

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE MEDICINA  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO  
SUBDIVISION DE MEDICINA FAMILIAR

INSTITUTO DE SEGURIDAD SOCIAL DEL ESTADO DE MÉXICO Y MUNICIPIOS  
HOSPITAL REGIONAL NEZAHUALCÓYOTL

TITULO

“ESTUDIO DEL USO PROBLEMÁTICO DE DISPOSITIVOS MOVILES  
EN LOS ADOLESCENTES DE LA CLINICA REGIONAL ISSEMYM  
AMECAMECA”

TRABAJO PARA OBTENER EL DIPLOMA DE ESPECIALISTA EN MEDICINA  
FAMILIAR.

ALUMNO:

ISRAEL ISAI VEGA PEREZ



FACULTAD DE MEDICINA  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO  
SUBDIVISIÓN DE MEDICINA FAMILIAR

ISSEMYM HOSPITAL REGIONAL NEZAHUALCOYOTL

2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).


El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**“ESTUDIO DEL USO PROBLEMÁTICO DE DISPOSITIVOS MÓVILES EN LOS ADOLESCENTES DE LA CLÍNICA REGIONAL ISSEMYM AMECAMECA”**

TRABAJO PARA OBTENER EL DIPLOMA DE ESPECIALISTA EN MEDICINA FAMILIAR.  
PRESENTA


**DR. ISRAEL ISAI VEGA PEREZ**

AUTORIZACIONES:



---

**DR. LIBRADO CARLOS BARNAD ROMERO**  
PROFESOR TITULAR DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
EN MEDICINA FAMILIAR EN EL  
HOSPITAL REGIONAL NEZAHUALCOYOTL



---

**DR. LIBRADO CARLOS BARNAD ROMERO**  
ASESOR METODOLÓGICO DE TESIS  
PROFESOR TITULAR DEL CURSO DE ESPECIALIZACIÓN  
EN MEDICINA FAMILIAR EN EL HOSPITAL REGIONAL NEZAHUALCOYOTL



---

**DR. GUILLERMO VICAL VÁZQUEZ**  
DIRECTOR DE EDUCACIÓN E INVESTIGACIÓN EN SALUD



---

**ING. JOANNA PATRICIA GALINDO MONTEAGUDO**  
JEFA DE DEPARTAMENTO DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN EDUCATIVA  
EN SALUD.

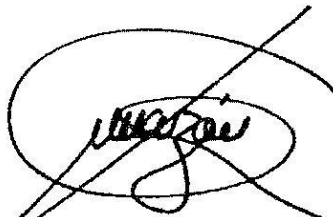
**ESTUDIO DEL USO PROBLEMÁTICO DE DISPOSITIVOS MOVILES  
EN LOS ADOLESCENTES DE LA CLINICA REGIONAL ISSEMYM  
AMECAMECA**

TRABAJO PARA OBTENER EL DIPLOMA DE ESPECIALISTA  
EN MEDICINA FAMILIAR

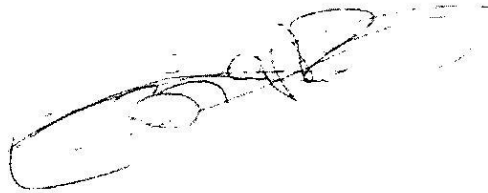
PRESENTA:

**DR. ISRAEL ISAI VEGA PEREZ**

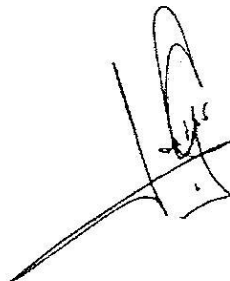
AUTORIZACIONES



DR. JUAN JOSÉ MAZÓN RAMÍREZ  
JEFE DE LA SUBDIVISIÓN DE MEDICINA FAMILIAR  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO  
FACULTAD DE MEDICINA, U.N.A.M.



DR. GEOVANI LÓPEZ ORTIZ  
COORDINADOR DE INVESTIGACIÓN  
DE LA SUBDIVISIÓN DE MEDICINA FAMILIAR  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO  
FACULTAD DE MEDICINA, U.N.A.M.



DR. ISAÍAS HERNÁNDEZ TORRES  
COORDINADOR DE DOCENCIA  
DE LA SUBDIVISIÓN DE MEDICINA FAMILIAR  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO  
FACULTAD DE MEDICINA, U.N.A.M.



FACULTAD DE MEDICINA  
DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO  
SUBDIVISIÓN DE MEDICINA FAMILIAR

# ÍNDICE

Resumen.....	6
Summary.....	7
<b>1. Marco Teórico.....</b>	<b>8</b>
1.1 Introducción.....	8
1.2 Adolescencia.....	9
1.2.1 Adolescencia Temprana.....	10
1.2.2 Adolescencia Media .....	11
1.2.3. Adolescencia Tardía.....	12
1.2.4. Aspectos psicosociales de los adolescentes.....	13
1.2.5 Problema Psicosocial.....	14
2. Dispositivos móviles.....	16
2.1. Historia.....	16
2.1.1 Estadística.....	17
2.2 La inclusión de adicción a los videojuegos en línea en el DSM-5.....	18
2.2.1 Síntomas.....	19
2.2.2 Los juegos MMORPG y Battle Royale.....	22
2.2.3 Los juegos de internet y el sentimiento de gratificación.....	24
3. La influencia de las redes sociales en la adolescencia.....	26
3.1 Concepto.....	26
3.2 Influencia.....	28
3.3 Consecuencias.....	31

4. Influencia de la familia en el comportamiento del adolescente.....	35
4.1 Conducta adictiva y relación paterno filial.....	35
4.2 Factores de riesgo y protección.....	37
4.3 Factores de riesgo y protección en la familia.....	37
<b>5. Planteamiento del problema.....</b>	<b>40</b>
<b>6. Justificación.....</b>	<b>42</b>
<b>7. Pregunta de investigación .....</b>	<b>44</b>
<b>8. Objetivos.....</b>	<b>45</b>
8.1 Objetivo general.....	45
8.2 Objetivos específicos.....	45
<b>9. Metodología.....</b>	<b>47</b>
9.1 Instrumentos.....	47
9.2 Participantes.....	49
9.3 Criterios de inclusión.....	49
9.3.1 Criterios de exclusión.....	49
9.4 Variables.....	50
<b>10. Resultados.....</b>	<b>52</b>
<b>11. Conclusiones.....</b>	<b>62</b>
<b>12. Recomendaciones.....</b>	<b>64</b>
<b>13. Anexos.....</b>	<b>66</b>
<b>Bibliografía.....</b>	<b>68</b>

## RESUMEN

La presente investigación fue realizada en la Ciudad de Amecameca, específicamente en la Clínica Regional ISSEMYM<sup>1</sup> Amecameca, y tiene como finalidad analizar el uso problemático que se les da a los dispositivos móviles por los adolescentes de esta unidad. Utilizando como instrumento de investigación la escala MPPUS<sup>2</sup> de los autores Bianchi y Phillips en 2005 la cual explora aspectos de comportamiento, aspectos relacionados con la vida, específicamente, la pérdida del control, retiro, consecuencias negativas familiares, laborales, económicas o de la vida, así como nivel de ansiedad, deseo compulsivo y por lo tanto nivel de adicción a dispositivos móviles. Así también se analizara los aspectos psicosociales en los adolescentes, la conducta adictiva y la influencia de la familia en ellos.

---

<sup>1</sup> ISSEMYM Instituto de Seguridad Social del Estado de México y Municipios

<sup>2</sup> MPPUS (Mobile Phone Problem Use Scale)

## **SUMMARY**

The present investigation was carried out in the City of Amecameca, specifically in the Regional Clinic ISSEMYM Amecameca, and its purpose is to analyze the problematic use that is given to mobile devices by the adolescents of this unit. Using as a research instrument the MPPUS scale of the authors Bianchi and Phillips in 2005 which explores aspects of behavior, aspects related to life, specifically, loss of control, withdrawal, negative family, work, economic or life consequences, as well as level of anxiety, compulsive desire and therefore level of addiction to mobile devices. This will also analyze the psychosocial aspects of adolescents, the addictive behavior and the influence of the family on them.



# MARCO TEORICO

## INTRODUCCIÓN

Los avances tecnológicos en los últimos años han cambiado nuestro mundo de manera vertiginosa, de un momento a otro han pasado a formar parte de nuestro mundo de manera rápida y con ello la estructura social se ha transformado de manera radical, hablamos sobre todo el campo de la informática y los medios de comunicación; pero sin duda, el fenómeno que más ha incidido este cambio acelerado se representa en la manera en la cual se relacionan las personas.

Hoy en día los dispositivos móviles se han tornado en un instrumento que acompaña a los adolescentes en sus actividades cotidianas y se han vuelto en mayor o menor medida en una herramienta de su vida diaria. El móvil es un dispositivo que permite ser desplazado de un lugar a otro y que se ha convertido en un objeto personal, propio, exclusivo e íntimo.

La adolescencia es un periodo de transicional de la niñez a la adultez donde se llevan a cabo cambios biológicos, sexuales, comportamentales, psicológicos y sociales, el paso a la adolescencia implica una notable expansión en la diversidad y complejidad de la vida.

El adolescente en este periodo deberá tomar una cantidad de decisiones cruciales y para las que no siempre está preparado, por lo que requiere de una plataforma de valores inculcados desde la niñez, información veraz e imparcial y conocimiento de los riesgos que corre, que lo apoyen a tomarlas.

Un sujeto con una personalidad vulnerable, con una cohesión familiar débil y con unas relaciones sociales pobres corre un gran riesgo de hacerse adicto a cualquier sustancia o incluso sin ella, sobre todo si cuenta con un hábito de recompensas inmediatas, motivo de esta investigación, el cual será analizado en los siguientes capítulos.

## **ADOLESCENCIA**

La Organización Mundial de la Salud (OMS)<sup>3</sup>, define la adolescencia como la etapa que transcurre entre los 11 y los 20 años de edad, considerándose tres fases, la adolescencia temprana que va de los 10 a 13 años, la adolescencia media de los 14 a los 16 años y la adolescencia tardía de los 17 a los 20 años, es una etapa transicional entre la niñez y la edad adulta, que cronológicamente se inicia por los cambios puberales y que se caracteriza por profundas transformaciones biológicas, psicológicas y sociales, muchas de ellas generadoras de crisis, conflictos, contradicciones etc.

La adolescencia es un concepto relativamente moderno, fue definida como una fase específica en el ciclo de la vida humana a partir de la segunda mitad del siglo pasado, está ligado este hecho a los cambios políticos, económicos y culturales, así también al desarrollo industrial y educacional.

En las últimas generaciones es manifiesta la aparición cada vez más temprana de la maduración sexual y la participación activa de los jóvenes en la esfera social, cultural y económica.

Para autores como Aberastury (2002) y Blos (1986), la adolescencia se divide en tres etapas

---

<sup>3</sup> OMS Organización Mundial de la Salud

## **ADOLESCENCIA TEMPRANA**

Se caracteriza crecimiento y desarrollo somático acelerado, inicio de los cambios puberales y de los caracteres sexuales secundarios, cambios bruscos en la conducta y emotividad.

Comprende las edades de entre los 10 a los 13 años es la etapa en la cual el sujeto tiende a focalizar los cambios físicos de su cuerpo y tiende a tener preocupaciones acerca de su proceso de maduración, enfrentándose a cambios propios de su edad, surgiendo un estado de adaptabilidad a las presiones sexuales, sociales, académicas, este cambio está dado por la elevación de hormonas sexuales, tales como los andrógenos, estrógenos progesterona y testosterona en el caso de los varones.

Es la etapa en la cual se inicia una separación de los padres y se afianza un sentido de identidad llamada en el etapa de ciclo vital familiar, etapa de dispersión según Geyman una etapa de consolidación y apertura donde se refuerza el sentido de auto conservación

En esta etapa generalmente el adolescente se siente atraído más por una persona en particular que por un grupo de ellas, y los grupos a los cuales ha pertenecido en su infancia pierden interés. Esto sucede porque el adolescente está buscando modelos de conducta, la persona puede ser un profesor un amigo, un héroe, un músico, alguien a quien admira y este influye en menor o mayor medida, en su conducta.

Es la etapa en la cual la el deberá realizar sus propios juicios y tomar decisiones acerca de su carácter conductual, interiorizando los valores y patrones que fueron inculcados por los padres o su figura de autoridad, y basado en esto el ejerce su propia conducta.

## **ADOLESCENCIA MEDIA**

La adolescencia media comprende las edades de entre los 14 a los 16 años, es el periodo de rápido crecimiento cognitivo, cuando emergen pensamientos operacionales formales, es en donde el adolescente empieza a comprender conceptos abstractos, pueden cuestionar juicios de los adultos, este empieza a modular su propia conducta con forme lo que ha aprendido, y lo que comprende, es hasta cierto punto un tipo peculiar de egocentrismo, producido por la interacción de sus propios pensamientos, y la preocupación por la metamorfosis por la cual va pasando.

Los adolescentes tienden a suponer que otros se sienten tan fascinados por ellos y su conducta como ellos mismos. No aciertan a distinguir entre los intereses personales y las actitudes de otros. Tienden a anticipar las reacciones de quienes le rodean y suponen que los demás los aprueban o critican con la misma fuerza que ellos mismos. Les inquieta más que a los niños menores, la posibilidad de que otras personas descubran sus deficiencias.

De tal manera que el adolescente no está seguro de quien es, y reacciona de manera exagerada a opiniones ajenas al tratar de obtener un sentido de identidad, Están ensimismados en ellos, que creen que sus emociones son exclusivas, que nadie ha conocido ni conocerá su sufrimiento, o su éxtasis, y por lo general, creen que ellos se eximen de las leyes universales, y que vivirán para siempre, lo que contribuye a la toma de riesgos innecesarios, muy comunes en este periodo

Un periodo turbulento, de guerra total en la toma de decisiones, deseo de autonomía, la toma de decisión entre si inicia la etapa de independencia o continua con su dependencia infantil, si debe o no iniciar su vida sexual, si empieza a comer chatarra o inicia una dieta, si puede entrar a una etapa de estudio intenso o por el contrario abstenerse de conocimiento, manifestar su expresión artística o por el contrario dejarlo de lado.

## **ADOLESCENCIA TARDÍA**

Esta fase se ha culminado gran parte del crecimiento desarrollo, el adolescente va a tener que tomar decisiones importantes en su perfil educacional y ocupacional. Por lo que está muy cerca de un adulto joven.

La adolescencia tardía comprende las edades de entre los 17 a los 20 años es el periodo en donde se establece una identidad, con relaciones íntimas, y una función en la sociedad.

La adolescencia tardía ve la vida desde una forma más sociocéntrica, el adolescente tardío puede ser más altruista a los conflictos con la familia y la sociedad, se centran más en conceptos morales, que en consideraciones, egocéntricas.

Generalmente son muy receptivos a la cultura que los rodea, y a la conducta y modelos que observan en casa, en la escuela y en los medios de comunicación, sin embargo no podemos esperar que el adolescente se conduzca moralmente sin aquellos que sirven como modelo no le proporciona un buen ejemplo de conducta moral.

En esta etapa se deberá manifestar su grado de responsabilidad personal y su papel y desarrollo en la sociedad y la comunidad en la que pertenece.

Aquí su comprensión de las relaciones sociales son interdependientes es decir una reciproca dependencia, como el trabajador necesita de su jefe y como el jefe necesita de sus trabajadores para una producción.

Desde los autores ya mencionados existen dos etapas más: a) la preadolescencia, conceptualizada como la maduración física de la pubertad se presenta también una gran curiosidad sexual, la necesidad de amigos y defensas de tipo religiosas e intelectuales para calmar la ansiedad ante la ruptura de la infancia; y B) la postadolescencia, en la cual se concreta la personalidad, hay independencia económica u se logran armonizar los deseos y las elecciones. Aberastury (2202) y Blos (1986)

## **ASPECTOS PSICOSOCIALES DE LOS ADOLESCENTES.**

Los aspectos psicosociales están integrados en una serie de características y comportamientos que en mayor o menor grado están presentes durante esta etapa, que son:

- Búsqueda de sí mismo y de su identidad.
- Necesidad de independencia.
- Tendencia grupal.
- Evolución del pensamiento concreto al abstracto
- Manifestaciones y conductas sexuales con el desarrollo de identidad sexual.
- Actitud social reivindicativa.
- La elección de ocupación; la necesidad de adiestramiento y capacitación para su desempeño.
- Necesidad de la formulación y respuesta para un proyecto de vida.

Los cambios cognoscitivos que se pueden definir también por etapas según Piaget, son:

La primera es la aparición de pensamientos de las operaciones formales, es decir un procesamiento intelectual abstracto, especulativo y de libre circunstancia.

Se piensa en las posibilidades en comparar la realidad con lo que pueda ocurrir, o con lo que no podrá ocurrir,

Otra capacidad que adquiere el adolescente es reflexionar sobre el pensamiento, se vuelven introspectivos, ensimismados, ponen todo en tela de juicio, rechazan los límites antes impuestos, desafían las jerarquías, se convierten en pensadores creativos.

El adolescente se ve forzado a aceptar a los demás o a discriminarlos, a escoger su carrera o profesión, debe elegir su orientación sexual, y deberá tratar de alcanzar su independencia sociológica y económica de sus padres.

## **PROBLEMA PSICOSOCIAL.**

Todas las sociedades, incluida la sociedad mexicana, están integradas por elementos ideológicos, políticos y económicos; para entender el aspecto psicosocial de un individuo es necesario analizar los diferentes componentes como la estructura socioeconómica, situaciones sociales, educativas, laborales; así como, el componente psicológico, o de forma de pensamiento; de tal manera que, cada uno de estos componentes intervienen en la vida del individuo, muchos de estos problemas sociales son causados por la forma de interacción de las familias y la educación académica.

Se considera que un individuo sano es aquel que tiene el goce pleno y armonioso de todas sus facultades, disfruta del bienestar individual y contribuye al bienestar de la sociedad. Según la definición de salud especificada por la OMS “la salud es el estado de completo bienestar físico, mental y social y no sólo la ausencia de la enfermedad” considerando la salud como un equilibrio que resulta entre necesidades biológicas y sociales. Al romperse este equilibrio se pasa al estado de enfermedad (OMS 1946)

Según la OMS “la salud mental implica la capacidad de un individuo para establecer relaciones armoniosas con otros y para participar en modificaciones de su medio ambiente físico y social o de contribuir en ello de modo constructivo”.

Todo tipo de conducta que se aparta del patrón social establecido es generalmente considerado como anormal y se traduce en un trastorno que, si es dirigido o gobernado por la mente, se le llama trastorno mental.

Estas enfermedades mentales se dividen en individuales y sociales (psicosociales) y que afectan directamente al individuo que la padece y en alguna manera atenta contra la sociedad. Refiriendo como atentado al rompimiento de las normas o leyes que pueden mantener un orden social.

Ahora bien, enfermedad psicosocial es una alteración en la estructura y dinámica de la colectividad que impide la existencia de un ambiente adecuado y que fomenta su vez, las tendencias destructivas.

Se considera como agente psicosocial, aquellos elementos socio-culturales de una comunidad que en un momento determinado pueden provocar desajustes emocionales y alteraciones de conducta, en un grupo de individuos considerados como huéspedes susceptibles; Es decir, la enfermedad es de la comunidad y se manifiesta en nuestros adolescentes.



# DISPOSITIVOS MOVILES

## HISTORIA

Entendiendo como dispositivo móvil a toda aquella computadora de tamaño pequeño, con capacidades de procesamiento, de conexión a internet, con memoria, diseñado específicamente para una función, pero puede llevar acabo otras funciones más generales. Hablando en cuestiones generales: son Tablet, Smartphone o video consolas portátiles.

La telefonía móvil usa ondas de radio para poder ejecutar todas y cada una de las operaciones, ya sea llamar, mandar un mensaje de texto, etc., y esto es producto de lo sucedido hace algunas décadas, la comunicación inalámbrica tiene sus raíces en la invención del radio por Nicola Testla en los años de 1880, aunque formalmente presentado en 1894 por un joven italiano llamado Guglielmo Marconi.

El teléfono móvil se remonta a los inicios de la segunda guerra mundial, donde ya se veía que era necesaria la comunicación a distancia, es por eso que la compañía Motorola creo un equipo llamado Handie Talkie H12-16, que es un equipo que permite un contacto con las tropas vía radio que en ese tiempo no superaba más de 600 Kwatts.

Fue solo cuestión de tiempo para que las dos tecnologías de Tesla y Marconi se unieran y dieran a la luz la comunicación mediante radio-teléfono: Martin Cooper, pionero y considerado como el padre de la telefonía celular fabrico el primer radio teléfono entre 1970 y 1973, en Estados Unidos, en 1979 aparecieron los primeros sistemas de venta en Tokio Japón, fabricados por la compañía NTT. Los países europeos no se quedaron atrás y en 1981 se introdujo en Escandinavia un sistema similar AMPS (Avanced Mobile Phone System).

Europa y Asia dieron los primeros pasos en estados unidos, ya que la entidad reguladora de ese país adopto reglas para la creación de un servicio comercial de telefonía celular, en 1983 se puso en operación el primer sistema comercial en la ciudad de Chicago.

## ESTADÍSTICA

Desde mediados de los años 90 y la disponibilidad pública de acceso a internet y teléfonos móviles, el uso de dispositivos electrónicos aumento rápidamente. Según la unión internacional de telecomunicaciones (UTI) la cantidad de suscriptores de la telefonía móvil ha crecido de 2,2 millones en 2005 a 6,9 millones en 2014 (UTI 2014).

El INEGI<sup>4</sup> en base a una investigación realizada en mayo de 2016, el 57.4% de población de seis años o más en México se declaró usuaria de internet, el 70.5% de los cibernautas mexicanos tiene menos de 35 años, el 39.2% de los hogares en el país tienen conexión a internet, el uso de internet está asociado al nivel de estudios, entre más estudios mayor uso de la red, la obtención de información y comunicación son los principales actividades realizadas en internet.

77,7 millones de personas usan celular y 2 de cada 3 usuarios cuentan con un teléfono inteligente (Smartphone). Este mismo estudio arrojó que el 85.9% de los adolescentes de entre 12 y 17 años usaban el internet.

Con base a una investigación del año 2015, que arroja una famosa empresa de telefonía en México y la Organización Universitaria Interamericana el 56% de los adolescentes entre 10 y 18 años junto con un 36% de niños entre 6 y 10 años, cuentan con un teléfono celular en México; Además del 24% de los más pequeños que no cuentan con un celular admiten el uso del mismo mediante el préstamo de alguno proporcionado por sus familiares.

---

<sup>4</sup> INEGI Instituto Nacional de Estadística y Geografía

## LA INCLUSIÓN DE “ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS EN LINEA” EN EL DSM-5

En el DSM<sup>5</sup> IV incluía el juego patológico en el apartado de control de impulsos no clasificados en otra parte, sin especificar de manera puntual la adicción a los videojuegos; a partir de la última revisión de la APA<sup>6</sup> en el manual DSM V su tendencia cambio, el *Gambling disorder* se incluye en la sección III *Substance Related and addictive disorders* y su justificación en el cambio de apartado fue, que las conductas de juego que activan sistemas de recompensa son similares a los que se activan las drogas y producen algunos síntomas conductuales similares a los producidos por sustancias.

En dicha sección se ha incluido el “ trastorno por juego en internet” (*Internet Gaming disorder*) especificando que en este caso solo se incluyen juegos de internet sin apuestas y no se incluyen otras actividades como son del tipo social, laboral, ni paginas sexuales, dando a lugar a dos tendencias, el *Gambling* que se trata de un trastorno de juego que implica una apuesta con un objeto de valor en la vida real lo más habitual dinero real, y el *Gaming* que es el jugar en internet sin apuestas, ni implicar perder algún objeto de la vida real.

La característica esencial de esta inclusión al manual lo hacen la adicción a los videojuegos en línea (*Internet Gaming Disorder*) y no así otro tipo de juegos.

El DSM 5 contempla hasta nueve síntomas posibles de los cuales es necesario cumplir al menos cinco por un periodo continuo de 12 meses, de tal manera que el manual ha preferido contemplar este trastorno en el ámbito de las adicciones y no dentro de los trastornos de impulsividad.

---

<sup>5</sup> DSM (Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders) Es el manual de diagnóstico estadístico de trastornos mentales de la asociación Americana de Psiquiatría

<sup>6</sup> APA Asociación Americana de Psiquiatría

## SÍNTOMAS

De tal manera los síntomas descritos en el manual son los siguientes:

- 1 Síntomas de abstinencia cuando se impide jugar, (irritabilidad, ansiedad, o tristeza),
- 2 Preocupación por los juegos de internet que pasan a ser la actividad dominante,
- 3 Tolerancia se necesitan cantidades mayores de tiempo para practicarlos,
- 4 Intentos fracasados para controlar la participación en los juegos de internet,
- 5 Perdida de interés en otros hobbies o aficiones y en otras formas de entretenimiento,
- 6 Uso continuo de los juegos de internet a pesar de conocer los problemas psicosociales que genera,
- 7 Engañar a familiares terapeutas y otros respecto a la cantidad de juego en internet que practica, 8 Uso de los juegos desarrollados aunque su prevalencia creciente es universal por internet para escapar o aliviar el humor negativo, como por ejemplo sentimientos de desesperanza o ansiedad.
- 9 Ha descuidado o perdido relaciones significativas su empleo u oportunidades educativas, laborales, debido a su participación de juegos por internet.

Entre otras características, se menciona que los juegos ocurren típicamente en red, es decir con u otros participantes humanos, un promedio de 8 a 10 horas diarias, presentando una prevalencia elevada en niños y adolescentes, sobre todo en países orientales aunque su uso a nivel mundial es creciente. Se aclara igualmente que el uso excesivo de Facebook o de pornografía en línea, no son consideradas análogos a este trastorno, y se necesitan futuros estudios para su inclusión como adicciones conductuales. (Alfredo H. 2013)

Pero ¿Cuál es la causa de incluir adicción a videojuegos de internet y no otras adicciones conductuales, como la adicción a los chocolates, al ejercicio o las compras? En 1995 el psiquiatra Iván K Golberg público en su foro en manera de

parodia, “El síndrome de adicción a Internet” y desde entonces el tema ha sido ampliamente discutido por la comunidad científica y en medios de comunicación, el interés por la posible adicción a los videojuegos televisión dispositivos móviles ha dado origen a los que Griffiths (195) denominó “Adicciones Tecnológicas”

El manual nos especifica que no incorpora otras adicciones conductuales, porque no hay suficiente evidencia para establecer los criterios diagnósticos y las descripciones de la enfermedad para establecer estas conductas como trastornos mentales,

Las conductas que no causan angustia, y deterioro significativo, no deben ser incluidos en el manual por que disminuiría su credibilidad de los trastornos psiquiátricos (Pry y O’ Brien 2013) de tal manera que el manual especifica de esta forma (Tabla 1)

Tabla 1 Las adicciones conductuales en el DSM-IV y en el DSM-5

<p><b>DSM-IV y DSM-IV-TR</b></p> <p><b>EJE I</b></p> <p>TRASTORNOS RELACIONADOS CON SUSTANCIAS: Alcohol, Alucinógenos, Anfetaminas, Cafeína, Cannabis</p> <p>TRASTORNOS DEL CONTROL DE IMPULSOS NO CLASIFICADOS EN OTROS APARTADOS: Trastorno explosivo intermitente, Cleptomanía, Piromanía, Juego patológico, Tricotolomanía</p>
<p><b>DSM-5*</b></p> <p><b>Axis I</b></p> <p>SUBSTANCE-RELATED AND ADDICTIVE DISORDERS SUBSTANCE-RELATED DISORDERS: Alcohol, Caffeine, Cannabis, Hallucinogens, Inhalants.</p> <p>NON SUBSTANCE-RELATED DISORDERS: Gambling disorders</p> <p><b>Section 3</b> (conditions for further study) Internet Gaming Disorder</p>
<p>* Al no disponer de la traducción oficial al español hemos utilizado los términos en inglés</p>

Tabla 2 Las adicciones conductuales a partir del DSM-5

<p><b>Juego Patológico: Eje I, Trastornos relacionados con sustancias y trastornos adictivos</b></p>
<p>Adicción al sexo, Adicción al ejercicio y Adicción a las compras: No hay suficiente evidencia para establecer los criterios diagnósticos y las descripciones del curso de la enfermedad necesarias para establecer estas conductas como trastornos mentales (p.481)</p>
<p><b>Adicciones tecnológicas</b></p>
<p>Internet Gaming Disorder: Condición que merece un estudio posterior (p.795-798)</p> <p>Non-Internet computerized games: Podrían incluirse pero han sido menos investigados (p. 796)</p> <p>Redes sociales online como Facebook y Pornografía en línea: No se consideran análogas al Internet Gaming Disorder (p.797)</p> <p>Adicción a Internet: El uso recreacional o social de internet no es un trastorno (p.796)</p> <p>Adicción al móvil: No se menciona en el manual</p>

## LOS JUEGOS MMORPG<sup>7</sup> Y BATTLE ROYALE

Los MMORPG son videojuegos que permiten a los jugadores la interacción en el mundo virtual de manera simultánea o en tiempo real, son un subgénero en la evolución de los juegos de Rol<sup>8</sup> aquellos juegos en el que comúnmente para avanzar se tenía que leer mucho e interactuar con el mundo virtual, para avanzar en el juego, o juegos de estrategia por turno, uno de los exponentes más conocidos es Final Fantasy,

En los MMORPG el jugador crea un avatar o un personaje, cambia sus características físicas, psíquicas, aumenta de niveles de experiencia, y lucha contra otros personajes realizando varias misiones, entre los exponentes más importantes del género, World of Warcraft, League of legends, contando con más de once millones de suscriptores en todo el mundo

Recientemente en 2017 la adición de una categoría nueva de juego llamado Battle Royale o por su traducción Batalla Real, es una clase de videojuego que combina elementos de supervivencia con la durabilidad del último jugador de pie; este tipo de juegos desafían al jugador o a un grupo de jugadores comenzando con un equipamiento mínimo a que estos se desarrollen buscando armas, eliminen a otros oponentes, mientras evitan quedar fuera de un área segura, haciendo el campo de juego cada vez más pequeño, quedando como ganador el último jugador de pie (Wikipedia 2018) el exponente más importante en la actualidad y con mayor número de jugadores a nivel mundial es llamado Fornite.

Este tipo de juegos son muy diferentes a los videojuegos tradicionales de otros géneros como arcade, shooter, aventura gráfica, deportivos, en donde el jugador se acostumbra a jugar en solitario contra el programa, y aunque en algunas ocasiones se permite la interacción en línea, esta no está tan marcada como en los MMORPG y los Battle Royale, porque su base de estos juegos es la interacción con

---

<sup>7</sup> MMORPG Massively Multiplayer Online Role- Playing Games

<sup>8</sup> Juego de Rol Actividad recreativa física o mental en la que compiten dos o más personas sometidos a unas reglas. "domino; el juego de la oca; monopolio" (Wikipedia 2018)

otros jugadores, ya que su forma de progresión es en grupos o clanes para un mismo objetivo.

A su vez dentro de cada clan existen normas, roles, jerarquías, los cuales cada grupo interacciona de manera compleja, creando alianzas triangulaciones, coaliciones, infiltraciones, usurpaciones de identidad, conflictos abiertos etc...

Otra de las características de este tipo de juegos es que son juegos de mundo abierto en el que los jugadores eligen que hacer y adonde ir sin restricciones, saltándose el desarrollo argumental, y pasando este a segundo término, de tal manera que cada misión (como derrotar un enemigo, un viaje de un punto a otro o búsqueda de tesoro) trae consigo siempre una recompensa premiada con habilidades o información,

Otra característica de esta clase de juegos es que son de “mundo persistente” es decir el juego sigue, cambia, evoluciona, y se transforma pese que al jugador o el clan no estén conectados (Ng y Wiemer – Hasting 2005) implicando al jugador y su clan cierta obligación al jugar.

Otro factor es la accesibilidad y la disponibilidad de esta clase de juegos que en muchas ocasiones son gratuitos, de primera vez, esto depende del usuario, ya que para avanzar en el juego se deben comprar mejoras, trajes de personalización con dinero real, o invertir muchas horas de juego para lograr las misma ventajas o una cierta recompensa, en algunos tipos de juego el modelo de negocios es dar el juego gratuito, y ya que el jugador se adaptó al juego, se realizan una serie de micro transacciones, para poder avanzar, ponerle mejoras, armaduras, poderes, y en otro tipo de modelo las micro transacciones se realizan a través de una especie de maquina tragamonedas, es decir uno paga para que de manera aleatoria estas mejoras aparezcan, involucrando al jugador que gaste cada vez más en dinero real o en tiempo de juego para obtener lo que él desea.

Además de que esta clase de juegos están disponibles las 24hrs del día los siete días de la semana.



## LOS JUEGOS EN INTERNET Y EL SENTIMIENTO DE GRATIFICACIÓN

¿Qué gratificación obtiene un jugador? Las personas juegan por distracción, placer, excitación o relajación y según Griffiths et al (2004) aunque en muchas razones se juega por razones escapistas y/o para aliviar el estrés el motivo más importante es el del tipo social.

Fister et al (2012) obtuvieron en un estudio un modelo de 4 motivaciones

- 1 Socialización: Interés por entablar amistades y apoyarse mutuamente
- 2) Exploración: interés por descubrir su entorno virtual, y participar en la mitología del juego
- 3) Logro: Interés en el prestigio, liderazgo, y dominio sobre otros jugadores
- 4) Disociación Interés en evadirse de la realidad e identificarse con el avatar virtual

Xavier Carbonell en 2014 hace un estudio de adicción a los videojuegos y su inclusión en el DSM 5 mencionando indicadores para la identificación de adictos tecnológicos.

El primer indicador es el tiempo utilizado y la calidad del tiempo invertido, dando como resultado que entre más tiempo invertido, mayor probabilidad tiene el usuario de convertirse en adicto tecnológico

Otro elemento son las consecuencias negativas del juego Griffiths (2010) y Sánchez Carbonell (2008). Hace alusión a las horas de juego invertidas y sus repercusiones familiares, social, académicas, laborales, etc... y desde esta perspectiva sería necesaria solo las consecuencias graves, condiciones que en muchas ocasiones se denotan en los usuarios de esta clase de juegos y algunas redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram, WhatsApp, Messenger entre otras,

El tercer elemento es la dependencia psicológica que incluye el ansia, el deseo, pulsión irresistible, la focalización atencional, la modificación del estado de ánimo y la capacidad de auto control (Carbonell 2014)

Un cuarto elemento que hace peligroso tanto los juegos MMORPG como los Battle Royal y algunas redes sociales es la alteración de la identidad, una vivencia de identidad falsa, que puede ser capaz de proporcionar mayor satisfacción que el verdadero yo y en casos extremos el personaje creado puede ser más importante que el propio usuario, el cual solo vuelve al mundo real para alimentarse y descansar pero su desarrollo en la vida es meramente virtual.

De tal manera que el internet tiene tres usos moderadamente diferenciados (Carbonell 2014) información: Trabajo formación, ocio, Comunicación: Llamadas, chats, y alteración de la identidad, como es el caso de los MMORPG, Battle Royale y las redes sociales, y en este caso este último elemento es el único que corre el riesgo de generar adicción.

En tanto los teléfonos inteligentes se usen para comunicarse sin alteración de la identidad el riesgo de uso adictivo es, desde esta perspectiva, muy bajo.

Como conclusión a este capítulo la inclusión del DSM-5 en el estudio de las adicciones conductuales se ratifica por que el juego patológico deja de ser un trastorno de control de impulsos y se recategoriza al mismo apartado de adicción a sustancias, la adicción a los videojuegos en línea podría confirmarse como un verdadero trastorno a diferencia de otros tipos de juegos u programas, y hace la diferenciación entre trastornos graves de otros malestares o excesos que pueden ser problemas transitorios.

# LA INFLUENCIA DE LAS REDES SOCIALES EN LA ADOLESCENCIA

## CONCEPTO

El concepto de redes sociales fue propuesto por los autores Boyd y Ellison (2004) estos autores proponen que una red social se define como un servicio que permite a los individuos construir un perfil público o semipúblico dentro de un sistema delimitado, articular una lista de otros usuarios con los que comparten una conexión, y ver y recorrer su lista de las conexiones y de las realizadas por otros dentro del sistema

Las redes sociales son una estructura social que se pueden representar en forma de uno o varios grafos, en los cuales los nodos representan a individuos (a veces denominados actores) y las aristas relaciones entre ellos. Las relaciones pueden ser de distinto tipo, como intercambios financieros, amistad, relaciones sexuales, o rutas aéreas. También es el medio de interacción de distintas personas como por ejemplo juegos en línea, chats, foros, etc. (Flores, Morán, & Rodríguez, 2013)

Para entender la interacción de los jóvenes con las redes sociales, es necesario conocer de qué se trata el “efecto de red” el cual perputa a cada usuario luego que se ingrese a la red un valor mayor y así sucesivamente esto condiciona a que la red social siempre se encuentra en expansión,

Se conoce como “efecto de red” al tipo particular de externalidad que se produce cuando cada nuevo usuario añade valor a un producto por el hecho de unirse a la comunidad de usuarios. Por ejemplo, las tecnologías de comunicación son el ejemplo típico de efecto de red. Para el tercer usuario de la red telefónica, acceder a la red supondría poder hablar con dos personas, pero para el cuarto sería poder hablar con tres personas y así sucesivamente. Cuantos más miembros tiene la red de usuarios más valor tiene para un miembro pertenecer a ella. (Flores, Morán, & Rodríguez, 2013)

Las redes sociales tienen dos aspectos fundamentales para su éxito con los jóvenes, y se dividen en dos grandes grupos uno de aspecto cuantitativo y otro de aspecto cualitativo.

Entre el aspecto cuantitativo hace referencia al número de miembros o la frecuencia de contacto, es decir la densidad de sujetos inscritos en la red además hace alusión a la proximidad para alcanzar a otra persona dentro de la misma red, la distancia real entre los diferentes usuarios, el número de contactos directos a los que se puede llegar, y las características diferenciales entre los miembros. (Madariaga, Abellos y Sierra 2010).

- *Densidad*: Grado en que se han activado efectivamente los vínculos posibles entre las personas dentro de la red.
- *Proximidad*: Distancia física o número de pasos que una persona tiene que dar para alcanzar a otra
- *Rango*: Cantidad de contactos directos que tiene una persona dentro de la red.
- *Tamaño*: Número de personas en la red
- *Homogeneidad*: Grado de características similares que tienen los que conforman la red
- *Dispersión*: Distancia geográfica que separa a los miembros de la red.

Mientras que las características cualitativas se enfocan en el aspecto, como la amistad, o la tolerancia entre los distintos miembros

Dentro de las características cualitativas se encuentra: el contenido, los vínculos que se generan entre usuarios directos, la dirección que se trata de la reciprocidad en las relaciones, la durabilidad de la red como tal, el valor que otorgan los usuarios a las relaciones y la multiplicidad que es el grado en que se puedan relacionar los miembros de diferentes formas (Madariaga, Abellos, & Sierra, 2010)

## **INFLUENCIA**

La facilidad de estar en contacto con otras personas de lugares cercanos, la escuela, la ciudad, o incluso, de otros países ha producido que las redes sociales sean actualmente el punto fuerte de Internet, la necesidad de reunir mensajería, fotos, videos, juegos que antes estaban separados o no llegaban a combinar todos los elementos en un mismo sitio, y es en ese momento cuando aparecen las redes sociales, las cuales surgieron, como una necesidad.

Otro de los aspectos que motivó el auge de las redes sociales tiene más relación con lo económico que con lo social. Estas redes se ofrecen además como un espacio para publicidad gratuita para pequeñas empresas o negocios. Además, para grandes transnacionales o empresas de poder, las redes sociales se han planteado como una nueva forma de publicidad que llega a un gigante número de personas de manera mucho más veloz que antes, y con mayores resultados positivos.

Sin duda, en la actualidad, Facebook es la red social más utilizada a nivel global. Su sitio web fue lanzado el 4 de febrero de 2004 por Mark Zuckerberg, junto con otros estudiantes de la Universidad de Harvard y compañeros de habitación, Eduardo Saverin, Andrew McCollum, Dustin Moskovitz y Chris Hughes. Inicialmente, los fundadores limitaron la membresía del sitio web a los estudiantes de Harvard, pero posteriormente lo ampliaron a instituciones de educación superior en el área de Boston, en las escuelas de la Ivy League y en la Universidad de Stanford. Asimismo, gradualmente agregó soporte para estudiantes en varias otras universidades, y finalmente a estudiantes de secundaria. Desde 2006, a cualquier persona que diga tener al menos 13 años se le ha permitido convertirse en usuario registrado de Facebook, aunque existen variaciones en este requisito según las leyes locales. El nombre proviene de los directorios de fotos personales que a menudo se entregan a estudiantes universitarios estadounidenses.

Facebook cuenta con más de 2200 millones de usuarios activos mensuales a fecha de marzo de 2018. Su popularidad ha supuesto a una cobertura mediática de la compañía, como un escrutinio significativo sobre la privacidad y los efectos

psicológicos que tiene en los usuarios. En los últimos años, la compañía se ha enfrentado con una intensa presión sobre la cantidad de *noticias falsas (fake news)* la incitación al odio y las representaciones de violencia que prevalecen en sus servicios, aspectos que está intentando contrarrestar. (Wikipedia 2018)

El éxito rotundo de esta red social, es su gran interactividad que una a personas sin fronteras.

Las redes sociales han llegado para quedarse, y no pueden dejarse de lado o tomarse a la ligera. Existen, además de ventajas que trae consigo, gran influencia e impacto en los jóvenes, a diferentes niveles. Quizás el aspecto que levanta más preocupación es el prolongado tiempo que pasan inmersos en las redes sociales.

Los problemas empiezan en los niños y jóvenes cuando dejan de vivir el mundo real y solo pueden desenvolverse en sociedad a través de estas redes, no por sus propias cualidades sociables. Esto se puede ver constantemente en reuniones e incluso citas de pareja, cuando una persona presta mayor atención a las redes sociales en sus teléfonos móviles que a sus amigos o familiares con los que esta presencialmente

La ciberadicción se establece cuando el niño deja de verse con sus amigos y se instala frente a la pantalla con sus videojuegos, el adolescente presta más atención a su teléfono móvil que a su novia o el joven no rinde en los estudios porque revisa obsesivamente su correo electrónico. En todos estos casos hay una clara interferencia negativa en la vida cotidiana.

Como ocurre en las adicciones químicas, las personas adictas a una determinada conducta experimentan un síndrome de abstinencia cuando no pueden llevarla a cabo, caracterizado por la presencia de un profundo malestar emocional (estado de ánimo disfórico, insomnio, irritabilidad e inquietud psicomotriz). (Echeburúa & de Corral, 2010)

Existen muchos estudios en torno al tema de la adicción a las redes sociales y el Internet. Algunas de estas investigaciones, como la citada a continuación, marcan ciertas características que pueden darnos señales de que alguien sufre de esta

adicción. Así podemos ver que es una característica evitar el sueño por permanecer conectado, dejar de lado actividades, responsabilidades por mantenerse en la red y, en general, pensar constantemente en la red social y en que es un problema para su vida sobre el cual no tiene poder.

Privarse de sueño (<5 horas) para estar conectado a la red, a la que se dedica unos tiempos de conexión anormalmente altos.

El impacto e influencia en el hogar. Sobre esto, muchos autores han puesto sus ojos al considerar que las redes sociales separan la unión familiar. Las redes sociales, como señala la siguiente cita, transmuta la comunicación mundial, y mucho más dentro del hogar. Muchos padres intentan mantener esta comunicación con sus hijos creando una cuenta, sin embargo no suele ser satisfactorio del todo.

## **CONSECUENCIAS**

Como se está señalando, las redes sociales han cambiado la manera en que nos comunicamos, abriendo una brecha entre las generaciones antes y después de su llegada.

Shapiro y Leone (1999) opinan que “cuanto más tiempo pasamos online, disponemos de menos tiempo para interaccionar directamente con nuestra familia. Por ejemplo, Nie y Erbring (2000) que los usuarios de televisión por internet pasaban menos tiempo cara a cara con otras personas. Afirman que el uso de Internet se centra en el individuo, mientras que ver la televisión puede proporcionar al menos “un tipo de experiencia compartida”. (Katz & Rice, 2005)

Unos de los problemas más destacados sobre el uso de las nuevas tecnologías y podrían atribuirse a condiciones de adicción son:

- a. Descuidar otras actividades importantes, como el contacto con la familia, las relaciones sociales, el estudio o el cuidado de la salud.
- b. Recibir quejas en relación con el uso de la red de alguien cercano, como los padres o los hermanos.
- c. Pensar en la red constantemente, incluso cuando no se está conectado a ella y sentirse irritado excesivamente cuando la conexión falla o resulta muy lenta.
- d. Intentar limitar el tiempo de conexión, pero sin conseguirlo, y perder la noción del tiempo.
- e. Mentir sobre el tiempo real que se está conectado o jugando a un videojuego.
- f. Aislarse socialmente, mostrarse irritable y bajar el rendimiento en los estudios.
- g. Sentir una euforia y activación anómalas cuando se está delante del ordenador. (Echeburúa & de Corral, 2010)

Posiblemente, la característica más notoria y preocupante sea la negación de que la red social está causando problemas en la vivencia diaria. Esto se produce porque el beneficio que la persona obtiene de la red social es mayor al costo de su adicción. Es un caso bastante similar a cualquier otro tipo de adicción.



Una característica presente en los trastornos adictivos es la negación de la dependencia. La conducta adictiva se mantiene porque el beneficio obtenido es mayor que el coste sufrido. El sujeto sólo va a estar realmente motivado para el tratamiento cuando llegue a percatarse, en primer lugar, de que tiene un problema real; en segundo lugar, de que los inconvenientes de seguir como hasta ahora son mayores que las ventajas de dar un cambio a su vida; y, en tercer lugar, de que por sí solo no puede lograr ese cambio. (Echeburúa & de Corral, 2010)

Los padres y educadores deben ayudar a los adolescentes a desarrollar la habilidad de la comunicación cara a cara, lo que, entre otras cosas, supone

- a. Limitar el uso de aparatos y pactar las horas de uso del ordenador.
- b. Fomentar la relación con otras personas.
- c. Potenciar aficiones tales como la lectura, el cine y otras actividades culturales.
- d. Estimular el deporte y las actividades en equipo.
- e. Desarrollar actividades grupales, como las vinculadas al voluntariado.
- f. Estimular la comunicación y el diálogo en la propia familia. (Echeburúa & de Corral, 2010).

### **CONSECUENCIAS POSITIVAS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Con base en lo anterior, es importante plantear de manera general los aspectos positivos que se desprenden del uso de las nuevas tecnologías, así, es imprescindible explicar que, estudios vinculan el uso de videojuegos en la infancia con, una mejor cognición espacial, visual, probablemente por que estimulan la percepción visual, la planeación y el desarrollo de estrategias.

Otro aspecto destacable es el uso de internet para buscar información, pues estimula la creatividad; además, el aprendizaje activo.

Está comprobado que, el mantenimiento de blogs o de páginas personales en la que, los adolescentes expresan sentimientos e inquietudes, los problemas, relaciones y sus dudas, reflexiones acerca de sus asuntos sentimentales, por lo que,

puede servirles para mejorar su capacidad de comunicación escrita, avanzando en el logro de su identidad personal.

## **CONSECUENCIAS NEGATIVAS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS**

Resulta necesario, así como se ha planteado las consecuencias positivas de las nuevas tecnologías, denotar sus riesgos, a fin de clarificar la postura objetiva con relación al tenor de esta investigación.

## **TIEMPO INVERTIDO**

La primera preocupación radica, en el tiempo dedicado por adolescentes que, según datos disponibles podría superar las seis horas diarias; es decir, la cuarta parte total del día (Echeburua, Labrador de Becoña, 2009) y como consecuencia la reducción del tiempo dedicado a realizar otras actividades como leer, estudiar, conversar, salir de casa, socialización, actividades físicas.

## **PREOCUPACIÓN POR REGULAR CONTENIDOS**

La alarma de los padres proviene de las dificultades que estos tienen en controlar y supervisar el contenido de las páginas web o páginas de internet, a los que, acceden sus hijos e hijas, teniendo contenidos pornográficos, violentos, venta de armas, acceso a drogas de todo tipo, racismo, chats, sectas, o simplemente contenidos inapropiados para la edad del usuario.

## **COMPORTAMIENTO ADICTIVO**

En este sentido vale la pena observar las acotaciones realizadas por Echeburua (2009). Las adicciones sin droga, son todas aquellas conductas repetitivas que, resultan placenteras al menos en sus primeras fases, y que generan una pérdida de control del sujeto, y en ocasiones este tipo de adicciones psicológicas se combinan con una o más adicciones químicas.

Este comportamiento lleva a la dedicación desmedida, apartándolos de sus actividades más saludables, como deporte, socialización o juegos, que son muy necesarios a ciertas edades, originando a la verdadera dependencia o falta de control sobre sus conductas, en ocasiones hasta el desinterés en actividades que

repercuten directamente sobre su futuro tales como la escuela. Olivia (2007) expresa que, esta adicción es más probable que se genere en el adolescente que en el adulto debido a que su corteza prefrontal se encuentra aún más inmadura sin autocontrol.

Los dispositivos móviles poseen características que los hacen ser adictivos y cuando a un joven se le deja practicar a su antojo actividades de ocio es posible que acabe abusando de ella.

Los adolescentes en situación de riesgo, son aquellos que tiene la mayor probabilidad de padecer una adicción, individuos que, ante una situación traumática como, una pérdida, un fracaso escolar, separación de los padres, violencia o conflictos familiares, en la que, el elige afrontarlas en sociedad, teniendo la posibilidad de adentrarse en un mundo de fantasía; el cual, le permite sentirse superior ante un videojuego que controla, frente a un enemigo al que vence y cuantas más horas pasan, más seguro se siente.

Lo anterior, se repite cuando el sujeto al, chatear tiene la oportunidad de manifestarse, tal como le gustaría ser, no tal cómo es, como este adolescente piensa que a los demás les gustaría que fuera, enmascarado los conflictos que vive; al no tener que enfrentarse a las otras personas directamente, aislándolo de la realidad, la evade o muestra una realidad ficticia, tal como lo hace una sustancia psicoactiva.

La familia juega un papel fundamental en el desarrollo psicosocial del adolescente, la relación paterno filial, va a sentar las bases sobre la cual se construirán los cimientos del comportamiento del adolescente

La adolescencia es una etapa central en el proceso de construcción de la identidad, y se ve influenciada por factores de riesgo y protección que la rodea, muchos de estos factores se presentan en el ámbito familiar.

Los adolescentes son vulnerables a influencias de los modelos sociales y el entorno de la vida que frecuentan (Maiquez et al 2004), el proceso de separación del primer soporte, que son los padres, para adaptarse y consolidar su identidad, con el fin de determinar cómo participara dentro de su cultura y su sociedad.

Si las bases para la construcción de su identidad son deficientes, el establecimiento del adolescente como individuo se ve nublado, carente de estructura o con la presencia de acciones efímeras. Lo cual es resultante en la organización de una identidad parcial, que incorpora los riesgos como expresiones de autoafirmación para compensar el empobrecimiento de los mecanismos de respuesta a las demandas y necesidades que se deben enfrentar (Rojas 2001)

### **CONDUCTA ADICTIVA Y LA RELACIÓN PATERNO-FILIAL**

Enfocándonos en la familia hay evidencia que permite asegurar que la familia es importante para el desarrollo saludable y normativo del adolescente y esta a su vez es relevante en lo que respecta al génesis de estas conductas adictivas refiriéndose a la influencia que ejercen las variables como la calidad de la comunicación padres e hijos, la relación de apego, los estilos disciplinarios, el clima familiar, las actividades que se realizan en familia, las crisis no esperadas así como las estrategias que se toman para resolverlas, la supervisión parental y el conocimiento de los padres acerca de la vida de sus hijos.

Así los adolescentes con problemas de interacción familiar, con una débil cohesión familiar, con una carencia de afecto, y ausencia de apoyo parental, además aquellos que creen en entornos familiares, caracterizados, por la permisibilidad educativa o más aun expuesto a violencia familiar, interfiriendo con

los subsistemas familiares, tanto conyugal como paterno filial teniendo ellos mayor probabilidad que acaben siendo adictos.

Cuanto más conflictos y dificultades familiares coexisten en un hogar más probabilidades se da que el adolescente pase de un uso saludable de las nuevas tecnologías a una adicción. Entre otras razones por que los conflictos conllevan a problemas de comunicación, y a una mala supervisión, mostrando interferencia para un desarrollo saludable.

En los años de infancia es muy probable que los padres sepan todo acerca de la vida de sus hijos, tanto lo que ocurre dentro o afuera de la casa, sin embargo, al llegar a la adolescencia, a consecuencia de una mayor autonomía, la vida social amplia fuera de casa, el conocimiento parental depende directamente y en gran medida de lo que los hijos quieran revelar a sus padres.

De ahí se denota la importancia de haber construido relaciones paterno filiales solidas durante la infancia, basadas en el afecto y la comunicación. En un hogar en el que hay más afecto y comunicación aumenta la probabilidad de que los padres estén más implicados y conozcan con más detalles acerca de la vida de sus hijos, quienes son sus amistades, que hacen, donde están, que les gusta hacer, además que su supervisión tenga mayor eficacia.

Lejos de ser un objeto de lesión para la autonomía del adolescente se convierte en una herramienta de apoyo importante para el desarrollo positivo en estos años. En concreto y en relación con la adicción a las nuevas tecnologías, los trabajos de Lin y colaboradores (Lin, Lin y Wu, 2009), así como otros más recientes (Jeon y Kim, 2011) muestran que la supervisión parental es un inhibidor importante de la adicción a internet y los dispositivos móviles, más aún si esta supervisión se da unida a la realización frecuente de actividades de ocio en familia y fuera de casa.

## **FACTORES DE RIESGO Y PROTECCIÓN**

Las circunstancias, características, condiciones y atributos que facilitan al individuo lograr la salud integral, son denominados, factores protectores, Estos pueden

provenir de la familia, como características de grupo o a la comunidad a la que pertenecen.

Por otro lado los factores de riesgo se conocen como atributos o cualidades de un sujeto o comunidad unidos a una mayor probabilidad de daño a la salud (Rojas 2001) estos últimos incrementan la probabilidad de uso de drogas, consumo de tabaco, alcohol, la delincuencia, deserción escolar, y relaciones sexuales precoces.

Debido a que los factores protectores y de riesgo están significativamente vinculados a la cultura, influyendo y viéndose influenciado por cada individuo de manera distinta (Silva y Pillón 2004)

Los adolescentes son un grupo propenso a realizar conductas de riesgo, que acarrear consecuencias negativas a su salud y pueden comprometer aspectos en su desarrollo. Estas conductas están relacionadas a los estilos de vida, sumados a la curiosidad y la experimentación.

## **FACTORES DE RIESGO Y PROTECTORES EN LA FAMILIA**

La integración de los adolescentes al sistema social depende de tres grandes dimensiones (Fernández y Reyes 1997). La individual, la familiar y la comunitaria.

Es en la dimensión familiar donde se adquieren las normas, valores, derechos, obligaciones, y roles. Al hablar de riesgos es referirse a la proximidad de estar expuesto a un daño, y la familia es la dimensión que se encuentra en mayor cercanía a la persona.

Es entonces esta la que involucra un nivel más alto de peligro en dado caso que exista una falta de apoyo, trato violento, deserción escolar, y poca estancia en el hogar.

En cuanto a los factores protectores se alude a los recursos ambientales que están disponibles, para las personas, así como las fuerzas que éstas tienen para adaptarse a un determinado contexto (Raffo y Ramsey 1997). Tales recursos provienen igualmente de las tres dimensiones antes mencionadas, dentro de las

cuales, la familia se presenta como apoyo incondicional, promueve la unidad, y busca soluciones a situaciones difíciles.

La calidad de las relaciones del niño en la familia configuran sus modelos cognitivos, internos, y sus relaciones con los demás. Los adolescentes que pertenecen a familias con una mejor comunicación familiar, fuerte vinculación emocional, entre sus miembros y mayor satisfacción familiar, son aquellos que también perciben más apoyo en sus relaciones personales significativas (Jiménez Musitu y Murgui, 2005)

Se ha asociado la dificultad de comunicación con los padres, a la dificultad de comunicación con los demás, y esto a su vez a tener malestares físicos, y psicológicos, a problemas de adicción desde edades tempranas. Por ello determinados ambientes familiares donde exista falta de comunicación, violencia, relaciones distantes favorecen a conductas de riesgo.

En un estudio hecho por Muñoz – Rivas y Graña (2001) acerca de factores familiares de riesgo y protección se encontró que los adolescentes provenientes de familias cohesionadas presentan menor probabilidad de consumo de drogas, asimismo, una relación positiva y estrecha entre padres e hijos y una actitud no permisiva hacia el uso de drogas y alcohol indicaban una menor implicación del adolescente en el consumo de las mismas.

Silva y Pillon (2004) ubican a la familia como núcleo desencadenante de conductas de riesgo, si el adolescente la percibe como un ambiente hostil este busca un grupo que brinde seguridad. Esto a su vez desencadena en exposición a factores de riesgo como uso de drogas, afectaciones conductuales, como el juego patológico, promiscuidad, y conductas violentas,

A su vez otros factores ambientales como la pobreza, el racismo, la ausencia de uno o los dos padres, relaciones carentes de afecto, y falta de moralidad contribuyen a diferentes factores de riesgo, aunado a la época en la que se vive actualmente en la cual la violencia, la indiferencia, el racismo y el consumismo rigen el día a día en nuestra cultura y nuestra sociedad.

**PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**  
**DIFERENCIACIÓN DEL USO FRECUENTE Y LA ADICCIÓN.**



(Echeburua y corral 2009). Lo que define a una conducta adictiva no es tanto la frecuencia con lo que se realiza si no correlación de dependencia que se crea, es decir la pérdida de control por parte del sujeto, la grave interferencia que se genera en la vida cotidiana, además hay que diferenciar, la dependencia del móvil con sentirse atraído por las nuevas tecnologías y participar en redes sociales, con ser adicto a las mismas.

La adicción debe cumplir dos factores básicos, la pérdida de control y la dependencia, entendida esta como la necesidad subjetiva de realizar forzosamente dicha conducta repercutiendo directamente en la vida cotidiana, para mantener el hábito.

Como en cualquier adicción estas conductas se ven controladas por reforzadores positivos, como conectarse a internet por la utilidad al hacer tareas, o la búsqueda de información fácil, además por el placer que produce su uso, terminando estos controlados por reforzadores negativos, como conectarse a internet para librarse del malestar y tensión emocional, o para el uso de actividades lúdicas.

Las personas adictas al uso de una determinada conducta experimentan un síndrome de abstinencia cuando no puede realizarla caracterizado por irritabilidad estado de ánimo disfórico y malestar emocional.

Poniendo en manifiesto que la tecnología pasa de ser un medio a convertirse en un fin por ejemplo de obsesión enfermiza de disponer siempre del móvil de última generación o cuando el adolescente queda atrapado en las redes sociales o internet; disponiendo un mundo virtual en el que puede disfrutar de una identidad falsa o irreal.

Las nuevas tecnologías se consideran dentro del ámbito de las adiciones psicológicas y como puede ocurrir de manera similar en las compras, sexo, los juegos, ejercicio, conllevando a la dependencia psicológica, pérdida del control e interferencia en la vida cotidiana, manifestando síndrome de abstinencia (Echeburua 2001).

## **JUSTIFICACION**

Cualquier desarrollo tecnológico ha venido acompañado de efectos positivos; también riesgos. Las tecnologías de la información y comunicación no han sido la

excepción. Este estudio pretende identificar los principales problemas psicosociales relacionados con el uso de dispositivos móviles en la Clínica Regional ISSEMYM Amecameca

A la hora de abordar la relación entre menores y dispositivos móviles se señala 2 grandes tendencias, por un lado, autores que alaban la tecnología, sus posibilidades y sus beneficios; y por otro, aquellos que notan los efectos negativos, así como, los riesgos y amenazas que pueden tener.

Hoy en día los dispositivos móviles se han tornado en un instrumento que acompaña a los adolescentes en sus actividades cotidianas y se han vuelto en mayor o menor medida en una herramienta de su vida diaria. El móvil es un dispositivo que permite ser desplazado de un lugar a otro y que se ha convertido en un objeto personal, propio, exclusivo e íntimo, constituyendo un fuerte elemento para los usuarios con el que se tiene una relación emocional, como podrían ser las llaves, cartera, o algunas fotos.

Drygan (2011), refiere que el enorme aumento del uso de dispositivos móviles en los adolescentes se consta de dos variantes en su utilización. La primera es la comunicativa que se centra en llamadas y mensajes, y la segunda es lúdica que tiene que ver con juegos, aplicaciones, redes sociales, fotografía, video, escuchar música, televisión, radio, noticias, ver películas, entre muchas otras actividades.

Esta multioferta no puede estar exenta de problemas, cualquier actividad gratificante es potencialmente adictiva, pero solo aquellas marcadas por la desaprobación social por sus riesgos asociados son consideradas como adicciones y no como hábito, (Griffths 2008). Algunas características del móvil lo hacen susceptible a producir comportamientos abusivos; sociabilidad, instrumentalidad, autoconfianza, diversión, estatus social, movilidad, acceso permanente, identidad, conciliación familiar e individualización de bienes (Dimmick J W Kline, S Stanford 1994).

Aunado a las características de algunos usuarios que, también contribuyen a esta situación, como la baja autoestima, extraversión, pocas habilidades sociales,

sobre todo la juventud y la adolescencia que, son fácilmente influenciados por la comercialización, campañas publicitarias, además, que todavía no se tiene un autocontrol sobre sus impulsos, y esto contribuye a que el móvil lo acepten como símbolo de estatus. Algunos autores denominan a las nuevas generaciones como “nativos digitales”; ya que, desde que nacen y durante su desarrollo están en contacto con aparatos electrónicos.

Los investigadores Buchinger, Kriglstein, Brady, Havacs (2011), comentan que un dispositivo móvil ha pasado de ser un instrumento de comunicación interpersonal a convertirse en una plataforma de creciente complejidad que impacta de la esfera privada y se proyecta a la esfera pública en condiciones difícilmente comprensibles solo unos años atrás.

Las adicciones comportamentales se incluyen en el epígrafe de trastornos del control de impulsos del DSM IV (APA – 2000) y de ellas solo el juego patológico es considerado como categoría diagnóstica. En el DSM V se engloba en la categoría de uso de sustancias y trastornos adictivos, en el que se incluye juego patológico y adicción a los juegos en línea, el resto se clasifica como adicciones sin sustancia o comportamentales. La característica esencial de esta inclusión al manual lo hace la adicción a los videojuegos en línea (*Internet Gaming Disorder*) y no así otro tipo de juegos, capítulo mencionado anteriormente. La adicción al móvil es un trastorno de conducta llamado “nomofobia” teniendo como grupo poblacional que no sale de casa sin antes coger el móvil y consultarlo continuamente este de forma compulsiva.

La alarma social está dada por la observación de muchos adolescentes, cada vez de menor edad que parecen incapaces de prescindir de su teléfono móvil, dedicando muchas horas a utilizarlo, impactando en su comportamiento y sus relaciones interpersonales. Acarreando con ello cada vez más conductas psicopatológicas, como depresión, aislamiento social, adicción, abuso, así también la facilidad de contactar con personas desconocidas, recibir información manipulada además de otros efectos perjudiciales relacionados con la forma de uso, de tales como accidentes laborales o de tráfico vinculados a la interferencia sensorial, durante su uso (Backer, Grandhal y Segberg, 2011).

## **PREGUNTA DE INVESTIGACION**

Derivado de lo expuesto se plantea como pregunta de investigación ¿Cuáles son los principales problemas de los adolescentes, derivados del uso prolongado de dispositivos móviles, en la zona de influencia de la Clínica Regional ISSEMYM Amecameca?

## **OBJETIVOS**

El objetivo principal de este estudio es establecer la prevalencia de uso problemático de los dispositivos móviles, además de estudiar la relación del uso de los dispositivos móviles con ciertas variables sociodemográficas, y de salud, además

de saber cual es la influencia que ejercen los dispositivos móviles en os adolescentes de la Clinica regional ISSEMYM Amecameca

## **OBJETIVO GENERAL**

Identificar la prevalencia del uso problemático de los dispositivos móviles en los adolescentes de la zona de afluencia de la Clinica Regional ISSEMYM Amecameca a través de un estudio analítico y sintético, para hacer visibles los daños que puede padecer un adolescente del uso desmedido de los dispositivos móviles.

## **OBJETIVOS ESPECIFICOS**

Identificar el porcentaje de adolescentes que tienen pérdida de control al uso de dispositivos móviles.

Identificar el porcentaje de adolescentes que tienen consecuencias negativas en su vida relacionado por el uso excesivo de dispositivos móviles.

Identificar el porcentaje de adolescentes con estado de ansiedad por el uso relacionado por el uso excesivo de dispositivos móviles.

Descubrir las características más relevantes de la muestra de adolescentes de la Clinica regional ISSEMYM Amecameca, en relación a sus hábitos de uso de dispositivos móviles.

Identificar cual es la principal aplicación y cual es a la que mayor tiempo le dedica.

Detectar si existe relación entre los grados de estudios de los padres y el uso problemático de los dispositivos móviles en el adolescente

Detectar patrones de consumo abusivo relacionados con:

- La edad
- El sexo
- Situación académica o laboral.
- Situación laboral y académica de los padres.
- Tiempo invertido en los dispositivos móviles
- Cuál es la aplicación que más utilizan los adolescentes.

## **METODOLOGIA**

El método que se utilizara en esta investigación será el método epistémico, estadístico (Sandoval 1996) el cual nos provea de un estudio cuantitativo que a su vez nos dará una interpretación cualitativa del problema abordado.

Dicho estudio también es prospectivo y descriptivo.

Los siguientes métodos a utilizar serán también, de la rama epistémica, el método analítico, el cual nos permite separar el todo en sus partes y el método sintético, que nos aporta la conjunción de los elementos antes estudiados esto se verá referido en las conclusiones.

Participaron 252 adolescentes que ingresaron a consulta por algún motivo en la clínica regional Amecameca aplicándoles el cuestionario no importando sexo raza o religión, a su vez sin distinción de grado de estudios, tenían edades comprendidas entre los 10 a los 20 años de edad con una media de 15 años y una desviación típica de 1.50 con tres grupos de edad de los 10 a los 13 años 12% de los 14 a los 16 años 68% y los 17 a los 20 años el 20%.

De los cuales el 46% de los encuestados fueron del género femenino, mientras que el 54% fueron masculinos.

162 participantes el 65%, fueron de bachillerato, 72 de secundaria (29%), educación primaria 12 participantes (5%) y universidad solo 3 personas (1%)

## **INSTRUMENTOS**

Para alcanzar los objetivos de esta investigación se utilizará instrumentos de evaluación, los cuales son utilizados y validados los siguientes expertos.

Escala MPPUS Autor Bianchi y Phillips 2005 el cual consta de un cuestionario de 27 preguntas, las cuales se basan en la escala Likert para cada reactivo presente en el cuestionario, esta escala consta de 10 opciones de las cuales en encuestado deberá seleccionar una a la vez, las opciones de respuesta son: 1=nunca, 2=Casi nunca, 3=Muy Raramente, 4=Raramente, 5=Ocasionalmente, 6= Frecuentemente, 7=Muy frecuentemente, 8=Muy Amenudeo, 9=Casi Siempre y 10=Siempre.

El cuestionario utilizado incluye tres secciones: (a) datos sociodemográficos, (b) uso de dispositivos móviles y (c) la aplicación del MPPUSA

En cuanto a las variables sociodemográficas, se pregunta la edad, el sexo, grado de estudios, si los padres trabajan o no y cuál es el grado máximo de estudios de



sus padres, se infiere por la zona en la que se otorga su consulta, que todos ellos son de las zonas circundantes a la ciudad de Amecameca,

En cuanto a las variables del uso de dispositivos móviles, se les preguntaba ¿cuántas horas dedicas a usar dispositivos móviles?, ¿cuáles son las aplicaciones que más utilizan?, ¿cuál de ellas es la que más usa?, ¿si sus papas trabajan o no?

Y la adaptación al castellano de la escala MPPUSA hecha por Sánchez y Motero en 2005

Este cuestionario explora: Pérdida del control, retiro, consecuencias negativas familiares, laborales, económicas o de la vida, así como nivel de ansiedad, deseo compulsivo y por lo tanto nivel de adicción a dispositivos móviles.

El cuestionario para este estudio está basado en la escala MPPUS modificada, y adaptada para la medición en dispositivos móviles. El puntaje máximo a obtener será de 270 puntos, por lo que a mayor puntaje obtenido mayor será la problemática psicosocial, y a menor puntaje menor será esta. Lo que nos lleva a una relación directa entre los problemas psicosociales y los dispositivos móviles. La puntuación se dividirá de 27 a 270 puntos. La versión en inglés fue traducida al español por expertos que utilizan traducción inversa. MPAI (Mobile Phone Addiction Index) Criterios DSM IV para el juego patológico y criterios de Young (1996) para adicción a internet. Jenaro et al 2007.

Además de utilizar algunas otras variables sociodemográficas como la edad, el sexo, grado de estudio, grado de estudios de los padres si trabajan o no, tipo de aplicación más utilizada, y tiempo invertido en los dispositivos móviles.

## **PARTICIPANTES**

En este estudio participaron un total de 252 adolescentes que ingresaron a consulta en la clínica Regional Amecameca, con edades comprendidas entre los 10 y los 20 años, con una media (M) de 15.02 años, una moda de 15 años y una mediana de 15 años con una desviación típica (DT) de 1.50, comprendidos en tres grupos de edad, entre los 10 a los 13, un total de 30 participantes el 12 %, de 14 a los 16

años, 168 participantes el 67.4% y los de 17 a los 20 años, 51 participantes el 20.4%. El 54.2% eran Hombres y el 45.7% eran mujeres, El nivel educativo predominante fue el bachillerato siendo el 65.06% y el de menor cantidad adolescentes de universidad siendo el 1.02%, secundaria 72 participantes con el 29% del total, y primaria 12 con un total de 5% de los 252 encuestados

## **CRITERIOS DE INCLUSIÓN**

Adolescentes de entre 10 a 19 años que sean propietarios de un dispositivo móvil, que asistan a consulta en la clínica Regional ISSEMYM Amecameca en el periodo comprendido del primero de Junio 2018 al 31 de Julio de 2018.

## **CRITERIOS DE EXCLUSIÓN**

Padres que no tengan adolescentes.

Adolescentes que no sean propietarios del dispositivo móvil.

Los comprendidos en otro periodo de tiempo.

## VARIABLES

VARIABLE	TIPO	DEFINICION	ESCALA	MEDICION	REPRESENTACION
SEXO	Dependiente ordinal	Características fisiológicas y sexuales con las que nacen mujeres y hombres.	Genero	Masculino Femenino	Grafica 3
EDAD	Dependiente nominal	El tiempo que ha vivido una persona desde su nacimiento hasta cierta fecha	Años	Rango 10 – 13 años 14 – 16 años 16 – 20 años	Grafica 1 Grafica 2
GRADO DE ESTUDIOS	Dependiente ordinal	Hace referencia a la situación actual de ocupación, actividad o trabajo	Grado máximo de estudios	Analfabeta Primaria Secundaria Preparatoria o Bachillerato Licenciatura Maestría	Grafica 4 Grado de estudio de los adolescentes Grafica 5 Grado de estudio de los Padres
TRABAJAN LOS PADRES	Dependiente ordinal	Hace Referencia a la ocupación habitual del individuo si es remunerado económicamente por su actividad o no	Indicadores Socioeconómicos	SI, NO	GRAFICA 6
TIEMPO INVERTIDO	Dependiente Nominal	Se refiere al tiempo invertido que pasa con el teléfono móvil, aunque no esté destinado al mismo.	TIEMPO	HORAS	GRAFICA 7
APLICACIÓN QUE UTILIZAN	Dependiente Ordinal	Se trata de aquel programa que se puede descargar y se puede	Aplicación lúdica o educativa	Redes sociales Multimedia	Grafica 8 y 9 Tablas 3 y 4

		acceder directamente desde un dispositivo móvil, llámese Smartphone, Tablet, videoconsola	Aplicaciones multimedia a Redes sociales	Lúdica Entretenimiento Redes sociales	
PATRONES DE USO DEL MPPUSA	Dependiente Nominal	Cuestionario de 27 preguntas, las cuales se basan en la escala Likert para cada reactivo presente en el cuestionario	Likert	Escala de 27 a 270 puntos donde 27 36, Usuario ocasional, 37 al 174 usuario habitual 175 a más usuario en riesgo, más de 184 usuario con riesgo de adicción	Grafica 11 y 12

# RESULTADOS

## PATRONES DE USO

Para la clasificación de uso problemático se eligió el criterio estadístico más restrictivo, que es utilizado también en el ámbito de la investigación del juego patológico. Se basa en los percentiles 15, 80 y 95, que corresponden al usuario ocasional, habitual, en riesgo y problemático respectivamente (Chow, Leung, Ng y Yu, 2009). En este caso, dichos percentiles correspondían a las puntuaciones 36, 174 y 182 del MPPUSA; se halló un 10% de usuarios ocasionales (Mdn = 31; para puntuaciones inferiores a 36), un 87% de usuarios habituales (Mdn = 70; con puntuaciones entre 36 y 173), un 3% en riesgo (Mdn = 174; con puntuaciones entre 174 y 181) y un 0% de usuarios problemáticos es decir con puntaje mayor 182.

Respecto al género, se observaron diferencias estadísticamente significativas en la puntuación total del MPPUSA, las mujeres ( $M=74.65$ , mediana, Mdn, de 61.5,  $DT = 61.190$ ) con menor problemática de uso que los varones.

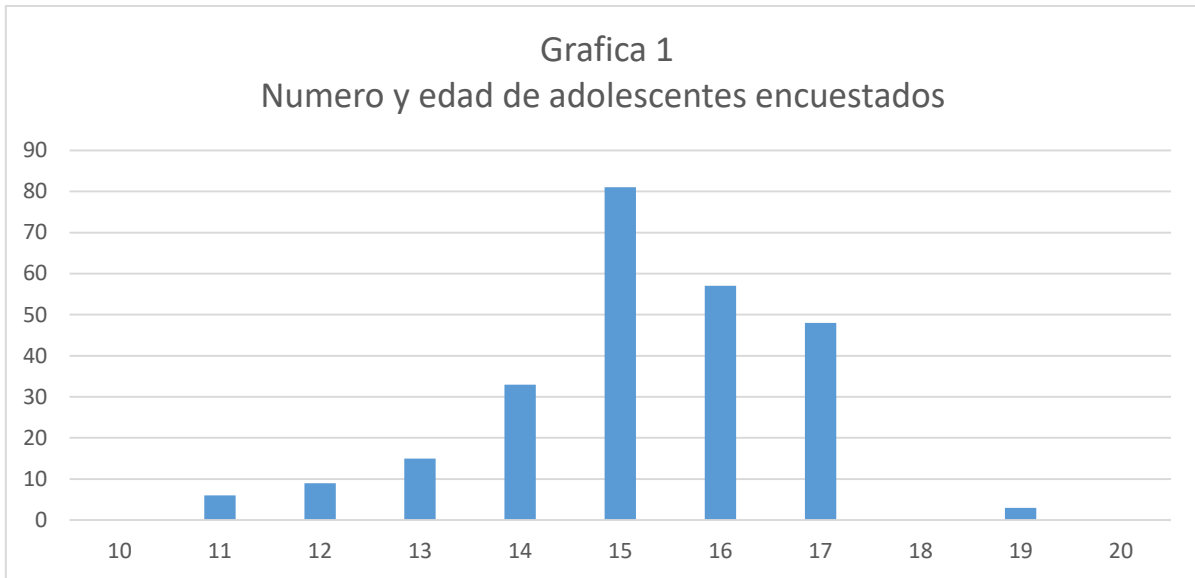
En cuanto a la edad, se observó una correlación al ser más jóvenes los de menor problemática 10 a 13 años con una  $M=83.94$ , Mdn = 62,  $DT = 55.213$ .

Por otro lado la relación significativa entre el nivel de estudios de los progenitores y la puntuación de la escala fue significativa: al incrementar el nivel de estudios del padre menor uso problemático; concretamente, la diferencia parecía estar en ambos casos en los estudios licenciatura y maestría, donde se observa una disminución significativa del uso problemático. (0%) No así en los padres con analfabetismo o con solo la educación primaria donde incrementaba el uso problemático con un total de 8 sujetos es decir el 3%. Además, cuando los padres son universitarios el entretenimiento en las redes sociales de los hijos disminuye significativamente

Todos los adolescentes (100%) tenían móvil, y todos sus conocidos también Ítem 4 del MMPPUSA. Respecto al tipo de uso: el principal modo de uso dividido en tres grandes categorías según las aplicaciones más utilizadas, en primer lugar las redes sociales, (Facebook, WhatsApp, Messenger, twitter, Instagram etc.) con el 82% de

todos los jóvenes, seguido de aplicaciones multimedia, (música, video, películas, YouTube) con el 10 % y en tercer lugar juegos de video de cualquier género con el 8%

El elemento negativo más destacado fue el económico con la pregunta ¿Tus padres trabajan?, aquellos que mencionaron que sus padres no trabajan en el 50%, de los casos tenían un puntaje por arriba de 175 es decir usuario con riesgo de adicción.



Grafica 1 y Grafica 2 El número de adolescentes encuestados fueron un total de 252 de los cuales las edades oscilaban de los 10 a los 19 años con una moda fue 15 años media (M) de 15.02 y una desviación típica (DT) 1.50 con tres grupos de edad de los 10 a los 13 años 12% de los 14 a los 16 años 68% y los 17 a los 20 años el 20%.

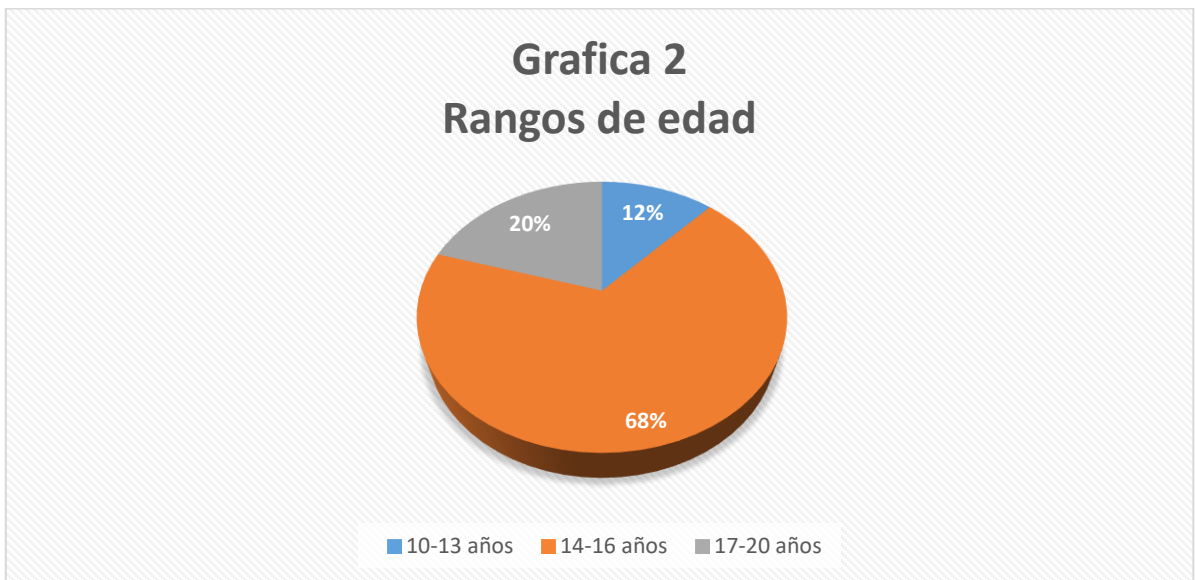
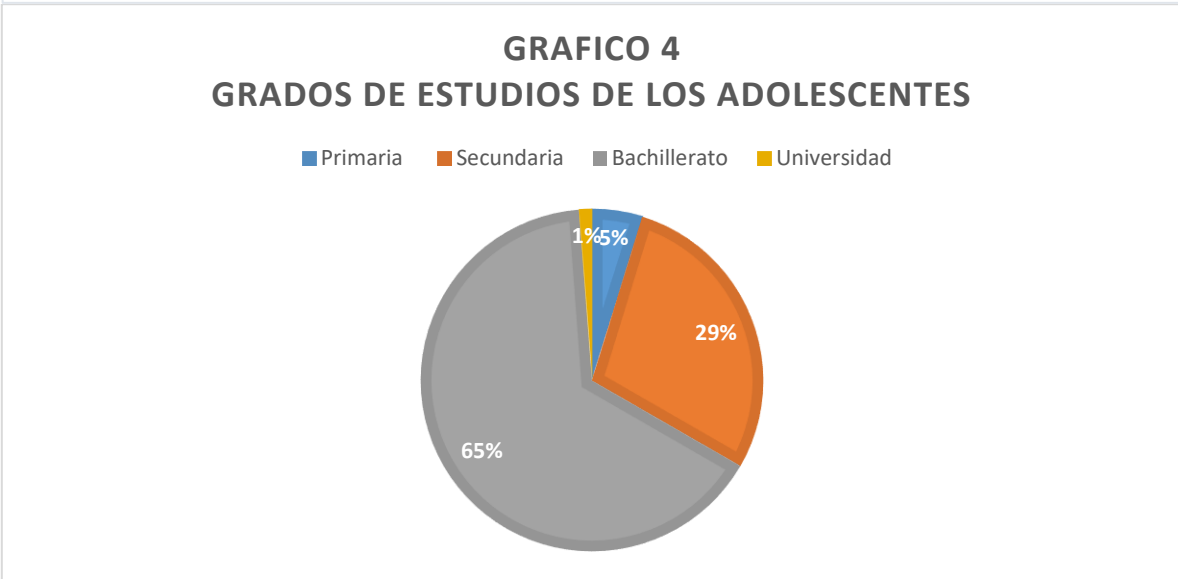
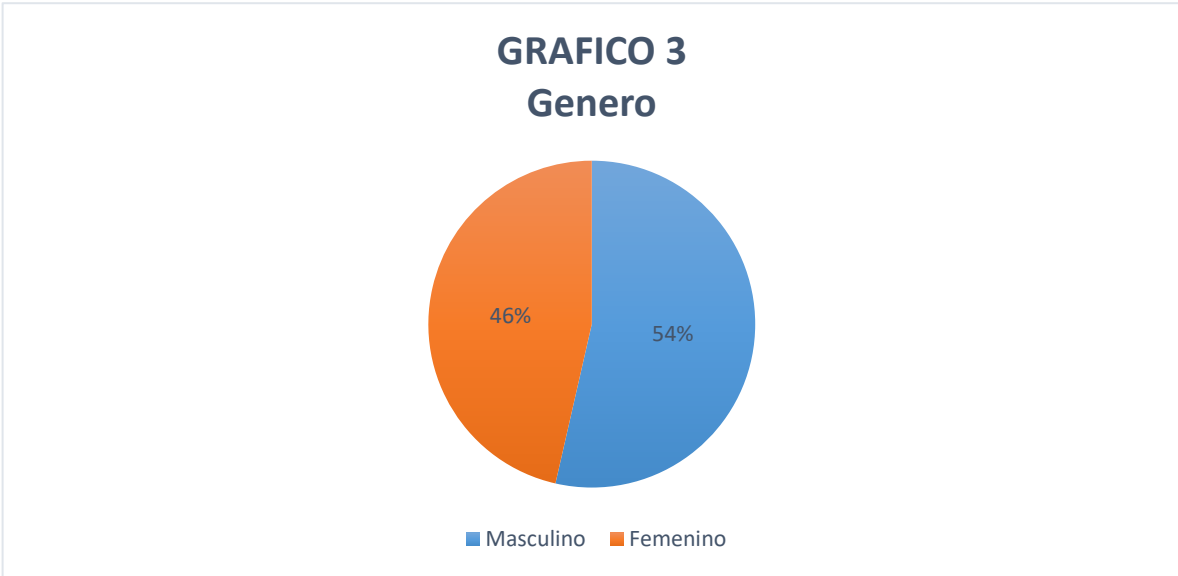


Grafico 3 muestra que el 46% de los encuestados fueron del género femenino, mientras que el 54% fueron masculinos.

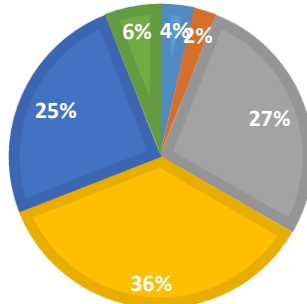


El grado de estudio de los adolescentes muestra que el mayor porcentaje de los encuestados fueron de nivel medio superior, con un total de 162 participantes el 65%, mientras que el menor fue de universidad solo con 3 participantes 1%, de secundaria 72 participantes con el 29% del total, y primaria 12 con un total de 5%



**GRAFICA 5**  
**GRADO EDUCATIVO EN LOS PADRES**

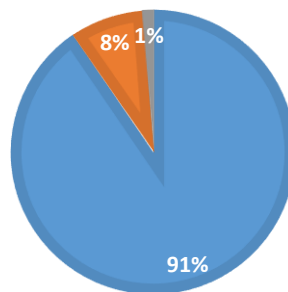
■ Sin estudios ■ Primaria ■ Secundaria ■ Bachillerato ■ Licenciatura ■ Maestría



Grafica 5 En esta grafica solo se les pregunto el grado de estudios de los padres dejando a un lado si la escolaridad está completa o incompleta teniendo de manera sorprendente que aún existen padres analfabetas con un total de 9 (4%), solo con primaria, 6 (2%), con secundaria 69, (27%), bachillerato 90 padres (36%), licenciatura 63 (25%) y maestría 15 (6%).

**GRAFICA 6**  
**¿TUS PADRES TRABAJAN?**

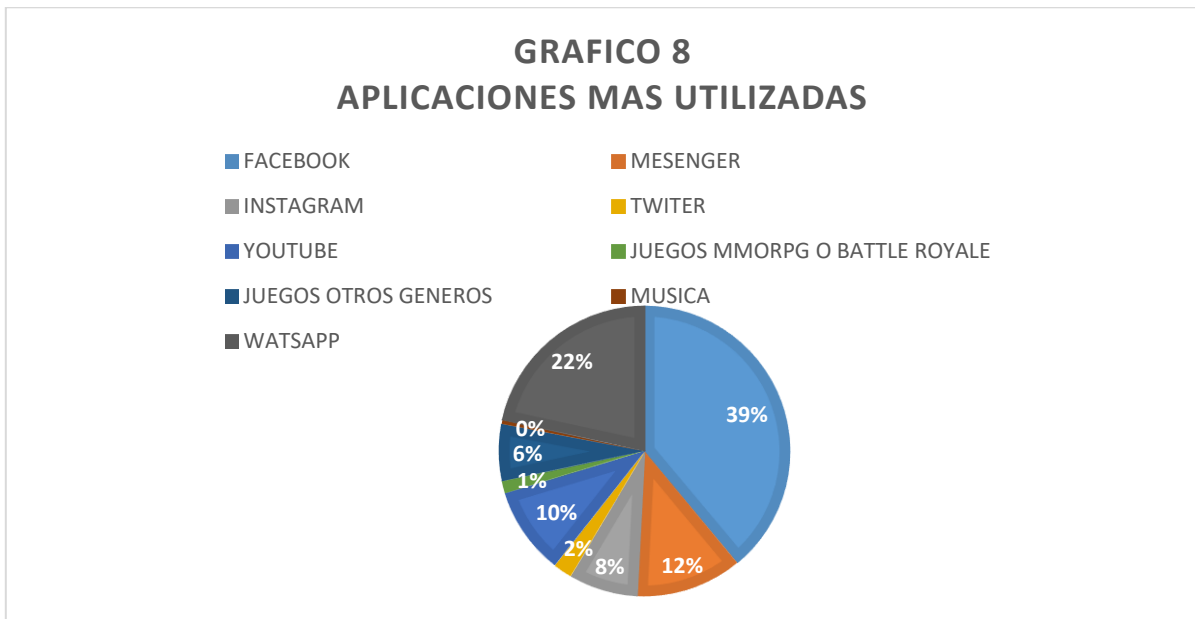
■ Padres que trabajan ■ No trabajan ■ No tiene padres



Grafica 6, podemos observar en la gráfica que a pesar de no contar con la probabilidad de chicos huérfanos, ellos colocaron que no tenían padres en tres ocasiones con el 1% del total, 228 de los chicos encuestados aseguraron que sus padres trabajaban (91%) y 21 de ellos aseguraron que sus padres no trabajaban (8%).



Grafica 7 En esta grafica podemos observar que el predominio en las horas de uso son tres horas, con un total de 51 (20.23%) personas encuestadas, De ellas 27 personas (10.71%) utilizan dispositivos móviles por 12 horas o más obteniendo una correlación entre mayor tiempo de uso con riesgo problemático.



Grafica 8 En este grafico podremos observar cuales son las aplicaciones más utilizadas, el adolescente podía poner dos o más aplicaciones, Facebook es la aplicación que la mayoría de los adolescente utilizo con un total del 39%, seguidos por WhatsApp con el 22% y el 12% Messenger, todas estas relacionadas a las redes sociales, solo el 6% fueron de juegos de video

**Tabla 3**  
**APLICACIONES MAS UTILIZADAS**

FACEBOOK	168
MESENGER	51
INSTAGRAM	33
TWITER	9
YOUTUBE	42
JUEGOS MMORPG O BATTLE ROYALE	6
JUEGOS OTROS GENEROS	27
MUSICA	2
WHATSAPP	93

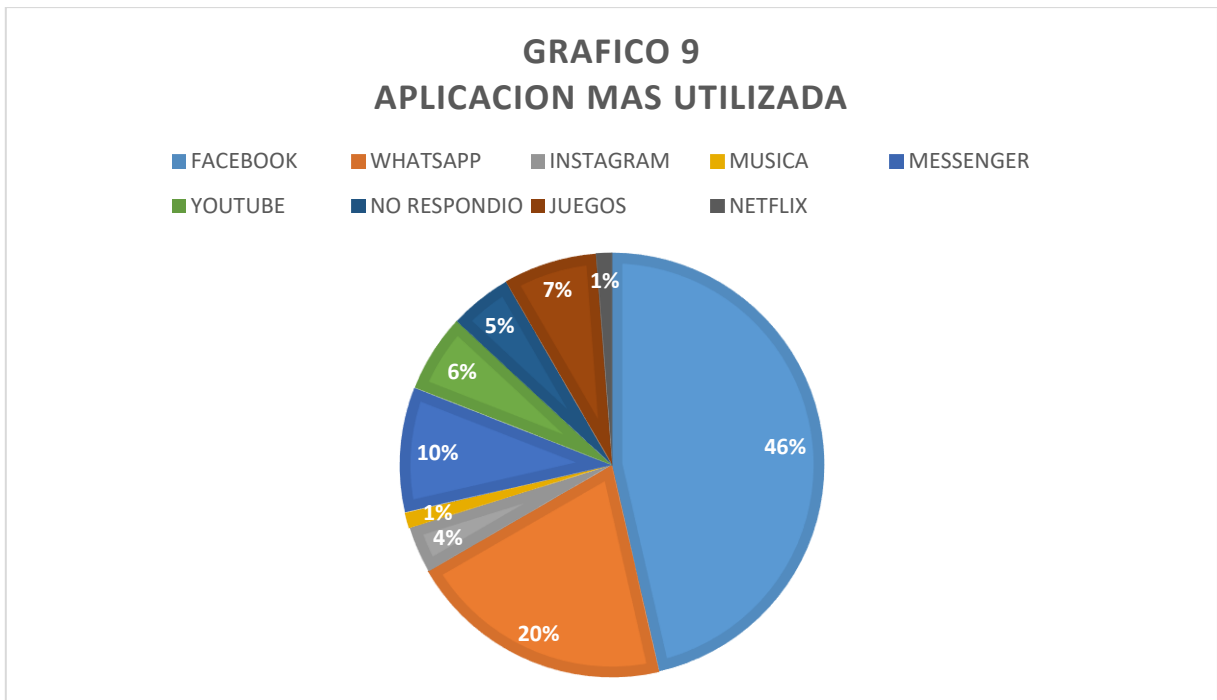


Grafico 9 En esta pregunta el usuario solo podía responder una sola aplicación la que más utilizara, nos podemos percatar que Facebook es la aplicación más utilizada con un 46% de todos los adolescentes, y WhatsApp con el 20%, el 1% de ellos no respondió el cuestionario, y el 7% son juegos de video, de cualquier género.

GRAFICO 10  
MODO DE USO

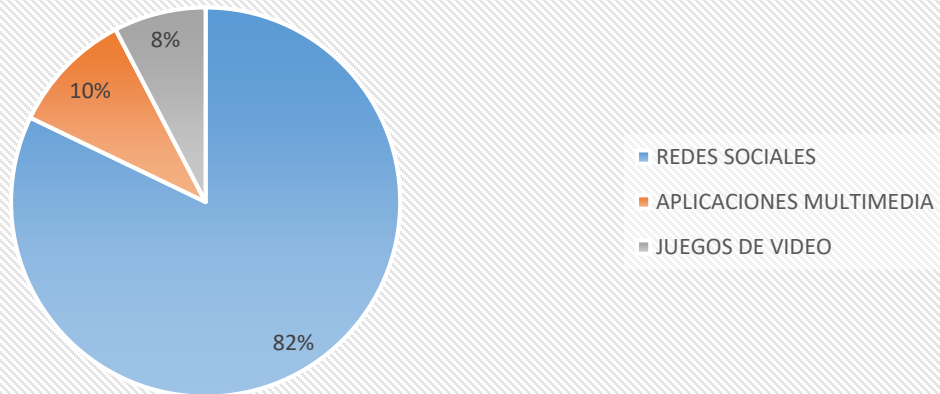


Grafico 10 En este apartado podemos ver el principal modo de uso dividido en tres grandes categorías según las aplicaciones más utilizadas, en primer lugar las redes sociales, (Facebook, WhatsApp, Messenger, twitter, Instagram etc.) con el 82% de todos los jóvenes, seguido de aplicaciones multimedia, (música, video, películas, YouTube) con el 10 % y en tercer lugar juegos de video de cualquier género con el 8% de la totalidad de los jóvenes.

GRAFICO 11  
PATRONES DE USO DEL MPPUSA

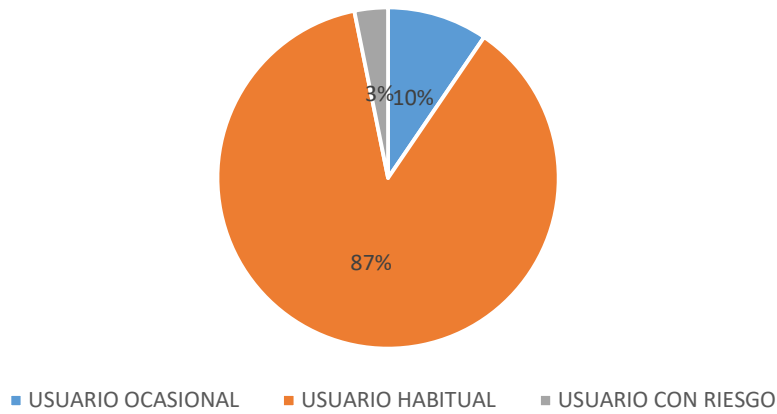


GRAFICO 11 Para la clasificación de uso problemático se eligió el criterio estadístico más restrictivo, que es utilizado también en el ámbito de la investigación del juego patológico. Se basa en los percentiles 15, 80 y 95, que corresponden al usuario ocasional, habitual, en riesgo y problemático respectivamente (Chow, Leung, Ng y Yu, 2009). En este caso, dichos percentiles correspondían a las puntuaciones 36, 174 y 182 del MPPUSA; se halló un 10% de usuarios ocasionales (Mdn = 31; para puntuaciones inferiores a 36), un 87% de usuarios habituales (Mdn = 70; con puntuaciones entre 36 y 173), un 3% en riesgo (Mdn = 174; con puntuaciones entre 174 y 181) y un 0% de usuarios problemáticos es decir con puntaje mayor 182.

## GRAFICO 12 MODO DE USO EN LOS USUARIOS CON RIESGO

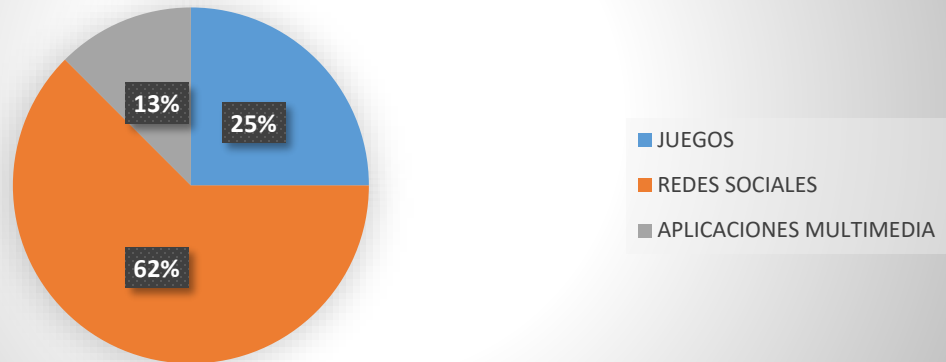


GRAFICO 12 En el análisis de los usuarios con riesgo se encontró que la gran mayoría de ellos utilizaba los dispositivos móviles para toda clase de funciones, sin embargo destaca el uso de las redes sociales con el mayor porcentaje en su uso 62% en comparación con otras actividades como las aplicaciones multimedia, 25%o juegos de video con el 13% del total,

## CONCLUSIONES

Una vez que se ha desarrollado cada punto planificado para la presente investigación, se pueden exponer las principales conclusiones a las que se ha llegado y que permiten responder a los objetivos planteados inicialmente:

En cuanto a la resolución del objetivo planteado al inicio de la investigación, los resultados demuestran que los dispositivos móviles ejercen una influencia importante en el comportamiento de los adolescentes sobre todo en el ámbito de la comunicación.

Las experiencias sociales, sean en el entorno familiar o escolar, con los amigos o la pareja, están en el centro de interés de la vida adolescente; el paso a la adolescencia implica una notable expansión en la diversidad y complejidad de la vida social de la persona. Los adolescentes buscan apoyo de otros para enfrentar las transformaciones físicas, emocionales y sociales de su edad.

Además para la mayoría de ellos no es indispensable estar conectado a las redes sociales; aunque hay un margen pequeño entre los estudiantes a los que el uso de los dispositivos móviles ha alterado algunos patrones de comportamiento al mostrar un 3% de los usuarios con uso de riesgo pasando más de 12 horas frente a los dispositivos móviles pero sin mostrar adicción a ellos.

Los datos muestran que el 100% de los adolescentes tienen dispositivos móviles y por lo tanto el 100% de ellos acceso a internet y redes sociales, muestra que los adolescentes utilizan mayoritariamente las redes sociales con un 82%, especialmente Facebook con 46% y WhatsApp 20% a las cuales se ingresa con regularidad, en relación a otro tipo de aplicaciones, como videojuegos 7% dedicándoles un promedio de hasta tres horas diarias en el 20% de los casos y hasta más de 12hrs al día en el 10.71% de los casos, además se muestra una relación proporcional entre las horas de uso y el uso de riesgo en un total de 3% de la población de adolescentes y encontrando un 0% de adolescentes con uso problemático.

Por lo cual no se identificó la relación de los dispositivos móviles con las consecuencias negativas de la vida como ansiedad o retiro o evasión de problemas

Los resultados hallados en relación a las características de los adolescentes y el nivel de uso problemático del móvil concuerdan con los reportados en otros estudios (Beranuy Fargues, et al., 2009; Jenaro, et al., 2007; Sánchez-Martínez y Otero, 2009)

Un hallazgo interesante es la relación entre tipo de uso problemático y nivel de estudios de los padres; los resultados sugieren que en hogares con alto nivel educativo las actividades de entretenimiento no se centran mayoritariamente en los recursos tecnológicos; y aquellos con un nivel de estudios inferior a la secundaria muestran patrones de uso de riesgo problemático, dedicando más tiempo a los dispositivos móviles en forma de redes sociales, resultados similares fueron también reportados por Sánchez-Martínez y Otero (2009).



## RECOMENDACIONES

Es cierto, la gran mayoría de adolescentes encuestados no se ha visto influenciado negativamente por el uso de los dispositivos móviles, en su vida personal y sus relaciones sociales,, siempre es necesario estar conscientes que invertir mucho de su tiempo en interacciones superficiales, puede provocar que se encierren en un mundo en que se pierde la importancia de compartir con los demás, que además puede provocar que los adolescentes se pierdan de momentos, experiencias y aprendizajes propios de su edad.

Por ello, resultaría interesante que en las escuelas y en los hogares, se direccionen hacia la planificación de actividades, las cuales impulsen el contacto de los adolescentes con el medio que los rodea, llámese actividades socioculturales como el deporte, las artes, la música, o simplemente la interacción cara a cara con otros individuos sin hacer uso específico de los dispositivos móviles.

Es importante que los adolescentes aprovechen las nuevas tecnologías para informarse, estudiar y liberarse de actividades de ocio o de riesgo que puedan poner en peligro su integridad o la de su familia, el descargar programas que los ayuden a proteger sus datos, por ejemplo pueden establecer parámetros de privacidad o de búsqueda en modo seguro; no acceder a vínculos desconocidos o sospechosos; crear una contraseña segura y cambiarla periódicamente; revisar que su cuenta quede cerrada cuando la hayan abierto en dispositivos que no son suyos; descargar aplicaciones de fuentes confiables y reconocidas; no proveer información en sitios de dudosa procedencia ni divulgar información personal; entre otras.

En cuanto a la relación en la escuela y en el hogar, los padres y maestros, deben enseñar a los menores, destrezas de comunicación presencial, para que no necesiten aislarse tras una pantalla. Lo que se dice no es que se separe a los estudiantes de las redes sociales, sino que mantengan contacto constante con la realidad. Algunas propuestas hechas por (Echeburúa & de Corral, 2010) que pueden optar los maestros y familiares para que los menores no se aislen en una realidad virtual. Son

- a. Limitar el uso de aparatos y pactar las horas de uso.
- b. Fomentar la relación con otras personas.
- c. Potenciar aficiones tales como la lectura, el cine, la música, y otras actividades culturales.
- d. Estimular el deporte y las actividades en equipo.
- e. Desarrollar actividades grupales, como talleres clubes
- f. Estimular la comunicación y el diálogo en la propia familia.

Se debe tener presente que las redes sociales no podrán tener control en los adolescentes, siempre que sus responsables no lo permitan, es decir, que en la vida de los estudiantes no solo influyen sus amistades o las redes sociales, sino también la formación que reciben en casa y en el colegio. Por tal razón, los padres más que los profesores, deben primero informarse sobre todo lo que implica este fenómeno, para poder estar alerta y aconsejar a los adolescentes, enseñarles con el ejemplo y su experiencias sobre las consecuencias que pueden traer si sus hijos concentran su vida en lo virtual, además, es necesario que los padres sepan quienes son los amigos de sus hijos tanto en redes sociales, como en la vida diaria, para tener un mejor control.

Instituto de Seguridad Social del Estado de Mexico y Municipios  
Coordinacion de Servicios de Salud

I. Anote los datos que se soliciten con letra clara y legible, o marque con una X puede utilizar pluma o lapiz, no deje de responder ninguna de las preguntas.

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Grado de estudios \_\_\_\_\_ primaria secundaria Bachillerato

Grado de estudios de los padres (colocar el de mayor grado) \_\_\_\_\_

¿Tus padres trabajan? Si No

¿Cuántas horas dedicas al día a usar de dispositivos movilies (videojuegos, celulares Tablets)? \_\_\_\_\_

¿Cuáles son las aplicaciones que mas utilizas, mencionala? (Puede ser mas de una)

¿ Cual de ellas es la que mas utilizas? \_\_\_\_\_

II. Contesta solo con una x la respuesta que mas se acerque a sus características de uso (al referirice a movil puede ser Tablet, celular o videconsolas porrtatiles)

Item No	Enunciado del item del MPPUSA (adaptado del MPPUS de Bianchi y Phillips 2005)	Nunca	Muy pocas veces	Algunas Veces	Casi siempre	Siempre
1	Nunca tengo tiempo suficiente para el movil					
2	Cuando me he sentido mal he utilizado el movil para sentirme mejor					
3	Empleo mi tiempo con el movil, cuando deberia estar haciendo otras cosas y esto me causa problemas					
4	Todos mis amigos tienen movil					
5	He intentado ocultar a los demas el tiempo que dedico a hablar con el movil					
6	El uso del movil me ha quitado horas de sueño					
7	He gastado mas de lo que debia o podia pagar					
8	Cuando no estoy localizable me preocupo con la idea de perderme alguna llamada					
9	A veces, cuando no estoy al telefono y estoy haciendo algo mas, me dejo llevar por la conversacion y no presto atencion a lo que estoy haciendo					
10	El tiempo que paso en el movil se ha incrementado en los ultimos 12 meses					
11	He usado el movil para hablar con otros cuando me sentia solo(a) o aislado (a)					
12	He intentado pasar menos tiempo con el movil pero soy incapaz					
13	Me cuesta apagar el movil					
14	Me noto nervioso(a) si paso tiempo sin consultar mis mensajes o si no he conectado el movil					
15	Suelo soñar con el movil					
16	mis amigos y familia se quejan por que uso mucho el movil					
17	Si no tuviera movil, a mis amigos les costaria ponerse en contacto conmigo					
18	Mi rendimiento ha disminuido a consecuencia del tiempo que paso con el movil					
19	Tengo molestias que se asocian al uso del movil					
20	Me veo enganchado (a) al movil mas tiempo de lo que me gustaria					
21	A veces preferiria usar el movil que tratar otros temas mas urgentes					

22	Suelo llegar tarde cuando quedo porque estoy enganchado (a) al movil cuando no deberia					
23	Me pongo de mal humor si tengo que apagar el movil en clases, comida, o en el cine					
24	Me han dicho que paso demasiado tiempo en el movil					
25	Mas de una vez me he visto en un apuro por que el movil ha empezado a sonar en clase, cine o teatro					
26	A mis amigos/ (as) no les gusta que tenga el movil apagado					
27	Me siento perdido (a) sin el movil					

## BIBLIOGRAFIA

- Albrecht, U., Kirschner, N. y Grüsser, S. (2007). Diagnostic instruments for behavioural addiction: an overview. *Psycho-Social Medicin*, 4, 1-11.
- Beranuy Fargues, M., Chamarro Lusa, A., Graner Jordania, C. y Carbonell Sánchez, X. (2009). Validación de dos escalas breves para evaluar la adicción a Internet y el abuso de móvil. *Psicothema*, 21, 480-485.
- Aguilar, M. C. y Leiva, J. J. (2012). La participación de las familias en las escuelas TIC: análisis y reflexiones educativas. *Pixel - bit: Revista de medios y educación*, 40, 7-19.
- Bach, I., Navarro, N., Sierra, M. (2009). Las Tecnologías de la Información y la Comunicación y su Aplicación en las Enseñanzas Técnicas. Casuística. Recuperado de <http://www.euatm.upm.es/ponencias/ponencias/TICS%20Y%20SU%20APLICACI%C3%93N%20NNavarro.pdf> [Consulta: 30/10/2012].
- Bianchi, A. y Phillips, J. G. (2005). Psychological Predictors of Problem Mobile Phone Use. *CyberPsychology & Behavior*, 8, 39-51. doi: 10.1089/cpb.2005.8.39.
- Carbonell, X., Guardiola, E., Beranuy, M. y Bellés, A. (2009). A bibliometric analysis of the scientific literature on Internet, video games, and cell phone addiction. *Journal Of The Medical Library Association*, 97, 102-107. doi: 10.3163/1536-5050.97.2.006.
- Chóliz, M. (2010). Mobile phone addiction: a point of issue. *Addiction*, 105: 373-374. doi: 10.1111/j.1360-0443.2009.02854.x.
- Chóliz, M., Villanueva, V. y Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista española de drogodependencias*, 1, 74-88.
- Chóliz, M., Villanueva, V. y Chóliz, M. C. (2009). Ellas, ellos y su móvil: Uso, abuso (¿y dependencia?) del teléfono móvil en la adolescencia. *Revista española de drogodependencias*, 1, 74-88.
- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22, 91-96.
- Echeburúa, E. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Las nuevas adicciones (juego, sexo, comida, compras, trabajo, Internet). Bilbao, Desclée de Brouwer.
- Echeburúa, E. y De Corral, P. (2009). Las adicciones con o sin droga: una patología de la libertad.
- Echeburúa, F. J. Labrador y E. Becoña (Coords). Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes (pp. 29-42). Madrid: Pirámide.
- Instituto Nacional de Estadística (INE) (2008). Encuesta sobre equipamiento y uso de tecnologías de la información y comunicación en los hogares.
- Jiménez-Iglesias, A. (2011). Dimensiones familiares relevantes en la consecución del conocimiento parental y sus repercusiones sobre el ajuste adolescente. Un análisis internacional, nacional y local sobre la familia en la adolescencia. (Tesis Doctoral inédita). Universidad de Sevilla, Sevilla.
- Kim, K., Ryu E., Chon, M., Yeun, E., Choi, S., Seo, J. y Nam, B. (2006). Internet addiction in Korean adolescents and its relation to depression and suicidal ideation: A questionnaire survey. *International journal of nursing studies*, 43, 185-192.
- Leung, L. (2008a). Linking psychological attributes to addiction and improper use of the mobile phone among adolescents in Hong Kong. *Journal of Children and Media*, 2, 93-113.
- Leung, L. (2008b). Leisure Boredom, Sensation Seeking, Self-esteem, Addiction Symptoms and Patterns of Mobile Phone Use. En E. Korini, S. Utz, M. Tanis y S. Barnes (Eds.). *Mediated Interpersonal Communication* (pp. 359-381). New Cork, NY: Routledge.
- Lorenzo Sánchez Pardo Guillermo Crespo Herrador Remedios Aguilar Moya 2015 Los adolescentes y las tecnologías de la información y la comunicación (tic) Guía para padres 3-47

Lu, X., Watanabe, J., Liu, Q., Uji, M., Shono, M. y Kitamura, T. (2011). Internet and mobile phone text-messaging dependency: Factor structure and correlation with dysphoric mood among Japanese adults. *Computers in Human Behavior*, 27, 1702-1709.

Muñoz, M., Fernández, L. y Gámez, M. (2009). Adicción y abuso del teléfono móvil. En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (Coords.). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes* (pp. 131-149). Madrid: Pirámide

Young, K. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology & Behaviour*, 1, 237-244. Young, K, O'Mara, J. y Buchanan, J (2000) Cyber-disorders: The mental health concern for the millennium. *CyberPsychology and Behavior*, 3 (5), 475-479.