en diferentes ámbitos personales y sociales. Este artículo analiza la incidencia de estas tecnologías en los adolescentes españoles y aborda algunas de sus consecuencias presentes y futuras. Para la

---

<sup>1</sup>joan.tahull@udl.cat  
<https://orcid.org/0000-0002-4791-1704>

<sup>2</sup>ymontero@xtec.cat  
<https://orcid.org/0000-0001-8878-6789>

realización de la investigación, se presentan datos cuantitativos y cualitativos, obtenidos mediante entrevistas a docentes. Los profesores de secundaria son actores privilegiados para reflexionar y mostrar algunas consecuencias del uso y abuso de las tecnologías digitales por parte de los adolescentes.

**Palabras clave:** posmodernidad, redes sociales, identidad, malestar, adolescente

### **Abstract**

In recent years, in Western countries, including Spain, digital technologies have entered people's daily lives, being fundamental in different areas of life: leisure, communication, work, learning, among others. Adolescents are the age group that has embraced these devices most intensely and uncritically. Some abuse these devices, which has negative consequences in different personal and social spheres. This article analyzes the impact of these technologies on Spanish adolescents and addresses some of their present and future consequences. To carry out the research, quantitative and qualitative data are presented, obtained through interviews with teachers. Secondary school teachers are privileged actors to reflect and show some consequences of the use and abuse of digital technologies by adolescents.

**Keywords:** postmodernity, social networks, identity, discomfort, adolescent

### **Introducción**

Las tecnologías digitales han entrado en la vida de las personas, siendo los adolescentes quienes las han acogido con más intensidad e interés. Estos están en un periodo crucial de su vida, de construcción y definición de su identidad, y necesitan referentes sociales y culturales sólidos y profundos. Históricamente, las sociedades tenían ritos de paso y retos que los menores necesariamente debían superar para consolidar la etapa superior, por ejemplo, la mayoría de edad. La posmodernidad ha difuminado los principales referentes culturales y religiosos (razón fuerte) y se han instalado modelos fragmentados, débiles, precarios,

dinámicos, cambiantes, provisionales, epidérmicos... (razón débil). Las tecnologías digitales irrumpen en la cotidianidad de los adolescentes en una sociedad huérfana de referentes trascendentes. Estos dispositivos tienen consecuencias en la construcción de su identidad y determinan las relaciones con la comunidad: grupo de pares, familia, docentes...

La investigación pretende describir y reflexionar sobre la incidencia de las tecnologías digitales (ordenadores, móviles, tabletas) en la cotidianidad de los adolescentes, principalmente en su tiempo de ocio, y mostrar algunos usos y abusos y sus consecuencias. Se presentan datos sobre las actividades de ocio preferidas de los adolescentes; el tiempo de conexión diaria entre semana y el fin de semana en los dispositivos digitales; aquellos que duermen con el móvil; menores que se conectan a Internet a partir de medianoche; los sentimientos y emociones manifestadas cuando están en la red; y, además, información del posible impacto emocional de la adicción a los videojuegos. Esta información se complementa con aportaciones de docentes de secundaria, especialistas en educación, conocedores del arraigo de las tecnologías digitales en el alumnado y actores privilegiados para reflexionar e indicar algunos malestares y excesos de su uso y sus posibles consecuencias presentes y futuras.

Señalar la preocupación de padres, madres y docentes (en general de los sectores educativos) sobre la incidencia de los dispositivos digitales en las vidas de los adolescentes y sus posibles consecuencias futuras. Muchos adultos están desorientados y desbordados por la irrupción de estas tecnologías. Se transforman las interacciones sociales y su cotidianidad está compartida entre los formatos presenciales y virtuales, que se presentan de forma indistinta. Muchos menores obtienen su mayor disfrute mediante el ocio virtual e integran en su cotidianidad las redes sociales para relacionarse con sus pares. El artículo analiza las dificultades de los adolescentes para consolidar su identidad en un contexto social y cultural turbulento, fragmentado, precario, cambiante y difuso; además, trata sobre cómo viven la espiritualidad, el silencio, la contemplación, el recogimiento... Se examinan las posibilidades de integrar estas competencias en una cotidianidad dominada por los dispositivos tecnológicos. El artículo presenta datos sobre la incidencia de las tecnologías digitales en el día a día de los

adolescentes y algunas consecuencias en su desarrollo psicológico, social, educativo y espiritual.

## 1. Fundamentos teóricos

En la actualidad, estamos inmersos en la posmodernidad, caracterizada por el desorden, la fragmentación, el relativismo y la creciente complejidad en la vida de los individuos. Especialmente los menores y adolescentes sufren más sus consecuencias (Giddens, 2003; Bauman, 2005, 2008; Lipovetsky, 2008). La sociedad actual es globalizada, competitiva, cambiante y compleja. Exige individuos capaces de adaptarse a estos vaivenes y sacar el máximo rendimiento profesional en un entorno líquido (Fernández Enguita et al., 2010). El riesgo y la incertidumbre están incrustados en el centro de la vida de los sujetos, especialmente de los adolescentes (Beck, 2006). Según Elzo (2002), muchos adolescentes viven sin un proyecto de vida concreto y definido. Viven en un eterno presente sin proyectar su vida hacia el futuro. Los adolescentes construyen su vida como si fuese un puzle: tienen muchas piezas, pero sin modelo, sin una plantilla predefinida. Su vida es un constante tanteo, poniendo y quitando piezas. Tahull (2021) explica que los jóvenes han perdido referentes sociales y culturales y tienen escasos ritos de paso significativos para consolidar su vida adulta. La sociedad ha desdibujado las señas de identidad y los referentes culturales. Para Dubar (2002), los jóvenes tienen una "identidad en crisis".

Destaca el concepto de socialización profigurativa en las ciencias sociales, para enseñar y aprender de manera colaborativa y dialógica entre personas de diferentes generaciones. La profiguración permite establecer relaciones respetuosas y enriquecedoras entre niños, adolescentes, adultos y ancianos. Mediante las palabras, la proximidad, el cariño, la sabiduría y la oralidad, hay un aprendizaje significativo de los participantes (Molina, 2021).

El sujeto posmoderno está incrustado en un paradigma de estructuras y procesos líquidos, cambiantes e imprevisibles. Cuando comenzamos a comprender y dominar una determinada tecnología, se vislumbran en el horizonte otras más completas y eficaces. En la actualidad, los

adolescentes utilizan masivamente las tecnologías digitales y las redes sociales para interactuar, socializar, mostrar, disfrutar... Mayoritariamente, usan plataformas digitales como YouTube, TikTok, Instagram... diariamente. Para Díaz (2011), las nuevas tecnologías muestran nuevas modalidades de presentación pública, relaciones sociales, aprendizaje y comunicación. Han transformado la sociabilidad, mezclando y viviendo simultáneamente en contextos presenciales y virtuales. Hidalgo (2021) explica que los jóvenes pasan su tiempo de ocio principalmente en las plataformas digitales y redes sociales. Están reduciendo su ocio y disfrute al proporcionado por estos dispositivos. Algunos problemas de su uso intenso son la pérdida de atención y capacidad de concentración de los usuarios. Según Anders (2011), el ciudadano actualmente se ha convertido en un eremita de las masas, buscando constantemente la diversión sin tener momentos de reflexión, recogimiento y silencio. Siente un horror al vacío (al aburrimiento) y se entrega a insignificantes y epidérmicas tareas solo para pasar el tiempo y distraerse. Para Torralba (2012), la existencia cotidiana está asediada por estímulos insignificantes e irrelevantes. Los sujetos buscan lo nuevo y atractivo; en la Red saltan constantemente de una web a otra. Las plataformas digitales y redes sociales provocan dispersión mental y emocional en los individuos, siendo contrarias a la profundidad, esencia y trascendencia de las cosas.

El "efecto Flynn" señala el aumento del Coeficiente Intelectual (CI) durante el siglo XX en los países occidentales, aunque en la primera década del siglo XXI se constató una desaceleración de la puntuación del CI; todavía se observa el descenso. Los países escandinavos fueron los primeros en observar esta disminución y se constató en el resto de los países occidentales (Sundet et al., 2004; Teasdale et al., 2007; Rossi-Casé et al., 2016).

La sociedad actual se caracteriza por la abundancia, inmediatez y accesibilidad. Frankl (1999) reflexionó sobre la sociedad de la abundancia, con gran acceso de los ciudadanos a bienes materiales e información. El hombre posmoderno está sometido a infinidad de estímulos superfluos, innecesarios y vulgares de todo tipo. Necesita discriminar lo fundamental y necesario de lo superfluo y epidérmico. Según Torralba (2012), consumir estímulos es una forma de evasión y miseria del ser. El sujeto intenta paliar el vacío interior con poseer cosas

vulgares e insignificantes. Estas conductas superficiales y epidérmicas generan ansiedad e inseguridad. Los adolescentes deberían ser educados en comprender su mundo interior y espiritual. Según Armas et al. (2018), las personas que buscan la felicidad en las cosas no obtienen paz ni sosiego; para conseguirlo deben descubrir su mundo interior, fundamento y esencia. Solo en el silencio, recogimiento y contemplación se puede vislumbrar el gozo y el sentido. Se establece una relación entre el sentido de la vida y mayor bienestar psicológico; es un antídoto contra la depresión, el estrés y la ansiedad. Para tener una vida completa, libre y comprometida, se necesita un significado profundo y trascendente. La felicidad se alcanza cuando se tiene una razón para vivir y valores adecuados para tener un sentido profundo de la vida (Frankl, 1988).

En una sociedad tecnológica y digital resulta muy difícil pensar, meditar y acceder al yo profundo; sin protección y cuidado del alma, el individuo está desolado en el vacío y la intemperie. Los menores deberían estar especialmente protegidos de las nuevas tecnologías y se les debe proporcionar educación y valores para fortalecer su identidad social, emocional y espiritual (Hidalgo, 2021).

## **2. Metodología**

Para la realización de la investigación se ha utilizado información cuantitativa del informe "Impacto de la tecnología en la adolescencia: Relaciones, riesgos y oportunidades" de Unicef España (2021). El ámbito del estudio es el territorio de España. La población total de los adolescentes de Enseñanza Secundaria Obligatoria (ESO) en España es aproximadamente de 2,000,000 alumnos de centros públicos, privados o concertados. Se ha utilizado el muestreo bietápico: por conglomerados para la selección de las unidades de primer nivel (centros educativos de todas las comunidades autónomas) y por cuotas, según comunidad/ciudad autónoma, provincia, género, edad y titularidad del centro, para la selección de las unidades de segundo nivel (estudiantes). El tamaño de la muestra es de 41,509 adolescentes; el error global de muestreo es  $\pm 0.5\%$  y el nivel de significación es  $\alpha=0.05$ . El instrumento de recogida de datos son cuestionarios ad hoc, que incluyen preguntas relevantes sobre la relación entre

los dispositivos digitales y la adolescencia. Se ha seguido el procedimiento de cuestionario en línea implementado en una plataforma propia de la Universidad de Santiago de Compostela.

Los datos cuantitativos se han complementado con información cualitativa, para describir y contextualizar con vivencias específicas y significativas. Se han efectuado 10 entrevistas en profundidad a docentes de secundaria (ESO, Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Superior) de Barcelona y Lleida. Se buscaron informantes que pudieran ofrecer una mirada profunda y reflexiva sobre la temática tratada. Se seleccionaron docentes con más de 10 años de experiencia en la profesión, de entornos urbanos y rurales, hombres y mujeres de diferentes edades. Todos los entrevistados permanecieron anónimos, pero eran conocedores de la temática y ofrecieron reflexiones relevantes.

Se contactó con los entrevistados a través de conocidos o amistades mediante un correo electrónico previo. Confirmada la posibilidad de llevar a cabo la entrevista, se concretó el día y la hora. Las entrevistas se llevaron a cabo en formato virtual para facilitar la tarea y evitar desplazamientos de los informantes. Todas se grabaron con su consentimiento y posteriormente se transcribieron aquellos fragmentos más significativos. Los docentes explicaron vivencias y reflexiones interesantes sobre el uso y abuso de las tecnologías digitales por parte de los adolescentes. Muchos mostraron preocupación por el uso intenso de estas tecnologías por parte de los menores, siendo un elemento central de sus vidas y teniendo consecuencias en diferentes ámbitos de su desarrollo presente y futuro.

Todas las investigaciones sociales tienen limitaciones debido a la complejidad y diferentes perspectivas. Se priorizaron aquellas reflexiones y vivencias más representativas; las más repetidas y consideradas por los informantes; además, también fue un criterio la coherencia y fundamentación de sus opiniones. Se compararon y contrastaron los datos aportados por los entrevistados y se presentaron las opiniones más relevantes y significativas (Stake, 1998). La información obtenida fue suficiente, aunque siempre limitada y susceptible de futuras aportaciones, mejoras y diferentes perspectivas. La triangulación fue un elemento fundamental para definir el relato, aunque mucha información no aparece en la investigación

(es igualmente valiosa e interesante para contrastar los datos); permite tener una visión global y definida del uso y abuso de las nuevas tecnologías (y redes sociales) por parte de los adolescentes españoles. La redacción de una investigación requiere cierto grado de atrevimiento e imaginación filosófica y humanista (Mills, 1983).

### **3. Resultados**

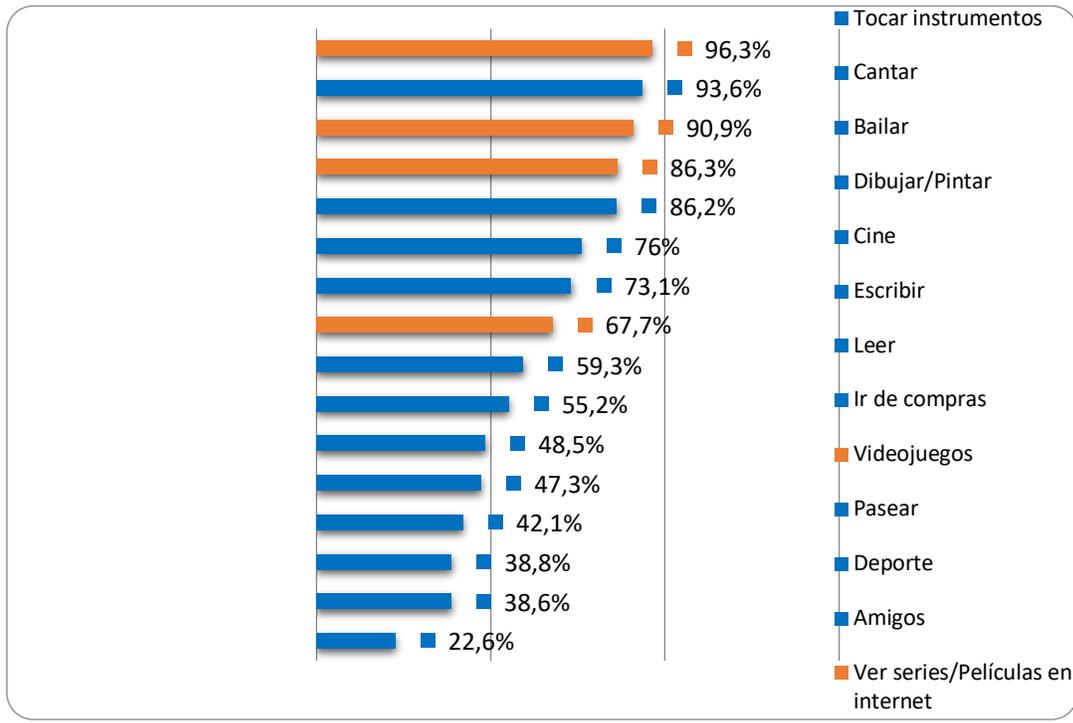
En este apartado se presentan datos cuantitativos y cualitativos sobre el uso de las tecnologías digitales (incluidas las redes sociales) por los adolescentes españoles.

En la primera parte, se exponen los datos del informe "Impacto de la tecnología en la adolescencia: Relaciones, riesgos y oportunidades" de Unicef España (2021). Se muestra información sobre las actividades de los adolescentes en su tiempo libre; horas de conexión diaria entre semana y fines de semana; menores que duermen con el móvil en su habitación; menores conectados a Internet a partir de medianoche; sentimientos que provoca la Red; y el posible impacto emocional de la adicción a los videojuegos.

En la segunda parte, se presentan reflexiones de docentes españoles (catalanes) conocedores de la temática abordada para contextualizar y comprender los datos en profundidad. En la redacción de las aportaciones, se ha seguido el criterio de ordenarlas por la coherencia y el sentido del discurso.

Para empezar, se presentan datos significativos sobre el tipo de actividades que los adolescentes realizan en su tiempo libre:

Figura 1. ¿Qué actividades sueles realizar en tu tiempo libre?



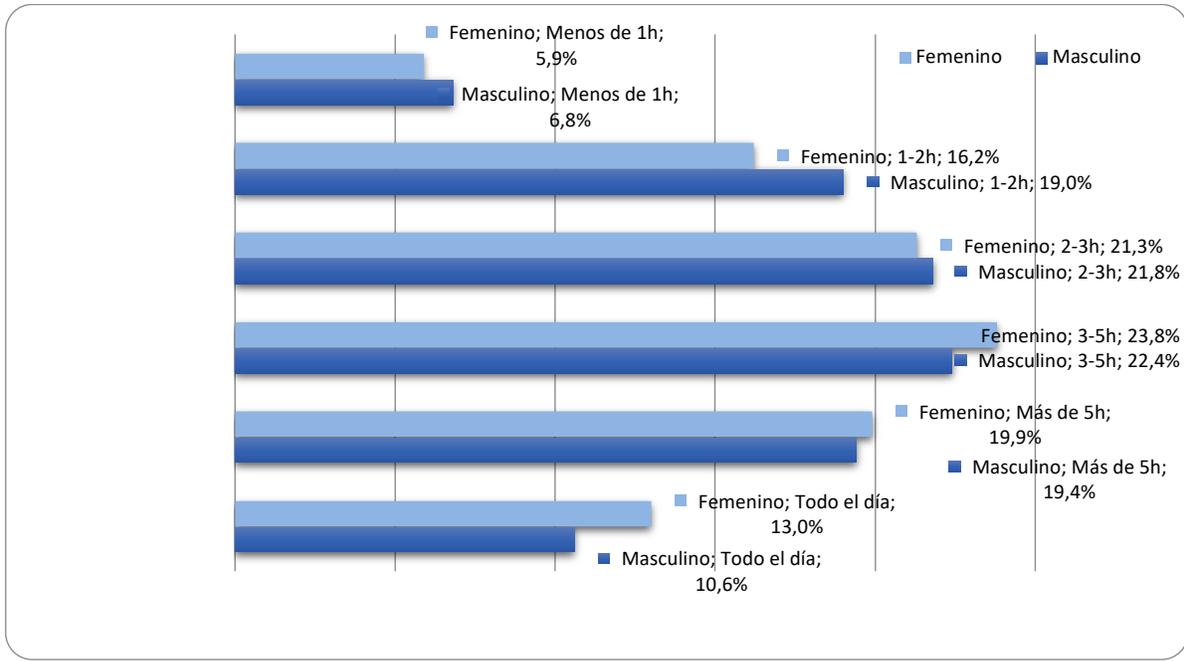
Fuente: Elaboración propia con datos del Informe Unicef (2021).

Preguntados los adolescentes sobre las actividades de ocio realizadas, el 96,3% responde que utilizan el móvil, tableta u ordenador. Los dispositivos tecnológicos monopolizan su tiempo de ocio y descanso. En segundo lugar, manifiestan escuchar música, en un 93,6%, principalmente en dispositivos digitales. Seguidamente, un 90,9% dice estar conectados a las redes sociales. Ver películas y series en Internet ocupa el cuarto lugar, con un 86,3%. En el quinto lugar están los amigos, la primera actividad claramente sin tecnología, seguidos por deportes, pasear, entre otras.

Se muestra de forma evidente la preferencia de los adolescentes por las actividades digitales, mientras que las actividades presenciales como estar con amigos, practicar deportes o pasear quedan en un segundo plano. Esta información cuantitativa está alineada con lo señalado por Hidalgo (2021), quien sostiene que los adolescentes pasan su tiempo de ocio principalmente en las plataformas digitales y redes sociales, limitando su descanso y disfrute al proporcionado por estas tecnologías.

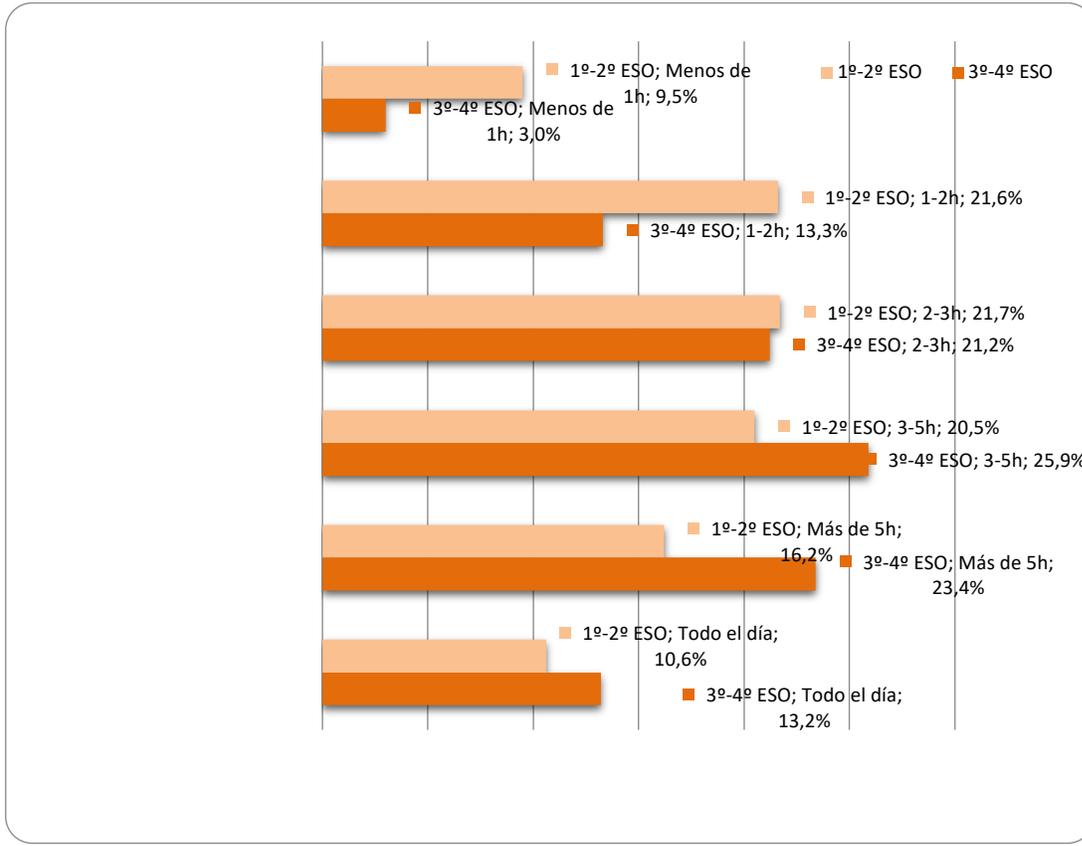
Seguidamente, se presentan datos sobre las horas de conexión diaria entre semana de los adolescentes españoles; para conocer la incidencia de los móviles, Internet y redes sociales en su cotidianidad:

Figura 2. Horas de conexión diaria entre semana (sexo)



Fuente: Elaboración propia con datos del Informe Unicef (2021).

Figura 3. Horas de conexión diaria entre semana (grado de escolaridad)



Fuente: Elaboración propia con datos del Informe Unicef (2021).

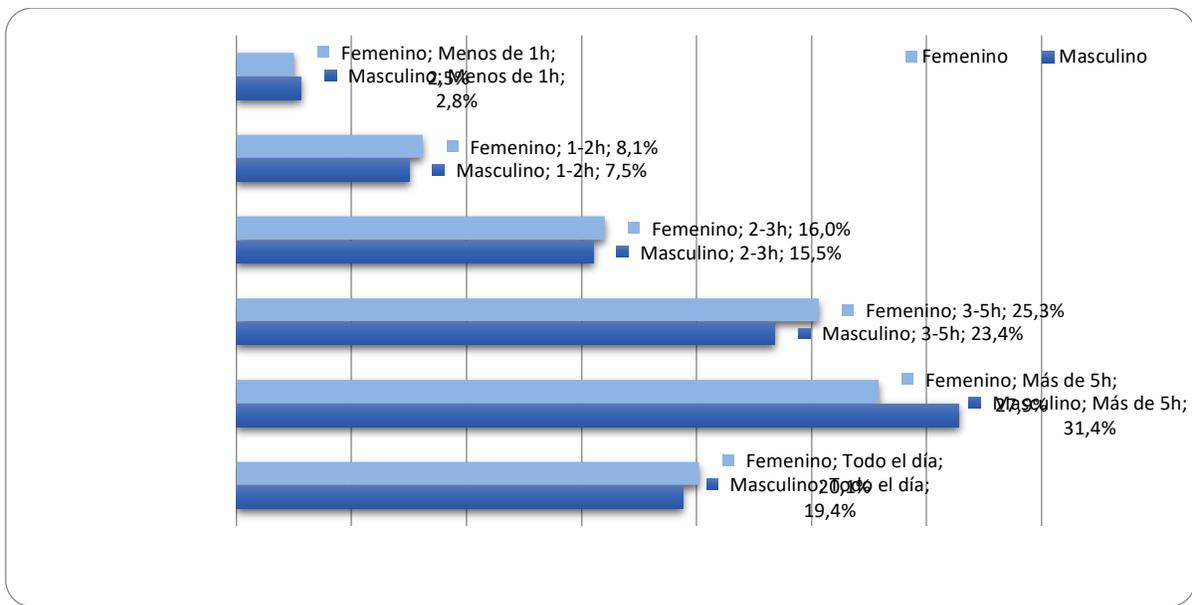
Se han presentado datos sobre las horas de conexión diaria de los adolescentes españoles entre semana. Menos de 1 hora, ellas 5,9% y ellos 6,8%, siendo la franja con menos impacto. Entre 3-5 horas, ellas 23,8% y ellos 22,4%, siendo la franja horaria con el porcentaje más elevado. Más de 5 horas, ellas 19,9% y ellos 19,4%; y estar conectados todo el día, el 13% de las chicas y el 10,6% de los chicos. Según muestra la primera gráfica, el arraigo de conexión al móvil, Internet y redes sociales es elevado en la población adolescente. Esto reduce la participación en tareas de ocio más presenciales: amigos, deportes, música, entre otros.

La segunda tabla está segmentada por cursos de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO). En 1º y 2º de la ESO (13 y 14 años, respectivamente), menos de 1 hora, 9,5%; y en 3º y 4º de la ESO (15 y 16 años, respectivamente), 3%. Entre 1-2 horas, 21,6% en 1º y 2º de la ESO, y 13,3% en 3º y 4º de la ESO. Más de 5 horas, 16,2% en 1º y 2º de la ESO, y 23,4% en 3º y 4º

de la ESO. Todo el día, el 10,6% en 1º y 2º de la ESO, y el 13,2% en 3º y 4º de la ESO. Según estos datos, los alumnos de los cursos superiores (3º y 4º de la ESO) están más horas al día conectados digitalmente. Resulta preocupante que aquellos que están más de 5 horas o todo el día conectados representen más del 25% de los adolescentes.

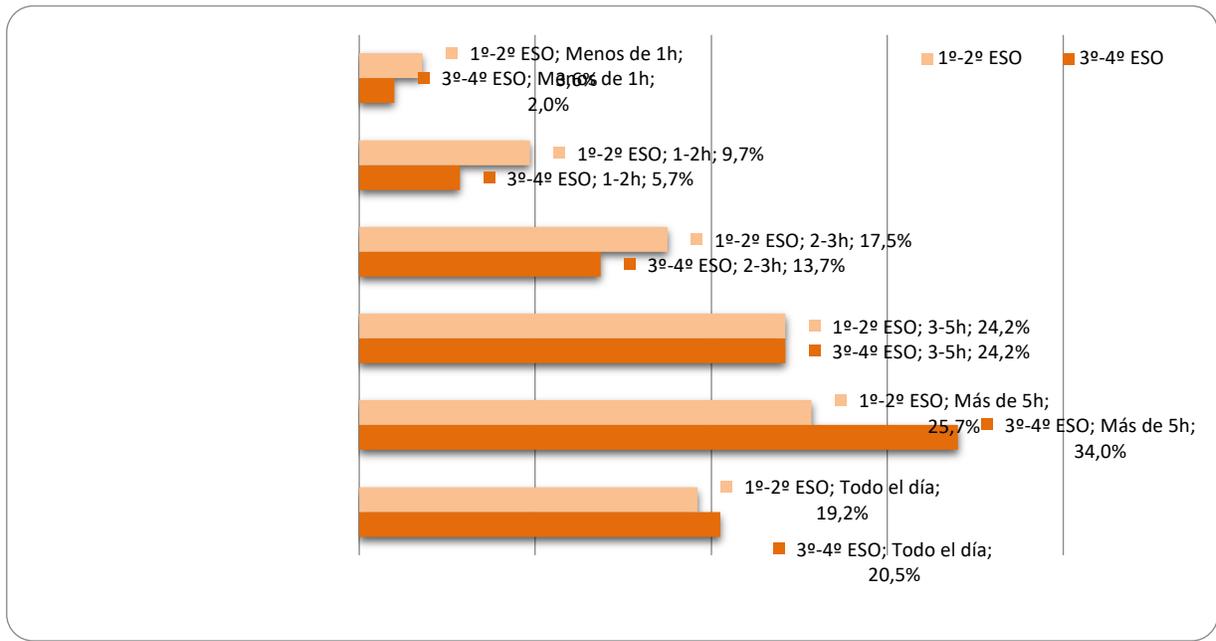
En el siguiente gráfico se muestran las horas diarias de conexión de los adolescentes el fin de semana.

Figura 4. Horas de conexión diaria durante el fin de semana (sexo)



Fuente: Elaboración propia con datos del Informe Unicef (2021).

Figura 5. Horas de conexión diaria durante el fin de semana (grado de escolaridad)



Fuente: Elaboración propia con datos del Informe Unicef (2021).

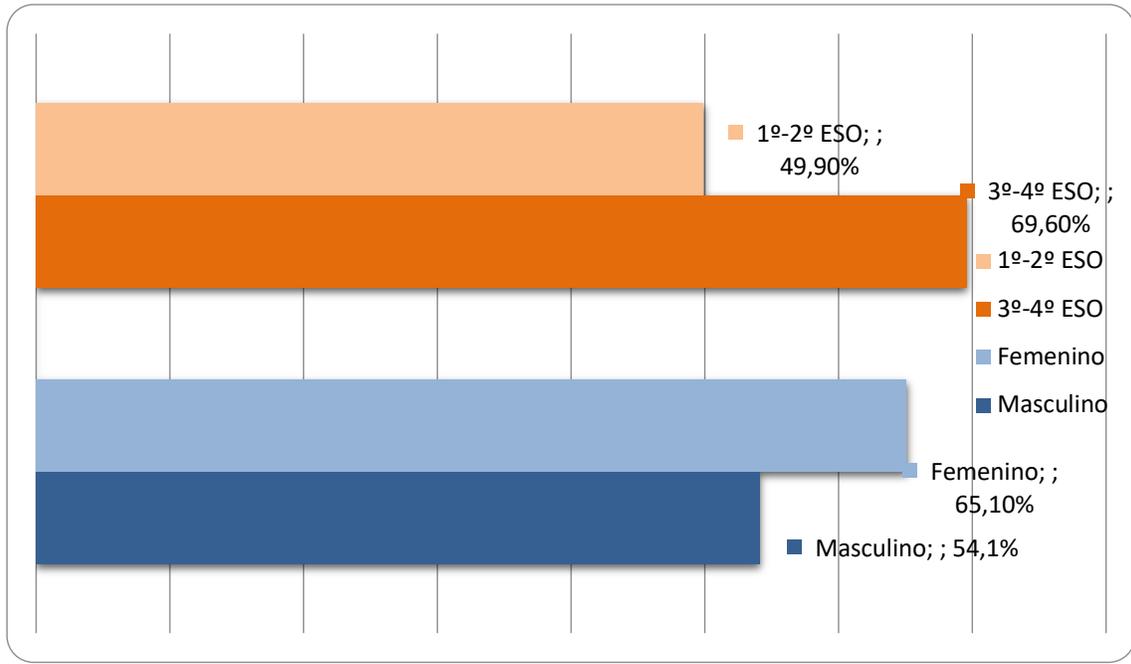
Según muestra el gráfico, menos de 1 hora, 2,5% de las chicas y 2,8% de los chicos. De 1-2 horas, 8,1% chicas y 7,5% chicos; de 3-5 horas, ellas 25,3% y ellos 23,4%. Más de 5 horas, 27,9% las adolescentes y 31,4% ellos; y todo el día, 20,1% ellas y 19,4% ellos. Según estos datos, más del 50% de los adolescentes españoles pasan más de 5 horas o todo el día conectados con el móvil, Internet o las redes sociales el fin de semana.

Por cursos académicos, el 25,7% de los alumnos de los primeros cursos (1º y 2º de ESO) pasan de 3-5 horas conectados, mientras que en los últimos cursos (3º y 4º de ESO) este porcentaje asciende al 34%. En referencia a estar conectados todo el día, aproximadamente el 20% de los adolescentes lo están.

Según Anders (2011), las personas buscan constantemente la diversión en las tecnologías digitales sin tener momentos de reflexión, recogimiento y silencio. Se entregan a tareas insignificantes solamente para distraerse y pasar el tiempo.

A continuación, se pregunta a los adolescentes sobre el móvil en su habitación cuando están durmiendo:

Figura 6. Duermen con el móvil en la habitación

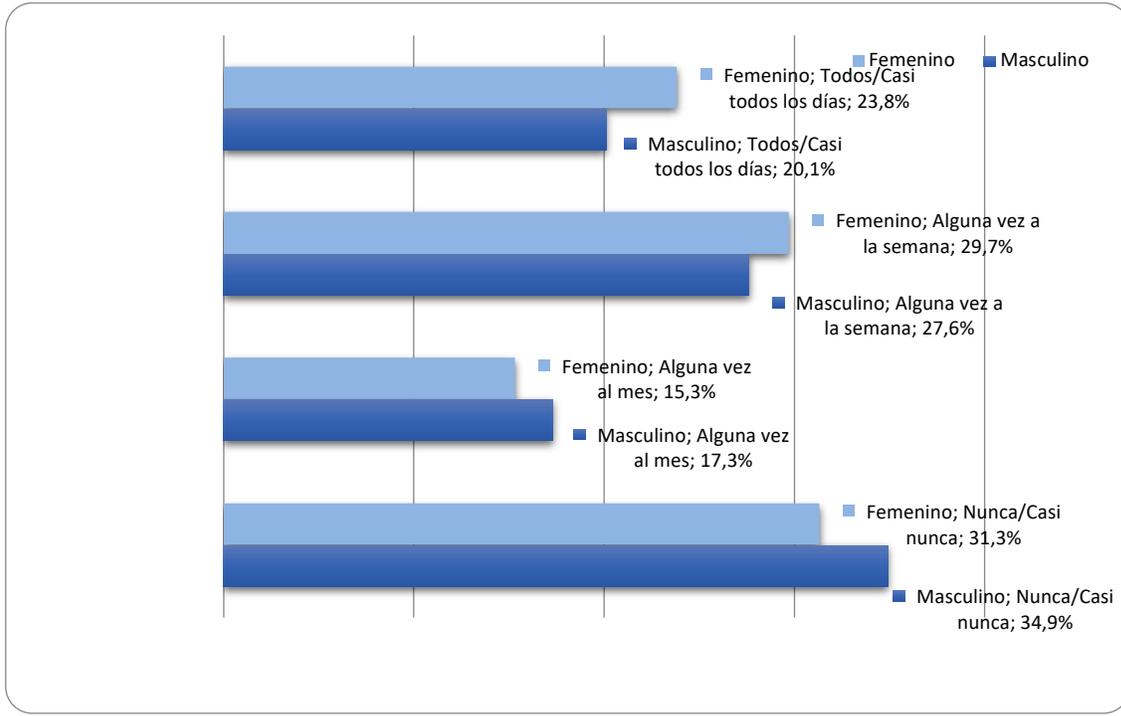


Fuente: Elaboración propia con datos del Informe Unicef (2021).

Según los datos de Unicef (2021), el 65,1% de las chicas y el 54,1% de los chicos duermen con el móvil en su habitación. En los cursos superiores (3º y 4º de la ESO), la incidencia es aún mayor, alcanzando un 20% más. El enganche de los adolescentes con el móvil continúa durante la noche y en sus horas de sueño. En este caso, la irrupción del móvil no está presente solo en los momentos de ocio, sino también durante el descanso y el sueño, siendo su presencia continua en la vida de muchos adolescentes.

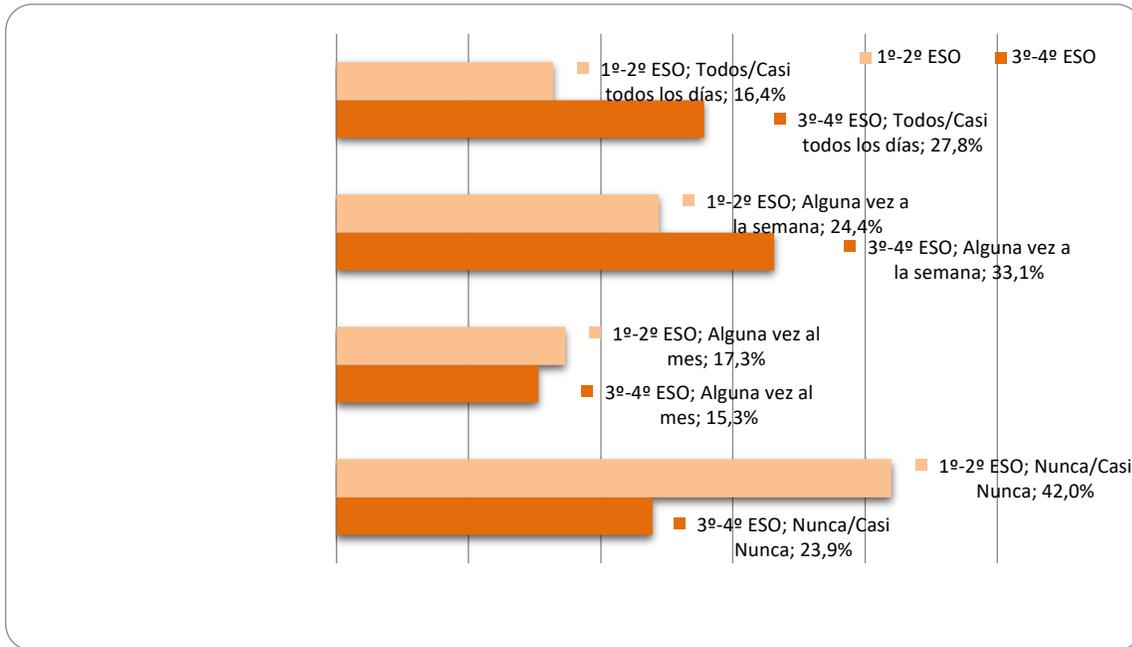
En la tabla siguiente se pregunta sobre la conexión a Internet a partir de medianoche:

Figura 7: Conexión a Internet a partir de medianoche (sexo)



Fuente: Elaboración propia con datos del Informe Unicef (2021).

Figura 8. Conexión a Internet a partir de medianoche (grado de escolaridad)



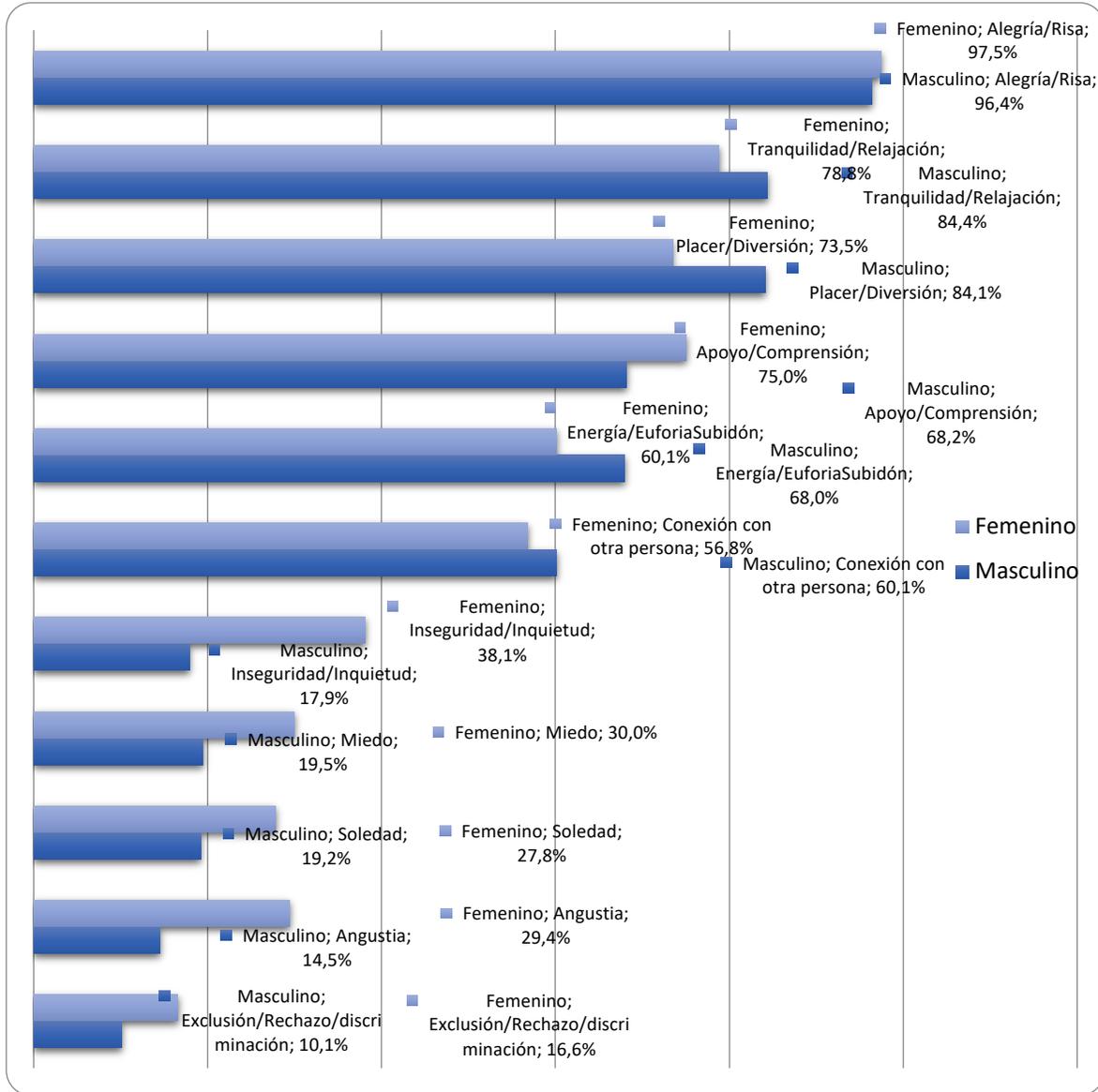
Fuente: Elaboración propia con datos del Informe UNICEF (2021).

Se presentan datos sobre la conexión a Internet a partir de medianoche: todos o casi todos los días, el 23,8% de las chicas y el 20,1% de los chicos; alguna vez a la semana, el 29,7% de las chicas y el 27,6% de los chicos. Un número significativo de adolescentes sigue conectado a Internet todos o casi todos los días, lo que probablemente afecta su descanso y tiene consecuencias en su rendimiento académico, estado emocional, relaciones familiares e interacciones con sus pares.

Por niveles académicos, en los cursos superiores (3º y 4º de ESO), el 27,8% de los alumnos se conectan a partir de medianoche todos o casi todos los días, mientras que en los cursos inferiores (1º y 2º de ESO) este porcentaje es del 16,4%. Por el contrario, nunca o casi nunca se conectan a partir de medianoche el 42% de los estudiantes de los cursos inferiores y el 23,9% de los cursos superiores. Esto señala el elevado porcentaje de adolescentes que siguen conectados más allá de medianoche.

En la siguiente tabla se presentan datos sobre sus sentimientos cuando están en Red. Conocer sus estados de ánimo y sus gratificaciones emocionales:

Figura 9. ¿Qué has sentido en la Red?



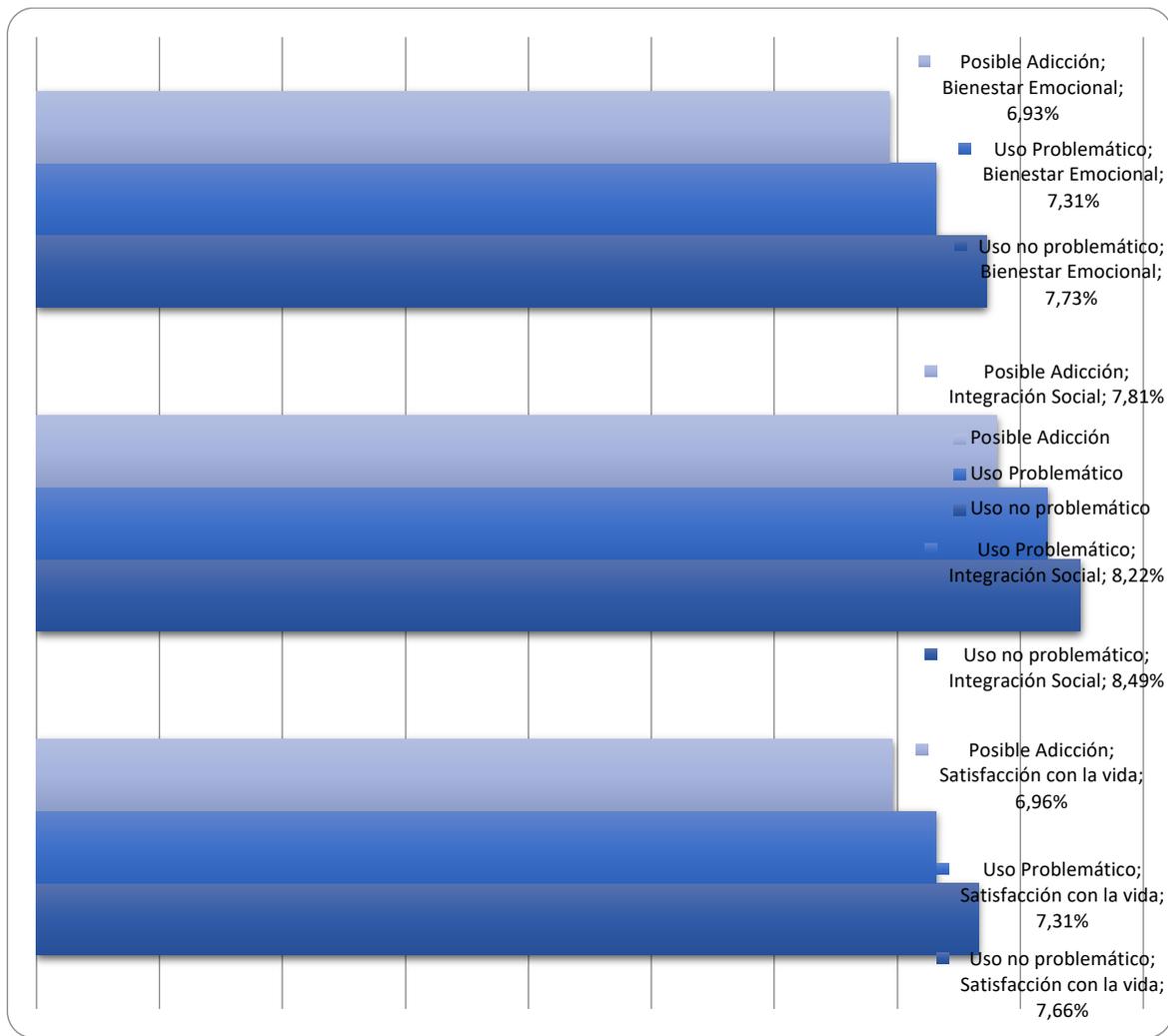
Fuente: Elaboración propia con datos del Informe Unicef (2021).

Se presenta información sobre los sentimientos de los adolescentes cuando están en la Red. Las encuestadas, en un 97,5%, refieren principalmente alegría/risa; después tranquilidad/relajación en un 78,8%; seguidamente placer/diversión en un 73,5%. Los porcentajes más elevados hacen referencia a estados emocionales positivos: alegría/risa, tranquilidad/relajación, placer/diversión, apoyo/comprensión, energía/euforia/subidón y conexión con otras personas.

Algunos manifiestan sentir malestar: inseguridad/inquietud, un 38,1% de las chicas y el 17,9% de los chicos; además de miedo, soledad, angustia y exclusión/rechazo/discriminación. Según esta tabla, los estados emocionales de los menores son predominantemente positivos, fidelizando su relación y enganche con los dispositivos tecnológicos y las redes sociales.

Para finalizar los datos cuantitativos se presenta el posible impacto emocional en los adolescentes de la adicción a los videojuegos:

Figura 10. Posible impacto emocional de la adicción a los videojuegos



Fuente: Elaboración propia con datos del Informe UNICEF (2021).

El posible impacto emocional de la adicción a los videojuegos se relaciona con su bienestar emocional, con un uso problemático y no problemático. Los menores con una posible adicción valoran su bienestar emocional en 6,93 puntos, aquellos con un uso problemático su bienestar está en 7,31 puntos y aquellos con el uso no problemático en 7,73 puntos. Hay una diferencia de bienestar emocional de casi un punto entre la posible adicción y el uso no problemático. En relación con la integración social, con posible adicción, su valoración está en 7,81 puntos y aquellos con un uso no problemático está en 8,49 puntos. En este apartado también hay una diferencia de casi un punto. Preguntados los adolescentes sobre la satisfacción con la vida, en aquellos con posible adicción, la puntúan 6,96 y aquellos con un uso no problemático, en 7,66. En las preguntas planteadas, hay una diferencia significativa en función de una posible adicción a los móviles, redes sociales e Internet con aquellos con un uso no problemático. Tal como se han presentado en los diferentes gráficos, el arraigo de los adolescentes a las tecnologías digitales en la cotidianidad es significativa, amplia y preocupante. En la última gráfica se constatan diferencias en el bienestar emocional, integración social y satisfacción con la vida en función de una posible adicción, uso problemático y uso no problemático de los videojuegos.

Realizadas las aportaciones cuantitativas, poniendo de relieve la importancia de las diferentes tecnologías digitales en la cotidianidad de los adolescentes y mostrando algunas consecuencias sociales y emocionales. Para tener una comprensión más profunda del hecho social se han realizado 10 entrevistas a docentes de secundaria de diferentes localidades de Lleida y Barcelona (entornos urbanos y rurales). Las entrevistas permiten tener la perspectiva del adulto y especialistas de la educación para poder analizar y reflexionar sobre la incidencia de las tecnologías digitales en los menores en diferentes ámbitos significativos: identidad, educativo, familiar, social, cultural...

Arnau de 50 años, profesor de secundaria en un centro de una localidad cercana a Barcelona, reflexiona:

Los alumnos han cambiado estos últimos años. Ahora están todo el tiempo en las redes sociales, podríamos decir que Internet se los come, tengo la sensación que no piensan en nada más. Están todos enganchados, ¡viciados!, bueno, seguramente muchos, pero no todos. En el patio sacan el móvil y pasan todo el patio mirando videos de Youtube, Instagram... Yo me he inventado una definición de los youtubers, son unos tontolabas y todo el día los están mirando. La verdad que me hace mucha pena verlos como abducidos en estas cosas, sin ningún sentido crítico. (Entrevista, 2022)

El profesor analiza la transformación de los adolescentes en los últimos años y considera que ha sido principalmente por la irrupción de las tecnologías digitales. Anteriormente, las tareas realizadas por los menores eran principalmente presenciales, variadas y en entornos diversos; por el contrario, actualmente, tal como dice el informante, "ahora están todo el tiempo en las redes", han limitado sus actividades de ocio y están concentradas en visionar videos de YouTube, Instagram..., además de los juegos online. Tal como explica el entrevistado, su vida se ha reducido y ha quedado mediatizada por las pantallas digitales. Dice, "están todos enganchados, ¡viciados!", aunque después matiza que todos no, pero son muchos. Anteriormente el patio era tiempo y lugar de recreo, ocio y expansión de los alumnos; actualmente muchos se recogen en grupos y están todo el tiempo visionando youtubers, "tontolabas", en referencia al contenido vulgar que transmiten. Concluye su aportación diciendo que "me hace mucha pena verlos como abducidos", por tener los adolescentes múltiples opciones de aprendizaje y ocio y quedar limitados a las tecnologías digitales (visualizar videos, redes sociales, juegos online...).

Teresa de 56 años, profesora de bachillerato, en un centro de Lleida ciudad, analiza la relación entre tecnologías digitales y educación:

El tema de la tecnología digital, y concretamente los móviles en los centros educativos, no está reflexionado ni las autoridades educativas saben qué hacer. Te explico, en una localidad como Lleida, hay centros de secundaria que los alumnos tienen prohibido sacar el móvil, cuando un profesor lo ve lo requisaba y entonces se crean unos grandes

problemas. En otros centros cercanos, en clase los alumnos pueden sacar el móvil y buscar en Google información y otras cosas. Entonces, ¿qué mensaje se da a la ciudadanía, familias y alumnos? Los especialistas de la educación y las autoridades educativas no tienen un criterio fundamentado sobre esta realidad y esto crea conflictos en el aula y con los docentes. Creo que debería haber una política educativa sobre esta temática clara y seguida por todos los centros educativos de secundaria. (Entrevista, 2023)

La irrupción de las nuevas tecnologías digitales y los móviles crea situaciones conflictivas entre adolescentes, padres-madres y docentes. La entrevistada hace referencia a la prohibición en algunos centros educativos de usar móviles en clase. Esta situación crea malestar entre alumnos y docentes. La informante reflexiona sobre la desorientación de las autoridades educativas sobre el uso del móvil, en algunos centros es un recurso educativo y en otros está totalmente prohibido. Constata la perplejidad de la ciudadanía, familias y alumnos por adoptar políticas educativas dispares en centros educativos cercanos. Esta variabilidad de criterios confunde a la ciudadanía. Según la entrevistada, los pedagogos deberían comprender en profundidad las posibilidades y peligros del uso de las tecnologías digitales (y móviles) como recurso educativo en el aula y marcar líneas de actuación a los docentes. Esta desorientación crea confusión, conflictos y malestar en el aula.

Carla de 52 años, orientadora en un instituto de secundaria de Barcelona, reflexiona sobre las consecuencias de las tecnologías digitales en los cerebros de los adolescentes:

Soy orientadora de un instituto y veo que muchos problemas que tienen hoy en día los adolescentes son la autoestima y el autoconcepto. No ayudan las redes sociales. Cuelgan fotos en Instagram de manera poco reflexiva utilizando esa emoción de querer compartir y autoafirmarse, pero no tienen en cuenta que las respuestas de los otros les pueden afectar de manera negativa en algunos casos. Los que ven las fotos o comentarios también contestan de manera impulsiva, sin reflexión, directamente desde la amígdala que es la parte del cerebro más primitiva e impulsiva. Por lo tanto, lo hacen

desde la emoción que les ha ocasionado el input y así se puede dar un ciclo vicioso de interpretaciones equívocas que pueden afectar y mucho a los frágiles adolescentes. Además, debemos tener en cuenta que la red es pública y los comentarios también, lo que puede ocasionar muchas veces relaciones poco sanas que van contagiándose de unos a otros. (Entrevista, 2023)

La entrevistada reflexiona sobre los adolescentes, tienen una autoestima y autoconcepto bajos. No profundiza los motivos por tener estas características, aunque seguramente se refiere a vivir en una sociedad posmoderna, con débiles y fragmentados referentes culturales y religiosos; además de la irrupción descontrolada en sus vidas de las tecnologías digitales. Reciben múltiples *inputs* sin tener los conocimientos y formación adecuada para integrar esta información y discriminar lo principal de lo accesorio. Esta confusión conlleva una escasa autoestima y débil autoconcepto. Las redes sociales irrumpen en la posmodernidad y los adolescentes, en periodo de definición de su identidad, tal como dice la entrevistada, "no ayudan". Los adolescentes establecen una relación constante y directa con las redes sociales, además todos pueden hacer valoraciones y comentarios a las fotos, videos... Las respuestas de los compañeros pueden afectarlos negativamente por la irracionalidad y emocionalidad de las relaciones en las redes sociales. Tal como dice Carla, las interacciones sociales en las redes sociales surgen "directamente desde la amígdala que es la parte del cerebro más primitiva e impulsiva". En muchas ocasiones, situaciones insignificantes pueden "dar un ciclo vicioso de interpretaciones equívocas que pueden afectar y mucho a los frágiles adolescentes". Resulta pertinente destacar el "efecto de Flynn", según el cual el aprendizaje de los alumnos se ralentiza con la irrupción de las tecnologías digitales; constatado con la reducción de la puntuación del Coeficiente Intelectual (CI) desde la primera década del siglo XXI hasta la actualidad.

Jaime de 46 años, profesor de un instituto de secundaria, en un centro de Lleida, reflexiona sobre los cambios acaecidos en los centros educativos; por las transformaciones de las familias y las tecnologías digitales:

Hace casi 20 años que soy profesor de secundaria y ¿qué veo ahora?, sobretodo que muchas cosas que suceden en el aula, de relaciones, conflictos... entre alumnos, la base está fuera del centro. Me explico, nuestra función hacia la sociedad y los alumnos es enseñarles unos conocimientos y competencias para insértalos en la sociedad; pero en la actualidad, uno de los problemas principales que tenemos son los conflictos en el aula y las dificultades de gestionarla. Hay muchos problemas con las tecnologías digitales, móviles, juegos online, redes sociales... y todo esto lo hacen principalmente fuera del centro educativo, también los problemas de las familias. Hay chicos que cada día se van a dormir a las 3-4 de la noche jugando online, después por la mañana, cuando llegan al centro no tienen energía para seguir las clases. Después el tema de los youtubers que miran, son una referencia muy mala, negativa, van contra nuestros valores. Los problemas que ocasionan las redes sociales, en 3º y 4º de la ESO la mayoría están ya puestos, muchas veces se establecen unas relaciones entre ellos que afecta en el día a día del aula. (Entrevista, 2023)

El entrevistado reflexiona principalmente sobre la dificultad de los docentes para educar. Las causas de muchos conflictos entre alumnos, también entre alumnos y docentes está fuera del centro educativo, propiciados por las tecnologías digitales (redes sociales, juegos online...) y los docentes carecen de herramientas adecuadas para intervenir. Estas situaciones tienen consecuencias en su aprendizaje y construcción de su identidad. Los alumnos reciben muchos *inputs* irrelevantes e insignificantes y carecen de estrategias para discriminarlos e interpretarlos. Pone el ejemplo de los youtubers, "son una referencia muy mala, negativa, van contra nuestros valores", contrario a los objetivos de los docentes. Algunos alumnos, por la mañana, llegan al centro educativo sin dormir las horas suficientes, "hay chicos que cada día se van a dormir a las 3-4 de la noche jugando online, después por la mañana, cuando llegan al centro no tienen energía para seguir las clases". En todo caso, el docente reflexiona sobre muchas situaciones negativas surgidas en el aula siendo las causas fuera del centro educativo. Los profesores carecen de herramientas para cambiar y mejorar estas circunstancias; principalmente hacen tutorías con padres-madres y alumnos. En la línea de Luri (2015) que la escuela es una lucha constante contra el mundo.

Lola de 56 años, psicopedagoga en un instituto de secundaria, en una localidad cercana de Lleida, analiza las consecuencias del abuso de los móviles por los adolescentes:

Soy docente de secundaria. El móvil tiene ventajas, pero también desventajas en los adolescentes. El problema es su uso y abuso. Los adolescentes se están formando y tienen en sus manos un poder inmenso. En el instituto está controlado sobre todo durante las horas lectivas, pero bueno, alguna vez hemos tenido problemas porque algún alumno ha grabado a profesores o bien se graban entre ellos sin permiso y lo suben a las redes, y ya está liada la cosa. Sobre todo, en salidas, excursiones, colonias... Les hace gracia como duerme uno o bien como uno se lava los dientes... No lo puedes prohibir, entre otras cosas porque los padres también se te tirarían encima. Ahora los móviles son apéndices de los adolescentes. Les intentamos educar en su uso y los peligros que comportan según qué acciones realicen. Cada curso viene la policía a hacernos unos talleres sobre ciberseguridad, lo que es o no delito... pero es como todo, los que quieren aprender lo hacen y los que no, no... (Entrevista, 2022)

La profesora reflexiona principalmente sobre el uso y abuso de los móviles por los adolescentes; no siempre son negativos, el problema es el abuso de una tecnología con un “poder inmenso”. En los centros de secundaria los móviles están controlados, su uso está limitado al estrictamente educativo pero los problemas están en situaciones concretas: grabaciones a docentes sin su consentimiento, alumnos... Algunas veces suben estos videos a las redes sociales y “ya está liada la cosa”. Además, hay problemas en las excursiones, colonias.... cuando no hay tanto control y también gravan a compañeros, educadores... Muchas veces los padres apoyan a sus hijos en el uso de los móviles y los educadores tienen muchas dificultades para gestionar los conflictos, “no lo puedes prohibir, entre otras cosas porque los padres también se te tirarían encima”. Cada año la policía realiza talleres formativos a los alumnos y profesores sobre ciberseguridad y diversos riesgos de las tecnologías digitales. Considera que los resultados son escasos ya que muchos alumnos no quieren aprender y no son conscientes de los peligros y riesgos de estas tecnologías.

Paco de 47 años, profesor en un instituto de secundaria de Barcelona ciudad, analiza la influencia del TikTok entre los adolescentes:

El TikTok está haciendo mucho daño, se pone de moda un reto ridículo y ya ves a los adolescentes realizándolo sin tener en cuenta los riesgos que puede comportar. Ya ha salido en las noticias varias veces que ha habido desgracias a causa de la realización de los retos de TikTok. Son vulnerables y no controlan los peligros. Una vez hubo un problema en la tutoría que tuve de 3º de la ESO. Pues nada, una pareja que entre ellos se enviaron fotos desnudos y va y el chico cuando la chica rompe con él, empieza a mandar las fotos a sus amigos por la ira y rabia que tenía contra ella. Son incapaces de predecir las consecuencias de sus acciones. Evidentemente, hubo denuncia de la chica a la policía. Al final no sé cómo acabó el juicio, pero había media clase implicada, ya que se las iban enviando de unos a otros. Imagínate el daño psicológico que sufrió esa chica. (Entrevista, 2022)

El profesor reflexiona sobre la incidencia de las redes sociales en los adolescentes, principalmente en TikTok. En la educación obligatoria, a partir de los 12 años, la mayoría de los adolescentes tienen móvil, con cámara. Dice que "TikTok está haciendo mucho daño", en referencia a los modelos, retos planteados y videos "ridículos". Muchas veces emulan retos que tienen riesgos para su salud. Los adolescentes están en un periodo crucial de su vida, de construcción, formación y definición de su identidad (Tahull, 2016), "son vulnerables y no controlan los peligros". Explica unos hechos de una pareja adolescente que intercambiaban fotografías desnudos y cuando rompieron la relación, el chico las publicó en las redes sociales. Esta situación comportó daños psicológicos en la menor, intervino la policía y la justicia. La incidencia del móvil y las redes sociales en la vida de los adolescentes provoca muchas veces situaciones descontroladas, "son incapaces de predecir las consecuencias de sus acciones". Estos hechos involucraron a toda la clase, por el conocimiento y la difusión de las fotografías. El profesor finaliza su aportación destacando el daño psicológico a la menor por la utilización de tecnologías digitales acríticamente.

Marisol de 42 años, profesora de filosofía en un centro educativo de secundaria en Lleida ciudad, reflexiona sobre los juegos en línea entre adolescentes:

Tenemos un chico que ha dejado de venir al instituto. Está enganchado a los juegos online. Empezó a final de primaria y cuando comenzó el instituto sólo vino más o menos el primer trimestre, luego dejó de venir. Es un chico con pocas habilidades sociales y el hecho de no relacionarse aún lo dificultaba todo más. En el único lugar que se siente realizado es en el juego en línea. Es un gran problema. A la familia le ha costado mucho llevarlo a terapia para desengancharse. Ahora mismo tiene una profesora domiciliaria que va media jornada a casa. Aunque muchas veces no puede hacer nada con él porque ha estado jugando toda la noche y duerme cuando ella está. ¡Un drama! Otra cuestión que me preocupa mucho. Hay un juego de los niños que se llama Stumble Guys, ellos juegan mucho y les gusta. Lo más inquietante, hay una ruleta y los niños están enganchados. Le dan a la ruleta y obtienen premios inmediatos. Siempre, jugando, le dan a la ruleta y ellos no se dan cuenta del peligro. Les están enseñando y enganchando a juegos de azar en el futuro, de forma sutil e inconsciente. Entonces, cuando estos chicos sean adolescentes muchos de ellos se engancharán a los juegos de azar online, y conozco alumnos de ciclos formativos y ESO que juegan cantidades importantes de dinero. Muy, muy, muy preocupante todo este mundo... (Entrevista, 2022)

La docente introduce la incidencia de los juegos en línea en la cotidianidad de los adolescentes. Empieza diciendo que "tenemos un chico que ha dejado de venir al instituto" por estar "enganchado". El centro de su vida son estos juegos y el resto es circunstancial y periférico. El menor tiene pocas habilidades sociales y pocos amigos. Está en una dinámica negativa y encerrado en sí mismo; aislado de su entorno, familia y amigos. Empezó jugando esporádica y progresivamente su vida se focalizó en los juegos online y alejaba de la vida social y académica, "cuando empezó el instituto sólo vino más o menos el primer trimestre, luego dejó de venir". Tal como explica, ha cambiado sus hábitos de vida, de día duerme o descansa y por las noches está activo, principalmente jugando e interaccionando en las redes

sociales y tecnologías digitales. Los juegos en línea colman totalmente sus necesidades y aspiraciones, tal como explica la informante, "es el único lugar que se siente realizado". La profesora hace referencia al enganche del alumno, a su limitada vida social presencial y posibles consecuencias futuras; por no adquirir las competencias académicas y habilidades sociales adecuadas: resiliencia, esfuerzo, superar frustraciones... Actualmente es un "gran problema" pero seguramente en el futuro se agudizarán los efectos. Concluye sus reflexiones expresando las consecuencias negativas de las tecnologías digitales en la vida de los adolescentes, sus cambios de hábitos, su deficiente encaje en las dinámicas sociales, académicas...; lo define como "un drama".

Finalizamos las aportaciones de los docentes con las reflexiones de Antonio, profesor de filosofía y religión en un centro de secundaria de una localidad cercana de Barcelona ciudad, reflexiona sobre algunas características de los adolescentes actuales:

Por si sola la tecnología no es un problema, es el uso y en este caso el abuso. Te explico, la sensación que me da es que los adolescentes utilizan la tecnología principalmente para lo malo, lo negativo y lo embrutecedor del alma. En YouTube también hay canto gregoriano y está el Kyrie Eleison, ¡no sé si me explico!, cuando lo escuchas, te calmas, tu alma se recoge y se calma, estás más cerca de Dios. Esto sería un uso adecuado de Internet, de recogimiento, reflexión, plegaria, paz, tranquilidad y estar con Dios. Esto también está en Internet, ordenadores, móviles... Desgraciadamente, los adolescentes lo utilizan para saltar de una cosa a otra, para fisgonear, para construir una identidad ficticia o irreal, para hacer daño, para ver cosas sucias...; principalmente para todo lo negativo. Creo que el abuso de Internet actualmente crispa la sociedad, la desorienta, la desborda y fractura el alma y otra cosa, en vez de trabajar la interioridad, la espiritualidad, todo es exterioridad, superficialidad y tener una identidad fragmentada. Por esto, estamos como estamos y los adolescentes están tan confusos y perdidos. (Entrevista, 2023)

El profesor reflexiona sobre el abuso de las tecnologías digitales de los adolescentes, pero también incluye a los adultos; en demasiadas ocasiones se utiliza Internet "para saltar de una cosa a otra, para fisgonear, para construir una identidad ficticia o irreal, para hacer daño, para ver cosas sucias...". La tecnología *apriori* no es positiva o negativa, es un constructo humano y en función de su uso adquiere unas posibilidades determinadas. Los adolescentes tienen dificultades para definir su identidad, principalmente por las limitaciones de desarrollar su vida interior: poca capacidad de concentración, meditación, reflexión, espiritualidad...; conlleva construir una identidad ficticia y fragmentada. En muchos casos, las tecnologías digitales "embrutece el alma" con contenidos superficiales, epidérmicos, pornográficos... Muchos adolescentes tienen dificultades para integrar en su ser el recogimiento, la plegaria y pensar en la trascendencia. Según la entrevistada, tienen una identidad fragmentada, están desorientados y necesitan construir y profundizar principalmente su interioridad. Deberían adquirir conocimientos y valores más humanistas, filosóficos y espirituales para tener una interioridad completa e integral.

Se ha presentado información del informe de UNICEF ESPAÑA (2021) sobre el tipo de actividades que realizan los adolescentes en su tiempo libre, en primer lugar, utilizan el móvil, tableta o el ordenador. Un porcentaje elevado, entre el 10-15% de los adolescentes están todo el día conectados. Casi la mitad de los menores duermen con el móvil en su habitación y se conectan a Internet a partir de medianoche. La conexión a la Red proporciona alegría/risa principalmente, también tranquilidad/relajación, placer/diversión... Todas emociones positivas, placenteras..., para alejarse de entornos presenciales y físicos. En referencia a las aportaciones de los docentes, manifiestan preocupación por el impacto de las tecnologías digitales (redes sociales...) en la definición de su identidad y proyección futura. Marisol explica la relación de algunos juegos (por ejemplo, Stumble Guys) para crear futuros adictos a los juegos de azar online; finaliza su aportación diciendo, "todo muy, muy, muy preocupante". Según los docentes el uso de las tecnologías digitales entre los adolescentes está descontrolado y puede tener inciertas consecuencias futuras para los individuos y la sociedad.

## Conclusiones

El artículo ha pretendido mostrar una realidad social y cultural conocida por los ciudadanos; además, muchas familias y docentes están preocupados por el abuso de las tecnologías digitales de sus hijos y alumnos, respectivamente. Se presentan datos sobre las diferentes actividades realizadas por los adolescentes en su tiempo libre: el 96,3% usa el móvil/tableta/ordenador, y el 90,9% está en las redes sociales. Preguntados sobre las horas de conexión diaria entre semana, casi el 15% está todo el día conectado y casi el 20% más de 5 horas. Cuando se les interroga sobre las horas de conexión diaria durante el fin de semana, aproximadamente el 20% está conectado todo el día y el 31,4% más de 5 horas. El 65% duerme con el móvil en la habitación y el 27% de 3º y 4º de la ESO se conecta todos los días a partir de medianoche. Resulta también interesante destacar los sentimientos cuando están en la Red: mayoritariamente alegría/risa, tranquilidad/relajación, placer/diversión, apoyo/comprensión. Los adolescentes sienten emociones agradables y placenteras en la Red, quedando atrapados, en contraposición con los inconvenientes, como los conflictos y dificultades de la vida social presencial.

Los docentes manifiestan preocupación por el uso descontrolado de los móviles/tabletas/ordenadores de sus alumnos. Este uso tiene consecuencias en su rendimiento académico y en los conflictos en el aula. El "efecto de Flynn" constata una desaceleración de la puntuación del Coeficiente Intelectual en estos últimos años en los países occidentales. Arnau reflexiona sobre los youtubers, considerando que algunos son unos "tontolabas", hacen videos "ridículos" y muchas veces pueden llegar a ser peligrosos. Carla hace referencia a las dificultades de los menores para definir su autoconcepto y la baja autoestima. Las redes sociales provocan reacciones irracionales, irreflexivas y emocionales entre los adolescentes; dice que estas reacciones van "directamente desde la amígdala, que es la parte del cerebro más primitiva e impulsiva". Según Jaime, muchos conflictos entre alumnos tienen su origen fuera del aula y del centro educativo. Sus causas son juegos online y redes sociales. Algunos menores se van a dormir "cada día a las 3-4 de la noche jugando online y después, cuando van al centro educativo por la mañana, están muy cansados y se duermen".

Paco reflexiona sobre la relación entre el sexo y las tecnologías digitales (redes sociales); banalizan sus efectos, “son incapaces de predecir las consecuencias de sus acciones” con el intercambio de fotos desnudos y publicarlas en las redes sociales. En muchos casos, hay daño psicológico a los menores. Marisol explica que algunos alumnos están “enganchados a los juegos online”; estos progresivamente se van aislando de sus amigos y familiares. La profesora menciona aplicaciones para niños que los introducen a la ruleta y obtienen premios inmediatos. Están creando las condiciones para ser adictos a los juegos de azar online en el futuro. Concluye su aportación diciendo que “todo este mundo es muy, muy, muy preocupante”.

Para finalizar las aportaciones de los profesores, Antonio reflexiona sobre el uso y abuso de las tecnologías digitales; no son positivas o negativas a priori, aunque su abuso perjudica a los menores y “embrutece el alma”. Los dispositivos digitales provocan crispación, agitación, desorientación y fracturan el alma; principalmente son exterioridad, superficialidad y dispersión para los adolescentes. El profesor se pregunta por la espiritualidad, el recogimiento y el silencio. ¿Cómo pueden construir los adolescentes su identidad sin momentos de espiritualidad y recogimiento? Se necesita replantear el uso de las tecnologías digitales de los niños y adolescentes por estar en momentos cruciales de sus vidas. Las personas necesitan paz, calma y tener vivencias espirituales significativas.

Para concluir, las personas, y especialmente los menores, deben tener unos referentes sólidos y profundos; además de momentos de silencio, recogimiento y espiritualidad. Las tecnologías digitales representan principalmente exterioridad y experiencias y saberes epidérmicos; además, desarrollan la parte más primitiva e impulsiva del cerebro, la amígdala. Los menores no deberían estar abandonados a las tecnologías digitales por sus padres y docentes. Los adultos deberían crear las condiciones para desarrollar más en los menores el diálogo, la reflexión, la tranquilidad, la pausa, el silencio y la trascendencia.

## Referencias

Anders, G. (2011). *La obsolescencia del hombre: Sobre la destrucción de la vida en la época de la tercera revolución industrial* (Vol. I). Pretextos.

Armas, M., & López, A. (2018). El sentido de la vida: factor protector de ansiedad y depresión. *Cauriensia. Revista anual de Ciencias Eclesiásticas*, 13, 57-72. <https://doi.org/10.17398/2340-4256.13.57>

Bauman, Z. (2005). *Vidas desperdiciadas: la modernidad y sus parias*. Paidós.

Bauman, Z. (2008). *Modernidad líquida*. Fondo de Cultura Económica.

Beck, U. (2006). *La sociedad del riesgo: hacia una nueva modernidad*. Paidós.

Díaz, V. (2011). Mitos y realidades de las redes sociales. *Prisma Social. Revista de Ciencias Sociales*, 6, 1-26. <https://ja.cat/2KDgp>

Dubar, C. (2002). *La crisis de las identidades. La interpretación de una mutación*. Ediciones Bellaterra.

Elzo, J. (2002). *El silencio de los adolescentes: lo que no cuentan a sus padres*. Temas de Hoy.

Fernández Enguita, M., Mena, L., & Riviere, J. (2010). *Fracaso y abandono escolar en España*. Fundación "La Caixa".

Frankl, V. (1988). *La voluntad de sentido*. Herder.

Frankl, V. (1999). *El hombre en busca del sentido último*. Paidós.

Giddens, A. (2003). *Modernidad e identidad del yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea*. Península.

Hidalgo, D. (2021). *Anestesiados*. La Catarata.

Lipovetsky, G. (2008). *La sociedad de la decepción*. Anagrama.

Luri, G. (2015). *La escuela contra el mundo. El optimismo es posible*. Ariel.

Mills, C. (1983). *La imaginación sociológica*. Fondo de Cultura Económica.

Molina, F. (2021). *El nuevo contrato social entre generaciones. Elogio de la profiguración*. La Catarata.

Rossi-Casé, L., Neer, R., Lopetegui, S., Doná, S., Biganzoli, B., & Garzaniti, R. (2016). Test de Raven: actualización de baremos en adolescentes argentinos y análisis del Efecto Flynn. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliação Psicológica*, 42(1), 3-13. [http://dx.doi.org/10.21865/RIDEP42\\_3](http://dx.doi.org/10.21865/RIDEP42_3)

Stake, R. (1998). *Investigación con estudios de casos*. Morata.

Sundet, J., Barlaug, D., & Torjussen, T. (2004). The end of the Flynn effect? A study of secular trends in mean intelligence test scores of Norwegian conscripts during half a century. *Intelligence*, 32, 349-362. <https://doi.org/10.1016/j.intell.2004.06.004>

Tahull, J. (2016). La compleja transición de los adolescentes hacia la vida adulta. *Revista Antropología Experimental*, 16, 27-44. <https://doi.org/10.17561/rae.v0i16.2853>

Tahull, J. (2021). ¿Cómo han vivido los jóvenes durante la pandemia del Covid-19? Malestares de una vida confinada. *Revista Antropología Experimental*, 21, 287-302.

<https://doi.org/10.17561/rae.v21.6030>

Tahull, J. (2022). ¿Jóvenes y adultos buscando el sentido de la vida? El deficiente proceso de emancipación hacia la madurez. *Cauriensia. Revista anual de Ciencias Eclesiásticas*, 17, 585-608. <https://doi.org/10.17398/2340-4256.17.585>

Teasdale, T., & Owen, D. (2007). Secular declines in cognitive test scores: A reversal of the Flynn Effect. *Intelligence*, 36, 121-126. <http://dx.doi.org/10.1016/j.intell.2007.01.007>

Torralba, F. (2012). *Vida espiritual en la sociedad digital*. Milenio.

UNICEF España. (2021). *Impacto de la tecnología en la adolescencia. Relaciones, riesgos y oportunidades*. <https://ja.cat/5LyW6>