Artículo científico

Impacto de las plataformas digitales en las relaciones interpersonales de los adolescentes

Impact of Digital Platforms on Adolescents' Personal Relationships

ISSN 2071-8748
E-ISSN 2218-3345

BY NC SA

Samuel Alfonso Marguéis Guzmán
smargueis@gmail.com.
Código ORCID: 0009-0003-2475-2629

Recibido:19 de diciembre de 2025
Aprobado: 27 de febrero de 2026

DOI: https://doi.org/10.5377/entorno.v1i81.22443
URI: https://hdl.handle.net/11298/1468

Resumen

Las plataformas digitales se han desarrollado vertiginosamente en la última década y las personas que hacen uso de estas en su mayoría son jóvenes y adolescentes. Con el avance de dichas plataformas, la interacción personal ha disminuido; por tal razón es relevante analizar la influencia del uso de las plataformas digitales en las relaciones interpersonales de los adolescentes. Este artículo tiene como base una investigación denominada "Plataformas Digitales y su impacto en las relaciones interpersonales de los adolescentes", realizada por un equipo de investigadores de la Universidad Cristiana de las Asambleas de Dios de El Salvador. La metodología utilizada en esta investigación se deriva de un razonamiento hipotético-deductivo. Esta investigación tiene un enfoque cuantitativo y básicamente se centra en aspectos objetivos y susceptibles de medición,

Abstract

Digital platforms have developed rapidly in the last decade, and the majority of those using them are young people and adolescents. With the advancement of these platforms, personal interaction has decreased, making it important to analyze the influence of digital platform use on the interpersonal relationships of adolescents, which generated the title to the study that served as the foundation for this article; this study was conducted by a team of researchers from the *Universidad Cristiana de las Asambleas de Dios* de El Salvador. The methodology used in this research is derived from hypothetical-deductive reasoning. This research has a quantitative approach, and it basically focuses on objective and measurable aspects such as the frequency of use of digital platforms and interpersonal relationships; Pearson's chi-square statistical test was used to verify the

como lo son la frecuencia de uso de las plataformas digitales y las relaciones interpersonales; se utilizó la prueba estadística de chi cuadrado de Pearson para realizar la comprobación de las hipótesis planteadas. Al efectuar el análisis de datos, se observa que las redes sociales más utilizadas son WhatsApp, TikTok e Instagram y, de las plataformas de *streaming*, la más usada sigue siendo YouTube. También se examina que, en las relaciones de los adolescentes con la familia, es con la madre con quien tienen mayor interacción y, en segundo lugar, con sus padres, por lo que se concluye que el uso de las plataformas digitales influye en las relaciones interpersonales de los adolescentes, con su familia y escuela; sin embargo, la utilización de redes sociales no incide en la comunicación interpersonal de los adolescentes con la comunidad.

Palabras clave

Redes sociales y adolescentes – El Salvador; Relaciones interpersonales en la adolescencia; Videojuegos – Aspectos sociales; Brecha digital – El Salvador; Comunicación en la familia.

proposed hypotheses. When performing data analysis, it is observed that the most used social networks are WhatsApp, TikTok, and Instagram, and of the streaming platforms, the most used continues to be YouTube. Another element that was studied was the relationships of adolescents with their family members; results demonstrated that it is with their mother with whom they have the greatest interaction with fathers coming second. Therefore, it has been concluded that the use of digital platforms influences the interpersonal relationships of adolescents within their family and school environments; however, the use of social networks does not affect interpersonal communication between adolescents and the community.

Keywords

Social media and teeagers – El Salvador; Interpersonal relationships in adolescence; Video games – Social aspects; Digital divide – El Salvador; Family communication.

Introducción

El uso de las plataformas digitales en general está muy proliferado; sin embargo, su uso desmedido y sin control representa un gran riesgo que hay que conocer, por un lado pueden contribuir a mejorar aspectos como la creatividad y rapidez a la hora de reaccionar para dar una respuesta, pero por otro lado, en muchos casos afecta el rendimiento académico del adolescente, lo cual es un aspecto negativo porque debido a la utilización de estas plataformas normaliza la procrastinación al no realizar tareas asignadas oportunamente, no estudia, desmejora en su calificaciones escolares, en el ámbito familiar disminuye su comunicación y el compartir, deja de asistir a actividades que antes disfrutaba y hasta en algunos casos sus horarios de comer y dormir se ven afectados. Según CEPAL (2020), los niños y adolescentes que están conectados a internet la mayor parte del tiempo lo utilizan para actividades de ocio, para jugar o interactuar por redes sociales. Además, no existe regulación de los tiempos de exposición a la tecnología por parte de las personas adultas que están a cargo.

Según López (2018), las plataformas de *streaming* son espacios informáticos determinados que ofrecen contenido audiovisual mediante una conexión a internet para utilizar en línea, o también puede ser fuera de línea por medio de la descarga del contenido en un dispositivo portátil para utilizarlo posteriormente. Las plataformas de *streaming* podemos clasificarlas en tres tipos: YouTube; en segundo lugar, podemos mencionar las que se utilizan para escuchar audio, como Spotify y, en tercer lugar, podemos destacar las que están creadas exclusivamente para videojuegos de diferente tipo.

43

Frecuentemente, existen disgustos de los padres de familia o personas encargadas cuando los niños o adolescentes dedican gran parte de su tiempo al uso de las plataformas de redes sociales, audio, video y videojuegos. La razón de esa pugna, por lo general, es porque los niños y adolescentes que hacen frecuente uso de estas plataformas disminuyen su interacción con las demás personas, así como también se deteriora la comunicación entre la familia, los compañeros de escuela y hasta en la comunidad.

Según Pineda et al. (2023), existen estudios que revelan que los videojuegos violentos generan actitudes de agresividad entre quienes los suelen utilizar; esto suele darse en el momento del juego como posteriormente. Es importante tomar en cuenta que no todos los juegos contribuyen a la agresividad o violencia, pero existe un tipo de videojuegos que están siendo muy utilizados por los niños y los jóvenes, los cuales exaltan la violencia. Sin embargo, sean videojuegos violentos o no, pueden generar adicción y limitar las relaciones interpersonales.

En la última década, las personas dependen mucho de la tecnología y las relaciones familiares, de amigos, escuela o comunidad se ven afectadas, porque existe la preferencia, con mayor énfasis en los niños y adolescentes, de estar más tiempo en un mundo virtual que con un amigo real, de tal forma que se está formando personas autónomas que al parecer no necesitan de las demás personas; sin embargo, sabemos que el hombre fue creado para vivir en sociedad. Por un lado, según Cifuentes y Zambrano (2020), el uso de la tecnología y especialmente el enfoque en las plataformas digitales ha generado cambios positivos y negativos en el comportamiento de los niños y adolescentes entre 7 y 18 años, los cuales pueden evidenciarse en el área familiar y educativa, así como también en el pensamiento crítico de estos frente a la realidad social. Por otro lado, según Guerra y Ruales (2024), el uso excesivo de las redes sociales puede generar problemas de aislamiento social, lo cual puede afectar el desarrollo de habilidades sociales de los adolescentes. En esta misma línea de pensamiento, Moreno et al. (2025) manifiestan que la tecnología puede dar lugar a relaciones superficiales o una reducción en las interacciones personales.

Según Cervantes (2025), los adolescentes sienten cierta incertidumbre al interactuar o establecer relaciones interpersonales y el acceso a las plataformas digitales les permite desarrollar relaciones sociales más seguras.

Es importante que padres de familia puedan analizar este tema para ser orientadores de sus hijos a fin de tener un uso controlado de las plataformas digitales para no afectar las relaciones interpersonales de los mismos. Según Andrade et al. (2023), para los adolescentes el uso de las redes sociales puede traer beneficios, pero también puede ser perjudicial al no orientar su empleo adecuadamente. Se debe tener una utilización adecuada de la tecnología y no permitir que la tecnología termine usando y manipulando a las personas por medio de su adicción. También es de relevancia social el tema, para saber si las conductas cohibidas de algunos adolescentes son resultado o impacto del empleo excesivo de las plataformas digitales. Según Contini et al. (2022), en las redes sociales también puede surgir la suplantación, creando los adolescentes perfiles falsos o máscaras para no dar a conocer su verdadera identidad, por miedo a ser rechazados o para aflorar comportamientos agresivos. Por lo anteriormente descrito, el objetivo general de este artículo es dar a conocer el análisis del impacto del uso de las plataformas digitales en las relaciones interpersonales de los adolescentes, tomando como base que es un problema mundial y que abarca a los adolescentes de nuestro país, sean estos del área urbana o rural.

Metodología

El análisis de la problemática identificada se basa en un trabajo realizado por un equipo de investigadores de la Universidad Cristiana de las Asambleas de Dios. Dicha investigación se deriva de un razonamiento hipotético-deductivo, ya que se persigue un acercamiento sistemático de la realidad desde lo general a lo particular. Esta investigación tiene un carácter de

enfoque cuantitativo, pues básicamente se centra en aspectos objetivos, susceptibles de medición, como lo son la frecuencia de uso de las plataformas digitales y las relaciones interpersonales. Según Hernández et al. (2014), los métodos cuantitativos pueden dirigirse a explorar fenómenos, permiten una recolección de datos clara, rigurosa y confiable y permiten someter a prueba hipótesis. El proceso de prueba de las hipótesis, a partir de la muestra representativa, implica en cierta medida un análisis inferencial de los resultados obtenidos hacia la población en general.

Asimismo, esta investigación responde a un diseño no experimental, pues no busca la manipulación de un estímulo o variable experimental. Por su dimensión temporal, la recopilación de los datos será seccional, puesto que se realizará en una sola medición en un momento dado.

La técnica para implementar en este estudio para la recolección de los datos fue la encuesta, siendo que es una técnica cuantitativa que mide la incidencia de un atributo en una población en estudio, ya que esta permite la recogida de los datos de manera rápida y efectiva las opiniones, actitudes y valoraciones de los jóvenes sobre el uso que ellos dan a las plataformas digitales y sus afectaciones en las relaciones interpersonales.

El instrumento utilizado fue el cuestionario. Este cuestionario incluyó una escala tipo Likert para la realización de la investigación de campo, cuyo rango escalar está comprendido en cinco criterios o aspectos que reflejan el grado de apercepción, mayor desde el primer concepto y menor hasta el último concepto.

La muestra es infinita, por lo que se utilizó la siguiente fórmula para calcular dicha muestra:

$$N = \frac{Z^2 . P . Q}{E^2}$$

Donde:

Z = Parámetro estadístico correspondiente al nivel de confianza = 1.962

P = Probabilidad de que ocurra el evento estudiado = 0.5

Q = Probabilidad de que no ocurra el evento estudiado = 0.5

n = Tamaño de la muestra a buscar

E = Error de estimación máximo aceptado = 5 %

Sustituyendo los valores en la fórmula, se obtiene lo siguiente:

$$n = \frac{(1.96)^2 \text{ x } 0.5 \text{ x } 0.5}{(0.005)^2}$$

Dando como resultado 384 de muestra.

Para el análisis de datos se utilizó el chi-cuadrado utilizando el software SPSS, correlacionando las variables de cada una de las hipótesis.

Resultados

Tipo de personas encuestadas

La investigación se realizó con 384 adolescentes, de los cuales 164 fueron del sexo masculino, lo cual representa un 43 %, y 220 del sexo femenino, representando un 57 %.

Plataformas digitales más utilizadas por los adolescentes

Referente a las redes sociales, los resultados de la investigación en la red social que usan con más frecuencia, es decir, siempre, nos reflejan que es WhatsApp con el 41,4 %, seguida por TikTok, que acumula un 27,8 %; en tercer lugar, aparece Instagram con el 22,5 %, quedando en cuarto lugar Facebook con un 6,7 %, y en último lugar aparece Twitter con un 1,6 %.

En relación con las plataformas digitales de audio y video, según los resultados obtenidos, aparece en primer lugar de uso por parte de los adolescentes la plataforma de YouTube con un 44 %; en segundo lugar, las plataformas de audio con un 31 % y, en tercer lugar,

las otras plataformas de video con un 25 %, por lo que se puede observar que YouTube ha captado a los adolescentes a pesar de existir varias plataformas de video adicionales.

Referente a las plataformas digitales de videojuegos, según los resultados obtenidos, se puede observar que el tipo de juego en línea que utilizan los adolescentes en primer lugar es el de aventura, debido a que muestra un 26,7 % de frecuencia de utilización; en segundo lugar, están los de estrategia con un 15,2 % y, en tercer lugar, los de deportes con un 14,4 %. Es lamentable observar que, entre los juegos con frecuencia de utilización más baja, están los educativos, que revelan un 6,9 %, lo cual preocupa porque realmente se están usando los juegos en su mayoría para ocio y no como una herramienta de aprendizaje.

Relaciones interpersonales de los adolescentes

Las relaciones interpersonales son muy importantes para los humanos, especialmente para niños y adolescentes que deben crear relaciones que faciliten su desarrollo y alcance de metas a largo plazo.

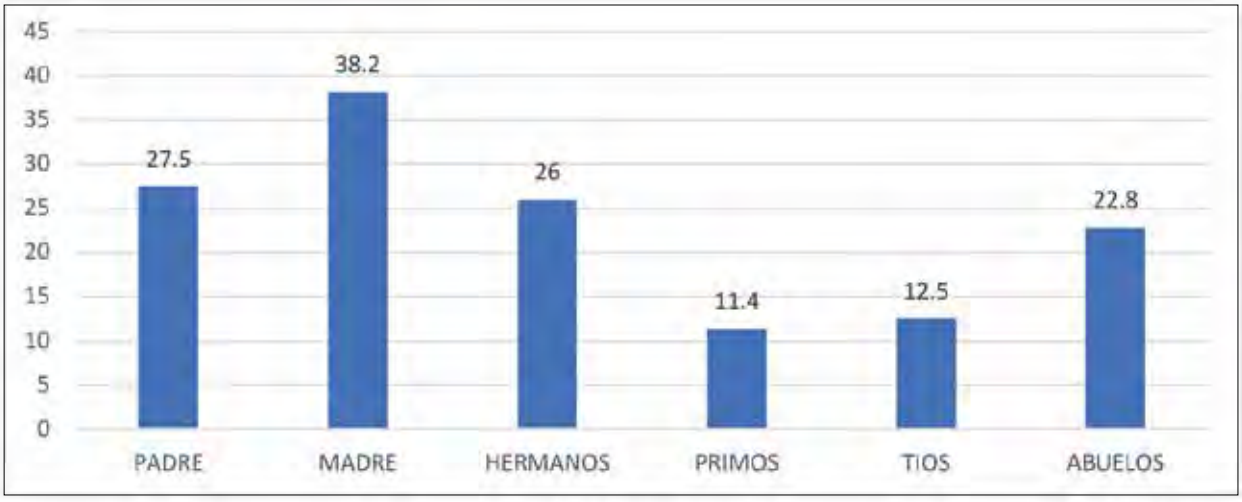
Tomando como base lo descrito en la investigación realizada, las relaciones interpersonales que los adolescentes tienen en la comunidad son, en primer lugar, con los amigos. La investigación refleja un 61,3 %; en segundo lugar, es con la Iglesia, con un 22,2 %, y en tercer lugar, con los vecinos, con un 9,8 %.

En la escuela, los adolescentes se relacionan más con sus compañeros de clase. La investigación revela dicha relación en un 32,2 %, seguido de las relaciones interpersonales con los docentes con un 22,9 % y en tercer lugar aparecen las relaciones interpersonales con personal de cafetería con un 15,3 %.

Es importante al analizar la familia, puesto que el 38,2 % de los encuestados menciona tener excelente relación interpersonal con su madre; con el padre aparece un 27,5 %; también un 26 % menciona que la relación con sus hermanos es excelente y un 22,8 % de los adolescentes dijeron tener excelente relación interpersonal con sus abuelos. Con los tíos y primos es menor la relación que tienen.

Figura 1

Relaciones interpersonales excelentes de adolescentes con familiares



Nota: La figura muestra porcentajes de adolescentes que tienen excelentes relaciones con los familiares. Fuente: Elaboración propia con datos de plataformas digitales y su impacto en las relaciones interpersonales de los adolescentes (Pineda et al., 2023).

Discusión

El objetivo principal de la investigación planteó analizar la influencia del uso de las plataformas digitales en las relaciones interpersonales de los adolescentes. Se procedió al análisis de la información obtenida de las encuestas en cada uno de los departamentos de El Salvador para contrastar las hipótesis planteadas. El estudio estableció tres hipótesis:

Hipótesis uno: "Las redes sociales inciden en la comunicación interpersonal de los adolescentes en la comunidad".

Hipótesis dos: "Las plataformas digitales de audio y video disminuyen la interacción social de los adolescentes en la escuela".

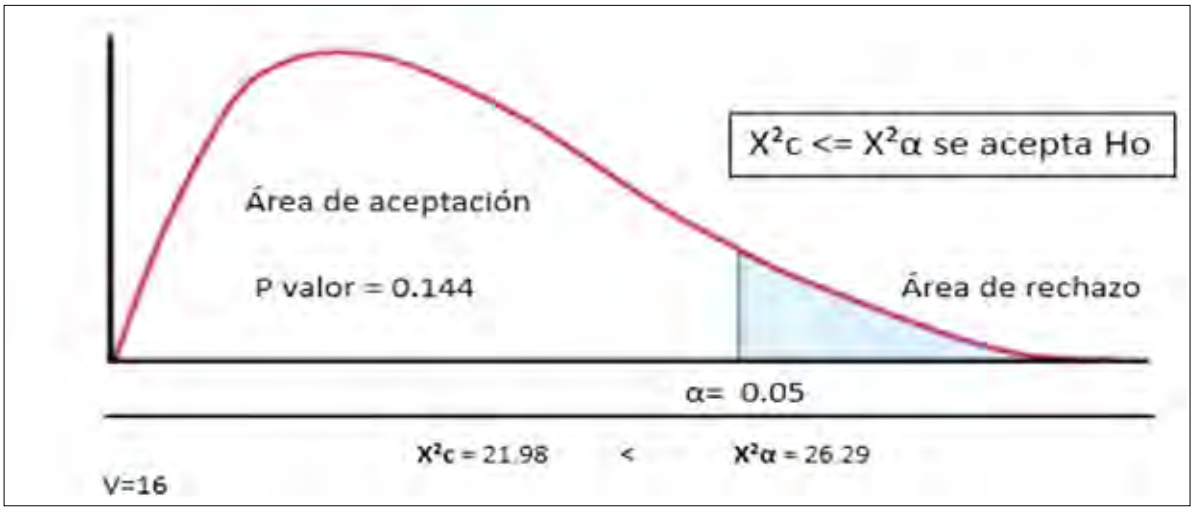
Hipótesis tres: "El uso de plataformas digitales de videojuegos afecta en las relaciones familiares de los adolescentes".

A continuación, discutiremos los resultados obtenidos de la investigación tomando las 384 encuestas administradas a los adolescentes de 12 a 18 años en todos los departamentos de El Salvador.

Respecto a la hipótesis uno, en el software PSPP, se crearon índices con las variables de redes sociales y comunidad. Al hacer el análisis de estadístico inferencial y elegir ambos índices de variables, nos da como resultado un chi-cuadrado de 0. 144. Esto lo comparamos con el nivel de significancia, que en nuestro caso es 0.05. Podemos observar que el chi cuadrado que nos da el software queda en el área de aceptación de la hipótesis nula. Esto quiere decir que las redes sociales no inciden en la comunicación interpersonal de los adolescentes en la comunidad. Por lo tanto, se rechaza la hipótesis uno. Según Espinoza (2018), no siempre se aceptarán las hipótesis debido a que son supuestos.

Figura 2

Interpretación de datos de la hipótesis uno



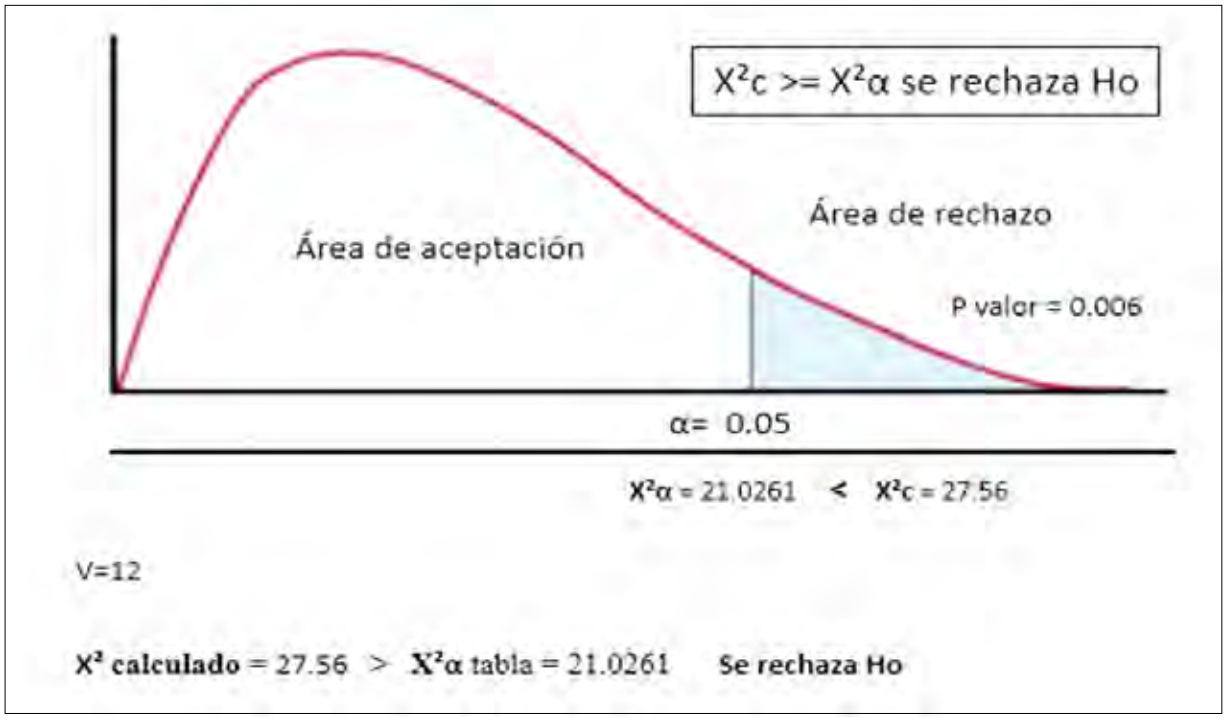
Nota: La figura muestra la aceptación de la hipótesis nula uno. Fuente: Plataformas digitales y su impacto en las relaciones interpersonales de los adolescentes (Pineda et al., 2023).

Otra forma de interpretar los datos es a través del valor que proporciona el software, como chi cuadrado de Pearson, que en este caso muestra 21.98. Según Mendivelso (2018), luego se saca el chi-cuadrado alfa a través de las tablas de chi-cuadrado que ya están dadas; en este caso se utilizará con un valor de significancia siempre de 0.05, los grados de libertad; en este caso son 16. Al buscar en la tabla, muestra el valor de 26.29; luego aplicamos la fórmula que si chi cuadrado calculado es mayor que chi cuadrado alfa (de la tabla), se rechaza la hipótesis nula. En este caso se acepta, puesto que el chi-cuadrado calculado resultante (21.98) es menor que chi-cuadrado alfa (26.29), por lo que llegamos a la misma interpretación de que las redes sociales no inciden en la comunicación interpersonal de los adolescentes en la comunidad.

Al revisar la hipótesis dos, igualmente en el software PSPP, se crearon índices con las variables de plataformas de audio y video, así como también de la escuela. Al llevar a cabo el análisis de estadístico inferencial y elegir ambos índices de variables, nos da como resultado un chi-cuadrado de 0.006. Esto lo comparamos con el nivel de significancia, que en nuestro caso es 0.05. Podemos observar que el chi-cuadrado que nos da el software queda en el área de rechazo de la hipótesis nula. Esto quiere decir que las plataformas digitales de audio y video disminuyen la interacción social de los adolescentes en la escuela.

Figura 3

Interpretación de datos de hipótesis dos.



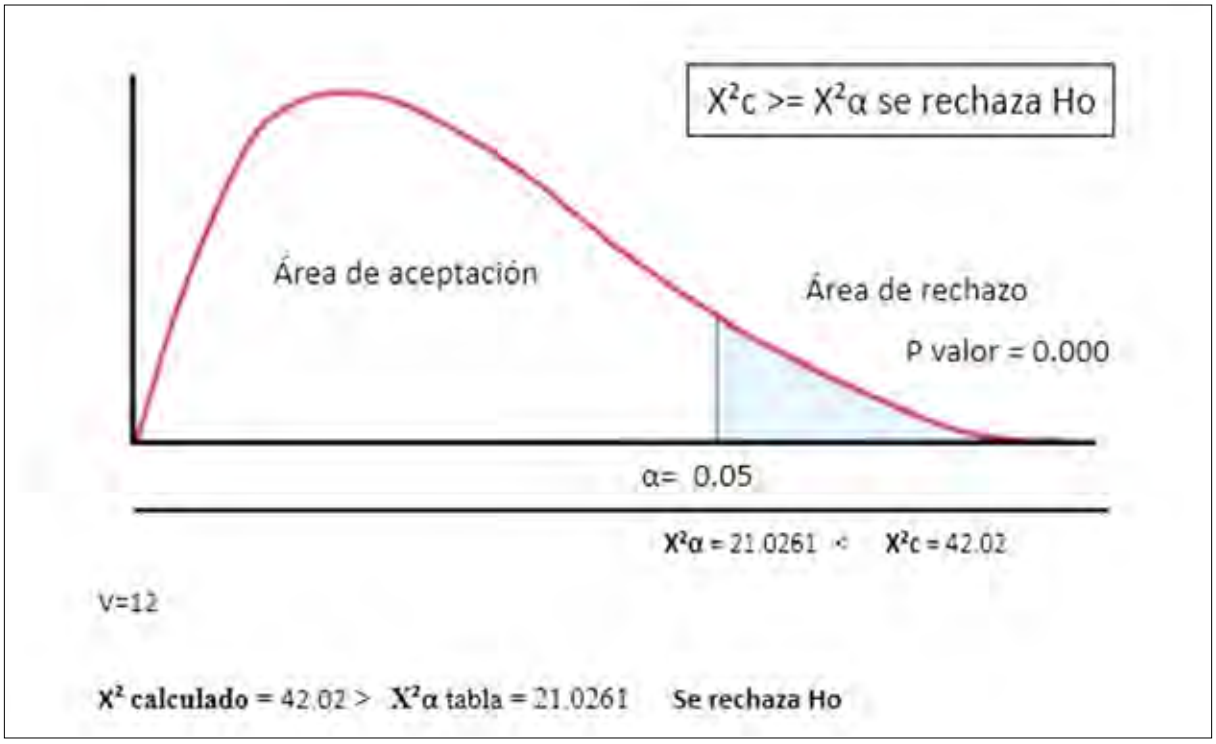
Nota: La figura muestra el rechazo de la hipótesis nula dos. Fuente: Plataformas digitales y su impacto en las relaciones interpersonales de los adolescentes (Pineda et al., 2023)

Otra forma de interpretar los datos de la hipótesis dos es a través del valor que proporciona el software como chi-cuadrado de Pearson, que en este caso muestra 27.56. Luego se saca el chi-cuadrado alfa; siguiendo el procedimiento adecuado, muestra 26.29. Luego aplicamos la fórmula de que si chi-cuadrado calculado es mayor que chi-cuadrado alfa (de la tabla), se rechaza la hipótesis nula, por lo que llegamos a la misma interpretación, que las plataformas digitales de audio y video disminuyen la interacción social de los adolescentes en la escuela.

Finalmente, revisamos la hipótesis tres. Igualmente, en el software PSPP se crearon índices con las variables de plataformas de videojuegos, así como también de la familia. Al efectuar el análisis de estadístico inferencial y elegir ambos índices de variables, nos da como resultado un chi-cuadrado de 0.000. Esto lo comparamos con el nivel de significancia, que en nuestro caso es 0.05. Podemos observar que el chi-cuadrado que nos da el software queda en el área de rechazo de la hipótesis nula. Esto quiere decir que el uso de plataformas digitales de videojuegos afecta las relaciones familiares de los adolescentes.

Figura 4

Interpretación de datos de hipótesis tres



Nota: La figura muestra el rechazo de la hipótesis nula tres. Fuente: Plataformas digitales y su impacto en las relaciones interpersonales de los adolescentes (Pineda et al., 2023).

Conclusiones

- El uso de las plataformas digitales de audio, video y videojuegos tiene influencia negativa en las relaciones interpersonales de los adolescentes con su familia y escuela, debido a que disminuye la interacción social con padres, madres, familiares, maestros y compañeros de clases.

- Las redes sociales no inciden negativamente en la comunicación interpersonal de los adolescentes en la comunidad. En algunos casos ayudan a crear mayor comunicación, como por ejemplo, con el uso de WhatsApp.

- La red social de ocio más popular entre los adolescentes es TikTok, siendo utilizada por algunas personas o entidades para llegar con mayor facilidad hacia ellos.

- Los videojuegos que más consumen los adolescentes no son educativos ni ayudan a formar carácter o pensamiento crítico en ellos y corren el riesgo de adicción y aislamiento social.

- Los adolescentes tienen mayor comunicación y relaciones interpersonales con sus madres y, en segundo plano, con sus padres y otros familiares.

Referencias bibliográficas

Andrade, M., Valdivieso, D., & Zambrano, C. (2023). Redes sociales y el comportamiento de los adolescentes en la comunicación digital . *Polo del conocimiento*, 357-371.

Cervantes, J. (2025). El impacto de las redes sociales en las emociones de los adolescentes de 12 a 18 años: sentido de pertenencia. *Revista Cientifica Multidisciplinaria Ciencia y Reflexión*, 920-945.

Cifuentes, D., & Zambrano, K. (2020). Influencia de las plataformas digitales en los niños y adolescentes de 7 a 18 años en América Latina. *Revista de Tecnología en Diseño, Artes filmicas y comunicación visual*.

Contini, N., Lacunza, A., Caballero, S., Mejail, S., & Lucero, G. (2022). Las tecnologías digitales como medio para la expresión del comportamiento agresivo en adolescentes. *Perspectivas en Psicología*, 1-22

Comisión Económica para América Latina y el Caribe (CEPAL). (2020). *Infancia y adolescencia en la era digital*. Naciones Unidas.

Espinoza, E. (2018). La hipótesis en la Investigación. *Mendive, 16*(1), 122-139.

Guerra, D., & Ruales, F. (2024). El impacto de las redes sociales en los adolescentes. *Ciencia y Turismo*, 90-105

Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, M. (2014). *Metodología de la Investigación*. McGraw-HIll / Interamericana Editores, S.A. de C.V.

Mendivelso, F., & Rodríguez, M. (2018). Prueba chi-cuadrado de independencia aplicada a tablas 2xN. *Revista Medica Sanitas, 2*, 92-95.

Moreno, C., Cuenca, K., Cool, D., Murillo, M., & Quintana, A. (2025). El impacto de la tecnología en la vida social de los adolescentes. *Revista de Estudios Generales* (REG), 1370- 1390

Pineda, C., Molina, M., Marguéis, S., Rodríguez, M., & Alfaro, E. (2023). *Plataformas digitales y su impacto en las relaciones interpersonales de los adolescentes*. San Salvador: Universidad Cristiana de las Asambleas de Dios.