



INFANCIA, ADOLESCENCIA Y BIENESTAR DIGITAL

Una aproximación desde la salud,
la convivencia y la responsabilidad social

Resultados Profesorado





INFANCIA, ADOLESCENCIA Y BIENESTAR DIGITAL

Una aproximación desde la salud, la convivencia y la responsabilidad social

Agradecimientos

Queremos expresar nuestro sincero agradecimiento a todas las personas e instituciones que han hecho posible este estudio. A las Consejerías de Educación y gobiernos autonómicos, al Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes y sus direcciones provinciales, al profesorado y a las familias, por su compromiso y colaboración activa. A los equipos de los comités autonómicos de UNICEF España, de Red.es, de la USC y del CCl por su dedicación y apoyo constante en el desarrollo del proceso. Al equipo asesor científico y a las personas expertas, por su valiosa orientación y conocimiento. Y, sobre todo, a los niños, niñas y adolescentes que han participado voluntariamente, respondiendo con responsabilidad a los cuestionarios y aportando sus voces y opiniones, fundamentales para comprender mejor sus realidades y construir políticas más justas y eficaces. Gracias por contribuir con generosidad y entusiasmo a este esfuerzo colectivo.



INFANCIA, ADOLESCENCIA Y BIENESTAR DIGITAL

Una aproximación desde la salud, la convivencia y la responsabilidad social

Resultados Profesorado



Infancia, adolescencia y bienestar digital. Resultados profesorado. Estudio elaborado por UNICEF España, Universidad de Santiago de Compostela, Consejo General de Ingeniería en Informática y la Entidad Pública Empresarial Red.es.

Guadix, I., Suárez, F., Andrade, B., Rodríguez, F.J., Márquez, J.M., Gómez, P. y Rial, A. (2025). *Infancia, adolescencia y bienestar digital. Resultados profesorado.* Madrid: UNICEF España, Universidad de Santiago de Compostela, Consejo General del Colegio de Ingenieros Informáticos y Red.es. <https://doi.org/10.30923/IABDP202510>

ISBN: 978-84-09-79213-9

Dirección científica:

Antonio Rial Boubeta (Universidad de Santiago de Compostela)

Joël Billieux (University of Lausanne)

Coordinación UNICEF España:

Belén Andrade Pérez

Ignacio Guadix García

Coordinación Consejo General Ingeniería en Informática de España (CCII):

Fernando Suárez Lorenzo

Francisco Javier Rodríguez Martínez (Universidad de Vigo)

Coordinación Entidad Pública Empresarial Red.es:

Juan Miguel Márquez Fernández

Con la colaboración de

Rosa Díaz Moles

José Julio Fernández Rodríguez

Álvaro Fernández Theotonio

Arancha García Lozano

Patricia Gómez Salgado

Joaquín González Cabrera

Pilar González Nieto

Jesús Herrero Poza

Iraida Ledesma Cantero

Juan Manuel Machimbarrena Garagorri

Abel Nogueira López

Rafael Pichel Mira

Eduardo Picón Prado

Sandra Sanmartín Feijóo

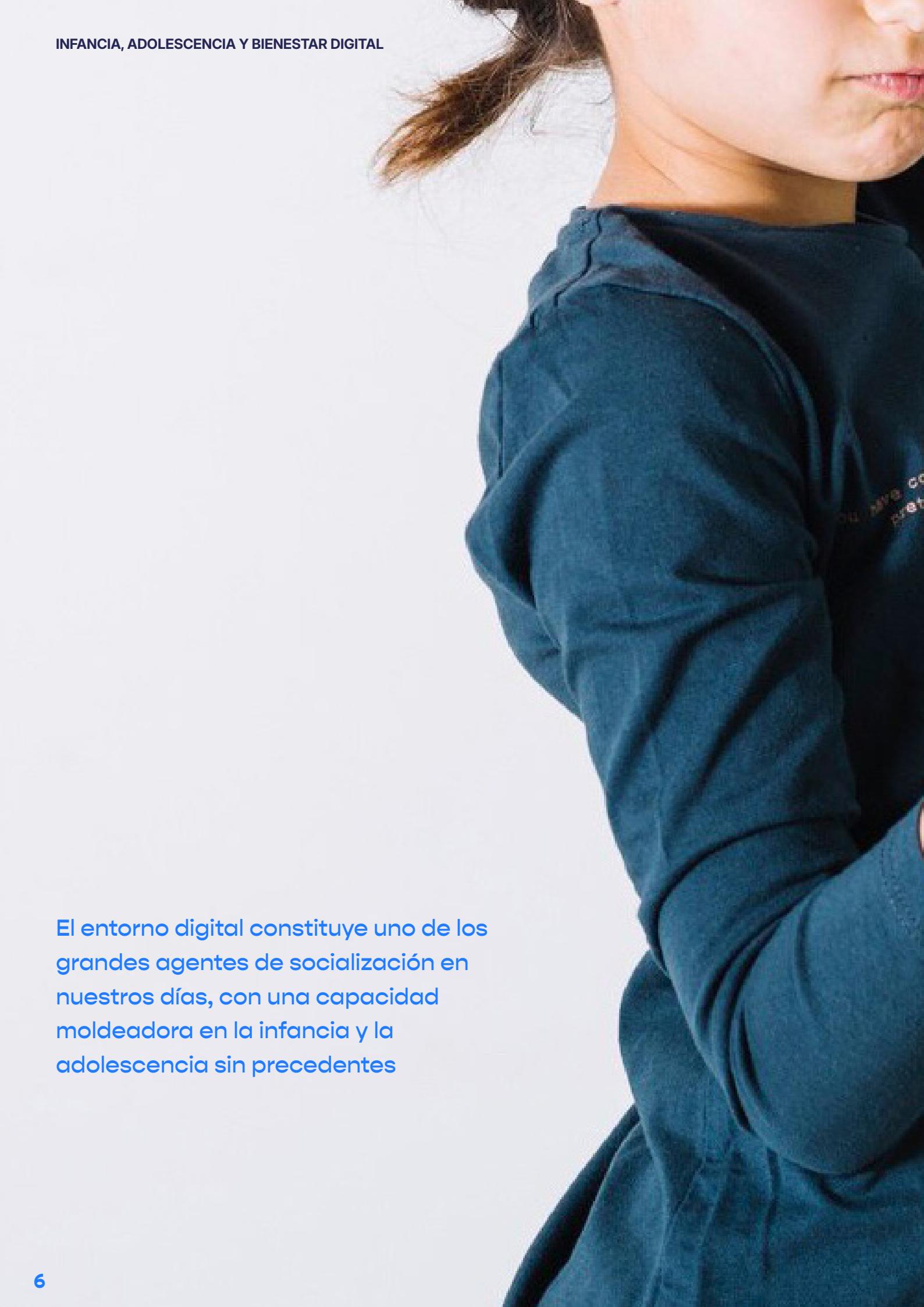
José Antonio Seco Arnegas

*El contenido de esta publicación refleja la opinión de los autores y autoras y no necesariamente las políticas ni las opiniones de UNICEF España, Universidad de Santiago de Compostela, el Consejo General de Ingeniería en Informática y la Entidad pública Empresarial Red.es. Nada de lo contenido en este documento debe interpretarse como un respaldo de estas entidades a organizaciones, empresas u otros actores específicos.

Índice

INFANCIA, ADOLESCENCIA Y BIENESTAR DIGITAL

01	Introducción	07
02	Objetivos	10
03	Metodología	12
	Diseño muestral	
	Instrumento	
	Procedimiento	
04	Preocupación por el entorno digital	14
05	Uso de la tecnología y convivencia escolar	22
06	Prevención escolar	30
07	Competencias digitales del profesorado	34
08	Formación del profesorado	43
09	Promover las competencias digitales del alumnado	45
10	Conclusiones	49



El entorno digital constituye uno de los grandes agentes de socialización en nuestros días, con una capacidad moldeadora en la infancia y la adolescencia sin precedentes

01

Introducción

Introducción



La revolución digital ha dejado de ser un fenómeno tecnológico para convertirse en una transformación estructural de la sociedad. La conectividad es ubicua y transversal: alcanza a todos los sectores, condiciona los hábitos de consumo, altera las dinámicas de socialización y redefine los modelos educativos. Esta nueva realidad afecta especialmente a la infancia y a la adolescencia, no solo como grupo de usuarios intensivos, sino como generación que está configurando su identidad y su desarrollo en un ecosistema profundamente digitalizado.

España no es ajena a esta transformación. El acceso a pantallas con conexión empieza a una edad muy temprana, y el uso de redes sociales y plataformas de vídeo se consolida antes incluso de la adolescencia. El teléfono móvil, antaño considerado un dispositivo para adultos, es hoy una herramienta habitual en los entornos escolares, familiares y de ocio infantil. A los 10 años, el 41% del alumnado dispone ya de un teléfono móvil en propiedad. A los 12 años la cifra asciende al 76%.

Educar en el buen uso de la tecnología es tarea de todas y de todos, dentro y fuera de las aulas

La digitalización, cuando se orienta al servicio del desarrollo humano, representa una oportunidad extraordinaria para la infancia. Permite acceder a una información prácticamente ilimitada, estimula la creatividad, amplía las posibilidades de comunicación y abre nuevas vías de aprendizaje personalizado.



En un contexto escolar, las tecnologías digitales pueden facilitar la inclusión, reforzar el trabajo colaborativo y potenciar el pensamiento crítico. Fuera del aula, ofrecen espacios para la autoexpresión, la participación ciudadana y el fortalecimiento de vínculos familiares o sociales.

Por ello, el acceso a Internet se reconoce ya como un derecho habilitante, esencial para ejercer otros derechos fundamentales. El Comité de los Derechos del Niño de Naciones Unidas, en su Observación General nº 25 (2021), subraya que los entornos digitales deben diseñarse y gestionarse de forma que en ellos puedan desarrollarse de forma integral, considerando como guía el interés superior del menor y el necesario equilibrio entre los ámbitos de acceso, protección, educación y participación infantil.

Garantizar el bienestar de niñas, niños y adolescentes en los entornos digitales plantea en la práctica, no obstante, desafíos complejos. Los riesgos asociados en relación con la tecnología en la infancia no son una novedad. Su uso temprano, intensivo y sin acompañamiento tiene repercusiones en el desarrollo infantil que invitan a considerar el tema como una cuestión de salud pública, y más cuando su escala y diversidad se han multiplicado en los últimos años. No hablamos solo de amenazas externas (ciberacoso, acceso a contenidos inadecuados, pérdida de privacidad), sino también de consecuencias más sutiles, pero igualmente preocupantes: sobreexposición, pérdida de hábitos saludables, fatiga mental, presión por la imagen o reducción de la interacción cara a cara.

Entre los desafíos más relevantes, cabría destacar:

- **La pérdida de control sobre el tiempo y el contenido** consumido por parte de los menores, con especial impacto en los más pequeños.
- **La exposición a discursos de odio, violencia, sexualización o desinformación** sin filtros ni mediación.
- **El debilitamiento del vínculo entre el entorno educativo y familiar**, cuando la brecha digital de acompañamiento impide a padres, madres y docentes ejercer su rol protector.
- **El desarrollo de hábitos de autoexigencia o comparación**, especialmente en redes sociales, que impactan directamente en la salud emocional.
- **La desigualdad de oportunidades** entre quienes cuentan con una alfabetización digital crítica y quienes solo consumen tecnología sin comprender su lógica.
- **El empoderamiento de niños, niñas y adolescentes como agentes del cambio** fomentando su participación en la toma de decisiones que afectan a su vida digital, escuchando sus voces, y considerando sus opiniones para construir una internet más inclusiva donde puedan ejercer su ciudadanía plena.

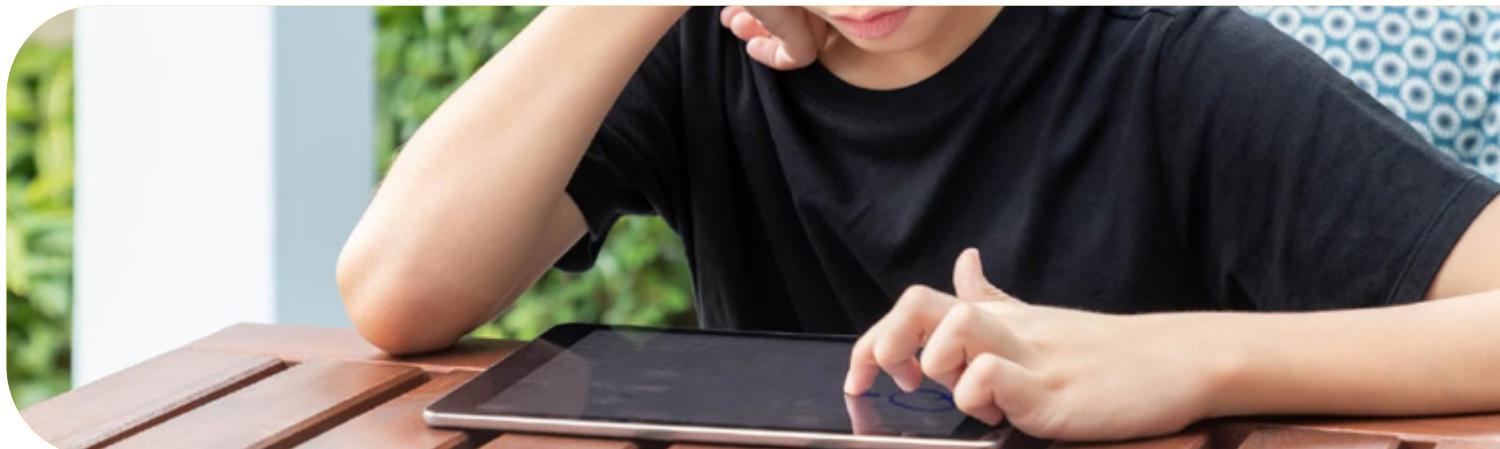
La preocupación ciudadana por este tema es cada vez más elevada. En España, más del 90% de la ciudadanía manifiesta inquietud ante los riesgos a los que se enfrentan niñas, niños y adolescentes en los entornos digitales.

Para poder implementar mecanismos adecuados de prevención y respuesta frente a los retos de los entornos digitales es necesario poder entenderlos con precisión. Ampliar la base de evidencia sobre el impacto de las actividades digitales de la infancia en su bienestar es esencial para orientar la adopción de medidas y garantizar

que éstas se mantengan al ritmo de los cambios tecnológicos.

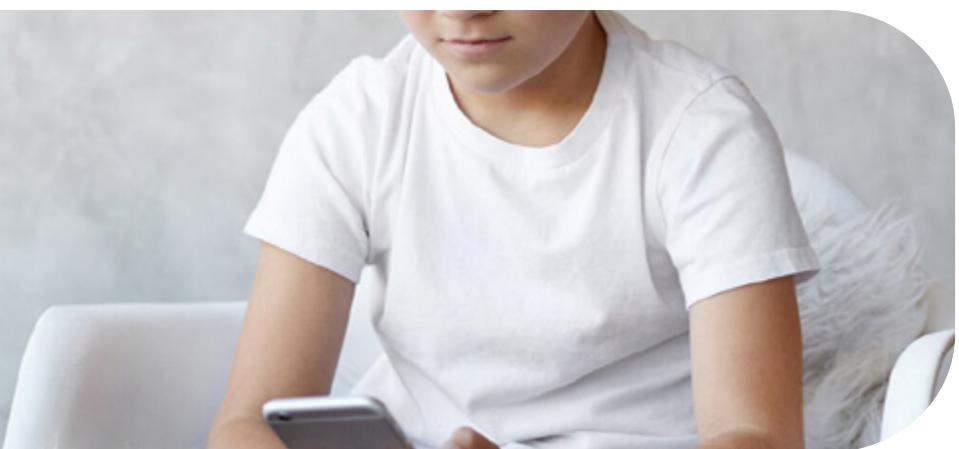
Por ello desde UNICEF España, la Universidad de Santiago de Compostela (USC), el Consejo General de Colegios de Ingeniería Informática (CGII) y la Entidad Pública Empresarial Red.es dependiente del Ministerio para la Transformación Digital y la Función Pública, hemos realizado tres informes concebidos como una herramienta integral para acercarse a la vida de niñas, niños y adolescentes en los entornos digitales. El primero de ellos ha sido un estudio cualitativo con grupos focales y entrevistas en profundidad en el que se han examinado las opiniones de todas las partes interesadas: familias, adolescentes, profesionales y expertos. El segundo ha sido un estudio cuantitativo en el que se recoge la visión de miles de docentes. El tercero ha sido una macroencuesta a casi 100.000 niñas, niños y adolescentes en la que se reflejan sus hábitos y experiencias en un mundo digital.

El informe que se presenta a continuación se corresponde con los resultados del segundo estudio, orientado a recabar la perspectiva docente. El informe se estructura en cuatro apartados. En primer lugar, se establecen los objetivos del estudio. Seguidamente, el apartado de metodología detalla el diseño técnico de la investigación. El bloque central del informe presenta los resultados del profesorado, agrupados en apartados temáticos: preocupación por el entorno digital, uso de la tecnología y convivencia escolar, prevención escolar, competencias digitales del profesorado, formación del profesorado y del alumnado. El documento se cierra con un apartado de conclusiones, donde se sintetizan los hallazgos más relevantes del estudio.



02

Objetivos



El presente trabajo se enmarca en un proyecto más amplio cuyo objetivo es llevar a cabo una evaluación integral del uso que las y los adolescentes españoles hacen de las TRIC (Tecnologías de las Relaciones, la Información y la Comunicación; Marta y Gabelas, 2016), prestando especial atención a los riesgos y posibles implicaciones a nivel de salud, convivencia y desarrollo personal. Con él se pretende poner a disposición de los y las responsables institucionales información rigurosa que ayude a comprender mejor el papel que desempeña el entorno digital, tanto en la infancia, como en la adolescencia. Como complemento al estudio cuantitativo en el que se ha recabado la opinión de casi 100.000 adolescentes, se ha querido incorporar al análisis la voz y el sentir de miles de profesionales del ámbito educativo, aprovechando con ello toda su experiencia. Contar con el punto de vista de una muestra amplia del profesorado, de diferentes ámbitos geográficos y con diferentes perfiles e

inquietudes, resulta decisivo para entender de verdad la problemática actual y diseñar planes de acción realmente eficaces.

Esta iniciativa constituye además una excelente oportunidad para disponer de una primera evaluación de las Competencias Digitales del profesorado español, tomando como referencia modelos y experiencias previas a nivel internacional, como puede ser el *European Framework for the Digital Competence of Educators* (DigCompEdu). De este modo, será posible identificar posibles fortalezas, debilidades y áreas de mejora. Todo este esfuerzo no pretende más que contribuir a la puesta en marcha de políticas encaminadas a minimizar los riesgos y maximizar las potencialidades en lo que al uso de la tecnología se refiere, concebidas siempre desde un enfoque de responsabilidad social y de derechos digitales.

El profesorado constituye un agente primordial, no solo para promover un uso seguro y saludable de la tecnología, sino también para disponer de una visión comprensiva de la realidad



03

Metodología

Diseño muestral

El universo de referencia estuvo compuesto por todo el profesorado de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato y Formación Profesional del estado español, tanto de centros públicos, como privados y concertados. Se utilizó un diseño analítico y transversal, con un muestreo estratificado por conglomerados para la selección de la muestra. Participaron en el estudio un total de 7.487 profesoras y profesores. Tras un exigente proceso de depuración, la muestra final para



Conocer de primera mano las percepciones, inquietudes y sugerencias del profesorado es una tarea obligada

el análisis (casos completos depurados) quedó compuesta por 4.590 profesionales, con edades comprendidas entre 22 y 66 años (M: 45,05; DT: 9,97), con una experiencia docente media de 16,59 años (DT: 10,27). El 31% eran hombres, el 67,8% mujeres y el 1,2% restante prefirió no responder cuando se les preguntó por su sexo biológico. El 81,4% realizaba labores exclusivamente docentes, el 4,6% labores de gestión (dirección, jefatura de estudios...), el 2,4% eran orientadores/as o coordinadores/as de bienestar o convivencia y el 11,6% restante desempeñaba varias funciones. Respecto al nivel educativo, el 38,8% trabajaba en Educación Infantil o Primaria, el 47,5% en ESO o Bachillerato y el 13,7% restante en Ciclos de Formación Profesional.

Instrumento

Para la recogida de datos se elaboró un cuestionario *ad hoc*, en el que se incluyeron tanto ítems extraídos de estudios previos, como de elaboración propia. Para la evaluación de las Competencias Digitales del Profesorado se utilizó el Modelo «DigCompEdu» (Redecker y Punie, 2017), recogido en el Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado (https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en). Se elaboraron versiones del cuestionario en las diferentes lenguas co-oficiales y en inglés.

Procedimiento

El profesorado podía cumplimentar dicho cuestionario en las dependencias de los centros o en su propio domicilio, siempre dentro del período temporal establecido. Fue previamente informado de los objetivos del estudio, así como del anonimato y la confidencialidad de sus respuestas. Para estandarizar el procedimiento de recogida de datos, facilitar la mayor participación posible y resolver eventuales dudas, se elaboró un Manual de Procedimiento, disponible también en diferentes idiomas. El sistema incluía un módulo de accesibilidad (inSuit), para facilitar que las personas con diferentes tipos de discapacidad pudiera completar el cuestionario de forma autónoma. Toda la información fue gestionada con las debidas garantías en materia de protección de datos y acorde a la Declaración de Helsinki (2024). La recogida de datos se llevó a cabo entre noviembre de 2024 y junio de 2025, mediante un cuestionario *online* implementado en LimeSurvey, alojado en un servidor exclusivo del Centro de Supercomputación de Galicia. Para la elaboración del cuestionario y su pilotaje se contó con la supervisión de un equipo asesor científico internacional, compuesto por 44 personas expertas. El protocolo del estudio contó con la aprobación del Comité de Ética de la Universidad de Santiago de Compostela (código USC 82/2024). La significación estadística para todos los análisis realizados se estableció en el valor $p < 0,01$.

04

Preocupación por el entorno digital

La salud mental, la tecnología y la convivencia escolar son los temas que mayor preocupación suscitan entre el profesorado

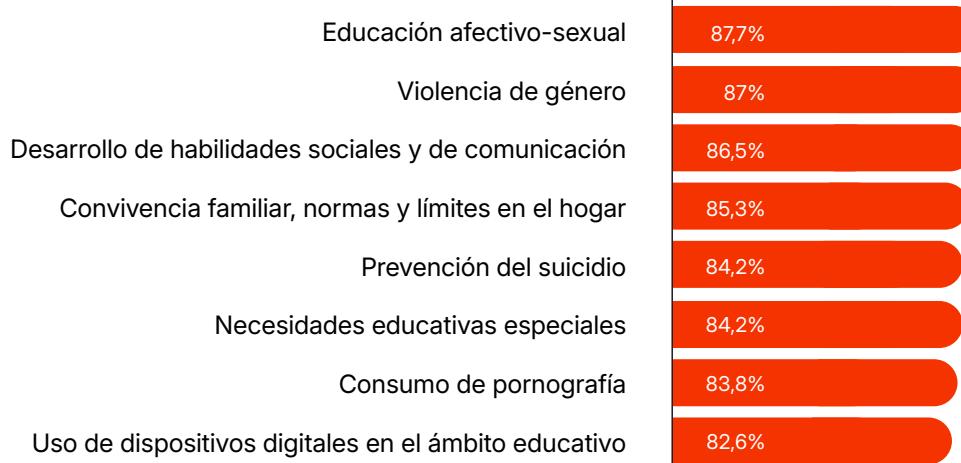
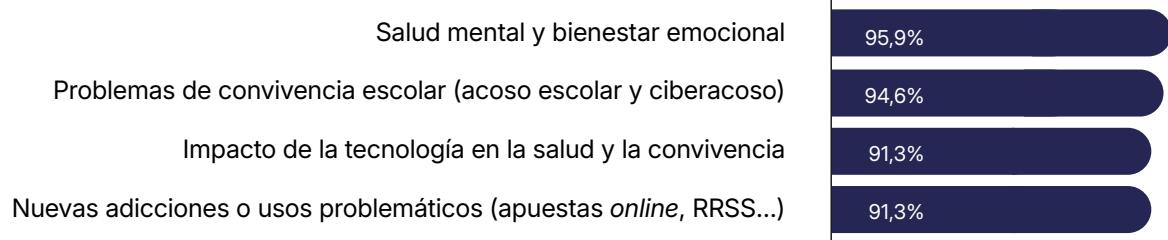
Cuando se pregunta de forma global por los temas relacionados con la infancia y la adolescencia que más preocupan al profesorado se obtiene un amplio abanico de respuestas. No obstante, pueden establecerse tres niveles de preocupación. En un primer nivel (con porcentajes por encima del 90% de respuesta) se alude

específicamente a la salud mental y el bienestar emocional, los problemas de convivencia escolar (acoso escolar y ciberacoso), el impacto de la tecnología en la salud y las nuevas adicciones. En un segundo nivel (con porcentajes entre el 80% y el 90% de respuesta) se alude al uso de los dispositivos digitales en el ámbito educativo, incorporando otros elementos como el consumo de pornografía, la educación afectivo-sexual o la violencia de género. Por último, en un tercer nivel (con porcentajes por debajo del 80% de respuesta) se alude a tópicos como el consumo de alcohol y sustancias, el deporte y los estilos de vida saludables, la pobreza infantil y la exclusión social.



FIGURA 1

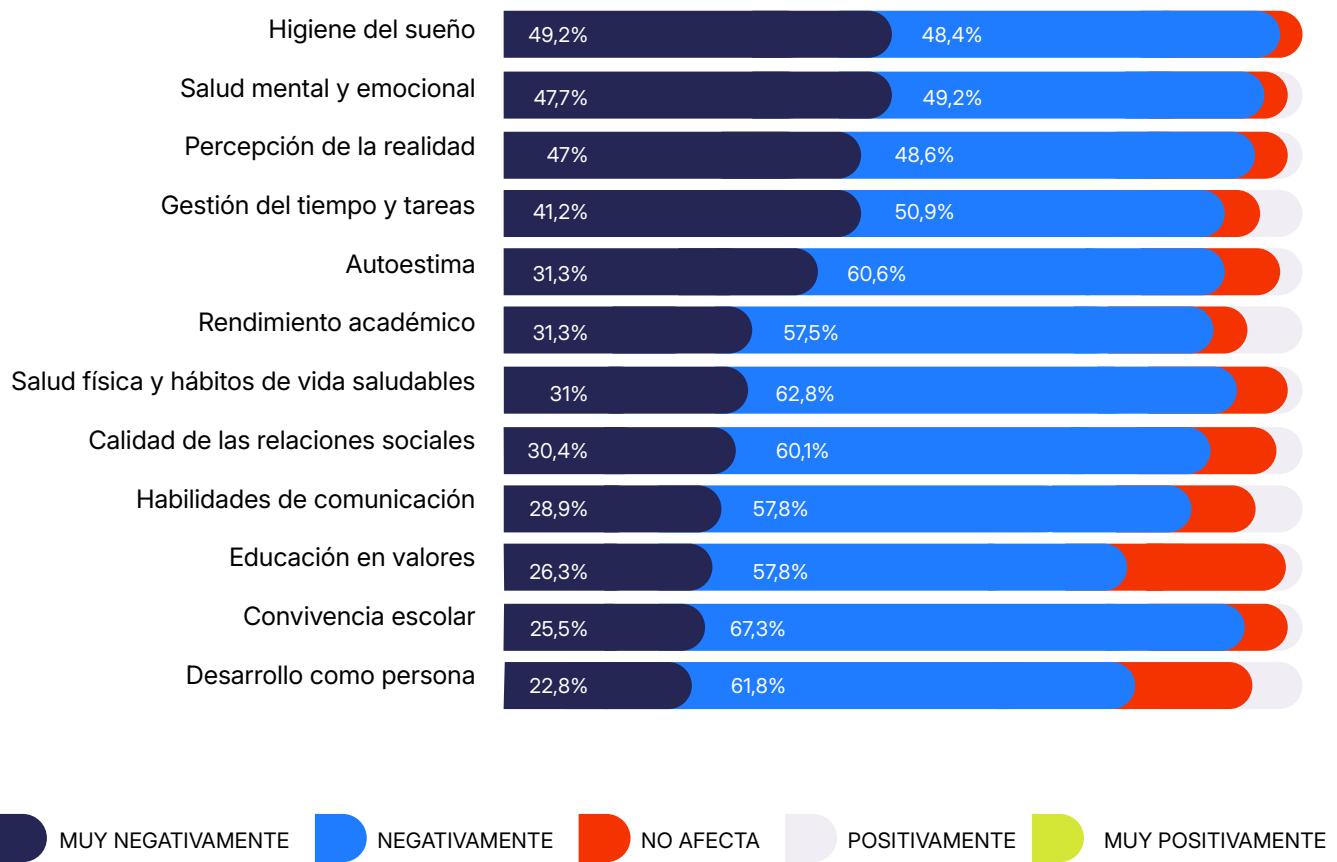
Principales preocupaciones del profesorado



El profesorado tiene claro también que el uso de los dispositivos digitales entre el alumnado puede tener un impacto negativo, que afecta a diferentes áreas o esferas vitales, entre las que destacan especialmente cuatro: (1) la higiene del sueño, (2) la salud mental, (3) generar una percepción distorsionada de la realidad y (4) la gestión del tiempo, con grandes dificultades en la organización de las tareas del día a día. No obstante, se alude también a la autoestima, al rendimiento académico y a la calidad de las relaciones sociales, que a su juicio podrían sufrir una penalización también importante.

FIGURA 2

El uso de los dispositivos digitales ¿cómo crees que puede estar afectando al alumnado



El 97,6% del profesorado cree que los dispositivos digitales afectan negativa o muy negativamente a la higiene del sueño del alumnado y el 96,8% a su salud mental

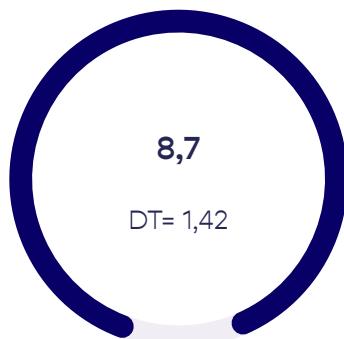
Como consecuencia de ello, el profesorado considera que el impacto de la tecnología en la salud y la convivencia debe constituir un tema prioritario a trabajar desde el ámbito educativo, concediéndole un promedio de 8 en una escala de prioridades de 0 "Nada prioritario" a 10 "Totalmente prioritario". No obstante, el

profesorado cree que debe ser una prioridad para toda la sociedad en su conjunto (8,7), que consideran muy poco sensibilizada con toda esta problemática (3,9 sobre 10).



FIGURA 3

Prioridad atribuida al ámbito tecnológico (son medias, de 0 a 10)



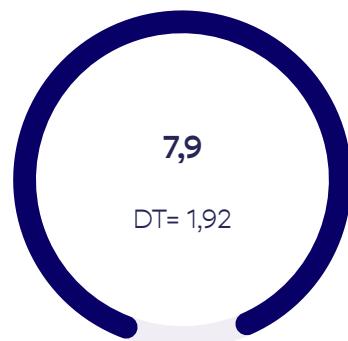
El impacto de la tecnología en la salud y convivencia constituye un tema prioritario a trabajar desde... TODA LA SOCIEDAD



La sociedad actual está suficientemente SENSIBILIZADA respecto a los problemas relacionados con el uso de la tecnología en la infancia y la adolescencia



El impacto de la tecnología en la salud y convivencia constituye un tema prioritario a trabajar desde... EL ÁMBITO EDUCATIVO



Es necesaria una mayor ORIENTACIÓN AL PROFESORADO a la hora de promover un buen uso de la tecnología entre su alumnado



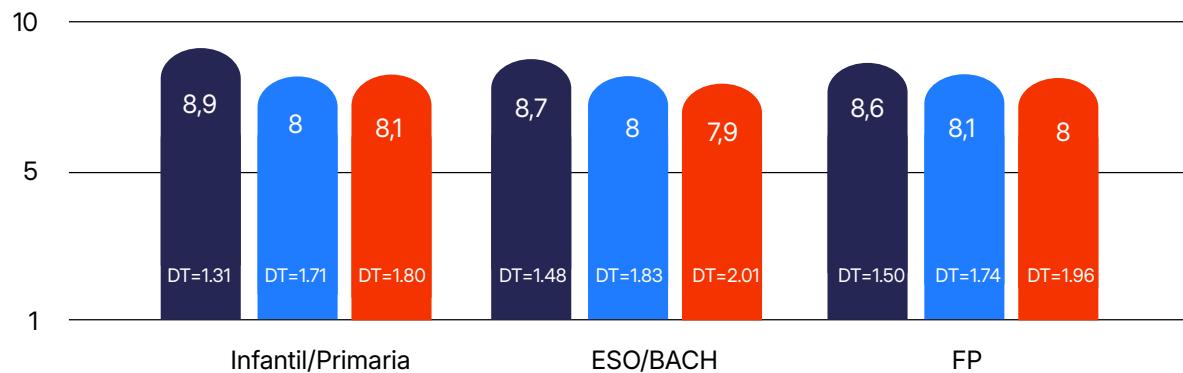
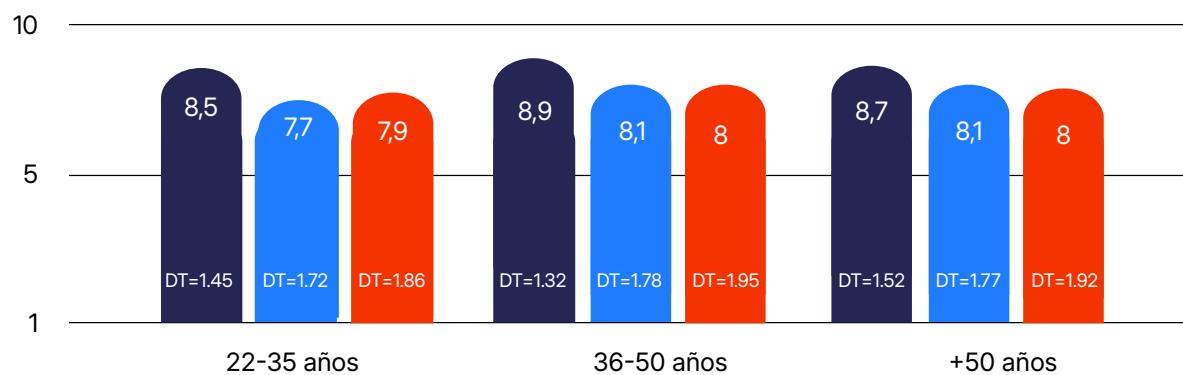
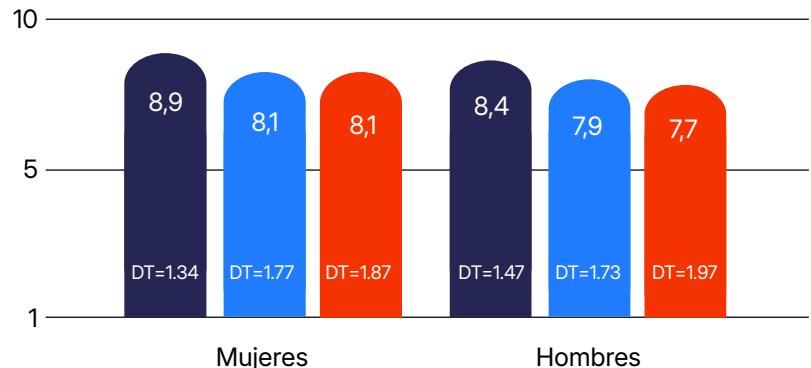
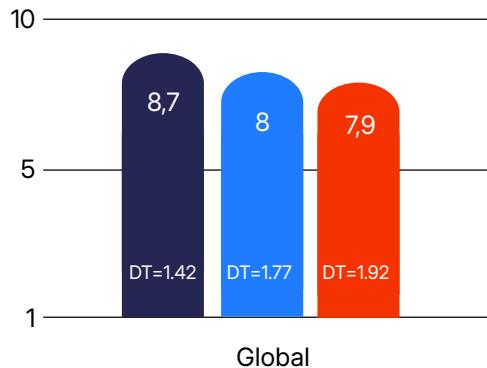
En dicha atribución de prioridades se observan escasas diferencias en función del sexo, la edad o el nivel educativo en el que el profesorado desempeña su labor profesional. Únicamente, cabría destacar la mayor preocupación que muestran las mujeres y el profesorado de Infantil y Primaria.

FIGURA 4

Prioridad atribuida al ámbito tecnológico según variables sociodemográficas

El impacto de la tecnología en la salud y convivencia constituye un tema prioritario...

... para la sociedad en su conjunto  ... a trabajar desde el ámbito educativo  ... que necesita de una mayor orientación al profesorado 





Las temáticas que interesan al profesorado son muy diversas, aunque les preocupa especialmente el ciberacoso, el uso de las redes sociales y las conductas de riesgo *online*

Respecto a los temas concretos relacionados con el uso de la tecnología en la infancia y la adolescencia que más interés suscitan, el ciberacoso (92,5%), las conductas de riesgo *online* (90,5%) y el uso de las redes sociales (90,1%) son los tres temas más

mentionados. Preocupan también los posibles efectos de las pantallas a nivel cognitivo y de aprendizaje, los problemas derivados a nivel de privacidad, el consumo de pornografía y la violencia de género en el entorno digital.

FIGURA 5

Temas relacionados con el uso de la tecnología en la infancia y la adolescencia que más interesan



05

Uso de la tecnología y convivencia escolar



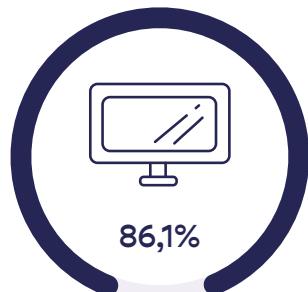
El 86,7% del profesorado utiliza habitualmente algún tipo de elemento tecnológico, dispositivo o software en el aula, en su interacción con el alumnado.

Mayoritariamente dicha utilización se refiere al uso de software básico para el ejercicio de la docencia o la gestión profesional/curricular (generalmente programas como Microsoft Word o PowerPoint), ordenadores portátiles, chromebooks o pizarras interactivas.

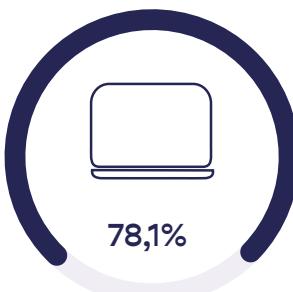
El 73,2% del profesorado utiliza pizarras interactivas, el 69,5% aplicaciones educativas interactivas, el 27,7% herramientas de IA y el 22% teléfonos móviles

FIGURA 6

Principales recursos tecnológicos empleados por el profesorado en el aula



Software básico
(ej. Word, PowerPoint)



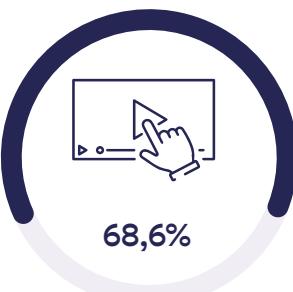
Ordenadores portátiles,
Chromebook, etc.



Pizarras
interactivas



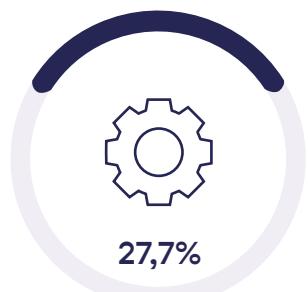
Aplicaciones educativas
interactivas (ej. Kahoot!)



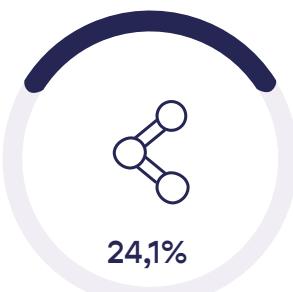
Plataforma educativa digital
Com. Autónoma



Tablets
o *iPads*



Herramientas
o aplicaciones de IA



Herramientas de
programación o robótica



Teléfonos
móviles

En opinión de 8 de cada 10 profesionales del ámbito educativo en su centro se hace un uso equilibrado de la tecnología a nivel docente. Solo el 15% cree que su uso es "Excesivo" o "Muy excesivo".

FIGURA 7

¿Cómo calificarías el uso que en tu centro se está haciendo de la tecnología a nivel docente?

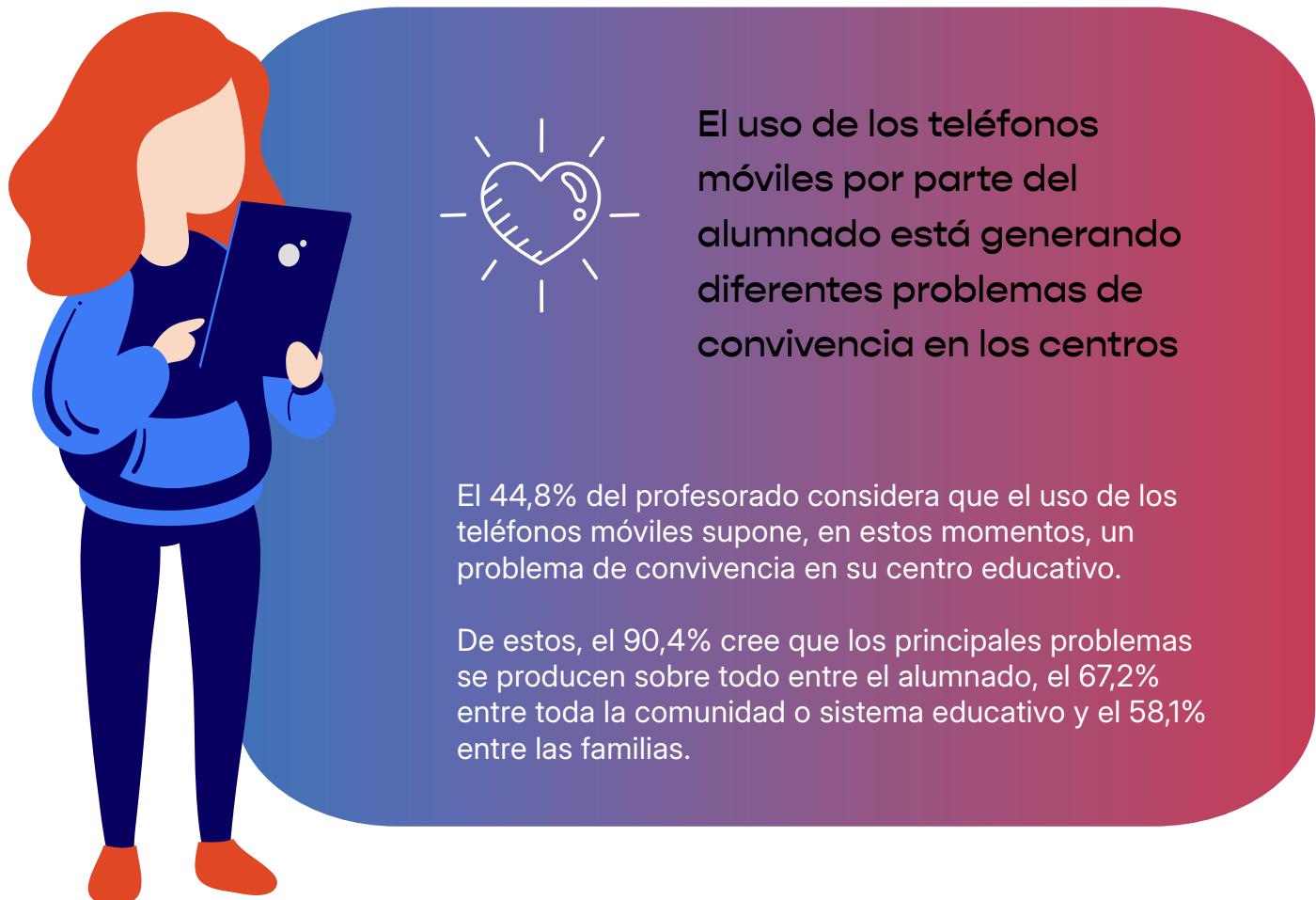
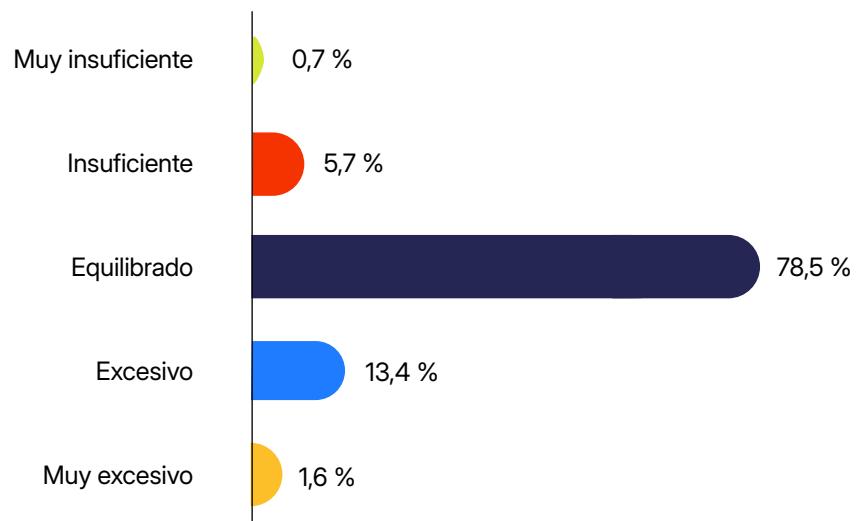
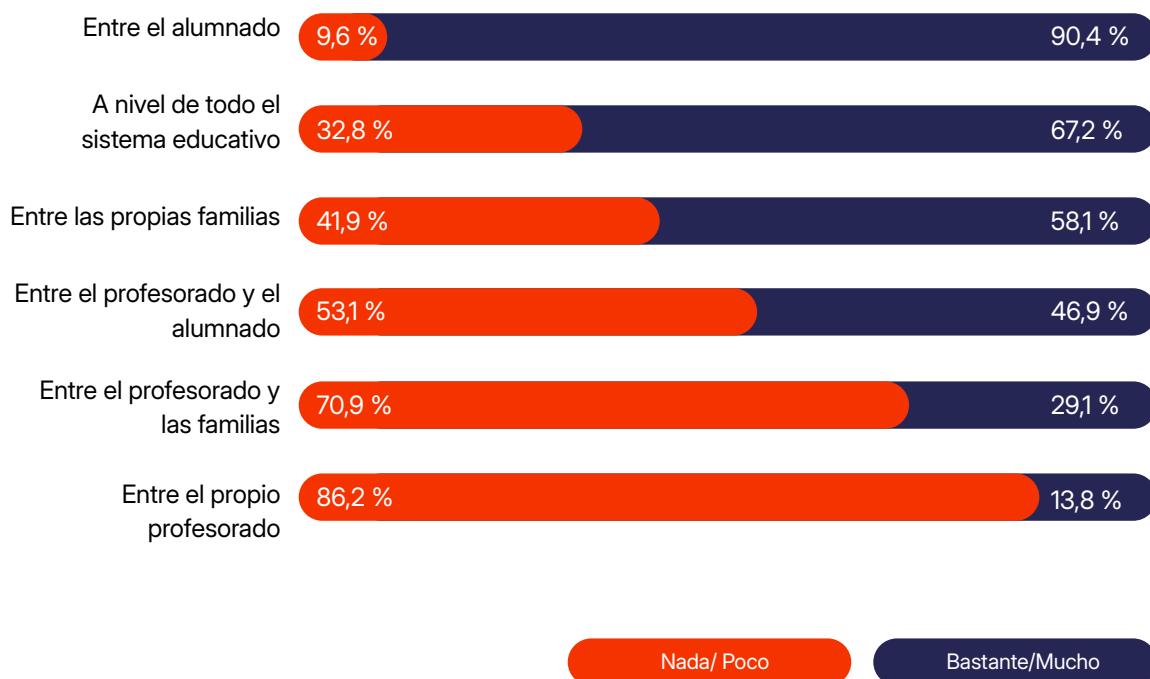




FIGURA 8

Los problemas de convivencia en el centro generados por los móviles se producen...





Respecto a las directrices vigentes a la hora de regular o gestionar el uso de los teléfonos móviles por parte del alumnado, más del 98% del profesorado refiere que en su centro se establece algún tipo restricción al respecto. En el 47,4% de los casos está prohibida la tenencia o uso de móviles en cualquier espacio del centro y en cualquier momento de la jornada escolar; en el 27,6% pueden tenerlo, pero no usarlo; y en el 23,4% pueden usarlo para fines educativos.

El profesorado sugiere un nivel de restricción mayor. Cuando se pregunta directamente qué propondrían, el porcentaje de quienes plantean que se prohíba la tenencia o uso de móviles en cualquier espacio del centro y/o momento asciende al 57,2%.

FIGURA 9

Directrices de los centros a la hora de regular el uso de teléfonos móviles entre el alumnado



Más de la mitad del profesorado (57,2%) propone un enfoque claramente restrictivo a la hora de regular el uso de los móviles entre el alumnado, prohibiendo tanto la tenencia como el uso en el centro educativo

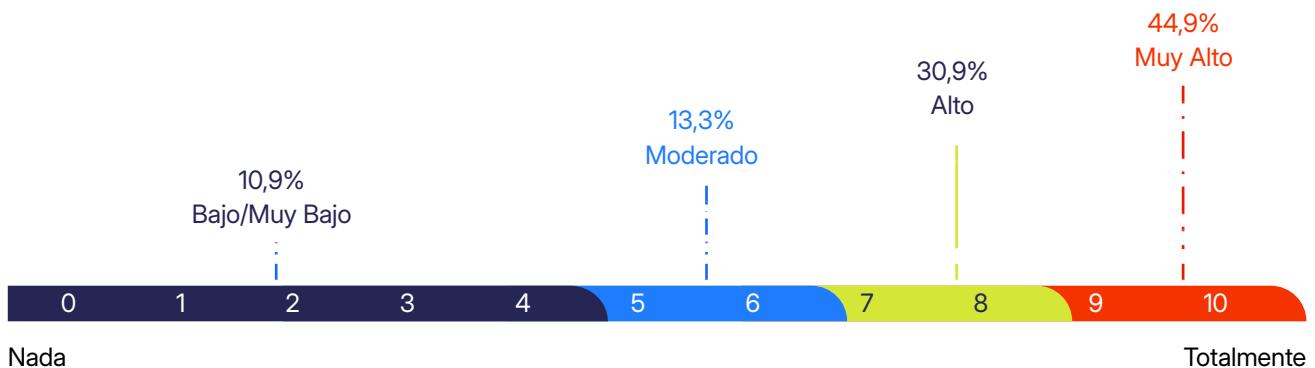


Regular desde el consenso el uso de los teléfonos móviles en los centros educativos es una tarea que no debe posponerse

El profesorado sitúa en un 7,7 (en una escala de 0 "Nada" a 10 "Totalmente"), el grado de cumplimiento de las directrices establecidas por el centro para la regulación del uso de los móviles ($DT= 2,28$). No obstante, para 1 de cada 4 (24,2%) el grado de cumplimiento está siendo Moderado, Bajo o Muy Bajo.

FIGURA 10

Percepción del grado de cumplimiento de dichas directrices en el centro educativo



Más allá de la regulación, las políticas de promoción del uso saludable de la tecnología deben pivotar sobre la base de un enfoque educativo



06

Prevención escolar



A pesar de que en la mayoría de los centros se están llevando a cabo acciones para promover un buen uso de la tecnología, 1 de cada 4 centros no lo hace

El 76% del profesorado refiere que durante el curso académico 2023-2024 en su centro se llevó a cabo algún tipo de actividad para promover

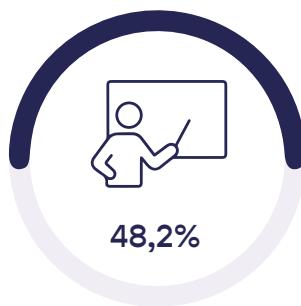
el buen uso de la tecnología. El 64% informa de la realización de actividades dirigidas al alumnado, el 48,2% al profesorado y el 43,3% a las familias.

FIGURA 11

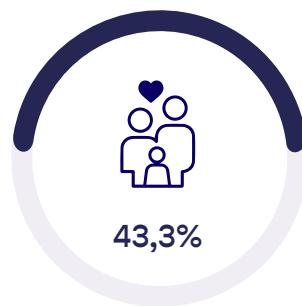
Realización de actividades para promover un buen uso de la tecnología dirigidas...



Al alumnado



Al profesorado

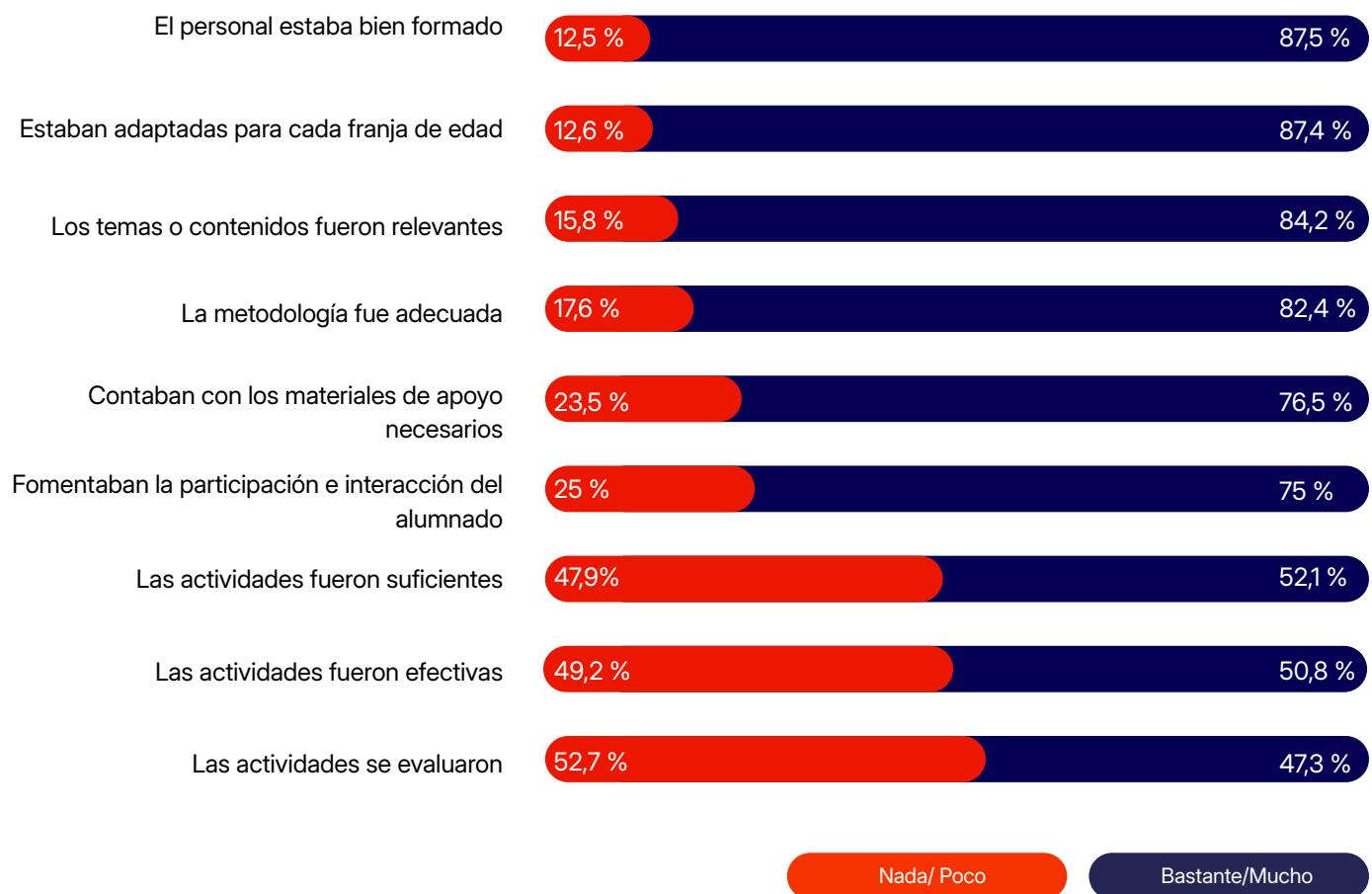


A las familias

En aquellos centros en los que se llevaron a cabo actividades dirigidas al alumnado, las valoraciones son positivas, especialmente en lo que se refiere a la Formación del Personal encargado de su ejecución, la adaptación a las Franjas de Edad

a las que estaban dirigidas, los Contenidos o la Metodología seguida. Sin embargo, son muchas las dudas respecto a si son suficientes, a su evaluación y su efectividad.

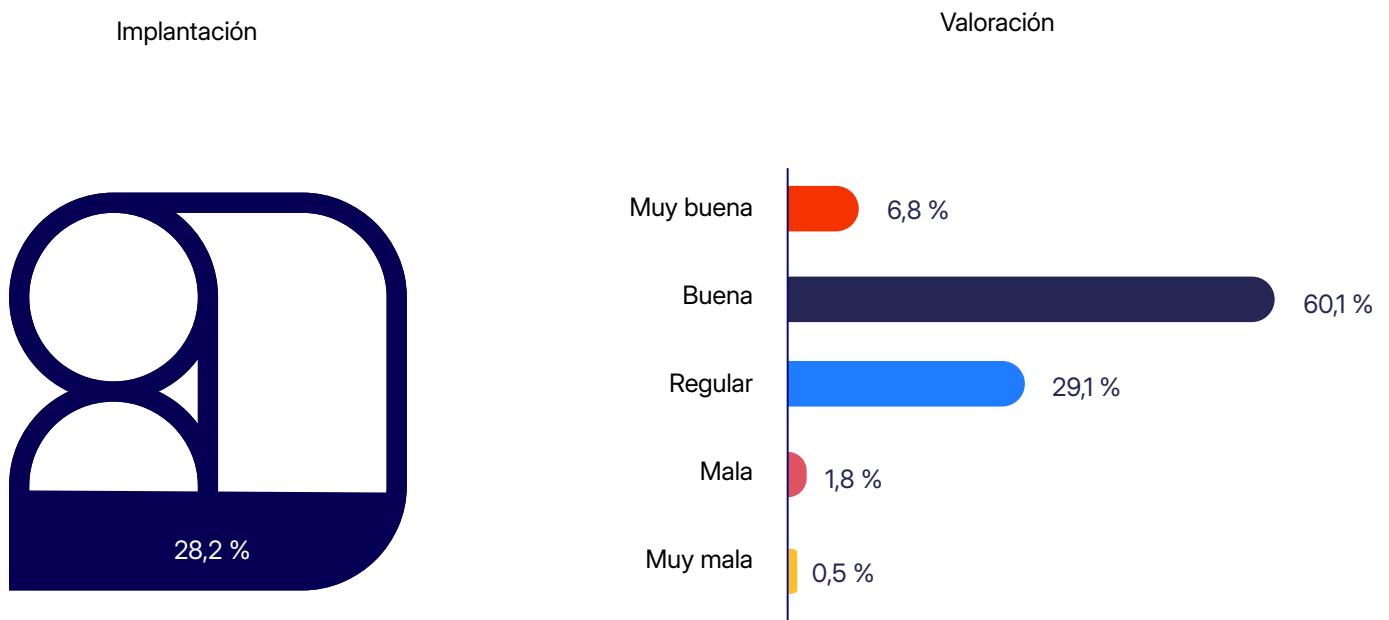
FIGURA 12 Valoración de las actividades dirigidas al alumnado



Por último, tan solo el 28,2% del profesorado refiere que en su centro se haya implantado algún programa específico para promover un buen uso de la tecnología entre el alumnado. En

los que sí se ha implantado, aunque la valoración mayoritaria (68,9%) es Buena o Muy Buena, en 1 de cada 3 casos es realmente discreta (Regular, Mala o Muy mala).

FIGURA 13
Implantación y valoración del funcionamiento de los Programas Específicos



Son muy pocos todavía los centros educativos españoles que contaría con un programa específico para promover un buen uso de la tecnología entre su alumnado

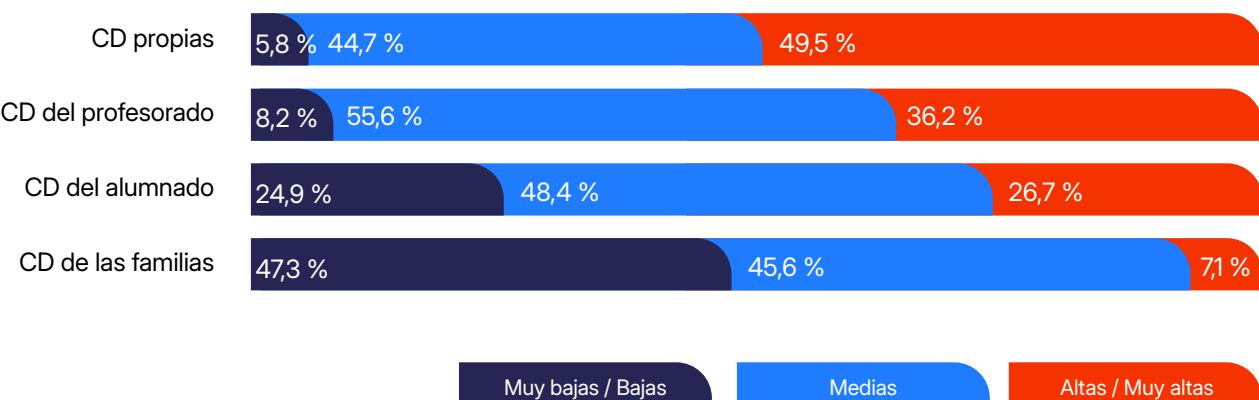
07

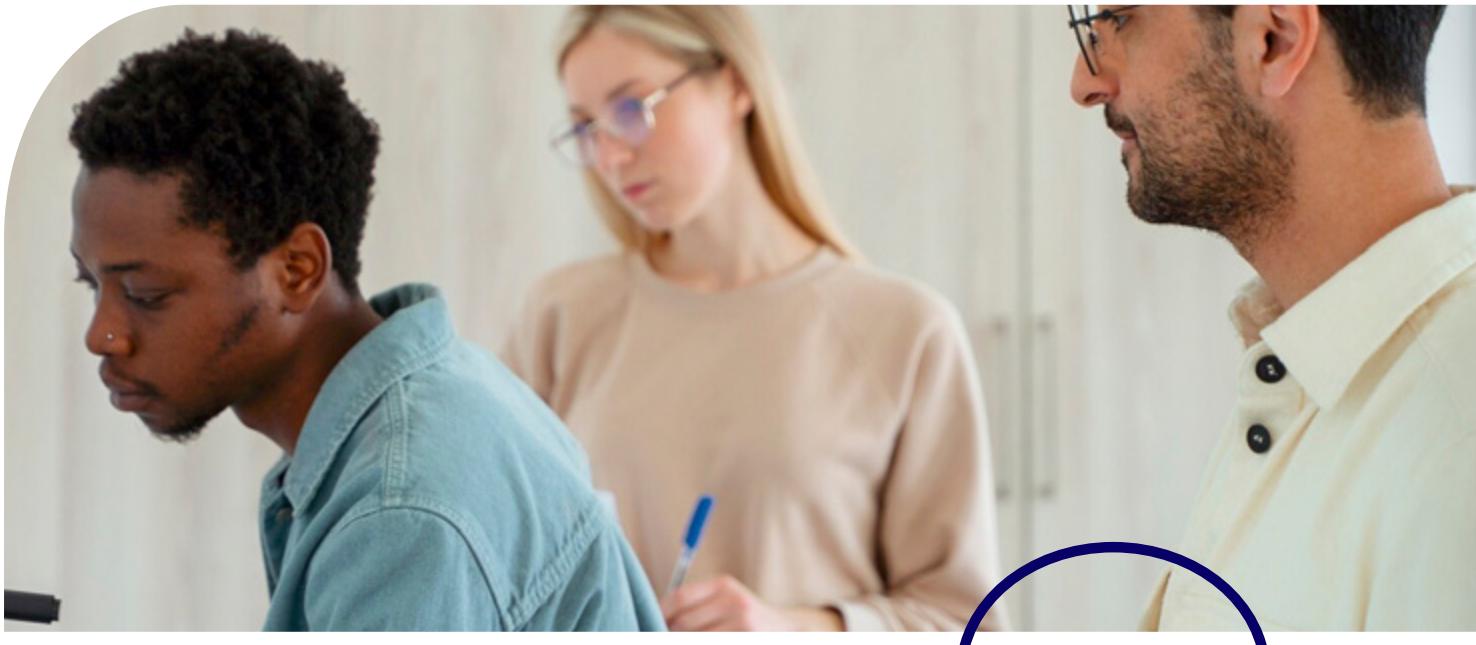
Competencias digitales del profesorado

La alfabetización digital del profesorado supone, en opinión de las personas expertas, un desafío ineludible para el actual sistema educativo, imprescindible no solo para promover un uso seguro y saludable de los dispositivos digitales en la infancia y la adolescencia, sino también para su correcta integración en los procesos de enseñanza y aprendizaje. El 49,5% del

profesorado considera que sus competencias digitales son Altas o Muy Altas y el 44,7% Medias. Dicha valoración es más crítica cuando se refiere al profesorado en general, y aún más en el caso del alumnado o de las familias. El 47,3% del profesorado considera que las familias poseen unas competencias digitales Bajas o Muy Bajas.

FIGURA 14
Percepción de las Competencias Digitales (CD)





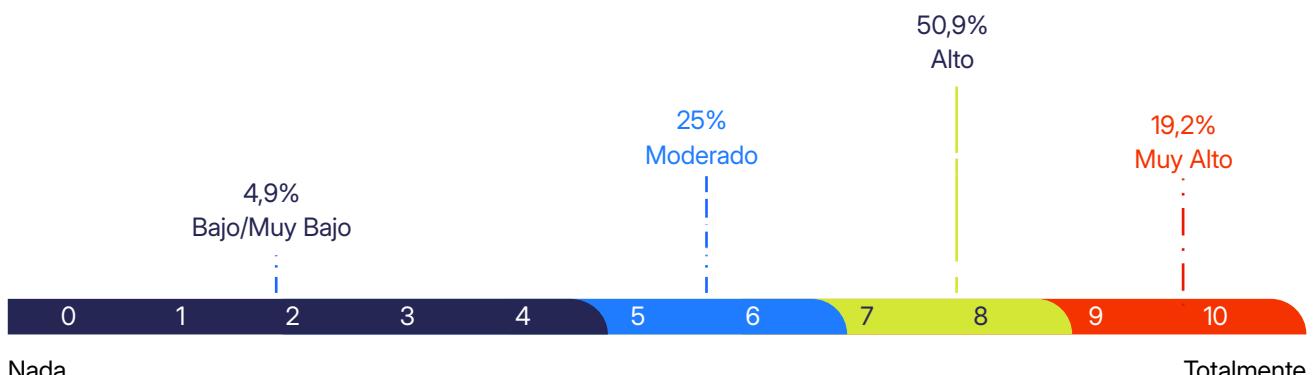
Las Competencias Digitales del propio profesorado son una de las claves para mejorar la prevención

Cuando se le pide al profesorado que valore en una escala de 0 ("Nada") a 10 ("Totalmente") su nivel de capacitación para promover un buen uso de la tecnología entre

su alumnado, el promedio resultante es de un 7,16 (DT= 1,65). El 70,1% considera que su nivel de capacitación es "Alto" o "Muy Alto" (superior al 6).

FIGURA 15

Capacitación para promover un buen uso de la tecnología entre el alumnado

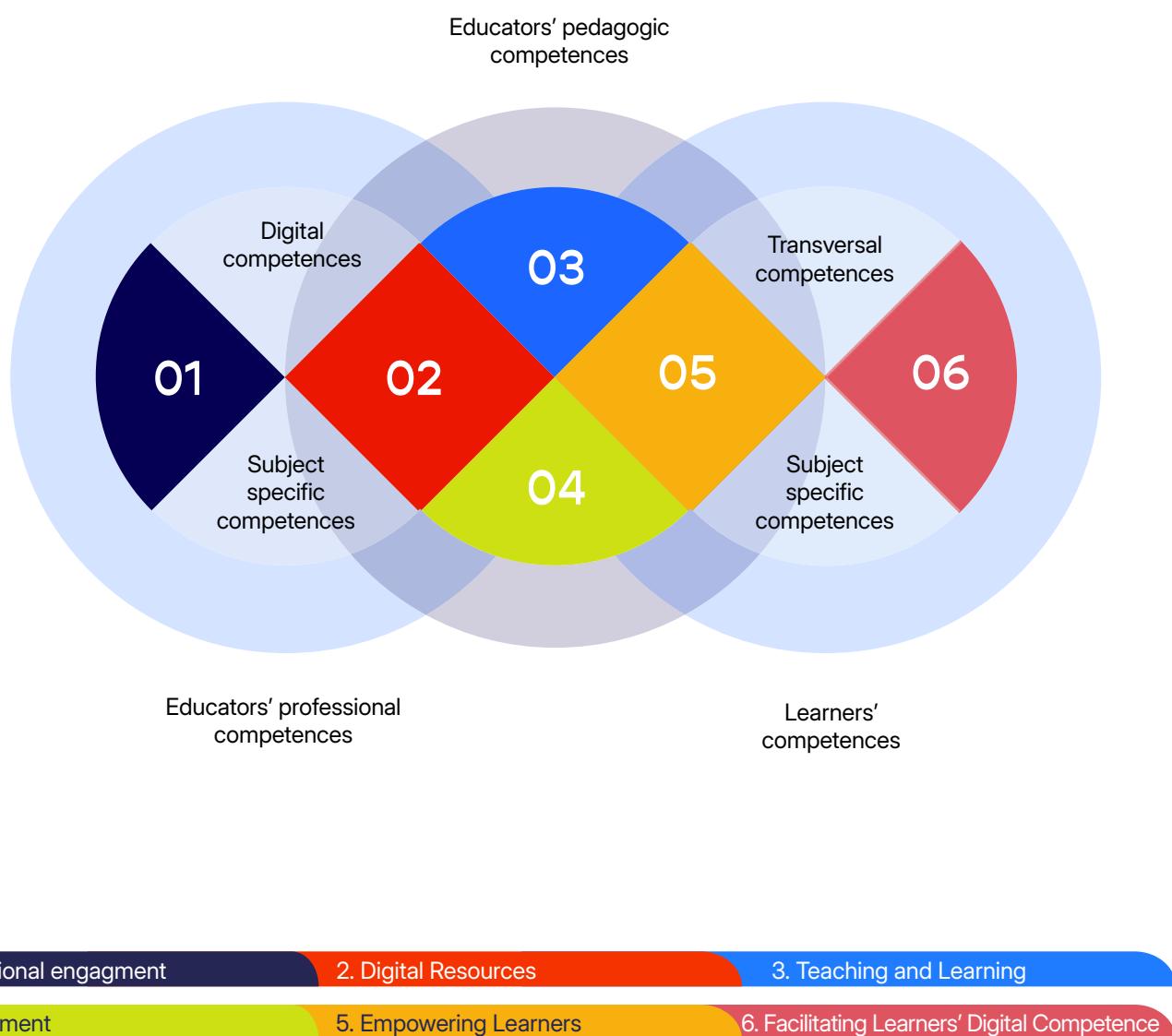


Desde el Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado «DigCompEdu» (Redecker y Punie, 2017) se pretende ayudar a los Estados miembro a promover las competencias digitales (CD) docentes

e impulsar la innovación en el ámbito educativo. Para ello, se parte de un modelo de competencias digitales en el que se establecen diferentes áreas y elementos estratégicos susceptibles de evaluación y seguimiento.

FIGURA 16

Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado «DigCompEdu»
(Fuente: https://joint-research-centre.ec.europa.eu/digcompedu_en)



**TABLA 1**

Áreas competenciales del Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado «DigCompEdu»

01
**Compromiso
Profesional**

Se centra en el entorno de trabajo de los docentes. La competencia digital de los docentes se expresa en su capacidad para utilizar las tecnologías digitales no solo para mejorar la enseñanza, sino también para interaccionar profesionalmente con compañeros, alumnado, familia y distintos agentes de la comunidad educativa

02
**Recursos
Digitales**

Relacionada con las fuentes, creación y distribución de recursos digitales. Una de las competencias clave que cualquier docente debe desarrollar es identificar buenos recursos educativos. Además, debe ser capaz de modificarlos, crearlos y compartirlos para que se ajusten a sus objetivos, alumnado y estilo de enseñanza. Al mismo tiempo, debe saber cómo usar y administrar de manera responsable el contenido digital, respetando las normas de derechos de autor y protegiendo los datos personales

03
**Pedagogía
Digital**

Saber diseñar, planificar e implementar el uso de tecnologías digitales en las diferentes etapas del proceso de enseñanza y aprendizaje. Además, se aboga por un cambio de enfoques y metodologías que estén centradas en el alumnado



04
Evaluación

Vinculada al uso de herramientas y estrategias digitales en la evaluación y mejora de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Las tecnologías digitales pueden mejorar las estrategias de evaluación existentes y dar lugar a nuevos y mejores métodos de evaluación

05
Empoderar
a los/as
estudiantes

Una de las fortalezas clave de las tecnologías digitales en la educación es su potencial para impulsar la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje y su autonomía sobre el mismo. Además, las tecnologías digitales se pueden utilizar para ofrecer actividades de aprendizaje adaptadas al nivel de competencia de cada estudiante, sus intereses y necesidades de aprendizaje

06
Facilitar CD
a los/as
estudiantes

Desarrollar y facilitar la competencia digital ciudadana del alumnado

El modelo establece 6 niveles de desempeño competencial, tanto a nivel global, como para cada una de las áreas consideradas. Ello permite evaluar las competencias digitales del profesorado, clasificándolo en uno de los niveles de desarrollo y autonomía establecidos (Cabero-Almenara y Palacios-Rodríguez, 2020).

A pesar de que el desempeño global del profesorado es aceptable, es necesario seguir invirtiendo en formación digital

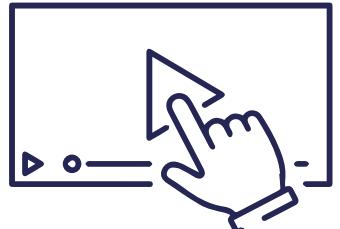


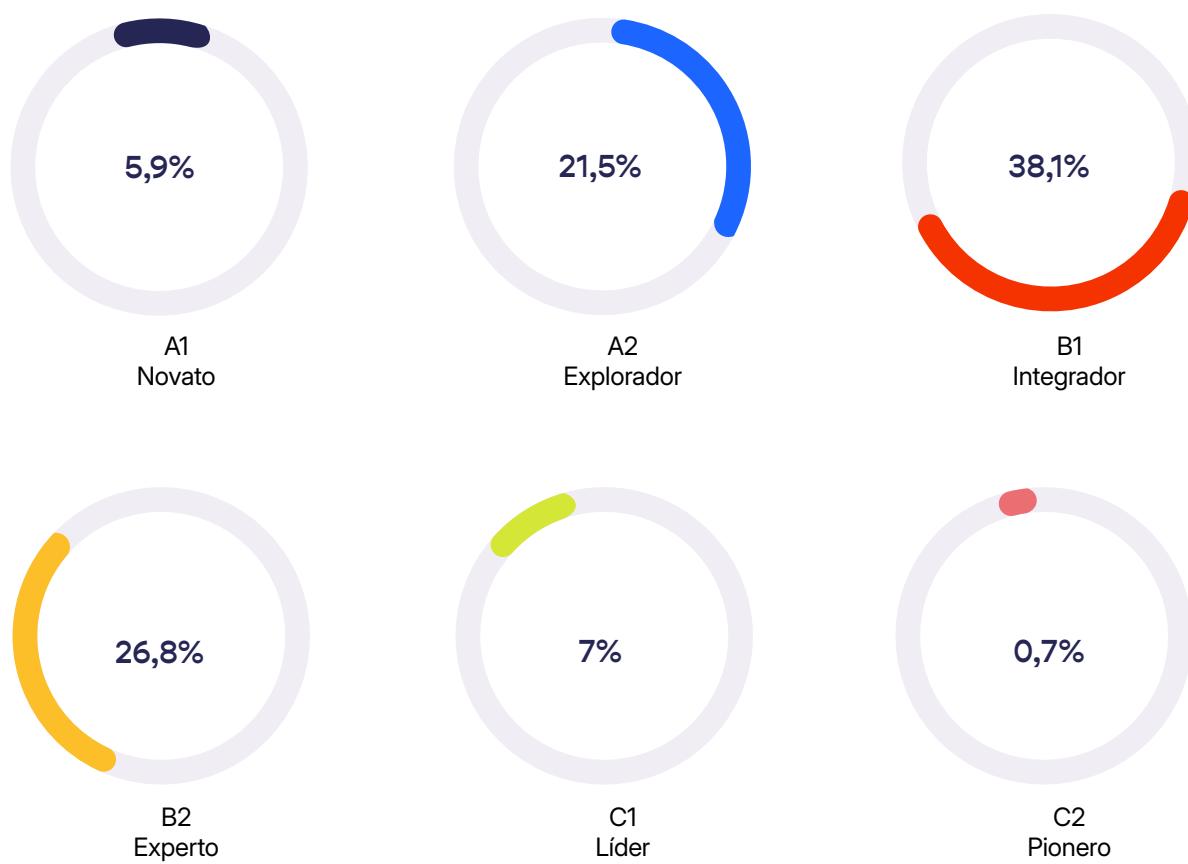
TABLA 2

Niveles competenciales establecidos en el Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado

A1	Novel	Muy poca experiencia y contacto con la tecnología educativa. Necesita orientación continua para mejorar su nivel competencial digital docente.
A2	Explorador	Poco contacto con la tecnología educativa. No ha desarrollado estrategias específicas para incluir las TIC en el aula. Necesita orientación externa para mejorar su nivel competencial digital docente.
B1	Integrador	Experimenta con la tecnología educativa y reflexiona sobre su idoneidad para los distintos contextos educativos.
B2	Experto	Utiliza una amplia gama de tecnologías educativas con seguridad, confianza y creatividad. Busca la mejora continua de sus prácticas docentes.
C1	Líder	Capaz de adaptar a sus necesidades los distintos recursos, estrategias y conocimientos a su alcance. Es una fuente de inspiración para otros docentes.
C2	Pionero	Cuestiona las prácticas digitales y pedagógicas contemporáneas, de las que ellos mismos son expertos. Lideran la innovación con TIC y son un modelo a seguir para otros docentes.



FIGURA 17
Nivel global de Competencias Digitales del profesorado



El 26,8% del profesorado alcanzaría el nivel de EXPERTO, el 7% de LÍDER, y el 0,7% de PIONERO. Tan sólo el 5,9% podría clasificarse en el nivel más bajo o novel



TABLA 3

Competencias Digitales del Profesorado según variables sociodemográficas

		A1 Novato	A2 Explorador	B1 Integrador	B2 Experto	C1 Líder	C2 Pionero
	GLOBAL	5,9%	21,5%	38,1%	26,8%	7%	0,7%
Sexo	Hombres	3,2%	17,9%	40,1%	30,1%	7,9%	0,9%
	Mujeres	7,1%	23,3%	37,1%	25,2%	3,6%	0,6%
Edad	22-35 años	5,5%	20,1%	40,6%	26,2%	6,8%	0,8%
	36-50 años	6,3%	22,2%	37,2%	26,4%	6,9%	1%
	+50 años	5,4%	21,3%	37,8%	27,8%	7,3%	0,3%
Nivel educativo	Infantil/Primaria	11%	29,5%	33,1%	20,6%	5,4%	0,4%
	ESO/BACH	2,6%	17,5%	41,2%	29,8%	7,9%	1%
	FP	2,5%	12,9%	41,3%	34%	8,6%	0,8%

La aplicación del modelo «DigCompEdu» permite señalar que el 38,1% se situaría en el nivel B1 (Integrador) y el 26,8% en el B2 (Experto), lo que significa decir que 2 de cada 3 profesionales del ámbito educativo presentan un nivel de competencias digitales medio o medio-alto. La mayoría del profesorado acostumbra a experimentar con la tecnología educativa, reflexionando sobre su idoneidad en distintos contextos, utiliza diferentes tecnologías con

seguridad, confianza y creatividad, y siempre buscando la mejora de la actividad docente.

Si se lleva a cabo un análisis específico por áreas competenciales, la pauta de resultados es similar: el perfil mayoritario es el B1 (Integrador), seguido del B2 (Experto) y en algunos casos el A2 (Explorador). Comparativamente se observa un desempeño algo mayor en áreas como el Compromiso Profesional o el uso de Recursos Digitales.

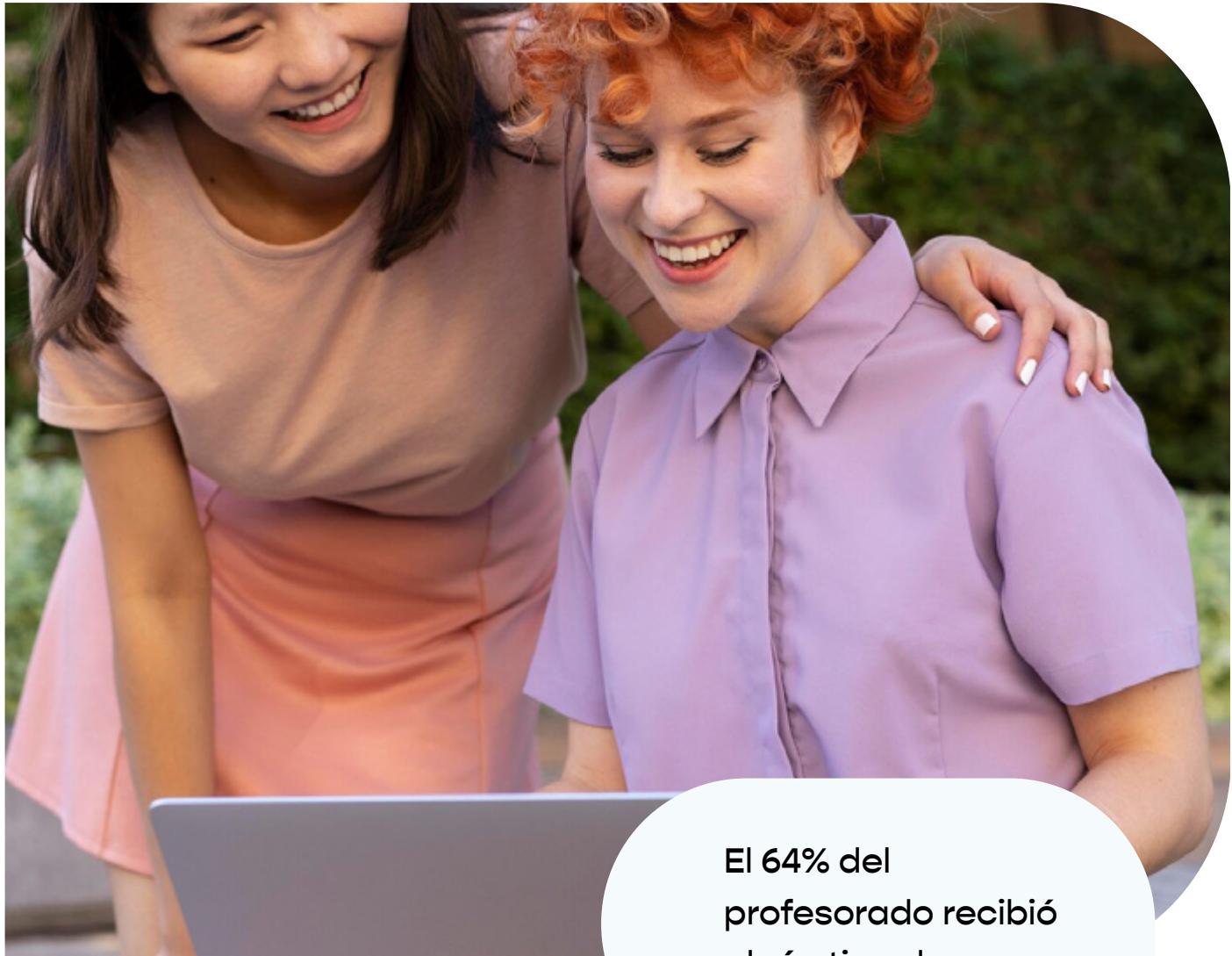
TABLA 4
Nivel competencial desglosado por áreas

	A1 Novato	A2 Explorador	B1 Integrador	B2 Experto	C1 Líder	C2 Pionero
Compromiso Profesional	3,3%	19,4%	44,8%	28,1%	3,7%	0,6%
Recursos Digitales	17,4%	19,1%	42,5%	12%	6,8%	2,2%
Pedagogía Digital	22,6%	21,3%	30,3%	19,9%	4,7%	1,1%
Evaluación	16,2%	25,7%	32,7%	17,7%	6,4%	1,4%
Empoderar a los/as Estudiantes	19,3%	23%	29,7%	18,9%	7,7%	1,4%
Facilitar CD a los/as estudiantes	30,8%	16,6%	33,7%	15%	2,9%	1%

Se observan diferencias significativas tanto por Sexo, Edad, como Nivel Educativo. Los mayores niveles competenciales autoinformados corresponderían a los hombres, los menores de 35 años y al profesorado de Formación Profesional

08

Formación del profesorado



El 64% del profesorado recibió algún tipo de formación sobre Competencias Digitales Docentes durante el curso académico 2023-2024

El 86,9% del profesorado refiere que la Consejería de Educación de su Comunidad Autónoma ofrece actividades formativas de Competencias Digitales Docentes para el profesorado.

El 87,6% cree que es necesario incluir la formación en Competencias Digitales Docentes en el currículum del profesorado.

FIGURA 18

Valoración de las actividades formativas sobre Competencias Digitales Docentes



El profesorado que participó en alguna actividad formativa de competencias digitales docentes hace una valoración positiva de estas, siendo

los ponentes, las facilidades para fomentar la asistencia, los horarios y el enfoque práctico los aspectos mejor valorados.

A pesar de que la valoración de la oferta formativa actual en materia de competencias digitales docentes es positiva, el margen de mejora es amplio

09

Promover las competencias digitales del alumnado



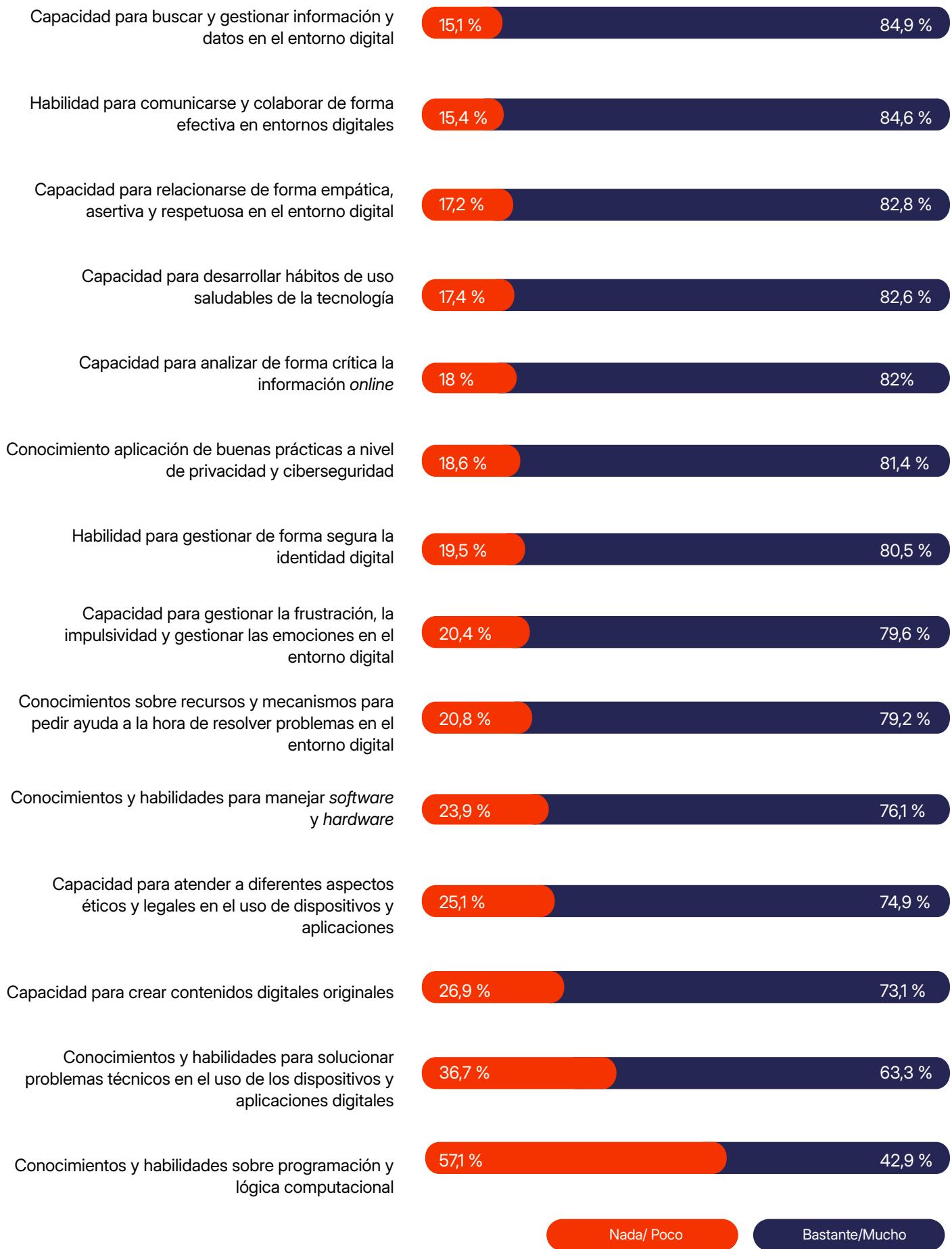
Sobre el profesorado recae también la tarea de promover las Competencias Digitales del alumnado, trabajando de forma coordinada con las familias y el sistema educativo

A la hora de promover las competencias digitales de su alumnado, el profesorado considera especialmente importante trabajar 5 aspectos: (1) la capacidad para buscar y gestionar información en el entorno digital, (2) la habilidad para comunicarse y colaborar de forma efectiva en entornos digitales, (3) la capacidad para relacionarse de forma empática, asertiva y respetuosa en el entorno digital, (4) la capacidad para desarrollar hábitos de uso saludables de la tecnología y (5) la capacidad para analizar de forma crítica la información.

Cuestiones como los conocimientos y habilidades para manejar *software* y *hardware* o los conocimientos y habilidades para solucionar problemas técnicos, tienen una importancia mucho menor para el profesorado.

FIGURA 19

Aspectos importantes para fomentar unas buenas Competencias Digitales entre el alumnado



Por último, el 32,8% de participantes cree que para conseguir un buen uso de los dispositivos digitales en la infancia y la adolescencia, resulta prioritario trabajar fundamentalmente con el propio profesorado; para el 31,7% trabajar con el alumnado; para el 19,8% con las familias y para el 15,7% restante con la Administración y las instituciones. Las opiniones están repartidas, lo que refleja que la labor a realizar debe implicar necesariamente a toda la comunidad educativa, aunque con especial énfasis en el profesorado y el alumnado.



FIGURA 20

Prioridad de cada ámbito de trabajo para alcanzar un buen uso de la tecnología



Trabajar con el profesorado



Trabajar con el alumnado



Trabajar con las familias



Trabajar con las instituciones/administraciones



 infancia digital



10

Conclusiones

El presente estudio ha permitido constatar la preocupación que actualmente suscita entre el profesorado español el impacto que el uso de los dispositivos digitales puede tener en la salud de niños, niñas y adolescentes. Existe un amplio consenso respecto a las consecuencias que puede tener sobre la higiene del sueño, la salud mental, la convivencia, la percepción de la realidad o la capacidad de autogestionar el tiempo y las rutinas diarias. El efecto de interferencia que un mal uso de la tecnología puede tener en diferentes esferas vitales en la infancia y la adolescencia no deja duda.



El profesorado es consciente del impacto que el entorno digital tiene en el desarrollo de la infancia y la adolescencia, así como del papel que le corresponde a la educación



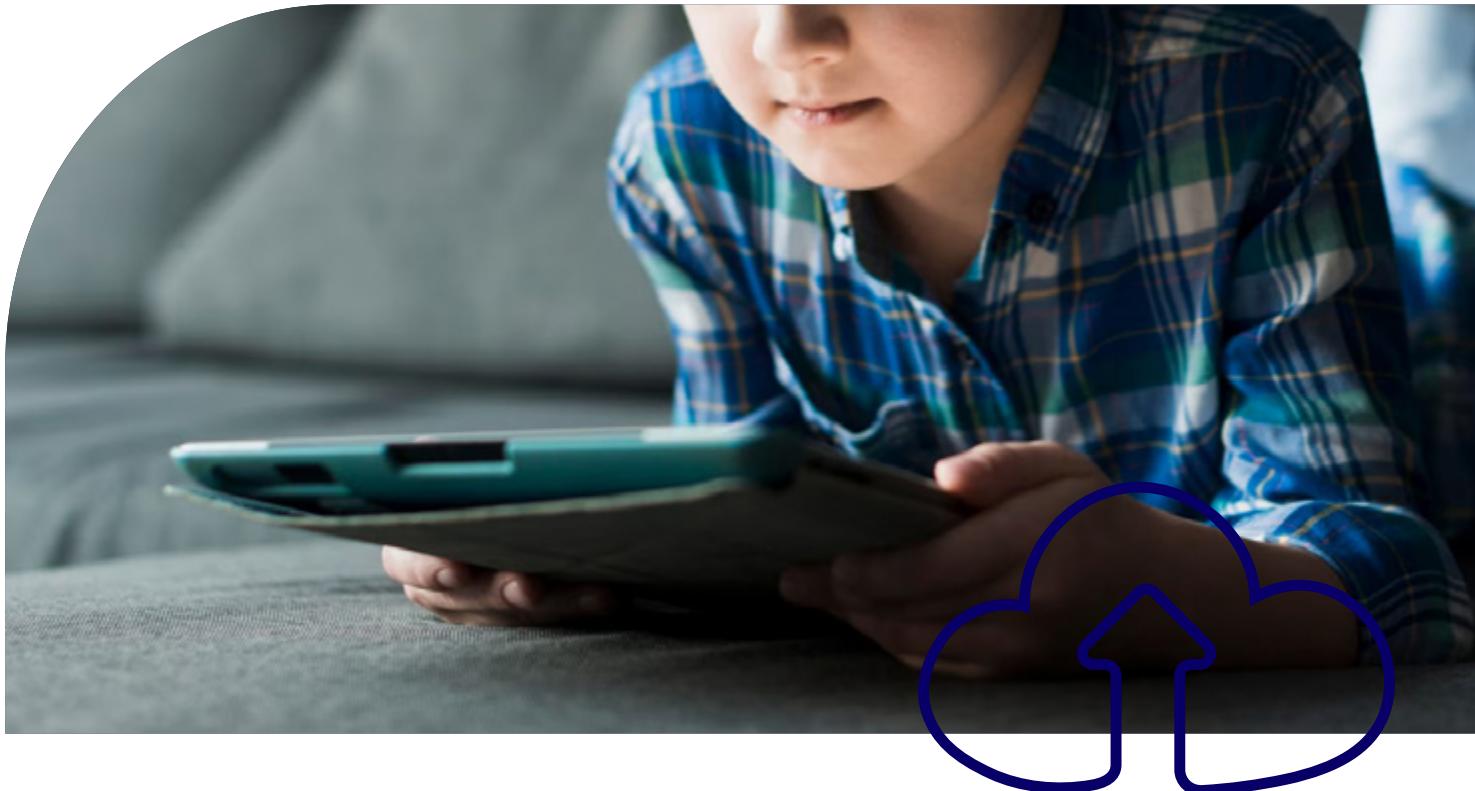
Como consecuencia, el impacto de la tecnología en la salud y la convivencia debe constituir, a su juicio, un tema prioritario, que necesariamente tiene que ser abordado no sólo desde el ámbito educativo, sino que debe interpelar a toda la sociedad en su conjunto.

El ciberacoso, las conductas de riesgo online y el uso de las redes sociales son algunos de los temas que mayor inquietud generan, aunque no obvian los efectos de las pantallas a nivel cognitivo y de aprendizaje, los problemas de privacidad, el consumo de pornografía o la violencia de género en el entorno digital, que deben mover a una reflexión más seria y profunda y suscitar una mayor implicación de todas y de todos.

El profesorado español no vive al margen de la tecnología. El 86,7% utiliza de forma regular algún tipo de elemento tecnológico, dispositivo o *software* en su interacción con el alumnado. Por lo general, suele tratarse de *software* básico para el ejercicio de la docencia o la gestión académica. No obstante, el 73,2% utiliza pizarras interactivas, el 69,5% aplicaciones educativas interactivas y el 27,7% herramientas de IA.

Para 8 de cada 10 profesores/as en su centro se hace un uso equilibrado de la tecnología a nivel docente. Sin embargo, el 44,8% sí cree que el uso de los teléfonos móviles por parte del alumnado está suponiendo un problema de convivencia, no sólo entre el alumnado, sino también entre las familias, el profesorado... y termina afectando a toda la comunidad educativa.





Aunque más del 98% del profesorado señala que en su centro se establece algún tipo restricción respecto al uso de los móviles por parte del alumnado, bien prohibiendo su tenencia o limitando su uso, una parte importante sugiere un nivel de restricción aún mayor. Por otra parte, el grado de cumplimiento de las directrices establecidas sería relativamente bajo en 1 de cada 4 centros.

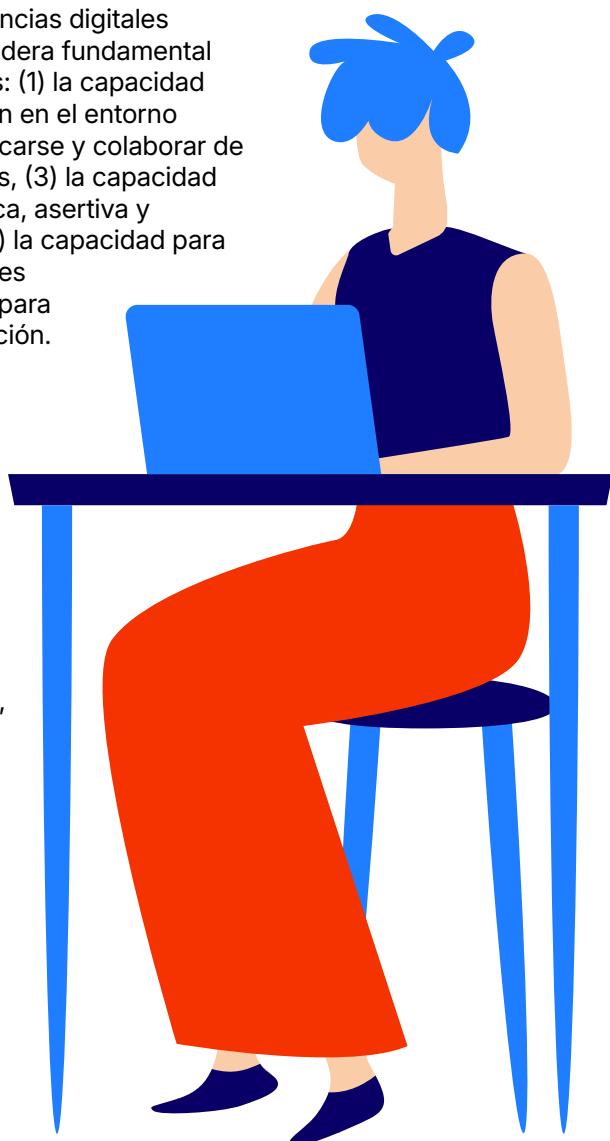
Por lo que se refiere a la prevención, el 76% del profesorado informa que durante el curso académico 2023-2024 en su centro se llevó a cabo algún tipo de actividad para promover el buen uso de la tecnología en la infancia y la adolescencia. Esto quiere decir que en 1 de cada 4 centros no se estaría haciendo nada al respecto. Por otra parte, son muy pocos todavía (28,2%) los centros educativos españoles que contarían con un programa específico para promover un buen uso de la tecnología entre su alumnado, lo cual denota un amplio margen de mejora en lo que respecta a la prevención escolar.

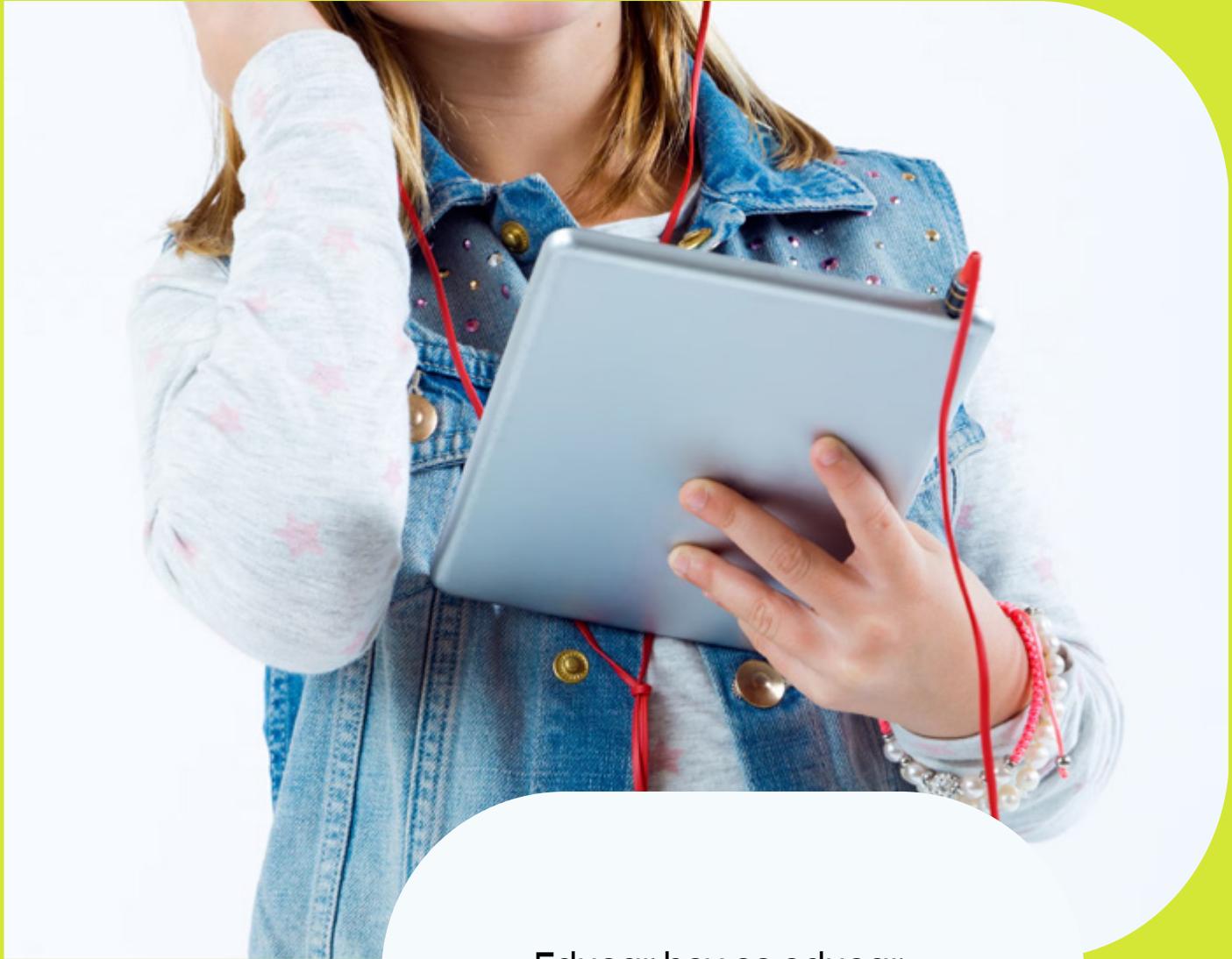
El 49,5% considera que sus propias competencias digitales son Altas o Muy Altas. La aplicación de los estándares de evaluación del Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado («DigCompEdu») permite refrendar ese dato positivo: el 38,1% se situaría en un nivel competencial intermedio o B1 (Integrador) y el 34,5% en el B2 (Experto) o superior. Esto significa que 2 de cada 3 docentes de nuestro país tendrían un nivel de competencias digitales medio o medio-alto. Comparativamente se observa un mejor desempeño en áreas como el Compromiso Profesional o el uso de Recursos Digitales y más carencias en lo que se refiere al Empoderamiento de los/as estudiantes y a la hora de promover las competencias digitales de estos.

En lo tocante a la formación, la gran mayoría (86,9%) refiere que su Comunidad Autónoma ofrece actividades formativas de Competencias Digitales Docentes para el profesorado y 2 de cada 3 dice haber asistido a alguna durante el curso 2023-2024. Por otra parte, 9 de cada 10 cree que es necesario incluir la formación en Competencias Digitales Docentes en los diseños curriculares. El profesorado que tuvo la ocasión de participar en alguna actividad formativa de este tipo hace una valoración positiva, siendo los ponentes, las facilidades para fomentar la asistencia, los horarios y el enfoque práctico los elementos mejor valorados.

A la hora de promover las competencias digitales del alumnado, el profesorado considera fundamental trabajar en especial cinco aspectos: (1) la capacidad para buscar y gestionar información en el entorno digital, (2) la habilidad para comunicarse y colaborar de forma efectiva en entornos digitales, (3) la capacidad para relacionarse de forma empática, asertiva y respetuosa en el entorno digital, (4) la capacidad para desarrollar hábitos de uso saludables de la tecnología y (5) la capacidad para analizar de forma crítica la información. Estos serían, en consecuencia, los pilares sobre los que se deben construir las competencias digitales.

Por último, para las profesoras y profesores participantes en el estudio, para conseguir un buen uso de los dispositivos digitales en la infancia y la adolescencia es necesario trabajar tanto con el alumnado, como con el profesorado y las familias, implicando a la Administración y las instituciones.





Educar hoy es educar también en el entorno digital. La necesidad de construir las Competencias Digitales sobre la base de las Competencias Humanas debe ser interpretada en clave de oportunidad



infancia digital

