



Desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio digital en estudiantes de educación básica y media

Socio-emotional development of digital leisure practices in elementary and secondary school students

Miguel Torralvo Hernández*

miguel_torralvo73@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0001-6280-0607>

*Universidad de Panamá, Panamá.

Recibido: 15-04-2026. Aceptado: 23-06-2026.

Correspondencia: miguel_torralvo73@hotmail.com

Resumen

El desarrollo socioemocional de estudiantes de educación básica y media está fuertemente influenciado por sus prácticas de ocio digital. Esta investigación analizó mediante una revisión sistemática el impacto de estas dinámicas recreativas virtuales en el bienestar y la socialización de los menores. Siguiendo los lineamientos PRISMA, se exploraron bases de datos indexadas para evaluar indicadores bibliométricos (autores, instituciones, países, fuentes, documentos y áreas de conocimiento), contrastando los datos cuantitativos con el análisis cualitativo de la literatura seleccionada. Se evidencia un campo en consolidación con baja producción por autor e institución, pero con un liderazgo contundente de España (20 documentos) y predominio de Ciencias Sociales (38.9%) y artículos (62.1%). Existe una contradicción metodológica: Psicología y Medicina aparecen relegadas en los indicadores macro, a pesar de que la literatura empírica demuestra su rol central en la salud mental y la autorregulación emocional infantil. El ocio digital debe dejar de evaluarse bajo enfoques punitivos o cuantitativos de tiempo de pantalla, ya que aporta al desarrollo de habilidades digitales y competencias académicas. El éxito socioemocional del estudiante requiere la mediación cualitativa de las familias y la transformación escolar hacia modelos híbridos de aprendizaje y retroalimentación digital.

Palabras clave: desarrollo socioemocional, prácticas de ocio digital, dinámicas recreativas virtuales, bienestar de menores.

Abstract

The socio-emotional development of elementary and secondary school students is strongly influenced by their digital leisure activities. This research analyzed, through a systematic review, the impact of these virtual recreational activities on the well-being and socialization of minors. Following the PRISMA guidelines, indexed databases were explored to evaluate bibliometric indicators (authors, institutions, countries, sources, documents, and areas of knowledge), contrasting the quantitative data with the qualitative analysis of the selected literature. The research reveals a field in consolidation with low output per author and institution, but with a strong presence from Spain (20 documents) and a predominance of Social Sciences (38.9%) and articles (62.1%). A methodological contradiction exists: Psychology and Medicine appear relegated in the macro indicators, despite empirical literature demonstrating their central role in children's mental health and emotional self-regulation. Digital leisure should no longer be evaluated using punitive or quantitative approaches based on screen time, as it contributes to the development of digital skills and academic competencies. The socio-emotional success of the student requires the qualitative mediation of families and the school transformation towards hybrid models of learning and digital feedback.

Keywords: socio-emotional development, digital leisure practices, virtual recreational dynamics, child welfare.

Cómo citar

Torralvo Hernández, M. (2026). Desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio digital en estudiantes de educación básica y media. *GADE: Revista Científica*, 6(2), 136-159. <https://doi.org/10.63549/rg.v6i2.836>



INTRODUCCIÓN

En la sociedad contemporánea, las transformaciones digitales han reconfigurado profundamente las estructuras cotidianas, las prácticas profesionales y las dinámicas de interacción humana (Almaguer-Kalixto & Marcuello-Servos, 2026). El ámbito educativo no ha sido ajeno a este fenómeno; la integración de tecnologías inmersivas e innovaciones basadas en inteligencia artificial ha transformado los modelos de enseñanza-aprendizaje y la adquisición de competencias profesionales y de sostenibilidad (Al-Juboori et al., 2025; Chen et al., 2026). No obstante, esta digitalización no se limita a los entornos formales de escolarización, sino que se extiende hacia los espacios de socialización y recreación. De este modo, surge la necesidad de repensar la alfabetización digital, entendiendo que el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) impacta de forma directa en la autoeficacia, la agencia del estudiante y el rendimiento académico general en las escuelas (Melnikova et al., 2026; Merchant, 2025; Ponomarioviene & Jakavonyte-Staskuviene, 2025).

Dentro de estas dinámicas, el ocio digital ha emergido como una de las

prácticas más prevalentes entre la población infantil y juvenil, influyendo de manera transversal en sus estilos de vida y en sus patrones de actividad física (Mora et al., 2025). Lejos de ser una actividad puramente pasiva, los hábitos de lectura y consumo en entornos virtuales moldean variables críticas del desarrollo cognitivo como la motivación y la comprensión a lo largo del tiempo (Altamura et al., 2026), manifestando además variaciones lingüísticas y contextuales según el entorno escolar (Wang et al., 2026). Asimismo, las plataformas de esparcimiento virtual y las redes sociales operan como escenarios alternativos de movilidad biográfica y de co-construcción de identidades complejas, mediadas fuertemente por dinámicas de género (Lee et al., 2026; Liang et al., 2026). Por lo tanto, el ocio digital debe entenderse como un ecosistema donde confluyen el desarrollo de habilidades tecnológicas ocultas y un impacto diferenciado en el logro académico (Hales & Hampton, 2026), condicionado fuertemente por factores sociodemográficos como el estatus migratorio y el género (Hristov et al., 2026).

Frente a este panorama, el bienestar psicológico y la salud mental



de los estudiantes se han convertido en focos prioritarios de investigación. El uso intensivo del internet móvil no solo condiciona las proyecciones y expectativas laborales futuras de los jóvenes (Hu et al., 2026), sino que también exige el diseño e implementación de intervenciones digitales basadas en la escuela para fortalecer las capacidades de regulación emocional en la infancia (Xiong et al., 2025). Este imperativo ético y formativo se extiende a la educación superior, donde se evidencia una creciente preocupación por mitigar la huella ecológica y promover la sostenibilidad en el uso del ocio digital por parte de los futuros profesionales (Marques-Donoso et al., 2025). En consecuencia, resulta crucial que los programas de formación docente preparen teórica y prácticamente a los educadores para diseñar actividades de aprendizaje híbridas y accesibles (Patron et al., 2026), capaces de integrar rutas inclusivas que conecten la cultura digital con el desarrollo integral del estudiante (Frigino, 2025).

A nivel macro-social, las prácticas digitales recreativas actúan en ocasiones como herramientas de mitigación de riesgos ante crisis globales, reconfigurando incluso las intenciones

de movilidad y las dinámicas turísticas (Chauhan et al., 2026), o impulsando nuevas modalidades sociolaborales como el nomadismo digital en zonas rurales (Fernandes & Roque, 2025). Sin embargo, el núcleo fundamental del desarrollo socioemocional sigue arraigado en los micro-entornos del estudiante. En la educación básica y media, la tipología de las actividades de ocio y el grado de involucramiento familiar son determinantes para el éxito formativo y afectivo del menor (Algorri-Diez et al., 2025; Álvarez Muñoz & Hernández Prados, 2024), especialmente en contextos multiculturales donde los estudiantes navegan en entornos de múltiples redes sociales para su aculturación (Su & Zhang, 2025).

A pesar de la abundancia de estudios sobre el impacto tecnológico en el rendimiento cognitivo, se observa un vacío en la literatura respecto a cómo las prácticas específicas de ocio digital configuran de manera holística el tejido socioemocional de los estudiantes de educación básica y media. Con el fin de abordar este fenómeno con el mayor rigor metodológico, la presente investigación se fundamenta en una revisión sistemática de la literatura ejecutada bajo las directrices



internacionales de la Declaración PRISMA 2020 (Page et al., 2021). A través de este enfoque, el artículo tiene como objetivo analizar la relación entre las prácticas de ocio digital y el desarrollo socioemocional en las etapas escolares mencionadas, aportando evidencia empírica para el codiseño de estrategias pedagógicas y familiares que maximicen los beneficios del entorno virtual y mitiguen sus riesgos asociados.

Pregunta científica

¿Cuáles son los resultados del desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio digital en estudiantes de educación básica y media desde una revisión sistemática?

Objetivo general

Analizar los resultados del desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio digital en estudiantes de educación básica y media desde una revisión sistemática

METODOLOGÍA

La presente investigación se adscribe al paradigma sociocrítico con un enfoque cualitativo, empleando la hermenéutica como método de interpretación. El paradigma sociocrítico busca ir más allá de la mera descripción de los fenómenos, persiguiendo la autorreflexión y la emancipación

intelectual a través de la crítica de las realidades sociales analizadas en la literatura. Por su parte, la hermenéutica permite desentrañar los sentidos ocultos, las ideologías y los contextos subyacentes en los textos científicos seleccionados.

Dado que el objeto de estudio es analizar la literatura existente, este trabajo se configura como un artículo de revisión sistemática. Para garantizar el rigor, la transparencia y la replicabilidad del proceso, la estructura de la revisión se diseñó y ejecutó siguiendo las directrices de la Declaración PRISMA 2020 (Preferred Reporting Items for Systematic Reviews and Meta-Analyses).

La búsqueda de los documentos de corte cualitativo y crítico se llevó a cabo durante el mes de (marzo, 2026) en la base de datos internacional de alto impacto Scopus, con el fin de asegurar una perspectiva global y regional.

Población y muestra

De un total de 124 documentos científicos solamente se trabajó con los de la última década (2016 – 2026), para un total de 103. De ellos se trabajó con Ciencias Sociales (77), Informática (22), Artes y Humanidades (12) y Psicología (11). Solo artículos científicos 58. En



inglés (42) y español (7). Relacionados con el Ocio (7), educación secundaria (6), Adolescentes (5), Estudiantes (4). Artículos científicos de acceso abierto 14. TÍTULO-ABS-KEY (digital Y ocio Y prácticas Y en Y estudiantes) Y PUBYEAR > 2015 Y PUBYEAR < 2027 Y (LIMIT-TO (SUBJAREA , "SOCIO") O LIMIT-TO (SUBJAREA , "COMPS") O LIMIT-TO (SUBJAREA , "PSYC")) Y (LIMIT-TO (DOCTYPE , "ar")) Y (LIMIT-TO (LANGUAGE , "English") O LIMIT-TO (

LANGUAGE , "Spanish")) Y (LIMIT-TO (EXACTKEYWORD , "Leisure") O LIMIT-TO (EXACTKEYWORD , "Secondary Education") O LIMIT-TO (EXACTKEYWORD , "Adolescents") O LIMIT-TO (EXACTKEYWORD , "Students") O LIMIT-TO (EXACTKEYWORD , "Digital Leisure") O LIMIT-TO (EXACTKEYWORD , "Social Networks")) Y (LIMIT-TO (OA , "all")) , (Figura 1).

FIGURA 1. DIAGRAMA DE FLUJO PRISMA: SELECCIÓN DE DOCUMENTOS CIENTÍFICOS (2016 – 2026)

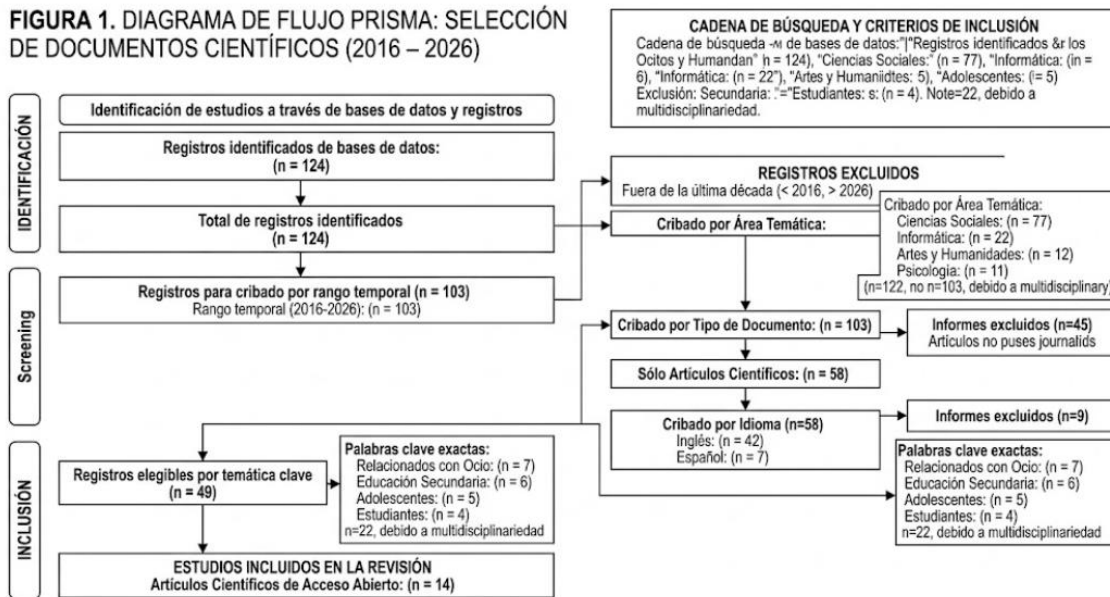


Figura 1. Diagrama Flujo PRISMA (Page et al., 2021). Fuente: Gemini basado en Scopus 2026.

RESULTADOS

Para el entendimiento de esta investigación se hace necesario establecer las categorías teóricas de la investigación. Para lo anterior se utiliza

el software bibliométrico VosViewer que a través de su método de co-ocurrencia simplifica las palabras claves de los artículos científicos seleccionados en la muestra en términos originales que



no se repiten con un porcentaje de efectividad del 95% y un margen de error del 5%, todo lo anterior se relaciona a través de clústeres de colores. De un total de 741 términos iniciales quedaron 19 (Figura 2).

La red bibliométrica revela la existencia de tres clústeres temáticos diferenciados (identificados por

colores), cuyas interconexiones permiten comprender la complejidad del objeto de estudio. El tamaño de los nodos (círculos) indica la frecuencia con la que aparece el concepto, mientras que el grosor y la cercanía de las líneas que los unen reflejan la fuerza de la relación entre ellos.

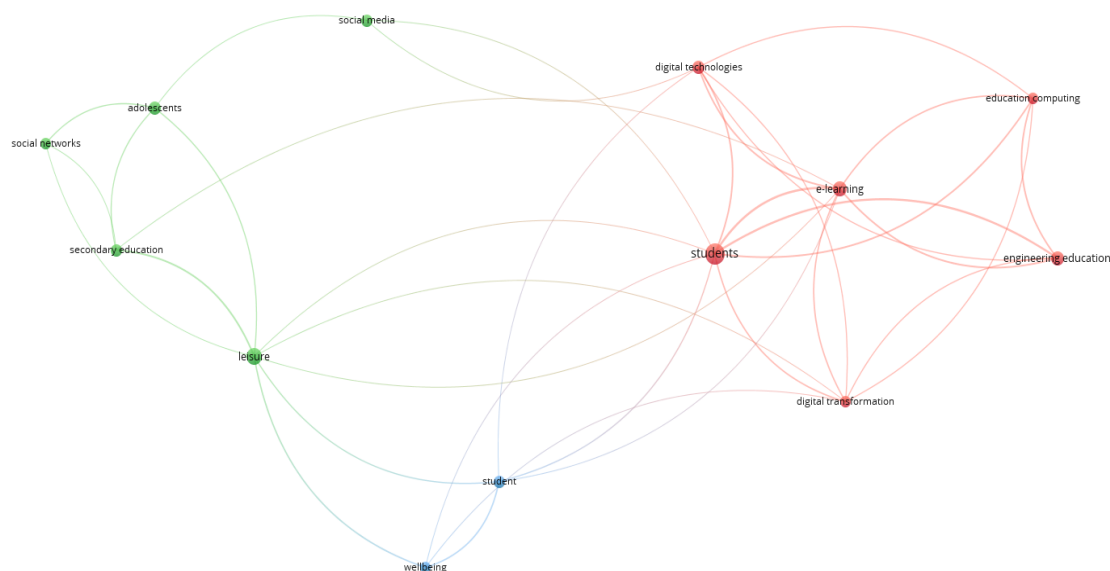


Figura 2. Análisis de las categorías teóricas de la investigación. Fuente: VosViewer basado en Scopus 2026.

Clúster Verde: El Ecosistema del Ocio y la Socialización Juvenil. Este clúster agrupa los conceptos medulares de tu objeto de estudio: "leisure" (ocio), "secondary education" (educación secundaria), "adolescents" (adolescentes), "social networks" y "social media" (redes sociales). Muestra de forma contundente que la literatura científica vincula directamente el tiempo

de ocio de los adolescentes de educación media con la inmersión en plataformas socio-digitales. Este bloque representa el escenario cotidiano e informal donde los estudiantes despliegan su agencia y construyen sus identidades fuera de las aulas.

Clúster Rojo: El Entorno Educativo Formal y la Transformación Tecnológica. Es el clúster con mayor



densidad y nodos más grandes, articulado alrededor de "students" (estudiantes) y "e-learning" (aprendizaje en línea). Incluye conceptos como "digital technologies", "digital transformation", "education computing" y "engineering education". Representa la producción científica enfocada en la institucionalización de la tecnología. Refleja cómo la investigación ha priorizado el uso de las TIC con fines instrumentales y académicos (educación virtual, competencias técnicas y metodologías de enseñanza). Lo interesante es que el nodo central "students" actúa como el puente principal que conecta este universo educativo formal con el mundo del ocio.

Clúster Azul: La Dimensión Humana y Subjetiva. Este es el grupo más pequeño pero el más crítico para tu artículo, compuesto por los nodos "student" (estudiante en singular/particular) y "wellbeing" (bienestar). Este clúster simboliza la emergencia de la preocupación por la salud mental, el plano afectivo y el equilibrio emocional del sujeto frente a la digitalización. Al situarse en la base inferior del gráfico, funciona como un ancla que conecta tanto las presiones del entorno educativo formal (clúster rojo)

como las prácticas de esparcimiento virtual (clúster verde).

Evolución temporal de la producción científica

El análisis cronológico de la producción científica acumulada entre los años 2016 y 2026 permite identificar tres periodos históricos claramente diferenciados, los cuales reflejan el cambio de interés de la comunidad académica hacia las dinámicas socioeducativas y digitales de los estudiantes (Gráfico 1).

Durante este quinquenio (2016-2020), la producción científica se mantuvo en niveles mínimos y estables, oscilando entre los 4 y 7 documentos anuales. En esta etapa pre-pandémica, el ocio digital y las tecnologías en educación básica y media se asumían como elementos emergentes u opcionales dentro de la cotidianidad escolar. La investigación no consideraba prioritario el análisis del bienestar socioemocional ligado a las pantallas, manteniendo el debate en un plano secundario.

A partir de 2020 se genera un crecimiento exponencial y abrupto que alcanza su pico histórico en el año 2021 con 19 documentos publicados, seguido de un descenso marcado en 2022 (11



documentos) y un valle en 2023 (6 documentos).

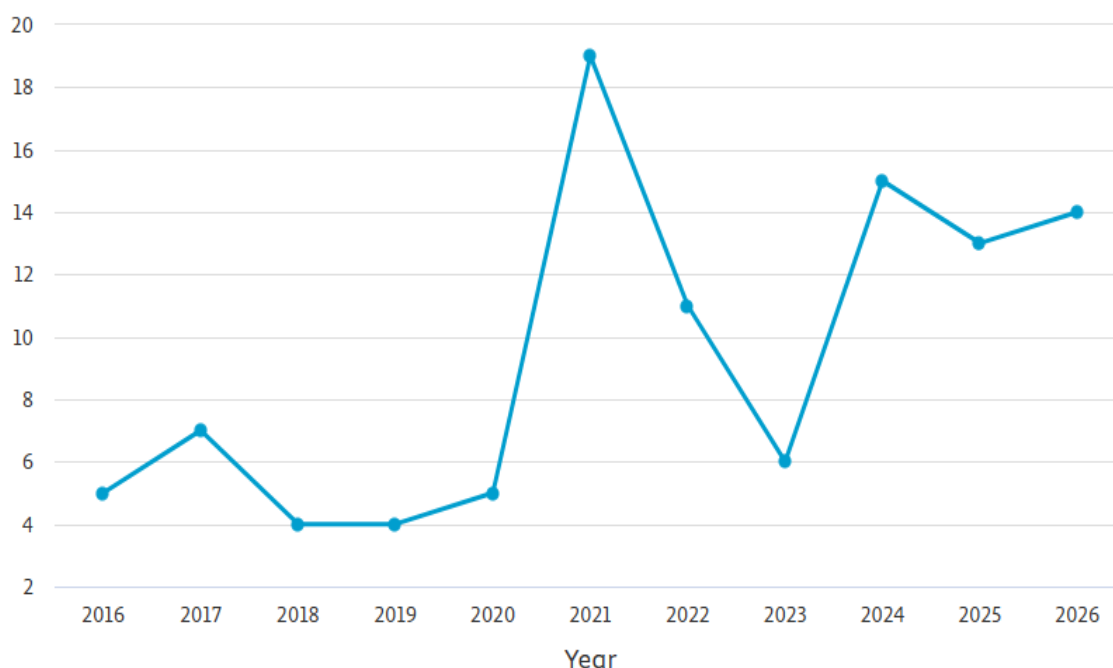
El estallido de la crisis sanitaria global por COVID-19 obligó al confinamiento y a la virtualización forzada de la educación a nivel mundial. La escuela se trasladó al hogar y las fronteras entre el tiempo de estudio formal y el ocio digital se disolvieron por completo. El pico de 2021 responde a la urgencia de los investigadores por evaluar los impactos inmediatos del aislamiento, la dependencia de pantallas y las crisis de regulación emocional en niños y adolescentes. La caída posterior (2022-2023) refleja el proceso de

transición e incertidumbre institucional durante el retorno a la presencialidad física escolar.

A partir de 2024, el gráfico muestra un repunte significativo y una estabilización en la parte alta de la curva, registrando 15 documentos en 2024, 13 en 2025 y 14 en el año actual (2026). Esta recuperación y meseta sostenida demuestra que los efectos de las prácticas digitales en la subjetividad de los estudiantes no fueron una preocupación pasajera de la pandemia. Por el contrario, el fenómeno se ha consolidado en la agenda científica contemporánea.

Gráfico 1.

Evolución histórica de la investigación



Fuente: Scopus 2026.



Análisis de los autores más productivos y estructura de la autoría

En la cúspide del gráfico se identifican cuatro autores dominantes que lideran la producción con 2 documentos indexados cada uno (Gráfico 2): Cuberos, R.C.; Garcés, T.E.; Morrison, A.M. y Ortega, F.Z. Estos autores representan los referentes principales o los núcleos dinámicos dentro de la muestra de estudio. Desde una perspectiva hermenéutica, sus marcos conceptuales y hallazgos empíricos constituyen los pilares teóricos fundamentales de la revisión, siendo las voces que guían las principales corrientes de opinión académica sobre las prácticas de ocio y la salud socioemocional de los menores.

Por debajo del bloque anterior, se observa una base amplia de autores con 1 documento indexado (como Abreu, R., Akhmadieva, R.S., e investigadores clave de tus referencias provistas como Al-Juboori, H. y Albadawi, A.). Este comportamiento donde la gran mayoría de los investigadores posee una única publicación dentro del tema es un indicador bibliométrico clásico de un campo de estudio en transición o de carácter altamente multidisciplinar. Esto significa que el impacto socioemocional

del ocio digital está siendo abordado de manera fragmentada por investigadores provenientes de diversas áreas (educación, psicología, sociología, ingeniería), quienes realizan aportes valiosos pero puntuales, sin que existan aún grandes "escuelas de pensamiento" o laboratorios hiper-especializados que monopolicen la producción de este conocimiento.

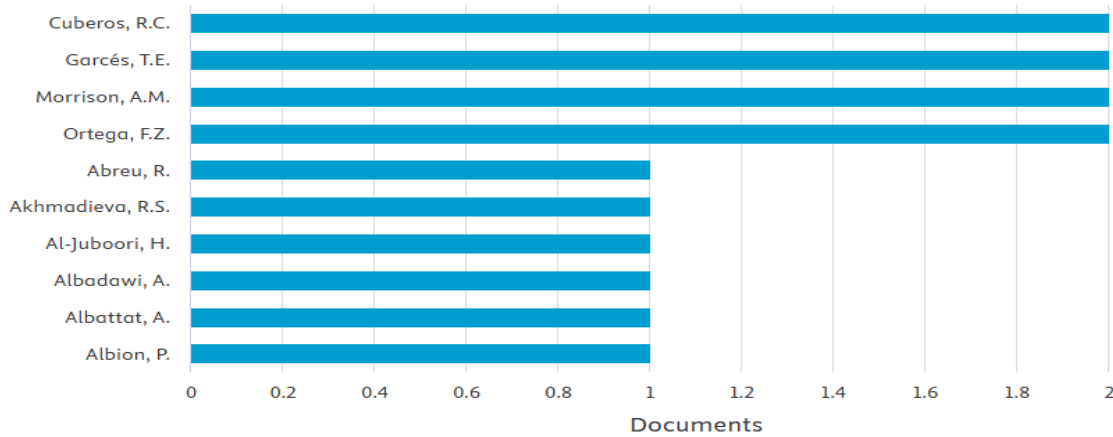
Al no haber autores con un volumen de producción desproporcionadamente alto (por ejemplo, 10 o 15 artículos frente al resto), el campo del saber se muestra democrático, abierto y en construcción. No hay una "verdad absoluta" dictada por un solo grupo de investigación, lo que le otorga a tu revisión una gran libertad para proponer interpretaciones novedosas y críticas.

Este análisis da soporte a la inclusión de autores como Al-Juboori, H. y Albadawi, A. (2025) que citaste en la introducción. Aunque aparecen en la zona de un solo documento, forman parte de la vanguardia contemporánea que está inyectando nuevas perspectivas (como la sostenibilidad y las tecnologías inmersivas) a un debate que urge ser integrado con el bienestar estudiantil.



Gráfico 2.

Principales autores de la temática objeto de estudio



Fuente: Scopus 2026.

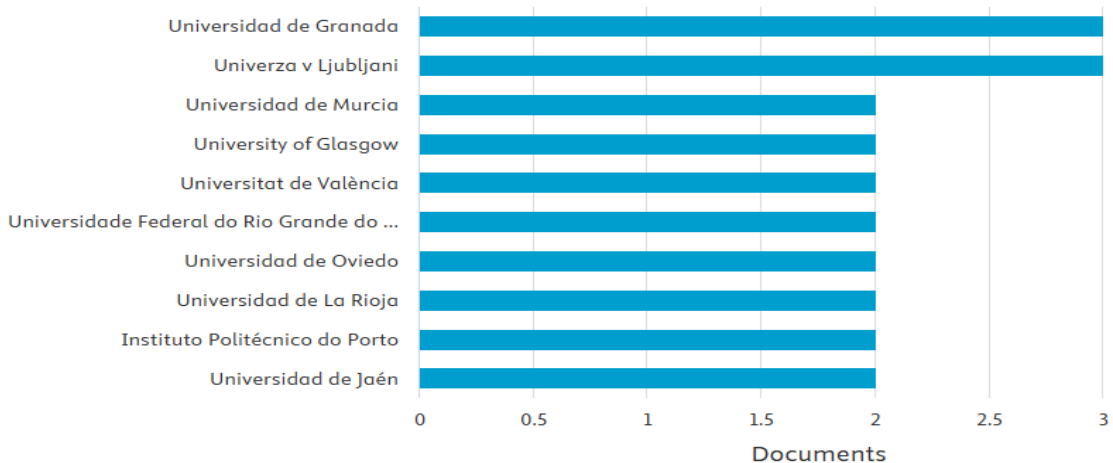
Principales instituciones que más publican a nivel mundial

Al analizar el gráfico 3, se observa la distribución de la producción científica a nivel mundial clasificada por instituciones o universidades, enfocada en la misma temática del desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio

digital en estudiantes de educación básica y media. El gráfico revela una concentración muy marcada en la investigación de origen europeo, particularmente en el ámbito hispanohablante, liderando el volumen de documentos publicados en esta área del conocimiento.

Gráfico 3.

Principales instituciones a la vanguardia de la temática objeto de estudio



Fuente: Scopus 2026.



En la cúspide de la producción institucional se posicionan de manera compartida la Universidad de Granada (España) y la Universidad de Liubliana (Eslovenia), ambas con un total de 3 documentos registrados. Estas dos entidades se presentan como los principales focos de generación de contenido y referentes actuales en el estudio del impacto socioemocional del ocio digital en los estudiantes, encabezando el listado global por un margen estrecho.

Por debajo de las líderes, se identifica un bloque homogéneo de instituciones que cuentan con un total de 2 documentos publicados cada una. Este grupo está predominantemente compuesto por universidades españolas como la Universidad de Murcia, la Universitat de València, la Universidad de Oviedo, la Universidad de La Rioja y la Universidad de Jaén. La fuerte presencia de estas entidades académicas evidencia que España ejerce un liderazgo geográfico e institucional muy claro en la investigación de esta línea temática.

El gráfico muestra una valiosa, aunque minoritaria, participación de otras regiones europeas y latinoamericanas dentro del mismo nivel de producción de 2 documentos. Entre

ellas destacan la University of Glasgow (Reino Unido), el Instituto Politécnico do Porto (Portugal) y la Universidade Federal do Rio Grande do Sul (Brasil). Esta última representa la única presencia visible de América Latina en los puestos más altos de este listado institucional.

Los datos reflejan que, al igual que ocurre con los autores individuales, la producción por instituciones se encuentra en una etapa muy temprana y emergente, dado que la máxima contribución por universidad no supera los 3 documentos. No obstante, existe un ecosistema de colaboración y de interés científico fuertemente centralizado en Europa central y la península ibérica, lo que abre una gran ventana de oportunidad para que universidades de otras regiones del mundo expandan y diversifiquen este campo de estudio en el futuro cercano.

Principales revistas científicas líderes en publicaciones

Al analizar el gráfico 4, se observa la evolución temporal de las publicaciones científicas distribuidas por revistas académicas, vinculadas a la investigación sobre el desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio digital en estudiantes de educación básica y media. El gráfico muestra una

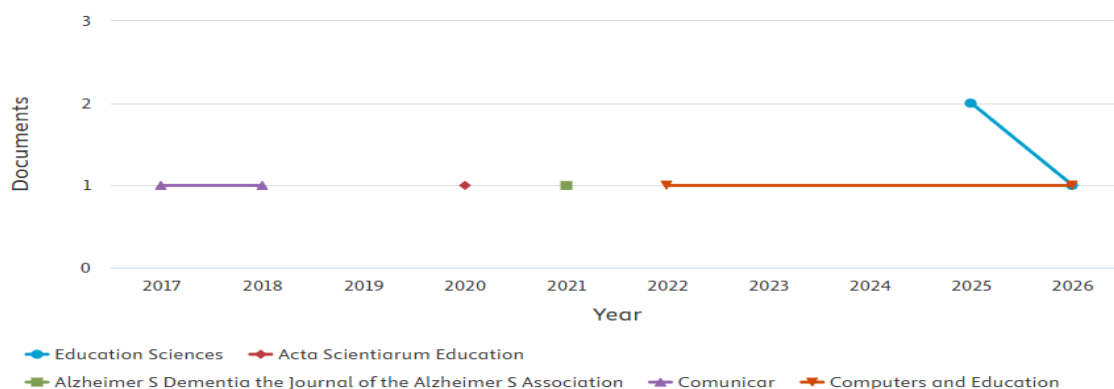


producción científica fragmentada e intermitente a lo largo de la última década, reflejando cómo distintas revistas de impacto internacional han ido

acogiendo de forma esporádica manuscritos sobre esta temática emergente.

Gráfico 4.

Revistas científicas que más publican sobre la temática objeto de estudio



Fuente: Scopus 2026.

En la historia reciente de esta línea de investigación, la revista Comunicar se destaca como una de las primeras en registrar actividad continua en el gráfico, mostrando publicaciones consistentes con un documento anual durante el periodo comprendido entre 2017 y 2018. Posteriormente, se observa una transición hacia contribuciones aisladas y puntuales por parte de otras revistas especializadas, como Acta Scientiarum Education, que registra un único documento en el año 2020, seguida inmediatamente por Alzheimer's & Dementia: The Journal of the Alzheimer's Association, la cual aporta una publicación en el año 2021.

El gráfico destaca el comportamiento de las dos revistas que muestran una mayor permanencia o picos de productividad en los años más recientes. La revista Computers & Education ha mantenido una línea de producción completamente plana pero constante de un documento anual desde el año 2022 hasta el 2026. En contraste, la revista Education Sciences presenta el pico de productividad más alto registrado en todo el gráfico al alcanzar un total de 2 documentos en el año 2025, experimentando luego un leve descenso a una publicación en el año 2026.

La evolución reflejada en el tiempo consolida la idea de que nos encontramos ante un campo de estudio



en pleno desarrollo y con un nicho muy específico, dado que las revistas científicas publican un promedio de uno a dos artículos por año en sus momentos de mayor actividad. La regularidad sostenida por revistas del área tecnológica y educativa en los últimos años evidencia que, a pesar de mantener números discretos, el interés por comprender el impacto socioemocional del ocio digital en los estudiantes continúa vigente y se mantiene como una veta de investigación activa de cara al futuro.

Principales países líderes en publicaciones

Al analizar el gráfico 5, se observa la distribución de la producción científica global clasificada por países de origen, manteniendo el enfoque en el desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio digital en estudiantes de educación básica y media. A diferencia de las métricas de autores o instituciones individuales, el análisis por naciones revela cifras mucho más consolidadas, mostrando un panorama donde la investigación sobre esta temática se expande de manera global, aunque con un claro liderazgo geográfico.

En la cúspide de la producción científica mundial se posiciona de forma contundente España, liderando el listado con un total de 20 documentos publicados. Esta cifra duplica a su seguidor más cercano y confirma la tendencia observada en análisis previos, consolidando a la comunidad académica española como el referente absoluto y el motor principal en la generación de literatura sobre el impacto socioemocional del ocio digital en los entornos escolares.

Por debajo del líder, se identifica un grupo de potencias globales que muestran una actividad científica muy sólida en este campo. China ocupa el segundo lugar a nivel mundial con un total de 10 documentos publicados, seguida muy de cerca por el Reino Unido con 9 artículos y los Estados Unidos con 8 investigaciones registradas. Este bloque evidencia que las principales potencias educativas y tecnológicas del mundo también mantienen un interés prioritario y competitivo por descifrar las dinámicas del ocio digital en los jóvenes.

De forma general se expone una participación decreciente pero significativa de otras naciones distribuidas en diversos continentes. En el rango medio se ubican la Federación

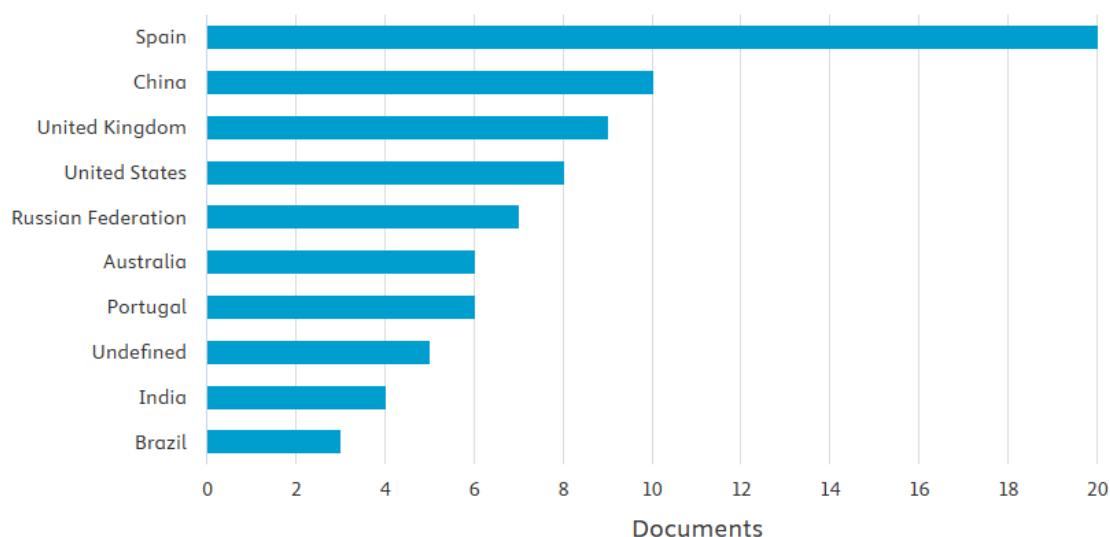


de Rusia con 7 documentos, seguida de Australia y Portugal, ambas empatadas con 6 publicaciones científicas cada una, además de una categoría de origen no definido (Undefined) que acumula 5 trabajos. En la base del listado, cerrando el grupo de los principales contribuyentes globales, se encuentran la

India con 4 documentos y Brasil con 3 investigaciones. Los datos nacionales demuestran que, si bien las instituciones y autores individuales aportan de forma fragmentada, la acumulación por países revela una masa crítica de investigación ya establecida.

Gráfico 5.

Principales países líderes de la temática objeto de estudio



Fuente: Scopus 2026.

Documentos científicos que más se publican

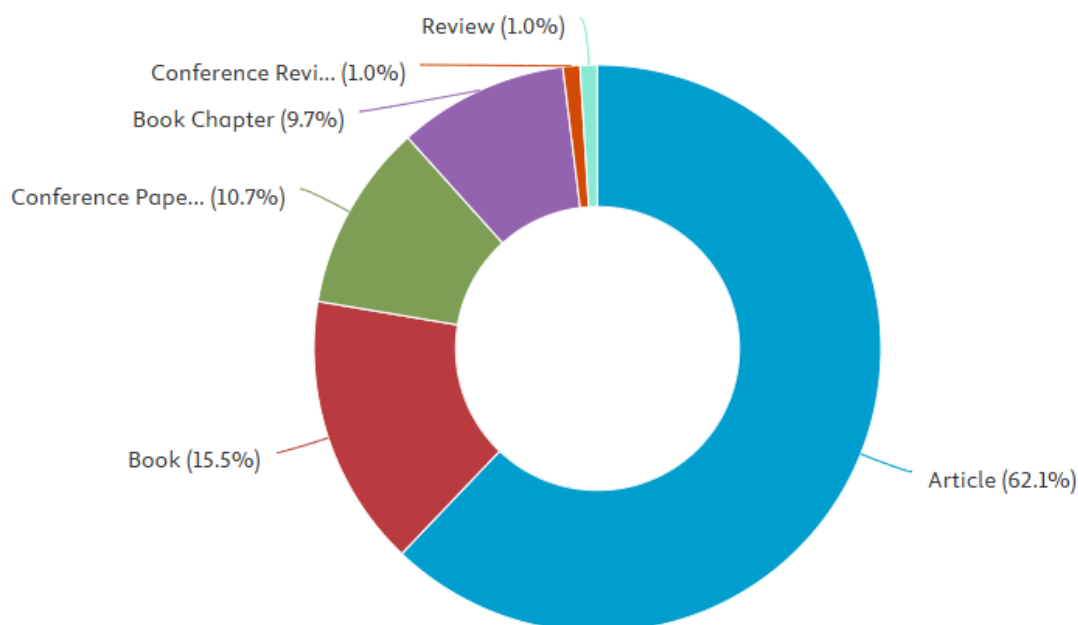
Al analizar el gráfico 6, se observa la distribución porcentual de la producción científica mundial clasificada por el tipo de documento o formato de publicación, manteniendo la misma temática centrada en el desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio

digital en estudiantes de educación básica y media. A diferencia de las distribuciones geográficas o institucionales previas, este gráfico de tipo dona o anillo permite identificar los canales preferidos por la comunidad académica internacional para difundir y validar sus hallazgos en este campo.



Gráfico 6.

Documentos científicos que más se publican en la temática objeto de estudio



Fuente: Scopus 2026.

En la categoría principal y de manera ampliamente mayoritaria, se posicionan los artículos científicos (Article), los cuales representan el 62.1% del total de la producción registrada en el gráfico. Este dato es de suma relevancia, ya que confirma que la mayor parte del conocimiento generado sobre esta temática pasa por rigurosos procesos de revisión por pares en revistas indexadas, convirtiendo a los artículos en el soporte metodológico y teórico fundamental de esta línea de investigación.

Existe un bloque secundario de formatos que complementan la literatura existente desde enfoques más extensos o de debate académico preliminar. En

primer lugar, los libros (Book) ocupan un significativo 15.5% de la producción, seguidos muy de cerca por las actas o documentos de conferencias (Conference Paper) con un 10.7%, y por los capítulos de libros (Book Chapter), los cuales acumulan un 9.7% del ecosistema documental analizado.

El gráfico expone una participación sumamente marginal e incipiente de otros formatos de publicación especializados en la base del listado. Tanto las revisiones de conferencias (Conference Review) como los artículos de revisión de literatura (Review) registran una cuota idéntica del 1.0% cada uno dentro del pastel general,



demonstrando ser opciones muy poco frecuentes o todavía en desarrollo dentro de esta área de estudio.

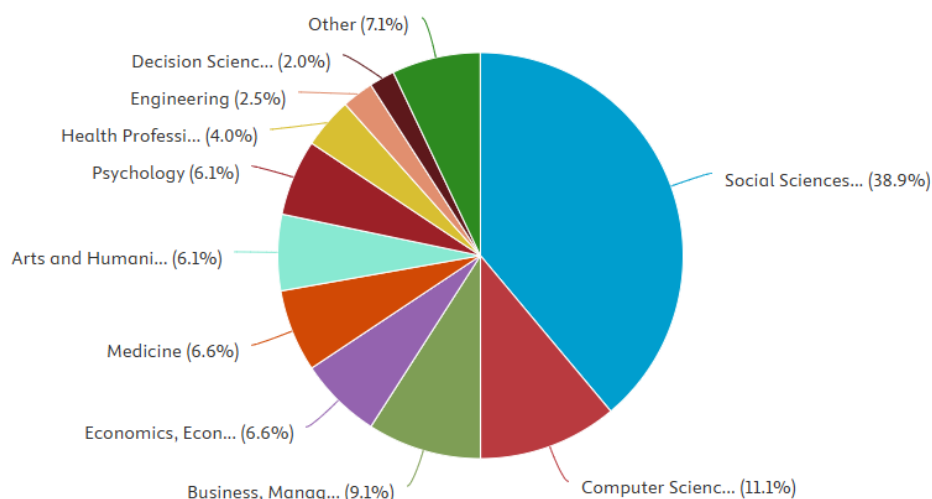
Áreas científicas que más tributan a la temática objeto de estudio

Al analizar el gráfico 7, se observa la distribución porcentual de la producción científica según las áreas del conocimiento o disciplinas desde las

cuales se aborda el desarrollo socioemocional de las prácticas de ocio digital en estudiantes de educación básica y media. Este gráfico permite comprender el enfoque epistemológico del tema, revelando que, aunque se trata de un fenómeno fuertemente arraigado en el estudio de la sociedad y la educación, posee una naturaleza marcadamente multidisciplinaria.

Gráfico 7.

Áreas científicas que más tributan a la temática objeto de estudio



Fuente: Scopus 2026.

En la categoría principal y con una ventaja dominante sobre las demás, se posicionan las Ciencias Sociales (Social Sciences), acaparando el 38.9% del total de las publicaciones científicas. Este rotundo liderazgo es completamente lógico, ya que la educación, los entornos escolares y los procesos de socialización

de los jóvenes caen directamente bajo este paraguas académico, convirtiendo a esta disciplina en la lente teórica fundamental para analizar el impacto del ocio digital.

Las Ciencias de la Computación (Computer Science) ocupan el segundo lugar con un 11.1% de la producción,



seguidas por el área de Negocios y Administración (Business, Management...) con un 9.1%. La relevancia de este bloque intermedio demuestra la estrecha relación que existe entre el análisis del comportamiento del estudiante y el diseño, funcionamiento e industria comercial de las plataformas tecnológicas, los videojuegos y las aplicaciones interactivas en las que los jóvenes invierten su tiempo libre.

El gráfico expone una notable variedad de enfoques que rondan valores similares en la zona media y baja de la distribución. Las áreas de Economía (Economics, Econometrics...) y Medicina (Medicine) registran cada una un 6.6%, mientras que Arte y Humanidades (Arts and Humanities) y Psicología (Psychology) empatan con un 6.1% de la participación; seguidas más

DISCUSIÓN

Al analizar las áreas de conocimiento involucradas, se observa una clara semejanza entre el predominio de las Ciencias Sociales (38.9%) y la orientación de la literatura actual, la cual aborda el ocio y la tecnología desde una perspectiva socioeducativa y comunitaria. Esta coincidencia se hace evidente al examinar cómo las dinámicas del hogar influyen en el comportamiento

abajo por las Profesiones de la Salud (Health Professions) con un 4.0%, la Ingeniería (Engineering) con un 2.5%, las Ciencias de la Decisión (Decision Sciences) con un 2.0% y una categoría miscelánea (Other) que agrupa el 7.1% restante.

Los datos reflejan que el ocio digital y el bienestar socioemocional de los estudiantes no pueden ser comprendidos desde una sola perspectiva. Si bien el núcleo explicativo es socioeducativo y tecnológico, la presencia de la medicina, la psicología y la economía evidencia una profunda preocupación científica por los efectos de estas prácticas tanto en la salud mental y física de los menores, como en los modelos económicos globales que moldean el consumo digital en la actualidad.

juvenil, donde se analiza la tipología del ocio en familias con adolescentes (Álvarez & Hernández, 2024), así como el rol cualitativo del entorno familiar en el desarrollo de destrezas clave en el alumnado (Algorri-Diez et al., 2025).

No obstante, surge una importante diferencia conceptual al contrastar los datos macro con los enfoques empíricos; mientras que el gráfico sitúa a la Psicología en una posición secundaria



(6.1%), las referencias demuestran que los efectos cognitivos y socioemocionales más profundos del ocio digital dependen intrínsecamente de variables de esta disciplina. Esto se evidencia tanto al evaluar el impacto de los hábitos de lectura digital sobre la motivación del estudiante (Altamura et al., 2026), como al estructurar protocolos específicos basados en tecnologías escolares orientados a la regulación emocional en niños (Xiong et al., 2025), sugiriendo que la categorización bibliométrica tradicional tiende a subestimar el peso explicativo real de la psicología del desarrollo en la práctica.

En el ámbito geográfico e institucional, se muestra un liderazgo indiscutible de España y sus universidades en este campo, lo cual guarda una estrecha semejanza con el volumen de investigaciones ibéricas que exploran las nuevas realidades de las prácticas de recreación contemporáneas y la conciencia ecosocial en entornos universitarios (Marques-Donoso et al., 2025). Sin embargo, se detecta una marcada diferencia en cuanto al alcance y el nivel educativo de las poblaciones de estudio. Mientras que el título de esta investigación delimita estrictamente su análisis a la educación básica y media, la

literatura científica provista tiende a desplazar sus muestras hacia la educación superior o contextos profesionales específicos. Esto se constata en las evaluaciones sobre los estilos de vida de estudiantes universitarios (Mora et al., 2025), el uso de plataformas para la identidad y aculturación de alumnos de postgrado o internacionales (Liang et al., 2026; Su & Zhang, 2025), y las transformaciones digitales percibidas por futuros trabajadores sociales o de mercadeo (Almaguer-Kalixto & Marcuello-Servos, 2026; Ho, 2026).

Esta divergencia demuestra que, aunque la geografía del estudio está consolidada en Europa del Sur, la producción enfocada exclusivamente en niños y adolescentes escolares sigue siendo un nicho que requiere mayor atención comparado con el nivel profesional o terciario.

Respecto a los canales de difusión y la naturaleza del uso tecnológico, existe una notable semejanza estructural entre la constante aparición de la revista *Computers & Education* y el peso que las referencias otorgan a las variables tecnológicas tradicionales. Esta confluencia se alinea con los análisis a gran escala que utilizan datos



internacionales para evaluar la relación mutua entre el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), la autoeficacia y el rendimiento académico (Hristov et al., 2026).

Se evidencia una diferencia crítica en la forma en que se conceptualiza el impacto de estas prácticas informáticas. Mientras que los enfoques cuantitativos tradicionales suelen asociar el ocio en línea con la distracción, la literatura actual invita a repensar el tiempo de pantalla, demostrando que esconde un beneficio oculto al desarrollar habilidades digitales clave que impactan positivamente en el logro académico (Hales & Hampton, 2026).

Esta nueva perspectiva obliga al sistema escolar a transitar desde el simple acceso a la infraestructura hacia un modelo de retroalimentación digital con impacto real en las aulas (Melnikova et al., 2026), lo que exige preparar teóricamente a los futuros docentes para diseñar verdaderas actividades híbridas de aprendizaje adaptadas a las realidades del estudiante actual (Patron et al., 2026).

CONCLUSIONES

En cumplimiento del objetivo general de analizar los resultados del desarrollo socioemocional de las

prácticas de ocio digital en estudiantes de educación básica y media, esta revisión sistemática, permite concluir que, el campo de estudio se encuentra en una etapa de desarrollo emergente, pero en franca consolidación.

Los hallazgos bibliométricos demuestran que, a nivel de autorías e instituciones, la producción científica aún está fragmentada y carece de figuras hegemónicas dominantes. Sin embargo, la agregación de datos por países revela una sólida masa crítica liderada de forma contundente por España, seguida por potencias como China, el Reino Unido y los Estados Unidos. Esta distribución geográfica denota que, si bien los esfuerzos de los investigadores individuales se perciben atomizados, el impacto del ocio digital en el bienestar de los menores es una preocupación científica de carácter internacional con un fuerte arraigo en el entorno académico hispanohablante y anglosajón.

La aproximación epistemológica del fenómeno es inherentemente multidisciplinaria, aunque con un núcleo explicativo firmemente anclado en las Ciencias Sociales y materializado principalmente a través de artículos originales sometidos a revisión por



pares. Al contrastar esta estructura con la literatura científica, se evidencia una tensión conceptual entre la clasificación macro de las áreas de conocimiento y la realidad metodológica de los estudios; mientras que los indicadores tradicionales sitúan a la Psicología y la Medicina en un plano secundario, las evidencias empíricas demuestran que la comprensión profunda de la autorregulación emocional y las transformaciones longitudinales de los hábitos cognitivos del estudiante dependen directamente de estos marcos clínicos y del desarrollo. Esto obliga a la comunidad científica a trascender la mirada exclusivamente pedagógica o técnica, integrando de forma holística la salud mental dentro del análisis de los entornos recreativos virtuales.

Los resultados de esta revisión sistemática invitan a un cambio de paradigma respecto a la concepción del ocio digital y sus implicaciones socioeducativas en la infancia y la adolescencia. Los datos demuestran que las prácticas de ocio en línea ya no pueden ser evaluadas bajo métricas puramente punitivas o de simple recuento de tiempo de pantalla, dado que esconden beneficios críticos para el desarrollo de destrezas digitales y

competencias académicas que varían según el género y el contexto social.

Para potenciar los resultados socioemocionales positivos y mitigar los riesgos del consumo digital, es indispensable un involucramiento cualitativo de la familia en las tipologías de ocio, así como una transformación del sistema escolar. Las instituciones educativas deben evolucionar desde el mero acceso tecnológico hacia modelos avanzados de retroalimentación digital y capacitar teóricamente a sus futuros docentes en el diseño de entornos híbridos de aprendizaje, asegurando que las prácticas recreativas de los estudiantes se conviertan en un motor de bienestar y adaptabilidad para las demandas de la sociedad contemporánea.

REFERENCIAS

- Algorri-Diez L., Rodriguez C., & Robledo P. (2025). Family Involvement in Primary School Children's Writing: A Qualitative Study with Parent Focus Groups. *Education Sciences*, 15(12), 1711. <https://doi.org/10.3390/educsci15121711>.
- Al-Juboori H., Noonan G., & Albadawi A. (2025). Integrating Digital Immersive Technologies to



- Improve Engineering Teaching and Learning for Sustainability Goals. 2025 6th International Conference of the Portuguese Society for Engineering Education Cispée 2025. <https://doi.org/10.1109/CISPEE64787.2025.11124175>.
- Almaguer-Kalixto P.E., & Marcuello-Servos C. (2026). Digital transformations in social work practice: perspectives from future social workers. *Journal of Social Work Practice*, 40(2). <https://doi.org/10.1080/02650533.2026.2657963>.
- Altamura L., Vargas C., Naumann J., & Salmeron L. (2026). How digital reading habits shape reading motivation and comprehension over time: Longitudinal associations in primary school. *Developmental Psychology*. <https://doi.org/10.1037/dev0002094>.
- Álvarez Muñoz JS, & Hernández Prados MA. (2024). Types of Family Leisure Activities in Families With Adolescents. *Journal of Family Issues*, 45(2). <https://doi.org/10.1177/0192513X221150995>.
- Chauhan J.S., Anuj, Singh R.K.,... Raina K., & Sonker V. (2026). The mediating effect of risk mitigation via digital practices on travel intentions following COVID-19 among tourists in Uttarakhand. *International Journal of Electronic Business*, 21(2). <https://doi.org/10.1504/IJEB.2026.151470>.
- Chen C.H., Nam Io H.H., & Li C. (2026). Co-Creation in Modern Business Education in Macau: Digital Technology and AI-Based Innovative Practices in Agentic Marketing, E-Commerce and Decision Analysis. *Digital Technology in Management Education Asian Approaches to Building Employable Skills*. <https://doi.org/10.4324/9781003662792-6>.
- Fernandes G.J.P., & Roque V.G. (2025). Rural Areas, Digital Nomads and Labour and Recreational Reconfigurations. Exploratory Study of Coworks in Inland Central Portugal. *Smart Innovation Systems and Technologies*, 441 SIST. https://doi.org/10.1007/978-981-96-5396-6_38.



- Frigino D. (2025). Teaching Students about Accessible Cultural Routes: A Case Study. *Inclusion and Accessibility the New Challenge of Cultural Routes*. https://doi.org/10.1007/978-3-031-97246-1_7.
- Hales G.E., & Hampton K.N. (2026). Rethinking screen time and academic achievement: gender differences and the hidden benefit of online leisure through digital skills. *Information Communication and Society*, 29(2). <https://doi.org/10.1080/1369118X.2025.2516542>.
- Ho P.-T. (2026). Research on Digital Technology Integration in Tourism Marketing Education: A Practical Approach. *Digital Technology in Management Education Asian Approaches to Building Employable Skills*. <https://doi.org/10.4324/9781003662792-3>.
- Hristov M., Yada T., Fagerlund J., Naykki P., & Hakkinen P. (2026). Understanding the relationships among ICT use, self-efficacy, and achievement in PISA 2022: A multigroup analysis featuring gender and immigrant status. *Computers and Education*, 244. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2025.105539>.
- Hu J., Zhang N., Duan L., & Ren X. (2026). The impact of mobile internet usage patterns on employment intentions of medical students: A cross-sectional study. *Plos One*, 21(1 January). <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0340254>.
- Lee J., Bae S.Y., Khareid N., & Lee J. (2026). Beyond study abroad: a mobility biography of international student alumni and their post-graduation ties with South Korea. *Mobilities*. <https://doi.org/10.1080/17450101.2026.2646588>.
- Liang L., Wang H., & Lyu D. (2026). Gender and academia intertwined: identity construction of Chinese female PhD students on social media. *Gender and Education*. <https://doi.org/10.1080/09540253.2026.2644273>.
- Marques-Donoso A., Martinez-Hernandez A., & Revuelta P. (2025). University Students' Perceptions of Sustainability and Ecological Footprint in the Use of



- Digital Leisure. *Education Sciences*, 15(1), 21.
<https://doi.org/10.3390/educsci15010021>.
- Melnikova J., Balciunas S., Pranckuniene E., & Rupsiene L. (2026). From Access to Impact: A Three-Level Model of ICT Use, Digital Feedback, and Students' Achievement in Lithuanian Schools. *Education Sciences*, 16(2), 193.
<https://doi.org/10.3390/educsci16020193>.
- Merchant G. (2025). Rethinking Digital Literacy: RETHINKING EDUCATION. *Rethinking Digital Literacy Rethinking Education*.
<https://doi.org/10.4337/9781035342044>.
- Mora C.A.Q., Barrero K.D.R., Soto J.A.D., Lopez J.S.Z., & Carrillo M.H. (2025). Lifestyles and factors associated with physical activity among university students in Cali, Colombia. An observational study. *Sport Sciences for Health*, 21(3).
<https://doi.org/10.1007/s11332-025-01441-7>.
- Page, M. J., McKenzie, J. E., Bossuyt, P. M., Boutron, I., Hoffmann, T. C., Mulrow, C. D., Shamseer, L., Tetzlaff, J. M., Akl, E. A., Brennan, S. E., Chou, R., Glanville, J., Grimshaw, J. M., Hróbjartsson, A., Lalu, M. M., Li, T., Loder, E. W., Mayo-Wilson, E., McDonald, S., ... Moher, D. (2021). The PRISMA 2020 statement: an updated guideline for reporting systematic reviews. *BMJ*, 372(n71).
<https://doi.org/10.1136/bmj.n71>.
- Patron E., Wernholm M., Ebbelind A.,... Danielsson K., & Kjallander S. (2026). "Putting Flesh on the Bones" Preparing Teacher Students Theoretically and Practically for Designing Hybrid Learning Activities in SAEC Centers. *Nordic Studies in Education*, 46(1).
<https://doi.org/10.23865/nse.v46.7249>.
- Ponomarioviene J., & Jakavonyte-Staskuviene D. (2025). Manifestation of Learner Agency in Primary Education: Goal Setting, Implementation, and Reflection in the Context of Competency-Based Learning. *Behavioral Sciences*, 15(8).



<https://doi.org/10.3390/bs1508111>

6.

Su Y., & Zhang S. (2025). Acculturation in a poly-social-media context: tertiary-level Chinese-as-an-additional-language (CAL) international students' perspectives and practices in mainland China. *Journal of Multilingual and Multicultural Development*, 46(10). <https://doi.org/10.1080/01434632.2024.2375339>.

Wang M.D., Su X., McBride C.A., Maurer U., & Chiu T.K.F. (2026). Do digital technology: reading links differ between English and

Chinese? Considering language systems and school contexts. *Reading and Writing*.

<https://doi.org/10.1007/s11145-026-10814-4>.

Xiong Z., Li J., Ji M., Tao F.-B., Sun Y. (2025). Assessing the feasibility and preliminary effectiveness of a school-based digital intervention for enhancing emotion regulation in Chinese children (CHEER): protocol for a feasibility cluster randomised controlled trial. *BMJ Open*, 15(10), 1 <https://doi.org/10.1136/bmjopen-2025-098978>.