



**PREVENTION**

# Informe de resultados

**Cuestionario previo “Concurso de ideas Prevention APP”**

**Interreg**  
POCTEFA



 **GOBIERNO  
DE ARAGON**

## Contenido

<b>DATOS JOVEN</b> .....	<b>2</b>
<b>USOS INTERNET Y APPS</b> .....	<b>2</b>
Dispositivos con conexión a internet .....	2
Aplicaciones utilizadas .....	3
Frecuencia de uso .....	4
Frecuencia de borrado de Apps de dispositivos .....	5
Finalidad de uso de Apps .....	6
Redes sociales .....	6
<b>APPS Y SALUD</b> .....	<b>8</b>
Búsquedas de salud en internet y Apps .....	8
Usos posibles de Apps relacionadas con la salud, el consumo de sustancias y/o las adicciones .....	9
Presentación o tipología de contenidos más atractiva .....	10
Expectativas sobre Apps resultantes del concurso .....	12
Correo electrónico de participantes .....	15

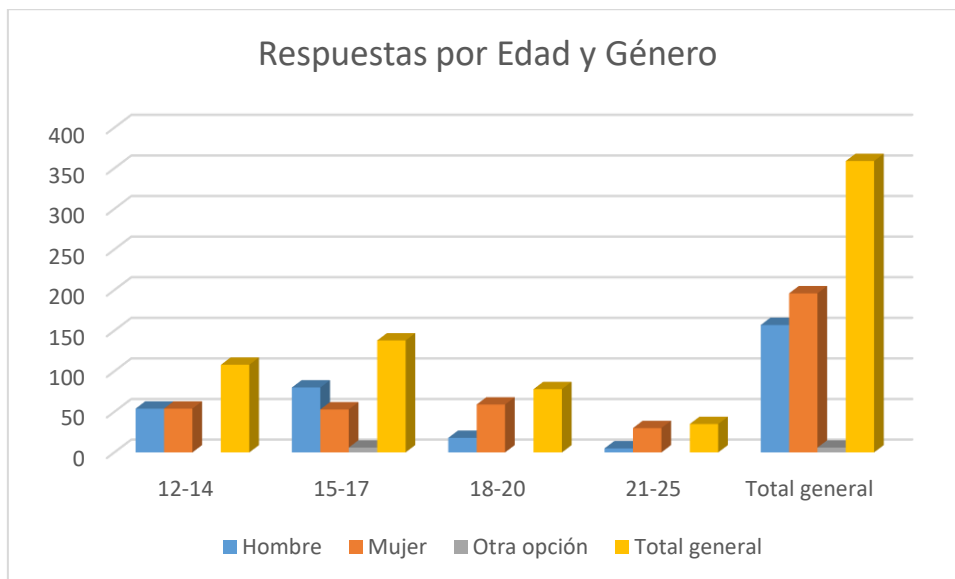
## DATOS JOVEN

Hemos recibido 383 cuestionarios, a través de la web encuestas.aragon.es y en formato papel, todos ellos procedentes de Aragón.

Tras eliminar las respuestas incompletas y aquellos cuestionarios correspondientes a personas mayores de 25 años, tenemos 359 formularios válidos.

Por género, han respondido 196 mujeres, 157 hombres y 6 personas no binarias, que han seleccionado "Otra opción". Estas últimas en la franja de 15 a 17 años (5) y de 18 a 20 años (1). Al ser una muestra muy pequeña, no diferenciaremos esta tercera opción en los próximos apartados del informe.

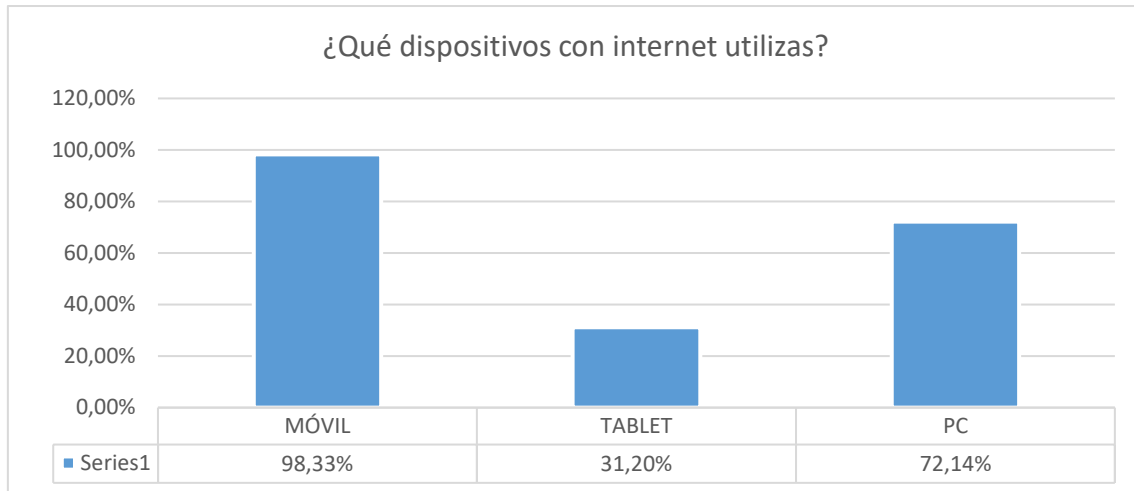
Por grupos de edad, tenemos 108 respuestas de 12 a 14 años; 138 de 15 a 17 años; 78 de 18 a 20 años; y 35 de 21 a 25 años.



## USOS INTERNET Y APPS

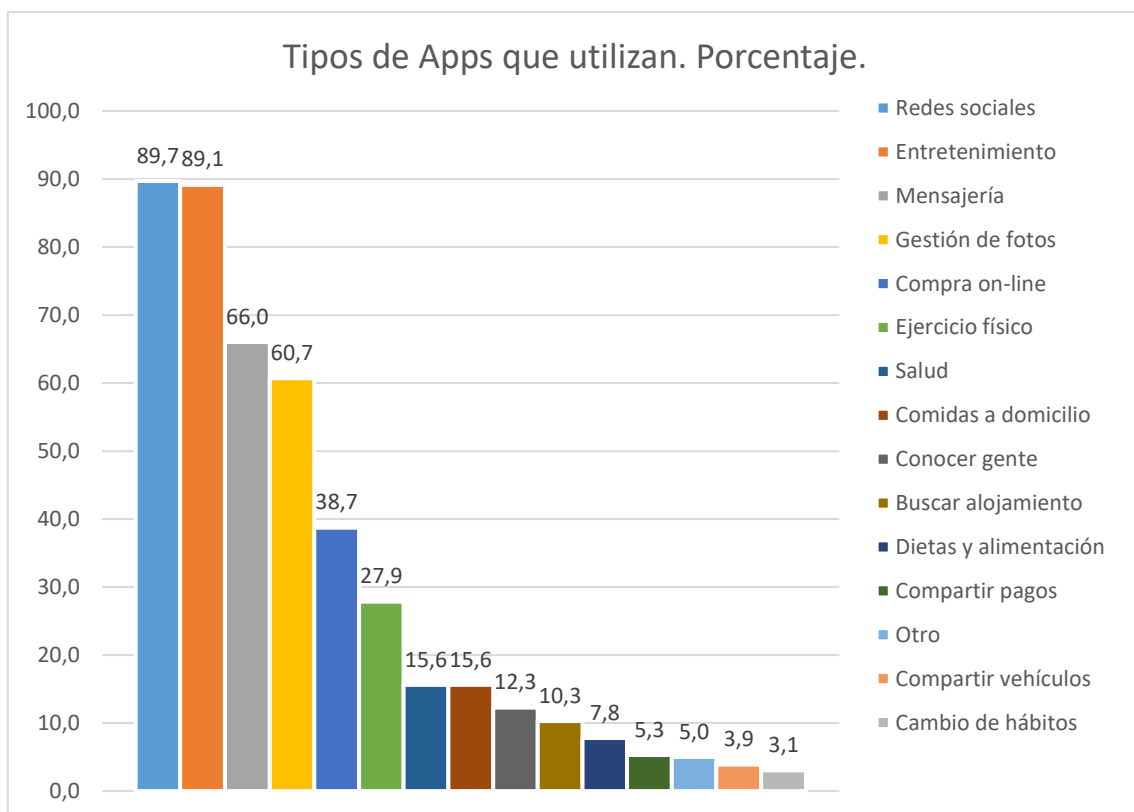
### Dispositivos con conexión a internet

Ante la pregunta "¿Qué dispositivos con internet utilizas?", el 98,33% responde que utiliza un teléfono móvil, el 72,14% PC o portátil y un 31,20% indica que usa Tablet.



### Aplicaciones utilizadas

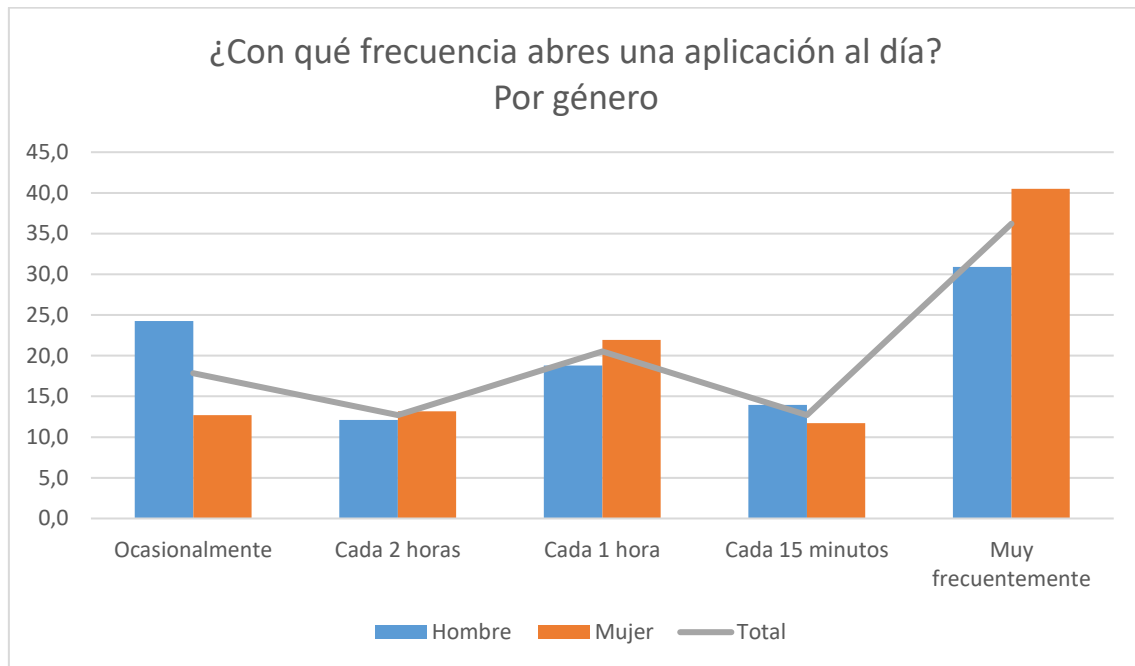
Casi el 90% del total responde que el tipo de Apps que utiliza son de Redes sociales y de Entretenimiento (películas, juegos, etc.). El 66 y el 60 % respectivamente usan apps para la gestión de fotos y la mensajería. Un 15,6% señala que utiliza aplicaciones específicas relacionadas con la salud mientras que un 27,9% usa apps de ejercicio físico.



## Frecuencia de uso

El 36,2% del total de personas encuestadas responde que abre alguna aplicación “Muy frecuentemente”, es decir cada menos de quince minutos, y el 12,7% del total “Cada quince minutos”, sumando el 48,9%.

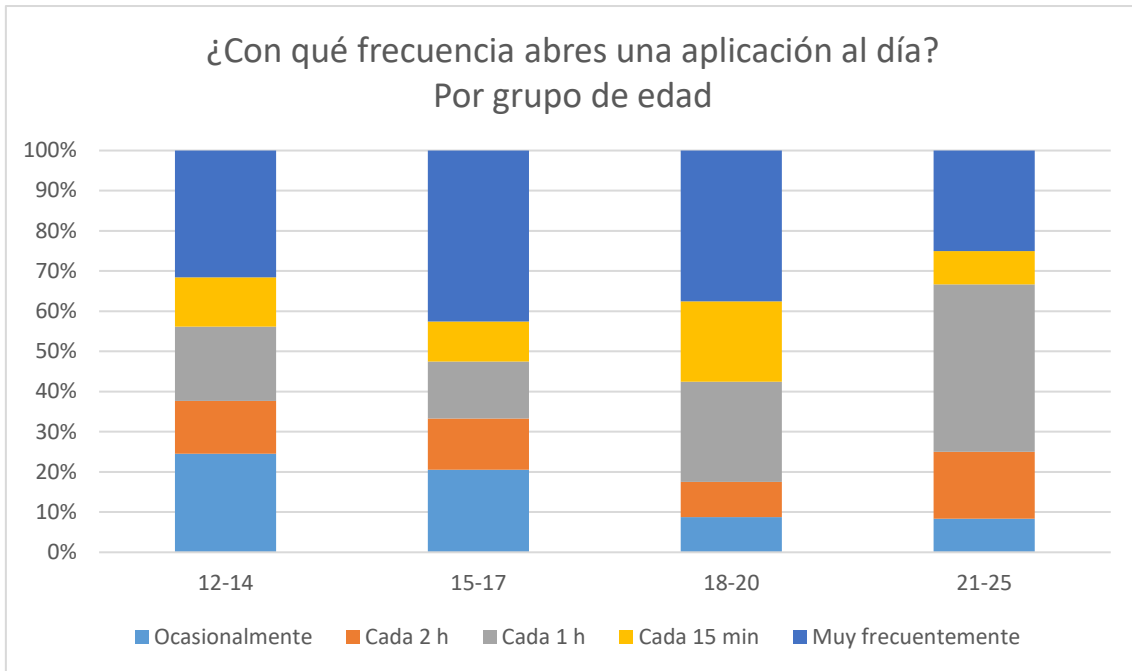
El 51% restante se divide en: “Cada 1 hora” (20,5%), “Cada 2 horas” (12,7%) y “Ocasionalmente” (17,8%), es decir, en este último caso, cada más de 2 horas.



En cuanto a diferencias por género, las mujeres consultan con mayor frecuencia las apps que los hombres, con porcentajes de 40,5% frente al 30,9% en la opción “Muy frecuentemente” y de 12,7% frente al 24,2% en la opción “Ocasionalmente”.

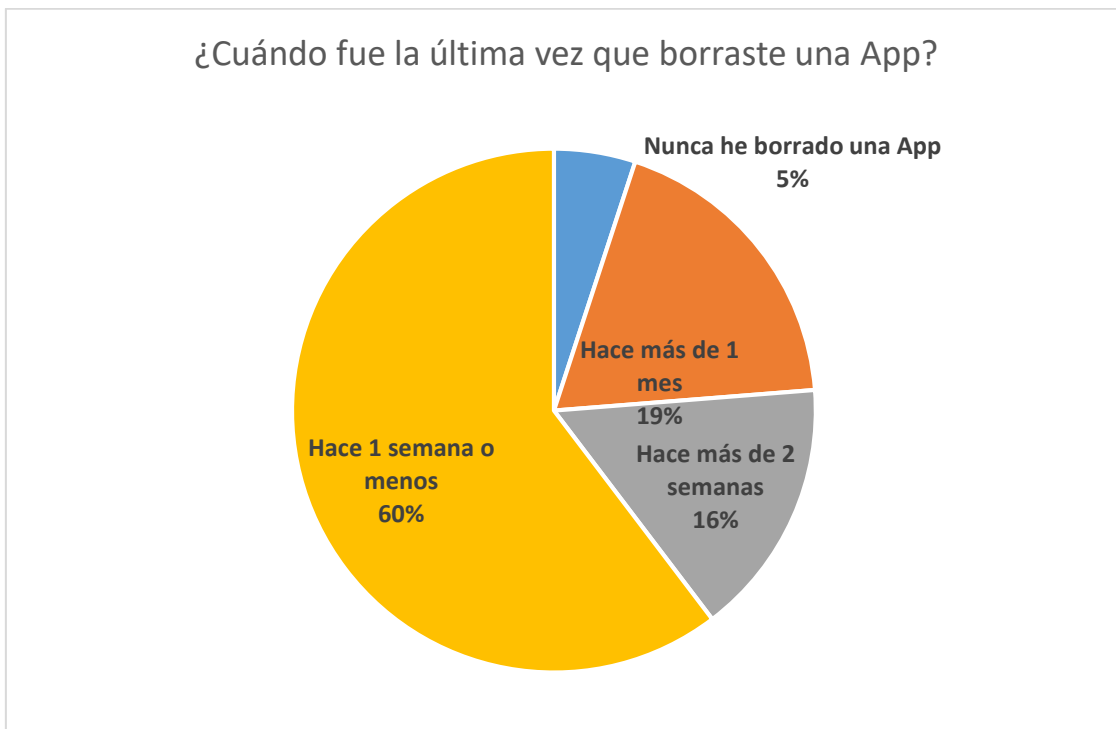
Por franjas de edad, los grupos de 15 – 17 años y 18 – 20 años son los que tienen mayor frecuencia de uso de Apps. El 42,7% del grupo 15 – 17 años y el 37,5% del grupo 18 – 20 años declara abrir una app cada menos de quince minutos, con la opción “Muy frecuentemente”, frente al 21% en el grupo de 21 – 25 años o el 31,6% de 12 – 14 años.

Los grupos de 12 – 14 años y de 15 – 17 años son los que menor porcentaje de frecuencias intermedias, es decir “Cada 1 h” o “Cada 2 h”, señalan. Estos grupos indican los mayores porcentajes de “Ocasionalmente”, con un 24,6% y un 20,6%, entendemos que por limitaciones familiares y/o escolares de uso de dispositivos móviles.



### Frecuencia de borrado de Apps de dispositivos

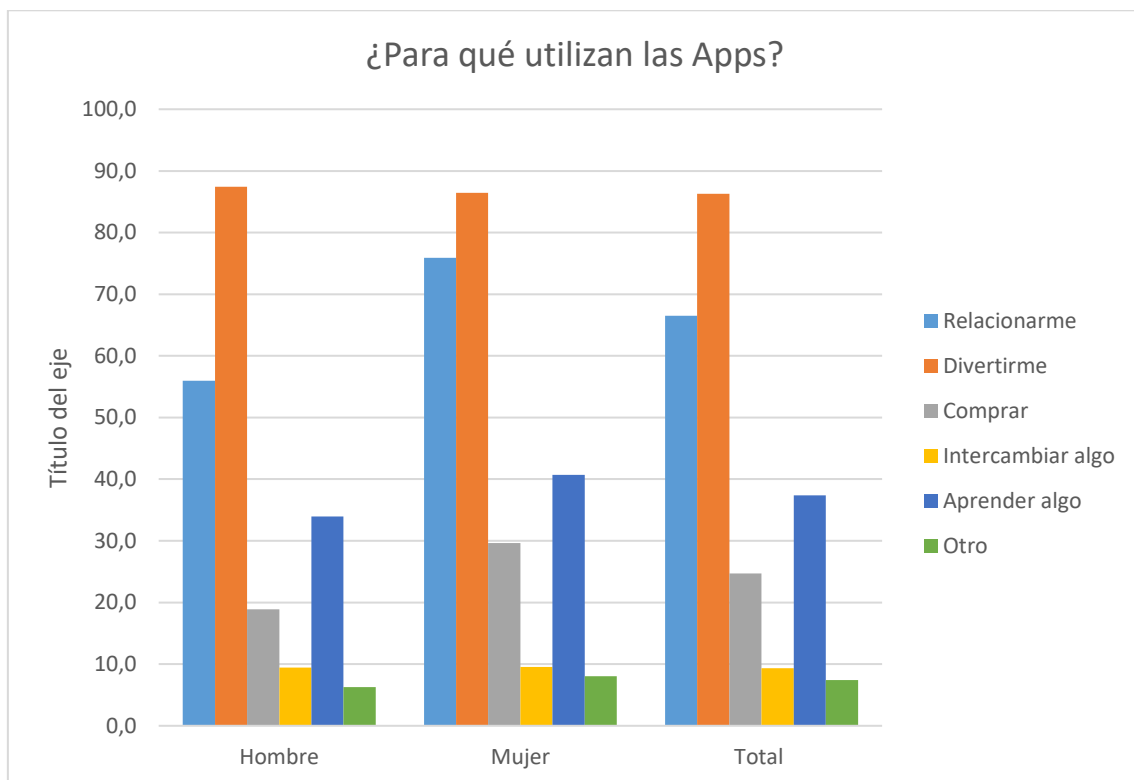
La mayoría de personas encuestadas, un 60 %, declara haber borrado una App hace una semana o menos. Sólo un 5% indica que nunca ha borrado una App.



## Finalidad de uso de Apps

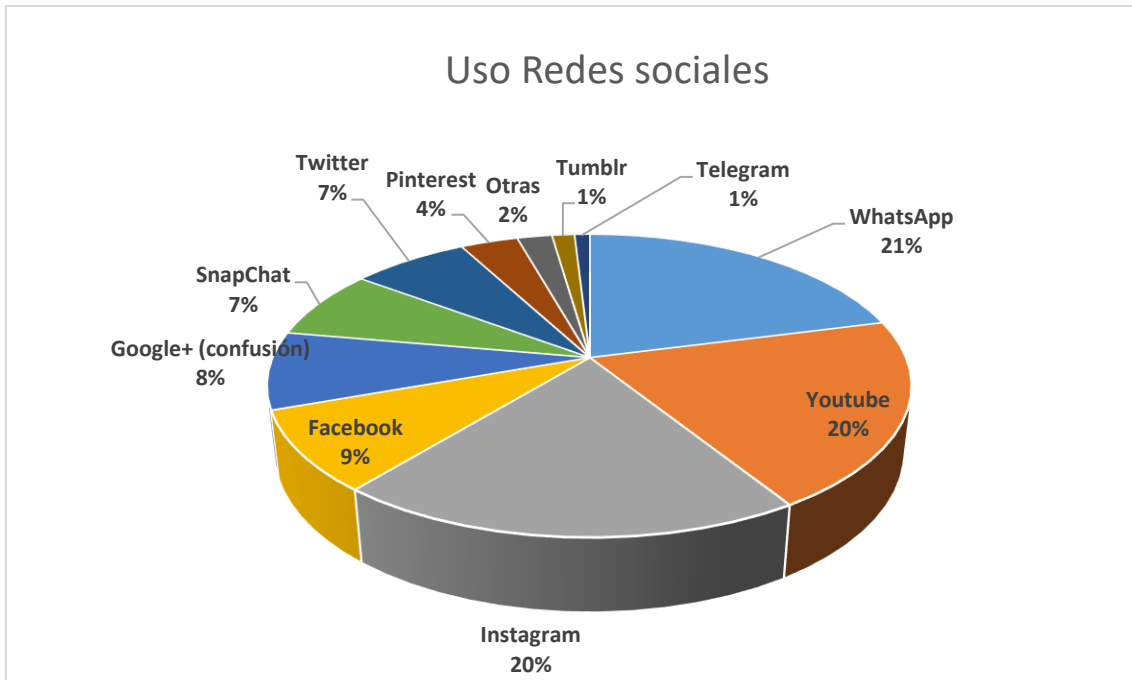
El 86,3% del total señala que utiliza las Apps para divertirse, seguido del 66,5% para relacionarse, el 37,4% para aprender algo, el 24,7% comprar, el 9,3% intercambiar algo y el 7,4% otras funciones (como control de la menstruación, contar pasos, etc.)

Por género, la mayor diferencia es en las opciones de: “Relacionarme”, elegida por el 75,9% de mujeres frente al 56% de hombres; la opción “Comprar”, 29,6% mujeres y 18,9% hombres; y “Aprender algo” señalada por un 40,7% de las mujeres y por un 34% de los hombres.



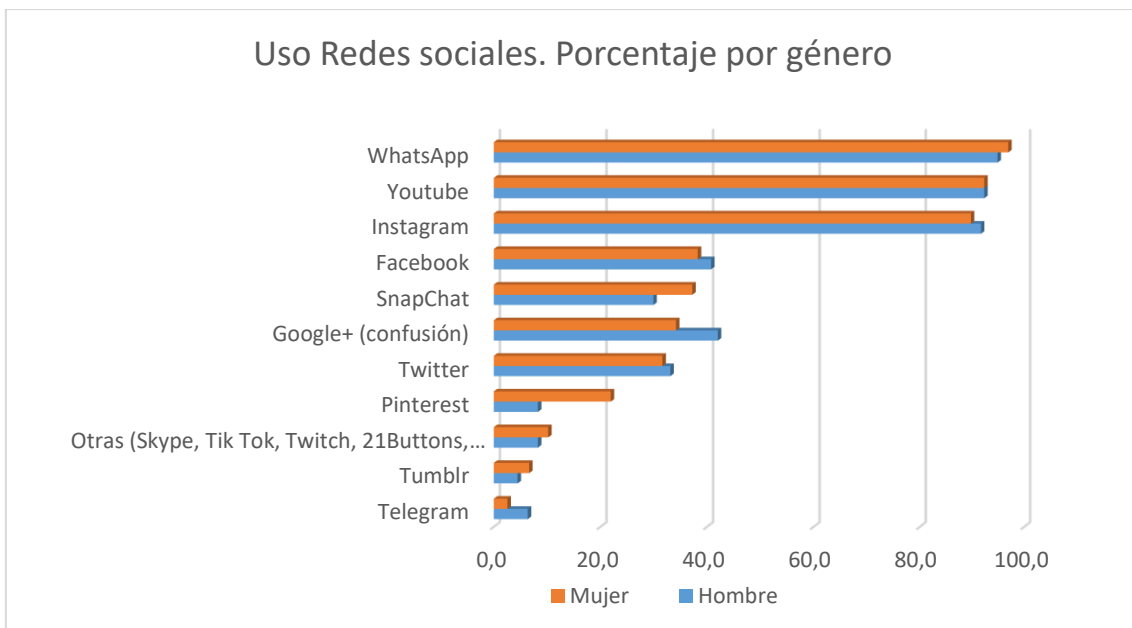
## Redes sociales

Las Redes sociales más utilizadas, de mayor a menor, según las respuestas recibidas serían: WhatsApp (21%), YouTube (20%), Instagram (20%), Facebook (9%), Google+ (8% - apreciamos algún error), SnapChat (7%), Twitter (7%), Pinterest (4%), Tumblr (1%), Telegram (1%) y Otras [Skype, Tik Tok, Twitch, 21Buttons, Clue, Spotify...] (2%).



No se aprecian diferencias significativas de Redes sociales por género, salvo en el caso de SnapChat (37,2% de uso en mujeres y 29,9% en hombres) y Pinterest (21,9% en mujeres y 8,3% en hombres).

Por el contexto del formulario, percibimos que hay confusión con la opción Google+. Algunas personas confunden el buscador con la red social, por lo que no deberíamos tomar esas respuestas en consideración.





## APPS Y SALUD

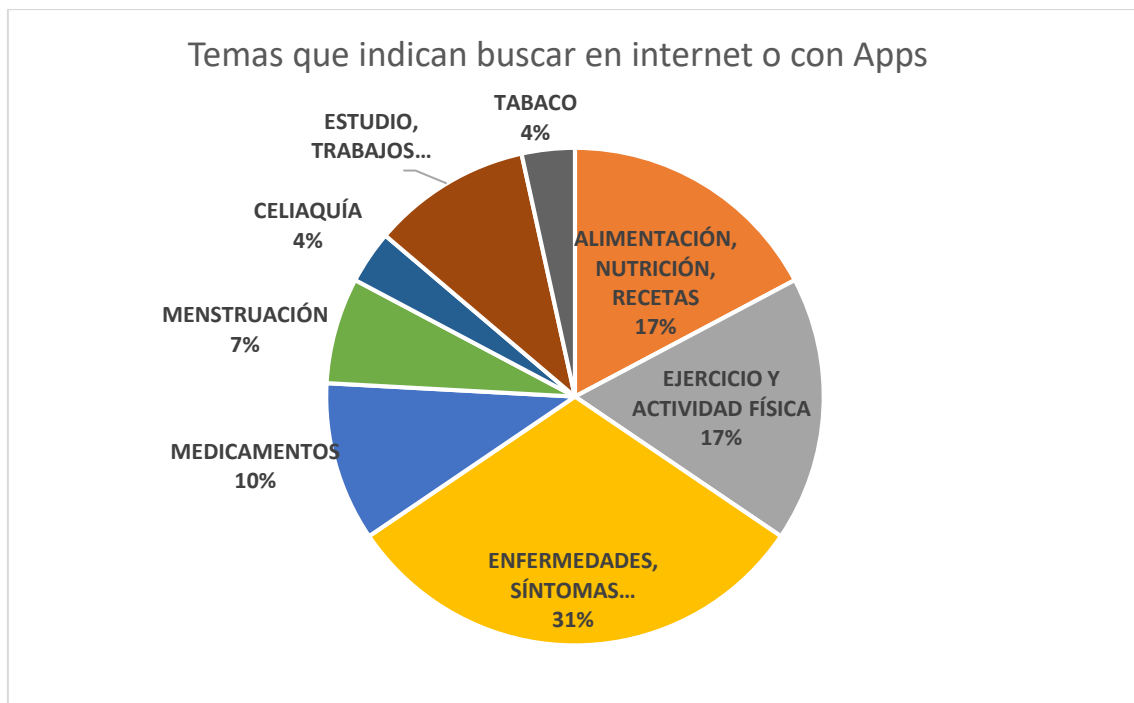
### Búsquedas de salud en internet y Apps

Este bloque del cuestionario lo iniciamos con la pregunta “¿Buscas información de salud en internet? ¿Utilizas alguna App específica?” con respuesta de texto libre.

Teniendo en cuenta 73 respuestas válidas a esta pregunta, el buscador de Google – entendemos que en diferentes apps de exploradores de internet – es la herramienta más indicada, casi un 40% de las veces, es decir, en 29 ocasiones.

En segundo lugar, con un 16,40% se señalan Apps para medir la actividad física diaria, contar pasos, controlar sueño, etc. Seguidas de la propia App de YouTube como fuente de información de salud, con casi un 7% y apps de control de menstruación o la app del SALUD para gestión de citas médicas, con 4 % ambas. También se mencionan las Apps incluidas en las propias marcas de dispositivos móviles, como Samsung Health, iPhone Health o LG Health, en 5 ocasiones de las 73 respuestas.

Sólo 29 respuestas indican claramente una temática de búsquedas de salud, teniendo en cuenta la limitación de la muestra, sí que nos parece relevante destacar el interés por los síntomas, la prevención y el tratamiento de enfermedades, la alimentación, la actividad física o los medicamentos, en orden de mayor a menor número de veces nombrados como temas.

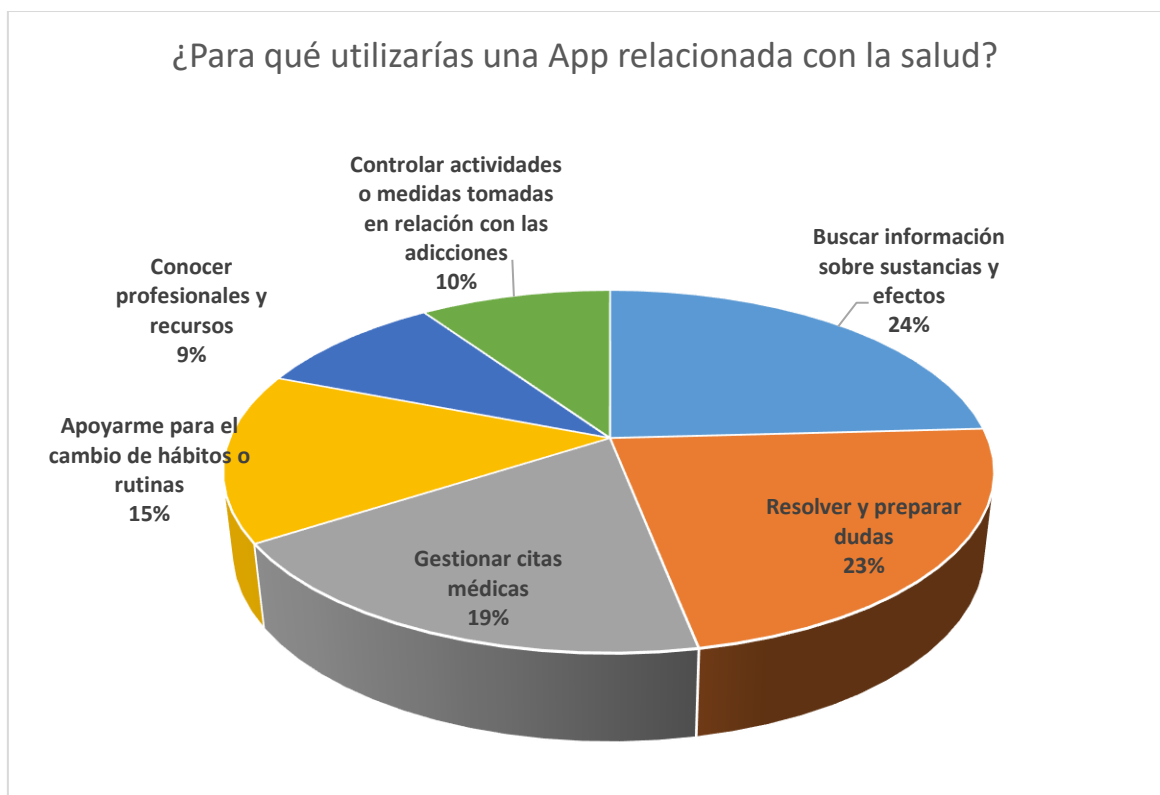


## Usos posibles de Apps relacionadas con la salud, el consumo de sustancias y/o las adicciones

Las finalidades posibles de una App relacionada con la salud, el consumo de sustancias y/o las adicciones más elegidas son: la de “Buscar información sobre sustancias y efectos”, con un 24%; seguida de “Preparar y resolver dudas” (23%); “Gestionar citas médicas” (19%); y “Apoyarme en el cambio de hábitos o rutinas” (15%).

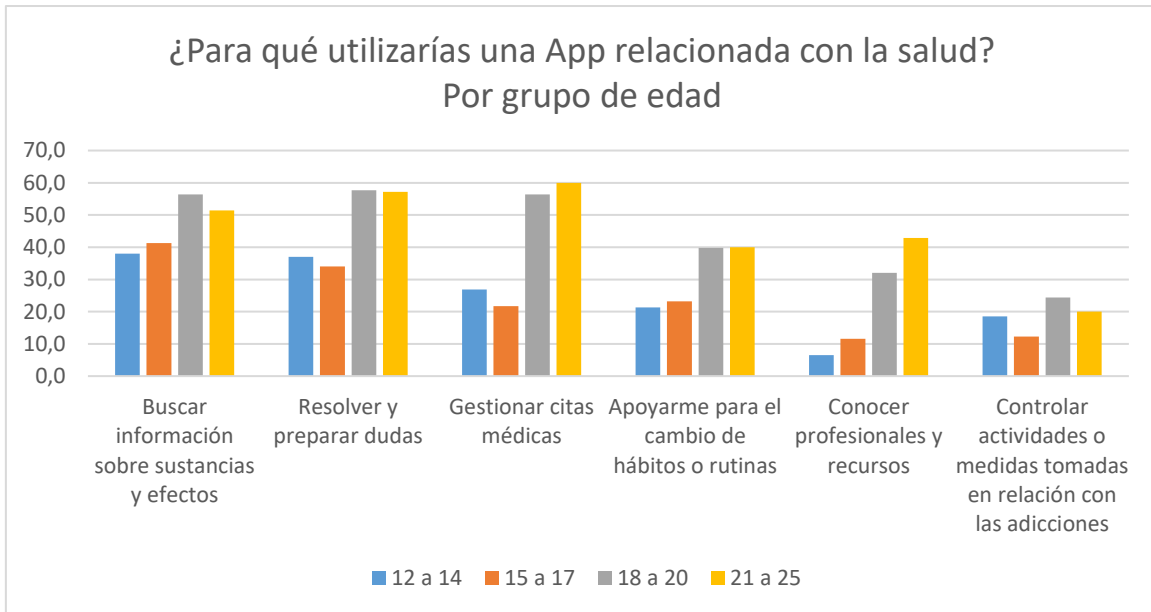
Esta última opción, de apoyo en el cambio es bastante cercana a la de “Controlar actividades o medidas tomadas en relación con las adicciones”, elegida por un 10 % del total.

La menos seleccionada sería la de “Conocer profesionales y recursos” con un 9%.

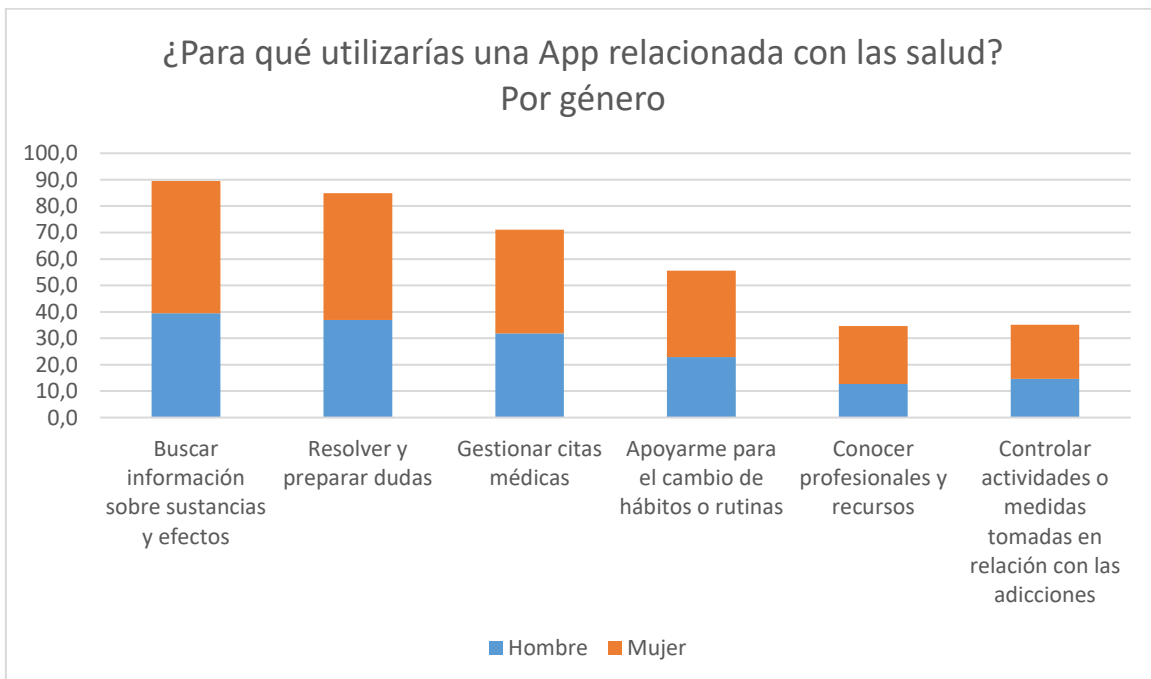


Los grupos de 12 – 14 años y 15 – 17 años han tenido un bajo nivel de respuesta en la pregunta sobre posible finalidad de una app de salud, lo que dificulta conocer sus preferencias reales.

Con las respuestas recibidas no se observan diferencias significativas entre grupos de edad, a excepción de la opción “Conocer profesionales y recursos” que es elegida por un 6,5% de jóvenes de entre 12 y 14 años frente a un 42% de jóvenes de entre 21 y 25 años,

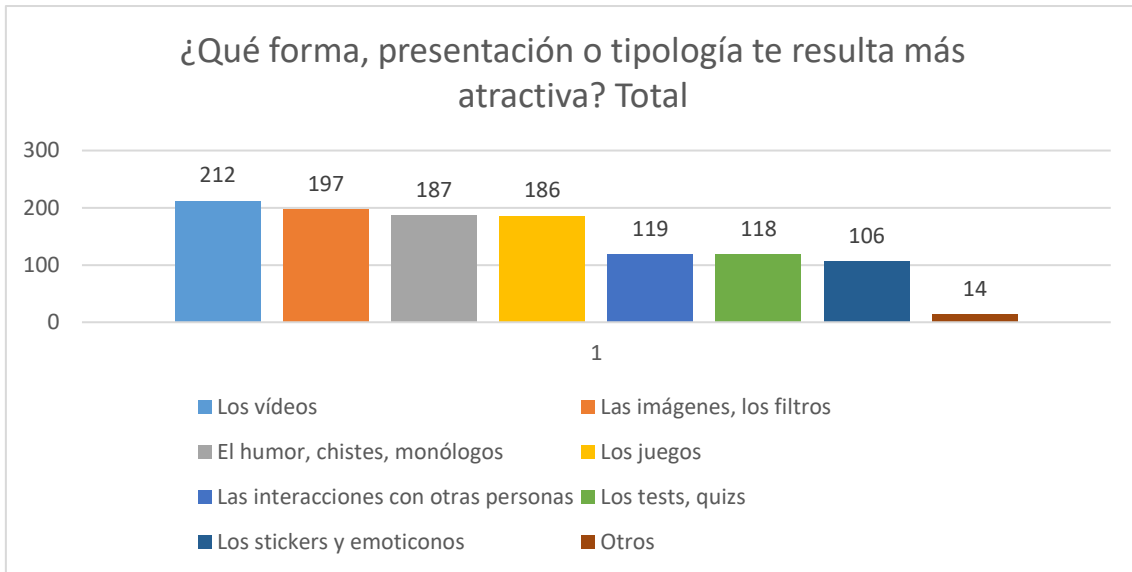


En cuanto al género, las mujeres responden más a esta pregunta que los hombres y señalan más las opciones: “Buscar información sobre sustancias y efectos” (50% de las mujeres; 39,5% hombres), “Preparar y resolver dudas” (48% de las mujeres; 36,9% hombres).

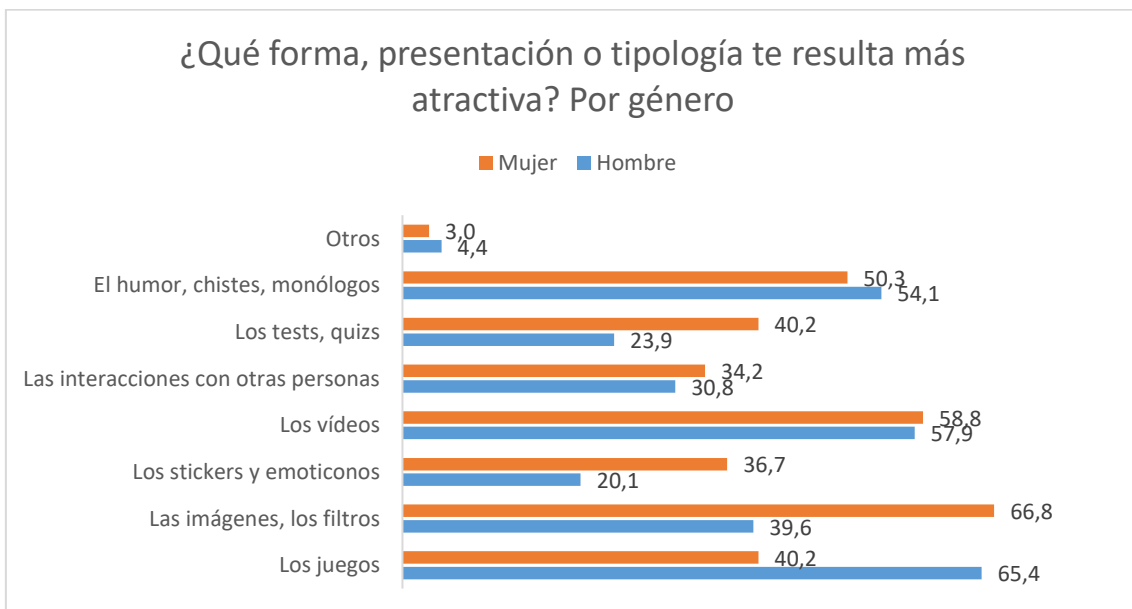


### Presentación o tipología de contenidos más atractiva

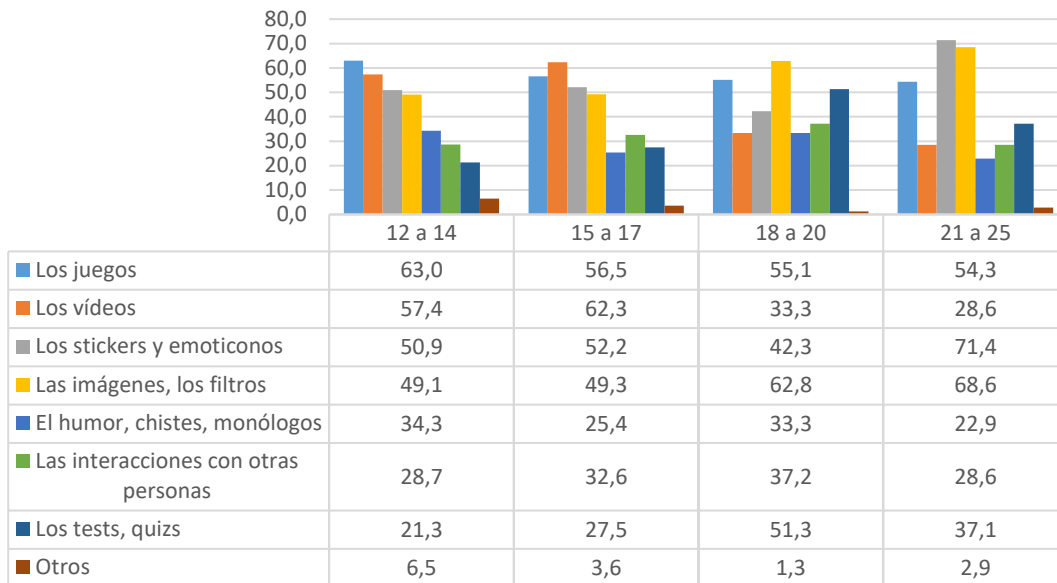
Las personas encuestadas indican en orden de preferencia: los vídeos (59,2% del total); las imágenes (55%); el humor (52,2%); los juegos (52%); las interacciones (33,2%); los test (33%); los stickers (29,6%); y Otros (3,91%).



Las diferencias más relevantes entre mujeres y hombres en cuanto a las preferencias en los contenidos se refieren a “las imágenes, los filtros...” (diferencia de 27,2%, un 66,8% de las mujeres frente a un 39,6% de los hombres); “los juegos” (25,2%, un 65,4% de los hombres frente a un 40,2% de las mujeres); “los stickers y emoticonos” (16,6%, un 36,7% de las mujeres, un 20,1% de los hombres); y “los tests, quizzes” (16,3%, un 40,2% de las mujeres, 23,9% de los hombres).



## ¿Qué forma, presentación o tipología te resulta más atractiva? Por grupo de edad



Por grupo de edad existen diferencias significativas de gustos y preferencias en los tipos de contenidos.

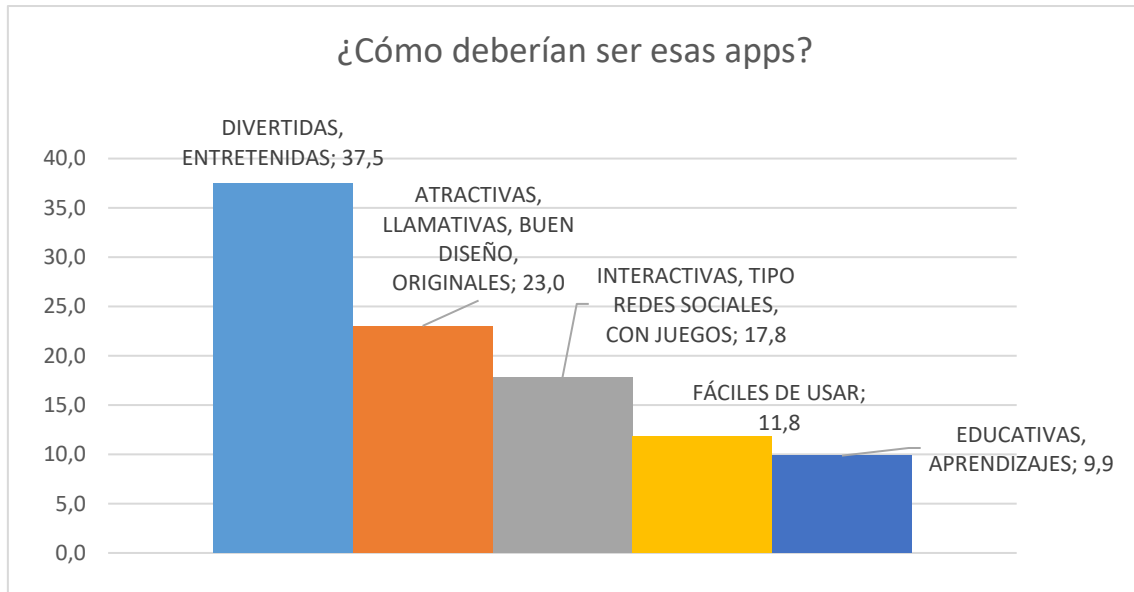
Para el grupo de 12 a 14 años, lo más valorado son los juegos con un 63%; las personas de 15 a 17 años, señalan mayoritariamente los vídeos con un 62,3%; y las respuestas correspondientes al grupo de 18 a 20 años indican preferencia por las imágenes con un 62,8% y en el caso del grupo de 21 a 25 años, por los stickers y emoticonos con un 71,4%, seguido de cerca por las imágenes, en un 68,6% de las respuestas.

### Expectativas sobre Apps resultantes del concurso

Al final del cuestionario hemos solicitado sugerencias, deseos, expectativas... dejando un campo de respuesta abierta a la pregunta "Vamos a hacer un concurso de apps o programas preventivos para jóvenes ¿Cómo crees que deberían ser esas apps?".

No han profundizado mucho en el aspecto cualitativo de explicación de sus deseos, pero podemos señalar como relevantes algunas características que aparecen de forma repetitiva en las 219 respuestas recibidas.

En un 37,5% de los casos se indica que deberán ser divertidas y/o entretenidas; en un 23% se hace referencia a un buen diseño, la originalidad y aspecto atractivo de las apps resultantes; un 17,8% subraya la necesidad de interacción, similitud con las redes sociales o los juegos; a un 11,8% le preocupa la usabilidad y a un 9,9% que sean educativas y fomenten aprendizajes.



Recogemos a continuación 75 respuestas algo más extensas que podrían servir de orientación en el desarrollo futuro del Concurso de ideas de apps.

ADAPTADAS AL PÚBLICO, INFORMACIÓN QUE SIRVA PARA <b>RESOLVER DUDAS</b>
APLICACIONES EXPLICATIVAS O PREVENTIVA
APPS DÓNDE TODAS LAS PERSONAS PUEDAN VERSE REFLEJADAS E INTEGRADAS
ATRATIVA, CON MUCHA IMAGEN, VÍDEO Y POCA LETRA
ATRATIVAS VISUALMENTE Y ORIGINALES
ATRATIVAS, EN LAS QUE PUEDAS <b>COMPARTIR TUS PROPIAS EXPERIENCIAS</b>
ATRATIVAS, FÁCILES DE USAR, ENTRETENIDAS, CON INFORMACIÓN <b>ÚTIL PARA EL DÍA A DÍA</b>
BUENAS SIN ANUNCIOS Y QUE HAYA DUDAS Y RESPUESTAS
BUENAS Y COMUNICATIVAS O MEJOR DE JUEGOS
CLARAS, CONCISAS, ILUSTRATIVAS, INTERESANTES Y <b>REALES</b>
<b>COMO LAS ACTUALES QUE HAN TRIUNFADO</b>
COMO LOS VIDEOJUEGOS, QUE LLAMEN LA ATENCIÓN
CON <b>DIFERENTES PUNTOS DE VISTA</b>
CON JUEGOS DE MÓVIL Y ORDENADOR
CON POCO TEXTO RESUMIDO Y CON IMÁGENES
CREO QUE DEBERÍAN DAR INFORMACIÓN CONCRETA CON IMAGENES
DE <b>LIBRE EXPRESIÓN, QUE PERMITAN OPINIONES SIN FALTAR AL RESPETO</b> Y QUE ESTÉ ABIERTA PARA MAYORES DE 13
DE NUESTRA EDAD Y QUE PODAMOS UTILIZARLAS
DE USO FÁCIL, SIN MUCHOS APARTADOS INNECESARIOS, ASPECTO LLAMATIVO
DEBERÍAN HABLAR SOBRE <b>CASOS REALES</b>
DEBERÍAN <b>MOSTRAR LOS PELIGROS DE INTERNET</b>
DEBERÍAN <b>TENER UN CONTROL TEMPORAL</b>
DEPENDE DE QUE QUIERAS PREVENIR DEBEN ESTAR ORIENTADAS DE UNA MANERA U OTRA, PERO A LA JUVENTUD ACTUAL LE ATRAEN LOS JUEGOS DE PREGUNTAS (CON UNA PEQUEÑA <b>COMPETICIÓN</b> )
DINÁMICAS Y ATRATIVAS A PRIMERA VISTA (DISEÑO)
DINÁMICAS, QUE LLAMEN LA ATENCIÓN Y <b>SI LAS PROMOCIONAN FAMOSOS MEJOR</b>
<b>DIRECTAS</b> EN CUANDO A LA INFORMACION, DANDO ESTA DE FORMA AMENA
DIVERTIDAS Y PARA TODAS LAS EDADES

DIVERTIDAS Y PODER <b>APRENDER</b> COSAS NUEVAS
DIVERTIDAS, ENTRETENIDAS, QUE ENGANCHEN
<b>EDUCACIÓN SEXUAL EN ADOLESCENTES</b>
EDUCATIVAS Y QUE AYUDEN A <b>MEJORAR LOS HÁBITOS DE VIDA</b>
EFICACES Y FÁCILES DE ENTENDER
<b>ENSEÑAR EJEMPLOS</b> , CÓMO PREVENIRLOS, CÓMO SERÍA TENER ADICCIÓN
ENTRETENIDA PERO QUE A LA VEZ SIRVA PARA APRENDER
ENTRETENIDAS A LA VEZ QUE PARA APRENDER
FÁCIL DE USAR, DE ENTENDER, COLORIDA E INTERACTIVA
FÁCILES DE USAR, ATRACTIVAS, QUE SEAN ÚTILES, DÓNDE LOS <b>JÓVENES PUEDAN PARTICIPAR</b>
GRAN VARIEDAD DE APARTADOS Y TODA LA INFORMACIÓN DE TODO LO QUE SE QUIERA PREVENIR
GRATIS, CON IMÁGENES Y BREVES VÍDEOS, LOS SÍNTOMAS DE LAS DROGAS, TABACO, ETC
GRATUITAS, SENCILLAS, CON <b>INFORMACIÓN CONCRETA</b>
GRATUITAS, VISUALMENTE ATRACTIVAS E INTERACTIVAS
INFORMATIVAS SOBRE TEMAS INTERESANTES
INTERACTIVAS PERO <b>A LA VEZ RÁPIDAS</b>
INTERACTIVAS Y <b>HABLAR DE PROBLEMAS QUE APARECEN</b>
INTERACTIVAS Y QUE INVITEN A SER UTILIZADAS
INTERESANTES Y ATRACTIVAS, QUE LLAMEN LA ATENCIÓN
JUEGOS QUE PUEDAN <b>COMUNICARTE CON OTRAS PERSONAS</b>
LLAMAR ATENCIÓN, DIVERTIDAS Y QUE EDUQUEN TAMBIÉN
LLAMATIVAS Y QUE <b>FACILITEN INTERVENCIÓN</b>
LLAMATIVAS, ENFOCADAS AL RANGO DE EDAD AL QUE VAYAN DIRIGIDAS
LLAMATIVAS, SIN ANUNCIOS Y TOMARSE COSAS EN SERIO
MEMES GRACIOSOS CON MENSAJES CLAROS
MOTIVADORAS PARA EL USUARIO, SABER LO QUE LES PUEDE GUSTAR PARA QUE REALMENTE SEAN PREVENTIVAS
MUY DIDÁCTICAS Y BIEN DISEÑADAS PARA QUE SEAN FÁCILES DE USAR POR TODO EL MUNDO
MUY DINAMICAS Y SENCILLAS DE USAR
ORIGINALES, ATRACTIVAS Y DIFERENTES DE LAS TÍPICAS CHARLAS
PARA <b>GUIARTE EN LA ADOLESCENCIA</b>
PARA QUE LA GENTE ENTIENDA QUE LAS DROGAS SON MALAS
PUES SIN NINGUNA CASA MALA, SIN VÍDEOS NALOS, APPS EN TEORÍA SEGURAS Y SIN COSAS DE DROGAS, VÍDEOS PARA DEJAR DE USAR DROGAS
QUE LLAME LA ATENCIÓN DE JÓVENES Y TENGA COSAS ORIGINALES
QUE LLAMEN LA ATENCIÓN AL VERLAS
QUE MUESTREN LAS CAUSAS Y CONSECUENCIAS QUE TIENE QUE TOMAR DROGAS
QUE RESUELVA DUDAS Y PONGA COSAS INTERESANTES
QUE TENGA DE TODO LO NECESARIO
RÁPIDAS, QUE SE PUEDAN VER VÍDEOS Y DESCARGARSE JUEGOS
<b>SEGURAS</b> Y QUE LA CONTROLLEN MUCHO
SENCILLAS DE USAR Y QUE LLAME LA ATENCIÓN
SIMPLES, SIN MÚSICA O VÍDEOS DE PRESENTACIÓN
SIN VIOLENCIA, <b>QUE HAGAN PENSAR</b>
TEMAS DE ACTUALIDAD E INTERÉS PARA ALUMNXS
<b>ÚTILES PARA GENTE CON PREDISPOSICIÓN A ADICCIONES</b>
ÚTILES, QUE SIRVAN PARA MUCHAS COSAS
VISTOSAS Y FÁCILES DE UTILIZAR
VISUALES, PARA QUE LLAMEN LA ATENCIÓN

## Correo electrónico de participantes

Aunque les sugeríamos facilitar su email para información del Concurso, sólo 50 personas han indicado su dirección de correo electrónico. Por otro lado, en esas cincuenta direcciones esperamos encontrar alguna falsa – al menos tienen esa apariencia – y erratas involuntarias.

Este hecho confirma la necesidad de centrarnos en un público específico y en grupos concretos de jóvenes si queremos que haya participación en el Concurso de ideas.

*Esta iniciativa está enmarcada en el proyecto PREVENTION\_OH EFA199/16. El proyecto ha sido cofinanciado al 65% por el Fondo Europeo de Desarrollo Regional (FEDER) a través del Programa Interreg V-A España-Francia-Andorra (POCTEFA 2014-2020). El objetivo del POCTEFA es reforzar la integración económica y social de la zona fronteriza España-Francia-Andorra. Su ayuda se concentra en el desarrollo de actividades económicas, sociales y medioambientales transfronterizas a través de estrategias conjuntas a favor del desarrollo territorial sostenible.*



Proyecto EFA199/16 Prevention\_OH Partenariado:

Colabora:

