

Durante el curso escolar 2021-2022 se ha realizado esta edición de la encuesta DROGAS Y ESCUELA, que se enmarca en la serie de encuestas que vienen realizándose en el País Vasco de forma cuatrianual desde el curso 1981-82 (en la ciudad de Donostia-San Sebastián), y que tienen como objetivo conocer la situación y las tendencias del consumo de drogas y otras adicciones entre los estudiantes que cursan Enseñanzas Secundarias.

La realización de la investigación corresponde al Instituto Deusto de Drogodependencias. Su financiación y promoción corresponden a la Dirección de Salud Pública y Adicciones del Departamento de Salud del Gobierno Vasco.

La Metodología es similar a la utilizada por el Observatorio Español de las Drogas y las Adicciones (ESTUDES) y por el Observatorio Europeo de las drogas y las toxicomanías (ESPAD) lo que permite realizar comparaciones con poblaciones más amplias.

Objetivos:

La encuesta DROGAS Y ECUELA tiene por objetivo recoger información sobre el consumo de drogas y otras adicciones. Esta investigación de carácter epidemiológico proporciona una panorámica global de los hábitos de consumo y de otras conductas de la población adolescente en transición hacia la vida adulta

A partir de este objetivo general, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Conocer la prevalencia de consumo de las distintas drogas psicoactivas y de otras adicciones.
- Conocer las características sociodemográficas más importantes de los consumidores.
- Conocer algunos patrones de consumo relevantes.

En esta edición, DROGAS Y ESCUELA X, se han estudiado además de los consumos otras conductas que pueden contener riesgos como son el juego dinerario, el uso de las TIC, la conducta antisocial y el acoso escolar.

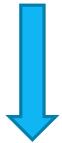
También se ha recogido información sobre algunas variables que tienen relación con el consumo y otros comportamientos de riesgo como son la marcha escolar, los valores, la autoestima, la asertividad y la inclusión social.

DROGAS Y ESCUELA X - 2022

Trabajo de campo: del 1 de octubre de 2021 al 1 de abril de 2022



MUESTRA



6.188 estudiantes de 88 centros educativos públicos y privados

- 1º a 4º de Enseñanza Secundaria Obligatoria
- 1º y 2º de Bachillerato
- Ciclos Formativos de Grado Medio de Formación Profesional
- Formación Profesional Básica

INSTRUMENTO



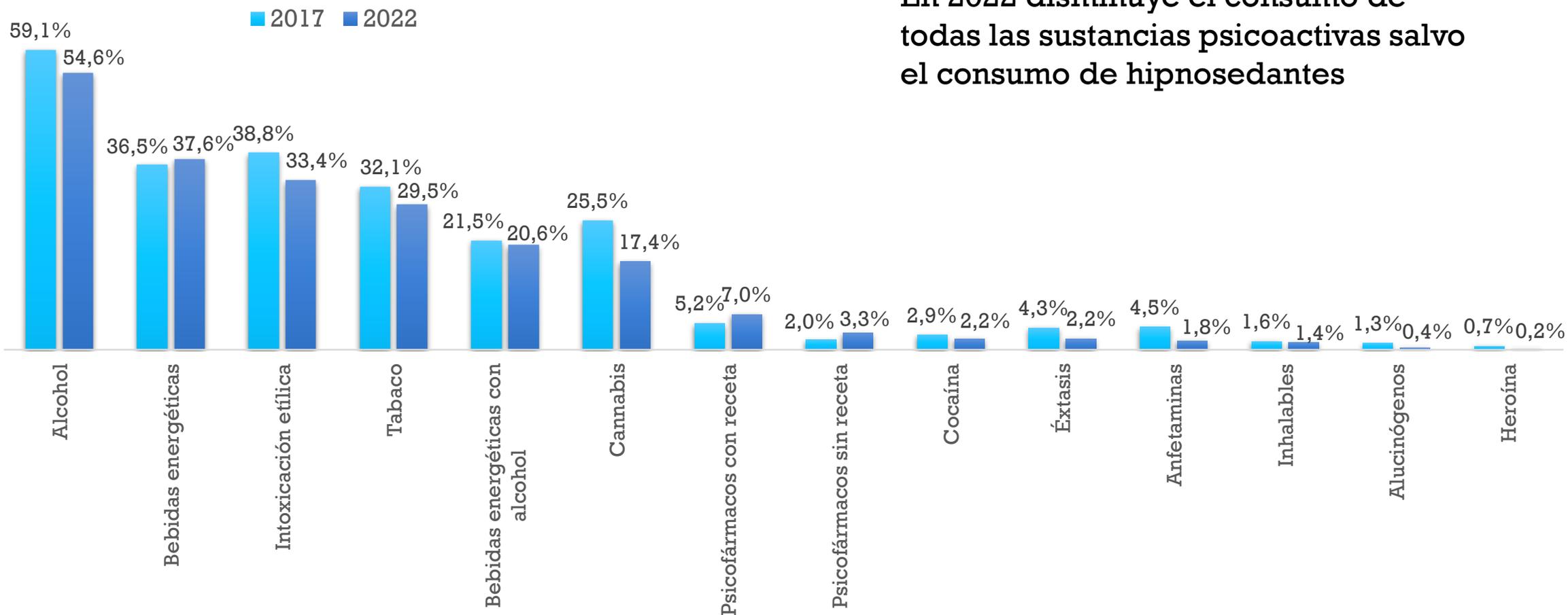
Cuestionario estandarizado, anónimo y autoadministrado

- Prevalencias de consumos de sustancias (a lo largo de la vida, en el último año y en el último mes)
- Juego con dinero y apuestas
- Uso de las TIC
- Otras conductas de riesgo

CONSUMO DE DROGAS

2017 vs. 2022

Prevalencia de consumo (%). Últimos 12 meses



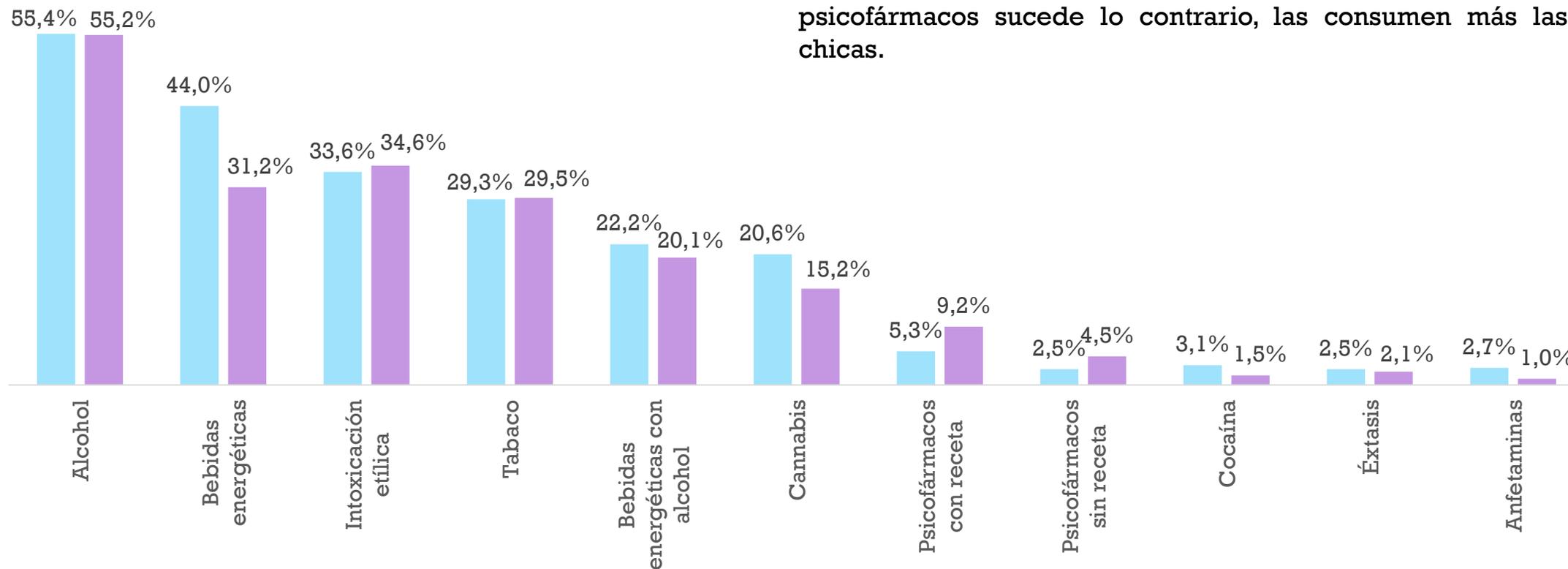
En 2022 disminuye el consumo de todas las sustancias psicoactivas salvo el consumo de hipnosedantes

CONSUMO DE DROGAS



Prevalencia de consumo por sexo (%).
Últimos 12 meses

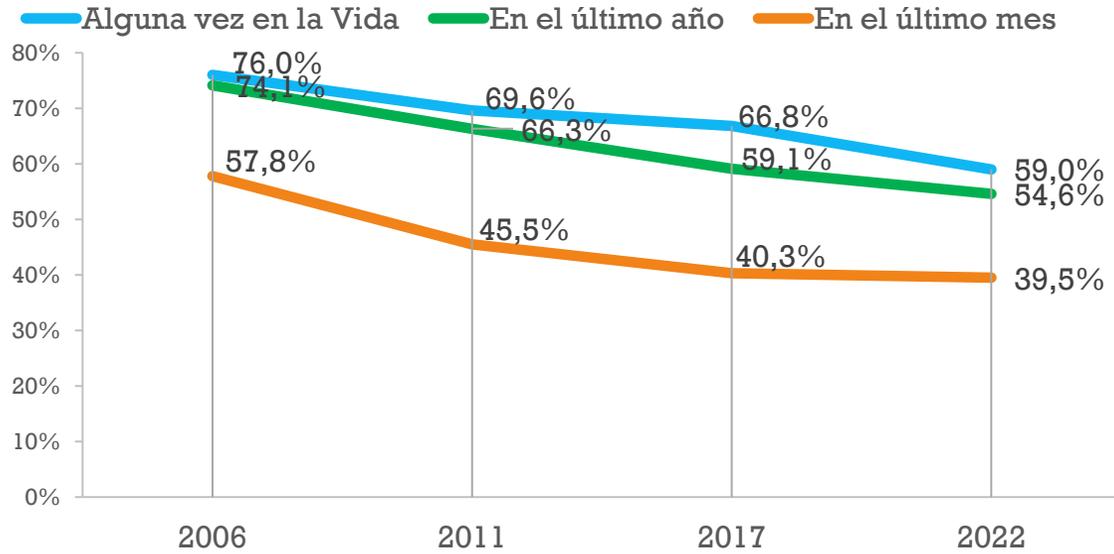
■ Hombre ■ Mujer



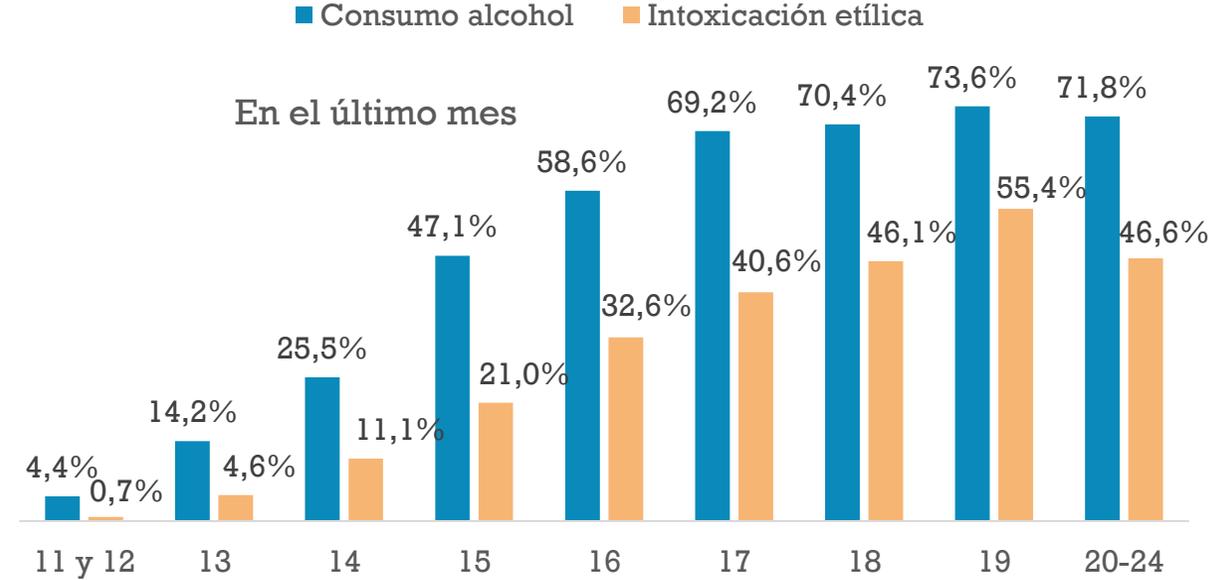
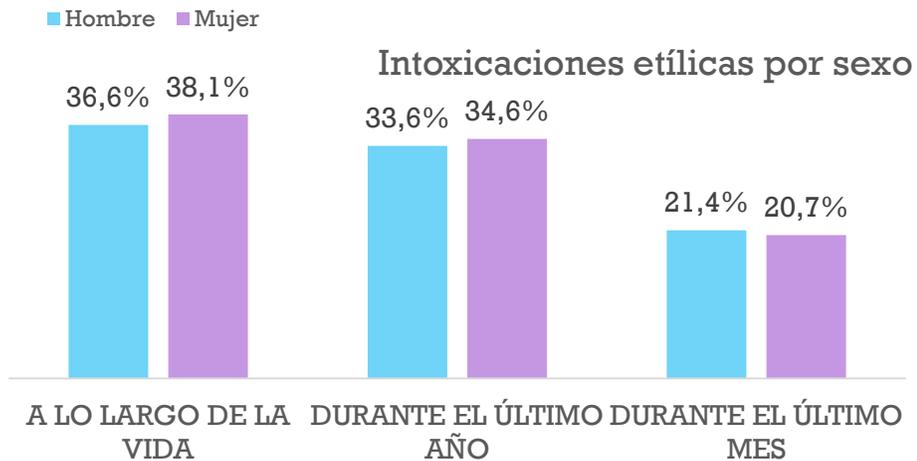
El consumo de todas las drogas ilegales está más extendido entre los chicos que entre las chicas.

Con las drogas de comercio legal (alcohol o tabaco) las prevalencias son similares, mientras que con los psicofármacos sucede lo contrario, las consumen más las chicas.

CONSUMO DE ALCOHOL



Desciende el consumo de alcohol en todos los indicadores temporales

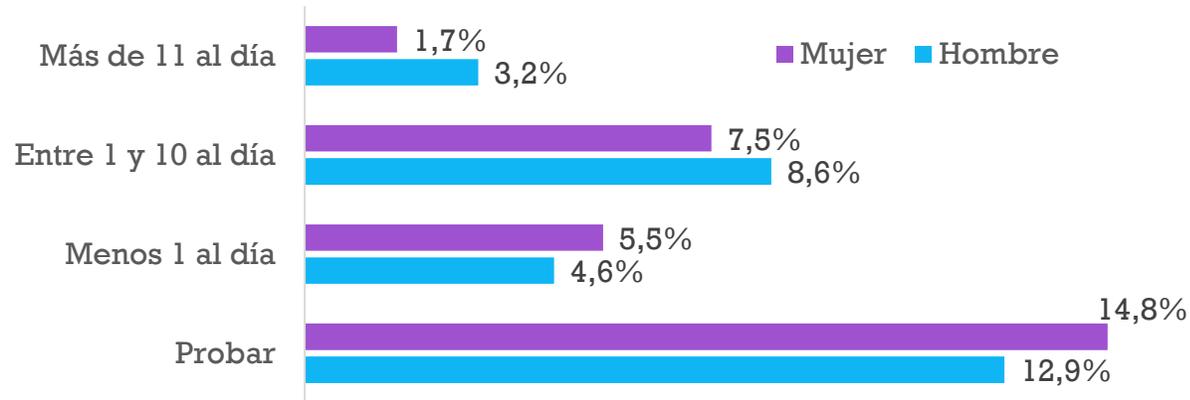


El consumo de alcohol y los patrones de consumo de riesgo (intoxicaciones étlicas) aumentan con la edad y son similares entre chicos y chicas

CONSUMO DE TABACO

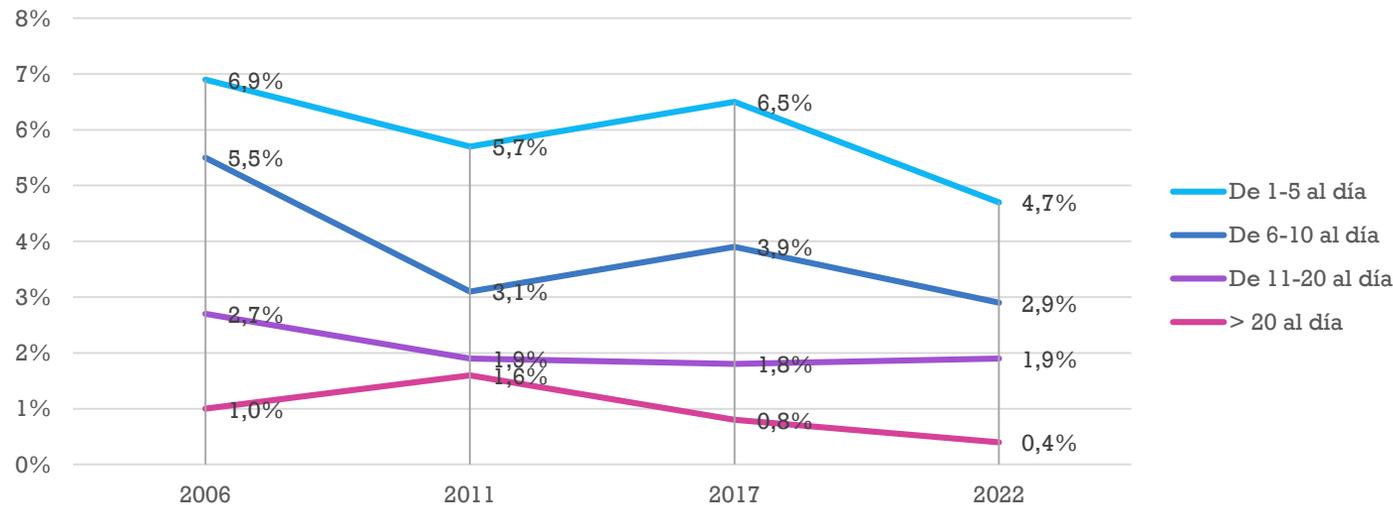


Consumo tabaco por sexo



El consumo de tabaco está más extendido entre los hombres que entre las mujeres en las categorías de mayor frecuencia

El consumo de tabaco desciende en las series temporales consideradas y en todas las cantidades de consumo diario



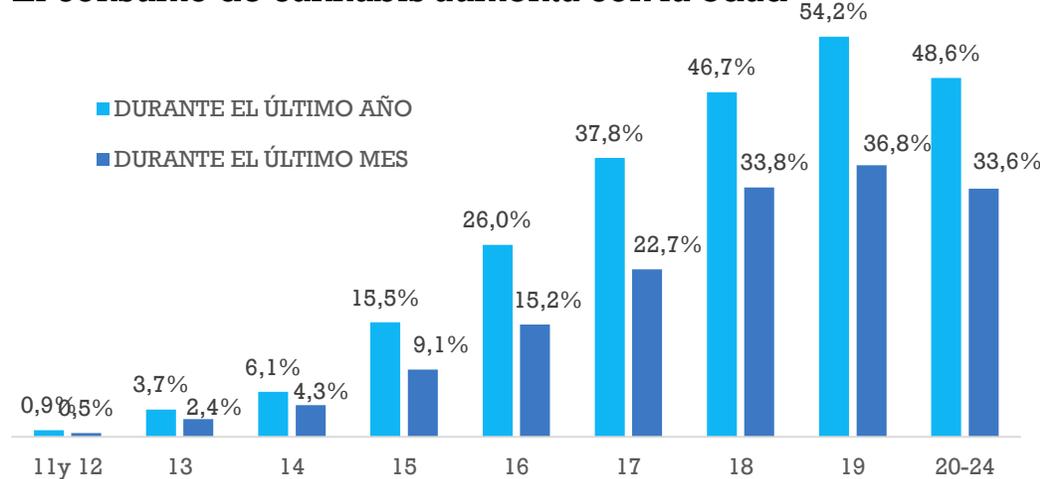
Prevalencia consumo de tabaco

	Cigarrillo convencional (%)	Cigarrillo electrónico (%)
0.- Nunca he fumado	71,5%	84,8%
1.- Probar hace más de un mes	13,8%	13,4%
2.- Menos de 1 cigarrillo/ semana	2,9%	0,9%
3.- Menos de 1 cigarrillo/día	2,0%	0,4%
4.- Entre 1-5 cigarrillos/día	4,7%	0,1%
5.- Entre 6-10 cigarrillos/día	2,9%	0,1%
6.- Entre 11-20 cigarrillos/día	1,9%	0,0%
7.- Más de 20 cigarrillos/día	0,4%	0,2%

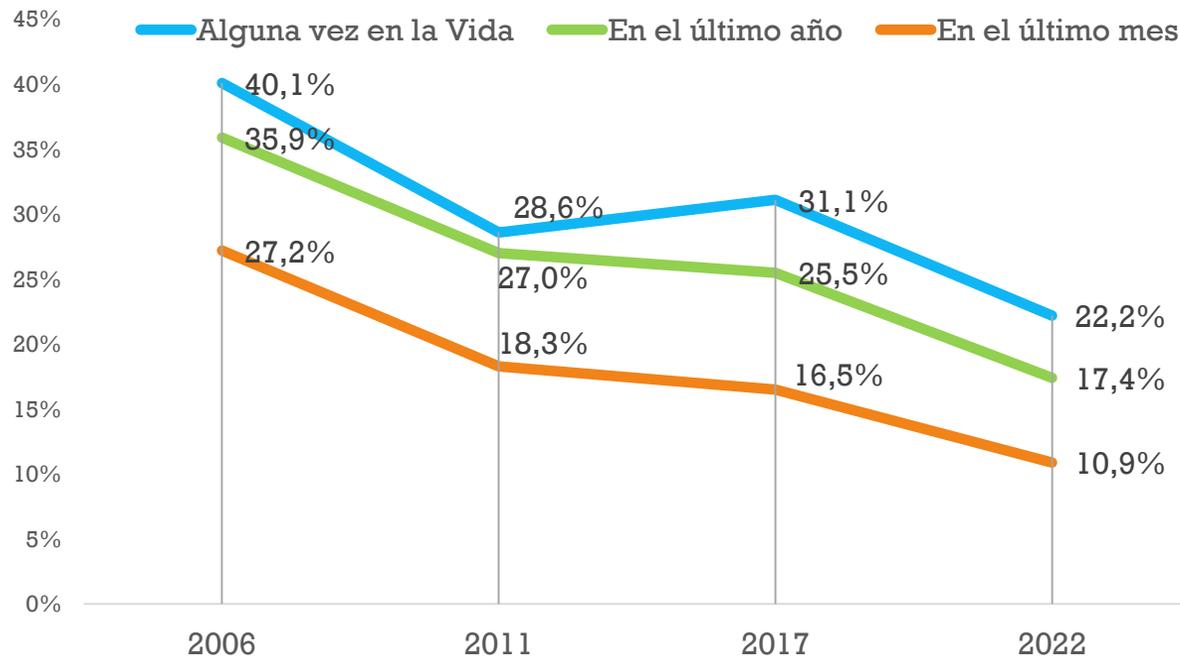
CONSUMO DE CANNABIS



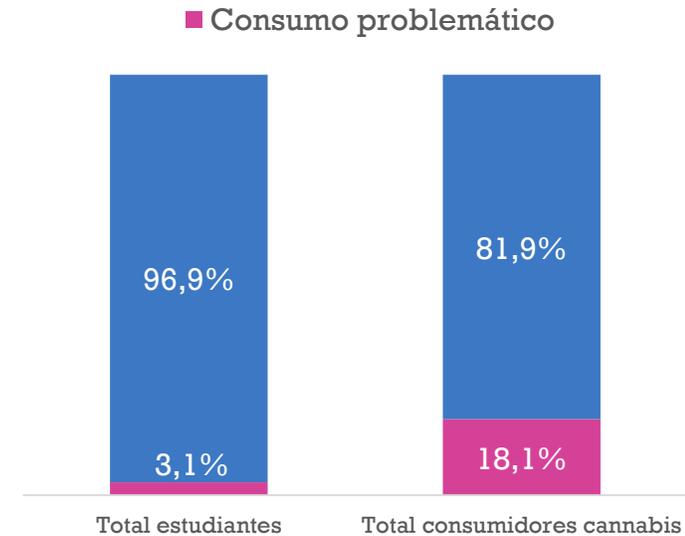
El consumo de cannabis aumenta con la edad



Desciende el consumo de cannabis en todos los indicadores temporales



Consumo problemático cannabis (Puntuación CAST ≥ 4)



Según las puntuaciones del CAST* el 18 % de los consumidores son consumidores problemáticos, lo que representa el 3,1% del total de estudiantes

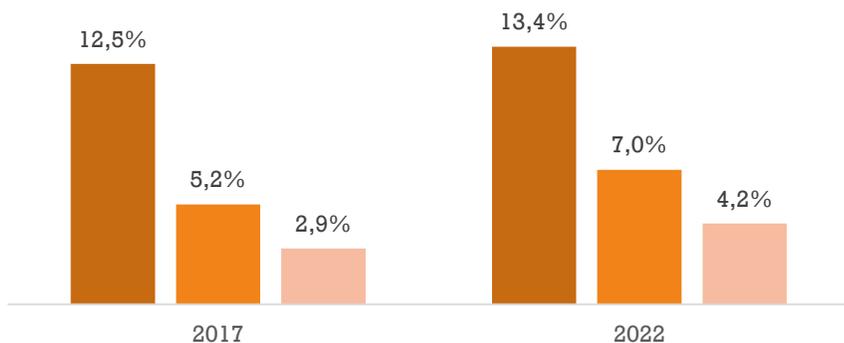
* Cannabis Abuse Screening test

CONSUMO DE OTRAS SUSTANCIAS



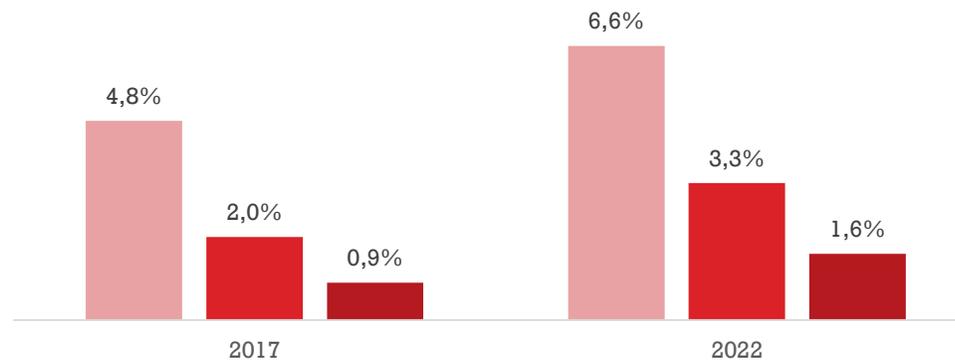
Evolución consumo psicofármacos con receta

■ Alguna vez en la Vida ■ En el último año ■ En el último mes



Evolución consumo psicofármacos sin receta

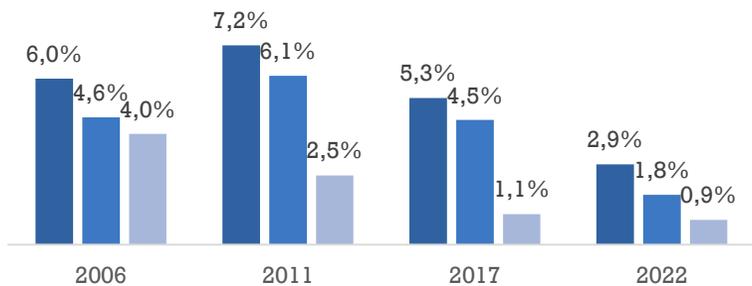
■ Alguna vez en la Vida ■ En el último año ■ En el último mes



Los consumos descienden en las series temporales consideradas y en todas las frecuencias de consumo (en la vida, en el último año y en el último mes) salvo el consumo de psicofármacos

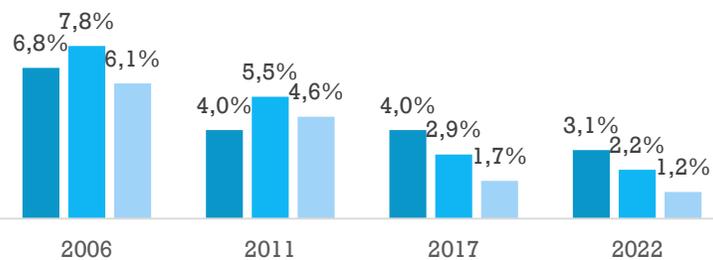
Evolución consumo anfetaminas 2006 - 2022

■ Alguna vez en la Vida ■ En el último año ■ En el último mes



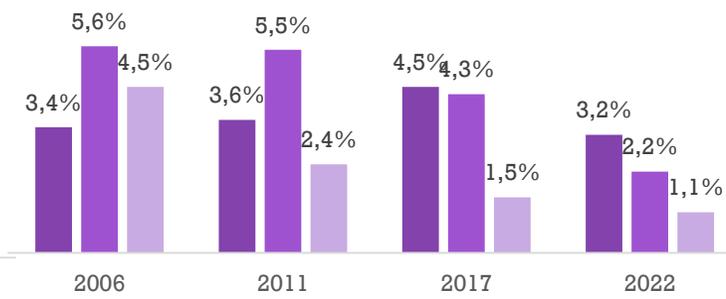
Evolución consumo cocaína 2006-2022

■ Alguna vez en la Vida ■ En el último año ■ En el último mes



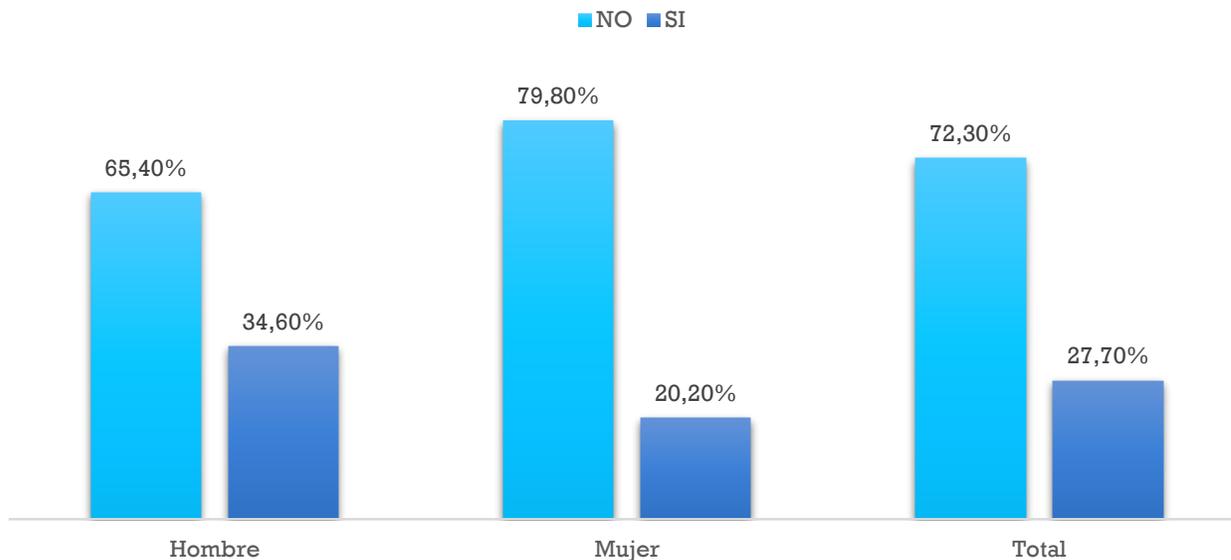
Evolución consumo de éxtasis 2006 - 2022

■ Alguna vez en la Vida ■ En el último año ■ En el último mes



PRÁCTICAS DE JUEGO CON DINERO Y APUESTAS

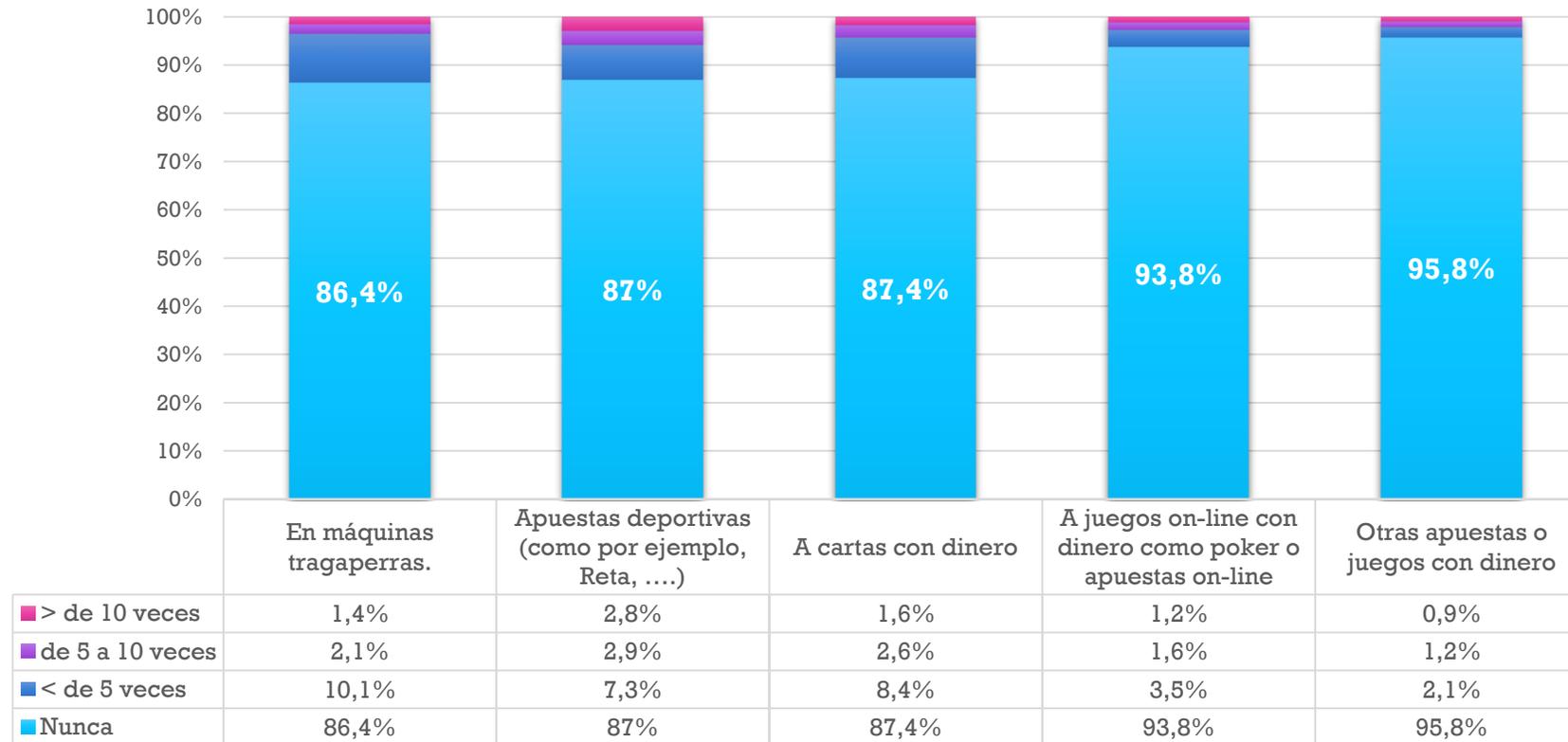
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses



- El 27,7% del alumnado encuestado ha jugado dinero en los últimos 12 meses
- Los chicos tienen una mayor prevalencia de juego 36,4% que las chicas 20,2% en el último año

PRÁCTICAS DE JUEGO CON DINERO Y APUESTAS

Ha jugado dinero en los últimos 12 meses



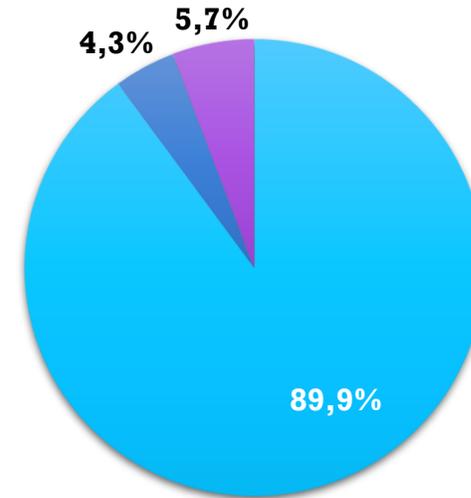
- La mayoría de los estudiantes no practican actividades de juego con dinero
- Respecto a la práctica de juego y apuestas con dinero la principal categoría son las apuestas deportivas y las máquinas tragaperras, y en menor medida, los juegos a cartas con dinero y los juegos online.

PRÁCTICAS DE JUEGO: comportamientos problemáticos

Posibilidad comportamientos problemáticos

■ No jugador o sin problemas ■ Jugador en riesgo ■ Jugador problemático

Según las puntuaciones del SOGS-RA* de los jugadores un 4,3% está en riesgo mientras que el 5,7% son jugadores problemáticos



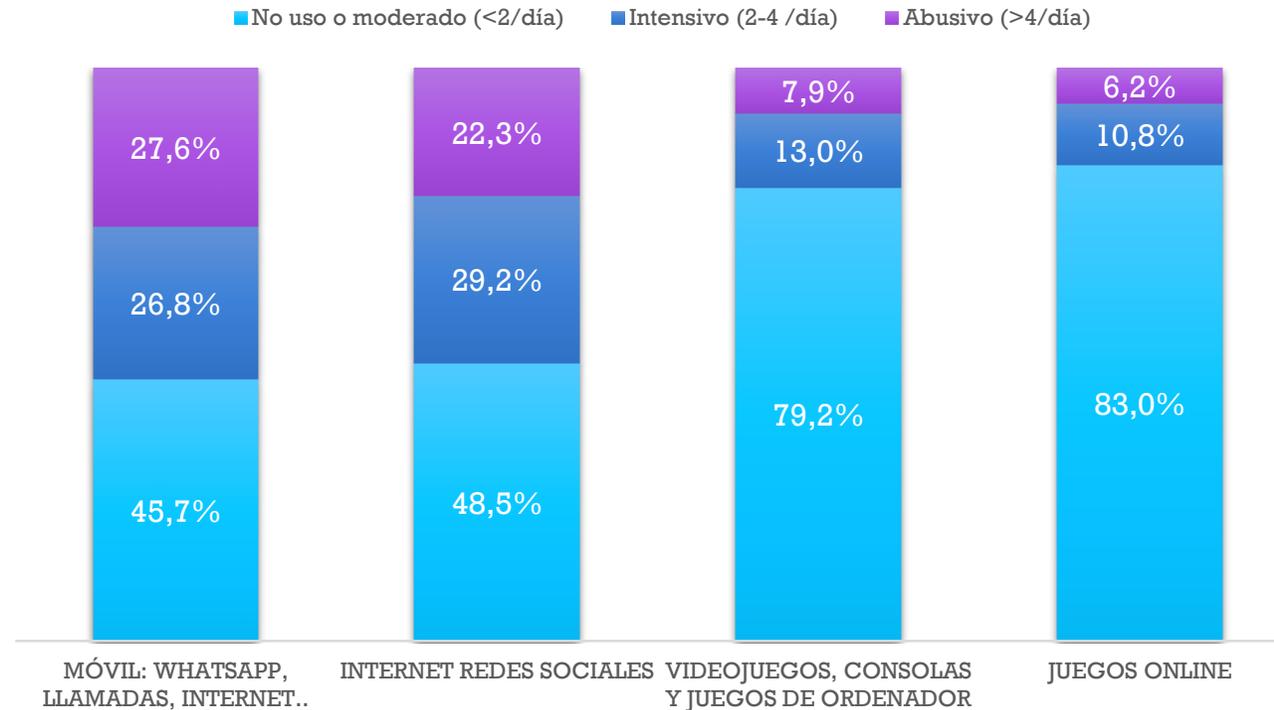
COMPARATIVA PREVALENCIA DE JUEGO PROBLEMÁTICO	
Ha jugado dinero en los últimos 12 meses	Jugador problemático
DROGAS y ESCUELA X (Sub muestra Estudes)	5,2%
ESTUDES	3,4%
DROGAS y ESCUELA X (Sub muestra ESPAD)	5,1%
ESPAD	5%

La prevalencia de jugadores problemáticos es superior en comparación con los valores registrados por ESTUDES (2021) y también mayor que la prevalencia del juego en la Unión Europea (2019)

* Cuestionario de Juego de South Oaks-Versión revisada para Adolescentes (SOGS-RA)

Uso de nuevas tecnologías como medio de diversión y ocio

Horas que dedica a estas actividades los días laborales



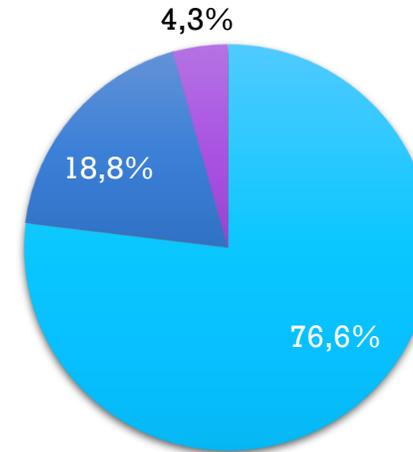
- El móvil (mensajería instantánea, llamadas e internet) y las redes sociales son la principal tecnología usada por los estudiantes como medio de diversión y ocio
- Respecto a los usos de las nuevas tecnologías más de la mitad del alumnado tiene un uso intensivo o abusivo del móvil y de las redes sociales.

Uso problemáticos de nuevas tecnologías

Uso problemático de Internet y móvil

■ Sin problema ■ Problemas ocasionales ■ Problemas frecuentes

Según las puntuaciones del Cuestionario Uso problemático de Internet y móvil (Carbonell et al 2012)* del alumnado un 18,8% refiere problemas ocasionales y un 4,3% problemas frecuentes



COMPARATIVA PREVALENCIA DE USO PROBLEMÁTICOS DE NUEVAS TECNOLOGÍAS

En los últimos 12 meses	ESTUDES 2021	ESPAD 2019
Posible uso compulsivo de internet (puntuación CIUS ≥ 28)	23,5%	--
Posible trastorno por uso de videojuegos (DSM-V ≥ 5)	7,1%	--
Autopercepción problema con el uso de redes sociales	--	46%
Autopercepción problema con el uso de videojuegos		21%

* Cuestionario Uso problemático de Internet y móvil en adolescentes y jóvenes españoles.

CONSUMO DE SUSTANCIAS

CONCLUSIONES

- Las sustancias consumidas por un mayor porcentaje de estudiantes (en los últimos doce meses) son, en primer lugar, el alcohol (54,6%) y en segundo lugar el tabaco (29,5%). Le sigue el cannabis (17,4%) y los psicofármacos con receta, que alcanzan el 7%.
- El resto de sustancias tiene una prevalencia más baja. El 2,2% de los encuestados reconoce que ha consumido cocaína en los últimos 12 meses. En este mismo indicador temporal, el éxtasis ha sido consumido por el 2,2%; las anfetaminas, el 1,8%; los inhalables el 1,4%; y el resto de las sustancias psicoactivas estudiadas se sitúan por debajo del 1%.
- Las bebidas energéticas (en los últimos doce meses) son consumidas por el 37,5% de estudiantes y su uso combinado con alcohol tiene una prevalencia del 20,6% de la población.
- El consumo de todas las drogas ilegales está más extendido entre los chicos que entre las chicas. Con las drogas de comercio lícito (alcohol o tabaco) las prevalencias son similares, mientras que en los psicofármacos sucede lo contrario, las consumen más las chicas.
- El consumo está muy asociado con la edad, de manera que al crecer esta crecen los consumos. En las sustancias legales y el cannabis los consumos comienzan a ser importantes desde edades tempranas, mientras que en drogas minoritarias tienen un cierto significado en el entorno de los 18 años.
- En 2022 disminuye el consumo de todas las sustancias psicoactivas salvo el consumo de hipnosedantes

CONCLUSIONES

JUEGO CON DINERO Y APUESTAS

- El juego ha sido practicado en alguna de las modalidades por una de cada cuatro personas estudiantes. En 2022 se ha reducido la prevalencia de juego respecto a 2017, debido a las restricciones sociales asociadas al control de la pandemia por Covid-19.
- Existe una gran diferencia significativa por sexo, siendo superior en los hombres que en las mujeres (34,6% y 20,20% respectivamente), y la prevalencia se incrementa según lo hace la edad.
- Las prácticas de juego y apuestas más generalizadas el último año son las apuestas deportivas y las máquinas tragaperras.
- Hay un 4,3% del alumnado que juega en situación de riesgo y el 5,7% de ese mismo alumnado jugador que son ya posibles jugadores problemáticos.

USO PROBLEMÁTICO DE LAS TIC

- El móvil (mensajería instantánea, llamadas e internet) es la principal tecnología usada por los estudiantes como medio de diversión y ocio, aunque desciende su uso en favor de un aumento de las redes sociales y juego online.
- En la utilización de estas nuevas tecnologías parece tener más importancia la conexión, las redes, los contactos que los juegos.
- Un 18,8% del alumnado refiere problemas ocasionales y un 4,3% problemas frecuentes en el uso de Internet y móvil

Instituto Deusto de Drogodependencias

2022

 **Deusto**
Instituto Deusto
de Drogodependencias
Universidad de Deusto

