



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ZARAGOZA**

CARRERA DE PSICOLOGÍA

**CONDUCTAS DE RIESGO EN EL USO DEL
INTERNET, REDES SOCIALES Y TELÉFONOS
INTELIGENTES EN ADOLESCENTES**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA
P R E S E N T A:
JORGE LUIS MARTÍNEZ GARCÍA

JURADO DE EXAMEN

DIRECTORA: DRA. MARÍA DEL PILAR MÉNDEZ SÁNCHEZ
COMITÉ: DRA. MIRNA GARCÍA MÉNDEZ
DR. RAFAEL PEÑALOZA GÓMEZ
LIC. ALAN ALEXIS MERCADO RUÍZ
DRA. MICHELLE GARCÍA TORRES

CIUDAD DE MÉXICO

NOVIEMBRE, 2021



**Investigación realizada gracias al apoyo del
proyecto PAPIIT-UNAM IN306821.**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Internet	5
Impacto de Internet en México y el mundo	7
Usos del Internet	9
Redes Sociales	12
Teléfonos Inteligentes	15
Conductas de riesgo en la juventud	17
Conductas de riesgo en internet, redes sociales y teléfonos inteligentes	22
Ciberadicción	26
Ciberacoso	28
Sexting y Cibergrooming como riesgo derivado	31
Técnica de redes semánticas	33
Significado De Redes Semánticas	33
La Técnica De Redes Semánticas	36
Justificación	39
Pregunta de investigación	40
Objetivo	40
Definición conceptual de la variable	40
Diseño	40
Método	41
Participantes	41
Instrumento	41
Procedimiento	41
Consideraciones éticas	42
Resultados	42
Discusión	50
Conclusión	54
Limitaciones	55
Referencias	55

Resumen.

En los últimos años las Tecnologías de la Información y la Comunicación se han convertido en una herramienta útil por su inmediatez, al mismo tiempo ha traído problemáticas para los usuarios. La siguiente investigación tuvo como objetivo conocer las conductas de riesgo percibidas en el uso de internet, redes sociales y teléfonos inteligentes en los jóvenes mediante la técnica de redes semánticas naturales modificadas. El diseño de la investigación fue cualitativo de tipo exploratorio, la muestra fue no probabilística, intencional conformada por 213 participantes de entre 14 y 24 años con una media de 17.21 años y una desviación estándar 3.4. Se diseñó e implementó un instrumento con ocho estímulos frase. Los resultados demuestran que los participantes tienen conocimientos sobre las conductas riesgosas en ambientes virtuales, siendo “insultar” (PS = 300) la más practicada, “secuestro” (PS = 486) como la definidora con mayor peso semántico respecto a las consecuencias y muchos de ellos convienen que “Interactuar con conocidos” (PS = 776) es algo que los hace sentirse seguros en internet. Se concluyó que pese a que los jóvenes tienen conocimiento de las conductas de riesgos asociadas al uso de las TIC muchos de ellos las llevan a cabo como resultado de características psicosociales propias de esta etapa.

Palabras clave: Internet, Redes Semánticas, Redes sociales, Smartphones, Riesgo.

Introducción

Las tecnologías de la información y de la comunicación tienen la intención de facilitar la vida, aunque también pueden llegar a añadir cierto grado de dificultad en ella, cuando no se dan un buen uso (Echeburúa y De Corral, 2010). La evolución del internet y el aumento en su número de usuarios, la inmediatez de la comunicación que ofrecen las redes sociales y la accesibilidad y portabilidad que supone el uso de smartphones no solo ofrecen beneficios sino también nuevas problemáticas a las que los usuarios deben enfrentarse.

Por ello el primer apartado del marco teórico hace una inmersión contextual sobre la historia, estadísticas y principales usos de internet en México, entre los que se destacan el acceso a redes sociales, enviar y recibir mensajes instantáneos, emails y la búsqueda de información. La segunda parte y como derivado de lo anterior, el marco teórico se centra en una breve explicación de la historia y definición de las redes sociales virtuales y teléfonos inteligentes o smartphones dando datos sobre el número de usuarios activos, además se da una revisión a las investigaciones que se han realizado sobre su uso, problemáticas y beneficios que acompañan a estas herramientas.

En la siguiente parte del marco teórico se exponen el concepto de conductas de riesgo, su prevalencia en jóvenes y las que generalmente son más frecuentes en los ambientes virtuales como: redes sociales, uso de videojuegos, foros y páginas web; entre las que se encontró la ciberadicción, ciberacoso, sexting, cibergrooming y las relacionadas a la falta de seguridad informática. Por último, se explica la técnica de redes semánticas naturales la cual es utilizada para esta investigación, desarrollada por Reyes-Lagunes (1993).

Posteriormente, se presenta la justificación y el objetivo de la investigación, así el método utilizado, análisis de resultados, la discusión con la literatura y las conclusiones a las que se llega con este estudio.

Internet

El Internet ha cambiado la forma en la que se comunican las personas, además de ser una herramienta de emisión mundial con el que la información se vuelve más accesible e instantánea. Este se ha vuelto un lugar en el que se integran las personas y sus ordenadores, sin tener en cuenta su ubicación geográfica específica, es uno de los ejemplos más exitosos de los beneficios de una inversión y compromiso continuos en el campo de la investigación, es el lugar en donde se encuentra toda la información y redes sociales (Facebook, Twitter, wikis, blogs, juegos, etc.), además, es considerado un entorno de aprendizaje abierto más allá de las instituciones educativas formales (Latorre, 2018).

La Real Academia Española define al internet como un nombre femenino o masculino utilizado para referirse a “la red informática mundial, descentralizada, formada por la conexión directa entre computadoras mediante un protocolo especial de comunicación”. Etimológicamente es una palabra del inglés *inter*, que es la abreviatura de la palabra *international* y *Net* siendo abreviatura de *Network*, por ende, su traducción literal al español es “Red internacional de trabajo” (RAE, 2021).

Larrea (2017) menciona que en el año 1964 el informático teórico polaco Paul Baran sentó las bases para la creación del internet al darse cuenta de que un sistema centralizado era vulnerable, naciendo así la idea de crear una red con la forma de una enorme telaraña. El primer antecedente del internet como hoy lo conocemos es *ARPANET*, esta era una red de computadoras establecida en 1969 por el departamento de defensa de Estados Unidos y específicamente por la Agencia de Proyectos de Investigación

Avanzada – *Advanced Research Projects Agency* (ARPA). El objetivo de este departamento era estimular la investigación en el campo de la informática interactiva.

ARPANET tuvo su primera demostración con éxito en el año 1972 durante un congreso internacional en Washington y dentro de sus primeras características incluía:

- Uno o más núcleos de la red se podían destruir sin interrumpir su funcionamiento.
- Los equipos podían comunicarse sin la mediación de un equipo central.
- Los protocolos utilizados eran básicos.

Posterior a ello en el año 1990, Tim Berners-Lee, un informático de la organización europea para la investigación nuclear (CERN, por sus siglas en inglés) creó la *World Wide Web* (WWW), una solución ante la pérdida de información y para permitir el intercambio de datos entre los científicos de dicho centro. Un año después, en 1991, surgió el *Uniform Resource Locator* (URL), una innovación en la historia del internet que permitía a los autores de los documentos establecer hipervínculos dentro de la WWW bajo el protocolo para la transferencia de hipertextos (HTTP, por sus siglas en inglés) y el Lenguaje de Marcado de Hipertextos (HTML, por sus siglas en inglés) para la presentación de la información (Delgado y Puente, 2013).

El segundo avance que tuvo el internet fue en el año 2004 al interior de O'Reilly Media, en donde se acuñó por primera vez el término de “Web 2.0” que comprende un amplio y aunque disperso conjunto de aplicaciones que usa a la World Wide Web (www) como interfase y que amplía considerablemente las posibilidades interactivas de este entorno de internet ya que en ella se comparte información, se encuentran los foros, los blogs y las redes sociales (Salazar, 2011).

Posteriormente, en el año 2010 comienza a operar la “Web 3.0” o también llamada la “Web Semántica”, aunque dicho término apareció por primera vez en 2006 en un

artículo de Zeldman (Latorre, 2018). Este avance presume fundamentalmente 2 novedades respecto a sus antecesoras, por un lado, la información está estructurada y organizada, por otro lado, cambia la manera en la que los usuarios interactúan con las herramientas de acceso a la red para obtener esta información por la facilidad que los buscadores como Google o Bing brindan para comunicarse con el lenguaje en la red, facilitando encontrar información por medio de palabras clave (Mayer y Leis, 2010).

En el año 2016 surge la “Web 4.0”, considerada como el siguiente gran avance, se centra en ofrecer un comportamiento más inteligente, predictivo e inmediato. Dicho avance es posible gracias a empresas como Google, Microsoft o Amazon, entre otras, que se encargan de desarrollar sistemas capaces de procesar información de manera similar a como lo haría el cerebro humano. En la web 4.0 se hace uso de “Super ordenadores” en donde se almacena y procesa la información que a través de peticiones cualquier dispositivo conectado a internet accede a ella, al mismo tiempo que el usuario es quien subministra dicha información, a esto se le conoce como: computación cognitiva (Latorre, 2018).

Impacto de Internet en México y el mundo

La página web *Netcraft* a través de la *Web Server Survey*, muestra que a principios del año 1993 solamente eran conocidos 50 servidores *HTTP* en todo el mundo, tan solo diez meses después ese número se elevó a 200, en agosto de 1995 ya había 19,732. Cinco años después, a principios del año 2000 ya había 9,934,748. Mientras el internet llegaba a más partes del mundo los usuarios y los sitios web fueron aumentando exponencialmente. Algunos de los acontecimientos más importantes para que internet se fuera consolidando a lo existente hoy en día y número de servidores que había en ese momento (fig. 1) (Netcraft, 2021).

- Lanzamiento de Facebook en el año 2004. Sitios web: 47,131,768
- Lanzamiento de Twitter en el año 2006. Sitios web: 77,529,546

- *Apple introduce iPhone* en el año 2007. Sitios web: 121,892,559
- Lanzamiento de Google Chrome en el año 2008. Sitios web: 181,277,835
- Lanzamiento de Bing en el año 2009. Sitios web: 239,611,111
- En el año 2017 Facebook alcanza 2 billones de usuarios mensuales. Sitios web: 1,767,964,429, siendo el pico de sitios totales

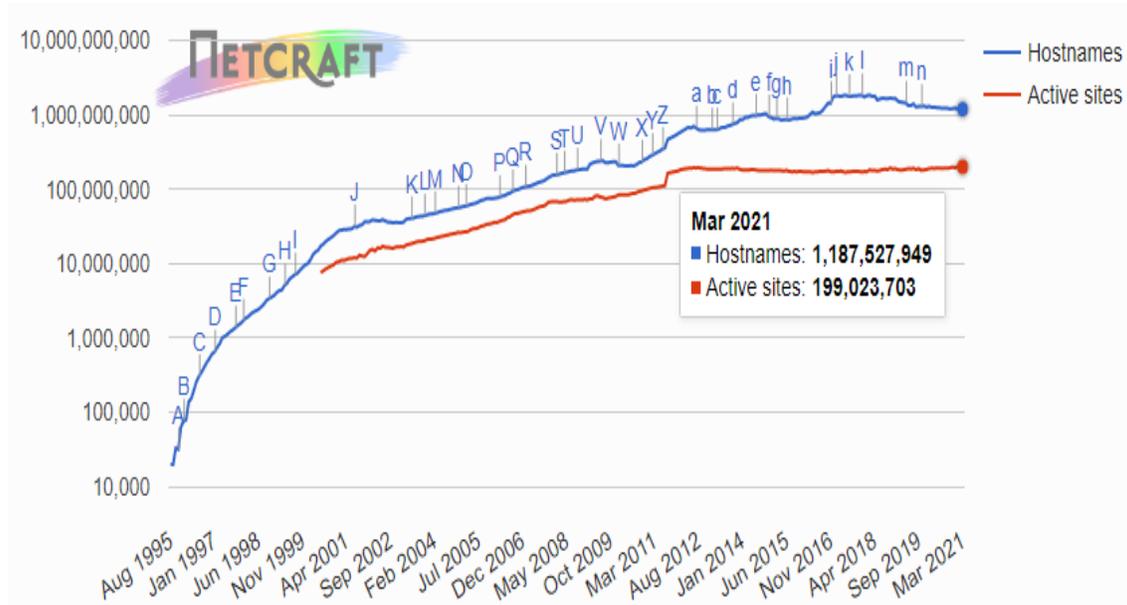


Figura 1: Cantidad de sitios web existentes en marzo 2021 (Netcraft, 2021)

En México según un comunicado de prensa emitido en febrero del 2020 en el que se exponía la Encuesta Nacional sobre disponibilidad y uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH) realizada por el INEGI, en colaboración con la Secretaría de Comunicaciones y Transporte (SCT) y el Instituto Federal de Telecomunicaciones (IFT) reportó que en el año 2019 fueron registrados 80.6 millones de usuarios de internet, lo cual representa el 70.1% de la población de seis años o más. Esta cifra muestra un aumento de 4.3 puntos porcentuales respecto al año anterior y 12.7 puntos porcentuales más en comparación con el año 2015 (Fig.2).

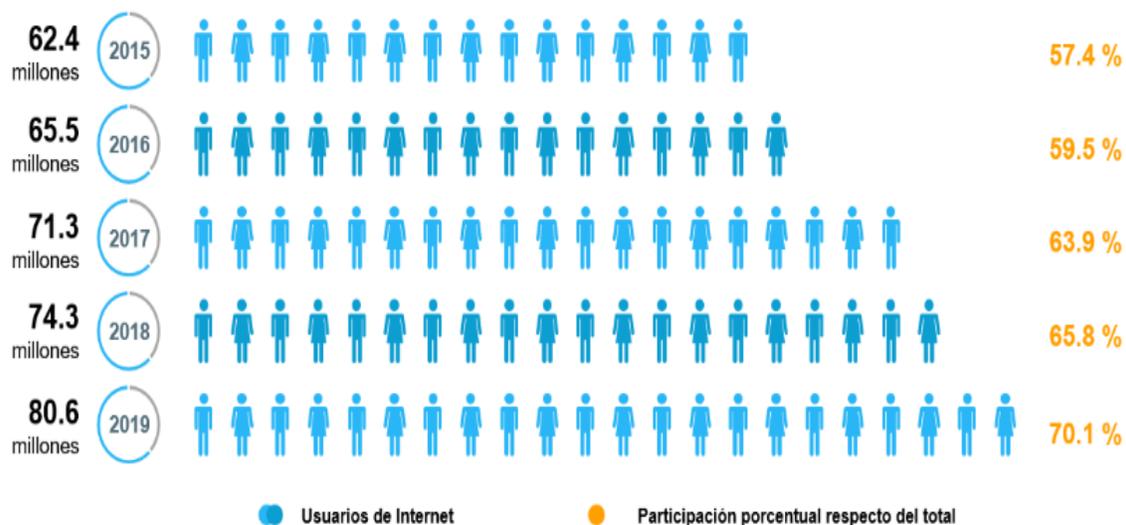


Figura 2: Población mayor a 6 años usuaria de internet, 2015-2019 (INEGI, 2020)

La misma encuesta muestra en el análisis por edades que el grupo en el que se concentra la mayor porción de usuarios de Internet es en el grupo de 18 a 24 años con una participación del 91%. El segundo lugar lo recibe el grupo de 12 a 17 años, con un 87.8%, los usuarios de 25 a 34 años reciben el tercer lugar con una participación de 86.9%, y el último puesto corresponde a los usuarios de 55 años o más ya que registraron un 34.7 por ciento. En el mismo año se observó que son cerca de 20.1 millones los hogares que disponen de Internet pero, se puede notar una brecha sobre su uso respecto a la ubicación geográfica de los usuarios. Se estima que el 76.6% de la población urbana tienen acceso a este servicio, mientras que en la zona rural la población usuaria de internet se encuentra en 47.7 por ciento. El aumento de usuarios y de sitios web se ha sostenido desde sus inicios y ha crecido a pasos agigantados en los últimos años siendo casi imprescindible en las vidas de muchas personas, sobre todo en las zonas urbanas de México (INEGI, 2020).

Usos del Internet

El medio de conexión es un factor importante en el uso de internet, teniendo en cuenta que algunos dispositivos son más inmediatos y portátiles, lo cual facilita que el

usuario acceda más rápido a la navegación. En 2019 la ENDUTIH también dio a conocer que el 95.3% de los usuarios acceden a través de un celular inteligente (Smartphone), 33.2% lo hacen por medio de una computadora portátil, 28.9% lo hace por medio de una computadora de escritorio, 23.4% de los usuarios lo hace por medio de un televisor con acceso a internet (*Smart TV*), el 17.8 % lo hace por medio de una Tablet y un 8.4% a través de una consola de videojuegos. Además, se reportó que el promedio nacional de uso de internet es de 4.1 horas al día (INEGI, 2020a)

Se ha dicho con anterioridad que el internet ha llegado para cambiar la dinámica social, teniendo nuevas alternativas de entretenimiento, nuevos canales de comunicación y una manera más inmediata para obtener información. Actualmente el acceso a internet está seccionado debido a las diversas actividades que se pueden realizar (navegación en páginas web, publicación de blogs, redes sociales, mensajería instantánea, comercio electrónico, entretenimiento) y a los distintos dispositivos de acceso. La Asociación de Internet MX realizó el 15° estudio sobre hábitos de los usuarios de internet en México en donde se presentó que el teléfono inteligente es el dispositivo de conexión más utilizado con un 92%, por encima de la laptop y la PC con 76% y 48% respectivamente. Las consolas de video juegos se encuentran por debajo con un 47% del uso de internet en México (Asociación de Internet MX, 2019).

El mismo estudio muestra que las principales actividades realizadas son el acceso a redes sociales con un 82% y los servicios de mensajería instantáneos con un 78%, estos números han ido en aumento con el surgimiento y crecimiento de nuevas redes sociales en los últimos años:

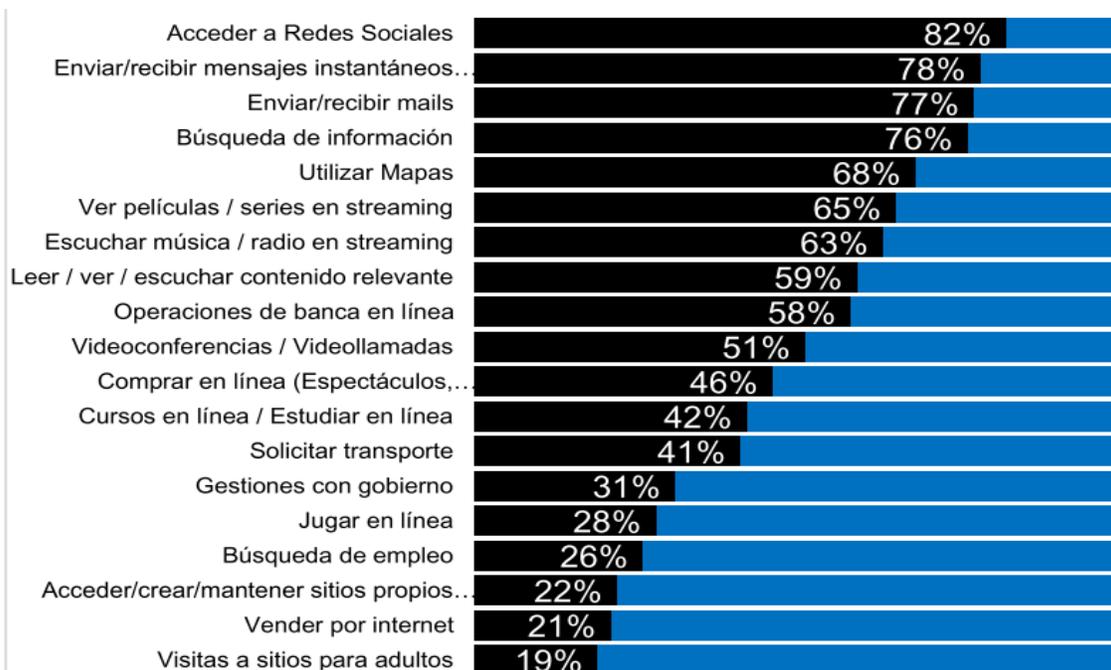


figura 3: Principales usos de Internet (Asociación de Internet MX, 2019)

Por su parte la agencia *We Are Social* (2021), publicó *Digital 2021*, un informe anual sobre redes sociales y tendencias digitales. En el informe de casi 300 páginas se pueden observar datos recientes y la influencia de la pandemia en el rápido crecimiento de número de usuarios, se muestra que actualmente más de la mitad de la población del mundo (59,5%), aproximadamente 7,830 millones de personas utilizan internet a nivel mundial, además el tiempo en línea ha aumentado, y el usuario promedio pasa casi 7 horas al día utilizando internet en todos sus dispositivos. En esta edición también se muestran datos sobre “las razones para usar internet” en donde la influencia del aislamiento social se volvió un factor importante ya que el 63% de los usuarios del mundo lo usan para buscar información, mientras que el 56.3% lo utilizan para mantenerse en contacto con sus amigos y familiares por medio de las redes que les permiten la interacción, razón por la cual es de suma importancia hacer un apartado en el presente trabajo de investigación. La tercera razón con mayor porcentaje fue mantenerse al día con las noticias y eventos con un 55.6%, seguida de:

- Averiguar cómo “hacer cosas”: 51.9%
- Ver videos, series de TV y películas: 51.7%
- Encontrar nuevas ideas o buscar inspiración: 47.6%
- Conocer más sobre productos y marcas 46.4%
- Escuchar música: 46.3%
- Para pasar el tiempo o simplemente navegar: 44.4%
- Educación y estudio: 42.6%
- Buscar lugares, viajes y vacaciones: 38.7%
- Buscar cuidados y productos para la salud: 36.3%
- Manejar finanzas: 35.2%
- Videojuegos: 32.2%
- Búsquedas relacionadas a negocios: 30.7%
- Conocer nuevas personas 29.8%

Redes Sociales

El internet ha marcado un antes y un después en diferentes ámbitos de la comunicación y la interacción, creando una nueva manera de comunicación entre los usuarios que no necesariamente necesitan estar dentro de la misma habitación. La inmediatez del correo electrónico, las páginas web, redes sociales y los foros han disminuido e incluso eliminado esa gran cantidad de fronteras culturales o idiomáticas (De la Hera, 2021).

Las redes sociales surgen en el marco de la anteriormente mencionada “Web 2.0” aunque algunas de ellas se han ido adaptando y evolucionando a la par que lo hace el internet en el contexto de la también mencionada “web 3.0”, esto dicho porque en ellas se crea una base de conocimiento e información semántica y cualitativa ya que almacenan

todo tipo de preferencias, gustos, costumbres interacciones, que al mismo tiempo se combina con lo ya existente para, facilitar las respuestas y la accesibilidad de los contenidos (Küster y Hernández, 2013).

Para Balderas (2020) las redes sociales son comunidades que se crean en internet, en las el uso de un perfil virtual te permite relacionarte e interactuar haciendo uso de contenido audiovisual, necesidades, o compartir información. El principal objetivo es generar comunicación en los diversos sitios. En el año 1994 se fundó GeoCities, que es considerado como en una de las primeras redes sociales, la cual fue comprada por Yahoo! con la idea de que se convertiría en un éxito, pero al final sucedió lo contrario y poco tiempo después fue cerrado por el poco interés de los internautas.

Posteriormente está la llegada de *Friendster*, *MySpace* y *LinkedIn* después de la desaparición de *SixDegrees* en el año 2001. *Friendster* fue la primera en aparecer en el año 2002 como una red social para los amantes de los videojuegos, luego *MySpace* y *LinkedIn* en 2003, siendo redes para ámbitos profesionales y orientadas a empresas (de la Hera, 2021).

Posteriormente es cuando se presenta el arquetipo de la "red social", llegando al momento en que Facebook apareció en línea. En el año 2004 empezó a aceptar únicamente a estudiantes de universidad de Harvard. En el 2005, el año de la expansión de redes sociales, Facebook comenzó a admitir al público en general lo que permitió que la plataforma creciera a más de un billón de usuarios activos diarios (Nolasco, 2019).

Un año más tarde, en 2005 Chad Hurley, Steve Chen y Jawn Karim crearon YouTube como una solución para compartir videos con sus amigos. Actualmente es el sitio web más importante para compartir videos, hoy en día la red dispone de cerca de 2.000 millones de usuarios al mes (De la Hera, 2021).

En el año 2006 nace en San Francisco la red social de microblogging: Twitter. Creada por Jack Dorsey, tiene un gran impacto de un tweet, tendencia o mención. Esta red dispone de cerca de 340 millones de usuarios activos al mes (De la Hera, 2021).

A principios de la última década surgen más y nuevas redes sociales en donde el contenido audiovisual como fotografías, videos y *streaming* son el principal atractivo. Una de ellas es Instagram que surge en 2010, su formato permitía principalmente compartir fotografías, dicha red alcanzó la cifra de 100 millones de usuarios activos en abril del 2012 y actualmente su cifra de usuarios rondan los 1000 millones de usuarios activos, siendo una de las redes sociales enfocadas a las nuevas generaciones. En 2011 llega *Twitch* como la red social en donde los video jugadores pueden mostrar sus hazañas por medio de transmisiones en vivo, actualmente la plataforma cuenta con 140 millones de usuarios activos (de la Hera, 2021).

Entre las más recientes surge *TikTok* a finales de 2016 con el mayor crecimiento y con mayoría de usuarios adolescentes, en ella se pueden compartir videos que van desde los 15 segundos hasta los 3 minutos (De la Hera, 2021). Algunas empresas de analítica la mencionan como la red social más utilizada, cuyo crecimiento se ha dado principalmente durante la pandemia (Fig. 4) (Eslogan Magazine, s.f).

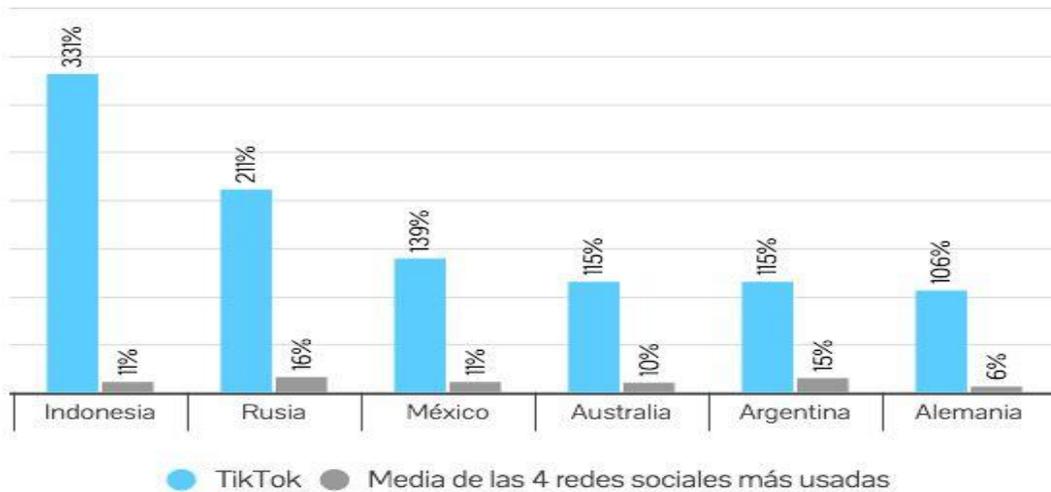


Figura 4 Mayores índices crecimiento de usuarios de redes sociales recuperado de *Eslogan Magazine*, (s.f).

Datos explicados en el reporte *Digital 2021* mencionan que las redes sociales en general han tenido su mayor crecimiento en los últimos tres años: actualmente hay 4200 millones de usuarios de redes sociales alrededor del mundo, lo cual representa un crecimiento del 13% respecto al año 2019 y el número de usuarios equivale a más del 53% de la población mundial (We Are Social, 2021).

Teléfonos Inteligentes

La conectividad móvil y los teléfonos inteligentes han convenido a que el número de internautas crezca, en los últimos años el uso de estas herramientas se ha vuelto un elemento imprescindible en la vida de los adolescentes y ha transformado, además, la forma de relacionarse y comunicarse (Ruiz et. al., 2016).

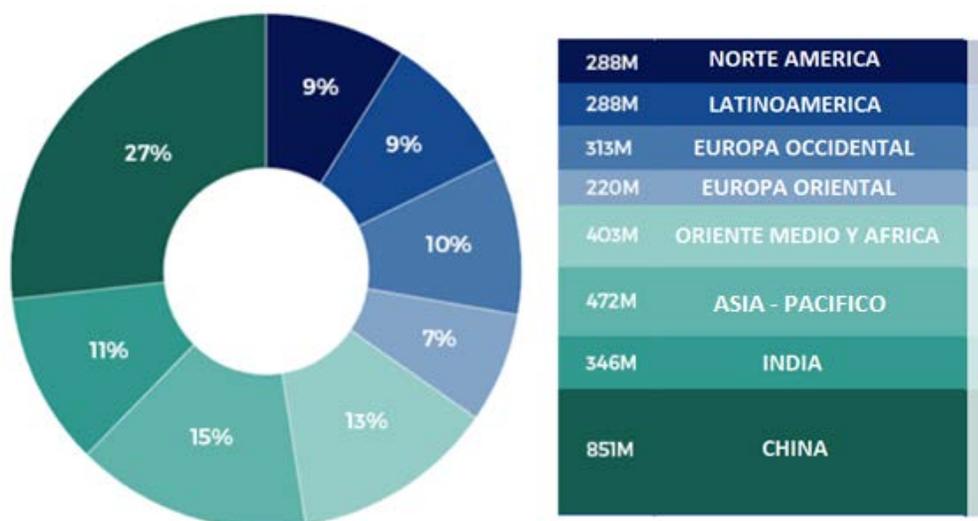


figura 5: usuarios activos de Smartphones por región en 2019 (Newzoo, 2021)

De acuerdo con un reporte realizado en el 2019 por *Newzoo* sobre los smartphones activos por región, se muestra a China y a India con los más altos índices, teniendo que presentarse de manera aislada, seguidos por Asia y Pacífico, dejando a Norte América y Latino América en los últimos lugares como se muestra en la figura 5.

Según datos reportados por la ENDUTIH en 2019, muestran que México cuenta con 86.5 millones de usuarios de teléfonos celulares, lo que representa el 75.1% de la población de seis años o más; y un incremento de 3.6 puntos porcentuales respecto de 2015. Asimismo, el número de teléfonos móviles que hoy están en funcionamiento es similar al número de habitantes, nueve de cada diez usuarios de teléfono celular disponen de un smartphone (INEGI, 2020).

La conectividad móvil en conjunto con la masiva y progresiva adopción de los teléfonos inteligentes (smartphones) ha contribuido al desarrollo de un contexto en el que el ser humano ha cambiado su modo de comunicarse, interactuar, crear conocimiento y compartirlo (Escoda, 2018).

Desde un punto de vista psicosocial, esta proliferación de dispositivos está propiciando la adopción de nuevas pautas de conducta y afectando a las relaciones personales y familiares (Martínez et. al., 2014). En general, las potenciales consecuencias negativas físicas, psicológicas y sociales son el principal foco de diversas investigaciones. Sin embargo, el tema que más controversia genera respecto al uso de teléfonos inteligentes es el de su posible potencial adictivo. A pesar de la gran cantidad de artículos en los que se identifican los diversos riesgos, afirmar si existe o no la adicción al smartphone no es tarea sencilla ya que, aunque su uso conlleva consecuencias negativas no lo convierte en adicción y diversos autores identifican el termino de “uso desadaptativo” como el más acertado (Besoli et al., 2018).

Estos mismos autores plantean alguno beneficios asociados al uso de smartphones como mantener las relaciones social o familiares, el desarrollo de nuevos patrones en la rutina diaria, una actitud individual positiva derivada de las relaciones con los pares e incluso como alternativa al aburrimiento (Besoli et al., 2018).

En este sentido el uso de smartphones en edades tempranas puede tener dos tipos de efecto: Uno negativo relacionado a los sentimientos de soledad y abandono y otro positivo, por la sensación de bienestar que brinda la comunicación y la calidad de sus amistades, por el aumento en su autoestima y la satisfacción con la vida principalmente en la adolescencia (Besoli et al., 2018).

Conductas de riesgo en la juventud

En diferentes culturas y sociedades el tránsito del niño al adulto está marcado por un cambio en las expectativas reproductivas o de estatus social además de que en esta etapa se evidencian importantes cambios psicológicos, biológicos y sociales (García et al., 2015).

El Instituto Mexicano de la Juventud define esta etapa como juventud siendo el periodo de vida de una persona que se ubica entre la infancia y la adultez (entre los 12 y los 29 años) (Quiroz y Sandoval, 2019).

Por su parte, la Organización de las Naciones Unida (ONU) define a los jóvenes como aquellas personas de entre 15 y 24 años. Así mismo La Organización Mundial de la Salud menciona que es un periodo de crecimiento y desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta y, se trata de una de las etapas de transición más importantes en la vida del ser humano, que se caracteriza por un ritmo acelerado de crecimiento y de cambios (Quiroz y Sandoval, 2019).

Según datos de la Secretaría de Seguridad Pública (2011) y Papalia y colaboradores (2012), algunos de los cambios que se presentan en estas edades son los siguientes:

- Cambios físicos: Crecimiento físico rápido (estatura, peso y crecimiento muscular), aparición de características sexuales secundarias (cambios en la voz, desarrollo muscular, crecimiento de vello y en las mujeres el crecimiento de los senos).
- Cambios emocionales: Necesidad de buscar afecto complementario al que la familia ofrece, surge el primer enamoramiento, formación de una red socioemocional que incrementa la sensibilidad a la influencia de los padres.
- Cambios sexuales: Maduración de los órganos sexuales, aparición de la primera eyaculación en los hombres, aparición de la menstruación en las mujeres, cambios hormonales, incremento por el interés sexual, búsqueda y adquisición de una identidad sexual.

Así mismo, la construcción de la identidad constituye uno de los principales retos en esta etapa. De acuerdo con la teoría de Erikson (1971), la identidad está formada por

metas, valores y creencias con las que las personas se sienten comprometidas y ayudan a la construcción de una concepción coherente generadas por la personalidad individual, el autoconcepto, las relaciones interpersonales, y el contexto que envuelve a las personas.

Otra de las grandes problemáticas son las conductas de riesgo que son originadas en esta etapa por características propias de la edad, y son definidas como acciones voluntarias e involuntarias, realizadas por un individuo o comunidad que, pueden conllevar consecuencias nocivas (García, 2015).

Por su parte, La Secretaría de Seguridad Pública define las conductas de riesgo como “todo comportamiento contrario a mantener la integridad física, emocional o espiritual de las personas y que puede incluso atentar contra su vida” (SSP, 2011).

Aunado a esto, Corona y Peralta (2011) mencionan que dichas conductas afectan la salud biopsicosocial de los adolescentes y algunas de ellas prevalecen en la adultez, contribuyendo a la morbilidad y mortalidad precoz. Díaz y González (2014), señalan que existen una diversidad de elementos que pueden propiciar el origen de las conductas de riesgo en esta etapa, características que están presentes ya sea de manera interna o externa a la persona que aumentan las “probabilidades de daño” y que pueden orillar a los jóvenes a realizar comportamientos que atenten contra su integridad, estos son conocidos como factores de riesgo.

Dichos factores están ligados a situaciones contextuales o dificultades personales que pueden llegar a desarrollar problemas emocionales, conductuales o de salud (Krauskopf, 2003). Y la exposición a ellos tiene implicaciones en el desarrollo del individuo, el control de impulsos, la conformación de la identidad, el desarrollo del pensamiento abstracto formal y el reconocimiento de emociones, entre otros (Deza, 2015).

En este sentido factores como la subestimación de riesgos es habitual en los adolescentes y es generalmente más probable cuando está en juego su imagen, cuando se han acostumbrado a ellos, cuando creen poder controlarlos o tienen expectativas de daños mínimos, cuando se relacionan con ganancias personales o cuando tienen una actitud fatalista y tienen la creencia de que los riesgos son inevitables. Muchas de ellas son relacionadas a “sensaciones de invulnerabilidad”, necesidad de experimentación emergente, susceptibilidad a influencia, identificación con ideas opuestas a los padres, necesidad de transgresión en el proceso de autonomía y reafirmación de la identidad, el déficit para postergar, planificar y considerar consecuencias futuras (corteza prefrontal en desarrollo). Así mismo la influencia de la testosterona en hombres, la asincronía de desarrollo tanto en mujeres (pubertad precoz y riesgos en sexualidad), como en hombres (retraso puberal y conductas para validación de pares) (García et al., 2015).

Desde el punto de vista psicosocial, Hein (2004) menciona que los individuos se sitúan dentro de un contexto, en el que viven y se relaciona con diversos sistemas sociales, como lo son la escuela, la familia y los grupos de pares; además de las situaciones que influyen de manera directa o indirecta en su desarrollo. Autores como Kotliarenco, et al. (2000) mencionan que esta perspectiva permite analizar las características individuales, microsociales y macrosociales que desembocan en las conductas de riesgo de los individuos.

Dentro del modelo que explica los factores de riesgo se pretende la búsqueda de las variables que influyen en las conductas de riesgo que puedan afectar negativamente el desarrollo de los individuos. Y para facilitar dicha búsqueda y su análisis, diversos autores los clasifican en seis categorías desde un ámbito a nivel individual hasta uno a nivel sociocultural (Strudel y Puentes, 2000, citado en Hein, 2004).

- a) Factores individuales: Son rasgos personales que generalmente dificultan la relación con el entorno y tienen repercusiones que acercan al individuo a conductas de riesgo, una baja capacidad de resolución de conflictos, riesgos de trastornos de aprendizaje, entre otros.
- b) Factores familiares: Los estilos de crianza coercitivos, ambivalentes o permisivos, una baja cohesión familiar, trastornos mentales de los padres o la pobreza familiar como un estresor, entre otros.
- c) Factores ligados al grupo de pares: La necesidad de socializar con grupos de personas con sus mismas características, el rechazo o pertenecer a estos grupos desencadena actitudes favorables hacia comportamientos de riesgo, por ejemplo, el uso excesivo de videojuegos entre sus amigos puede ser un evento que aumentan la probabilidad de que los niños y jóvenes manifiesten los mismos comportamientos problemáticos.
- d) Factores escolares: Un bajo apoyo por parte del profesor, el sentimiento de alienación, o acoso escolar, pueden tener efectos importantes sobre los estudiantes.
- e) Factores social comunitarios: La comunidad en la que se desenvuelven también influyen en forma importante en los jóvenes y tiene mucha influencia el grado de apoyo que les den y el nivel de inclusión o exclusión de actividades comunitarias, entre otros.
- f) Factores socioculturales: Por último, los estereotipos a nivel cultural que se manejan en la sociedad, como por ejemplo “los jóvenes son adictos a los videojuegos”. Estos conceptos pueden abrir o cerrar oportunidades al ser

expresados por personas e instituciones teniendo influencia en la actitud hacia los jóvenes

Conductas de riesgo en internet, redes sociales y teléfonos inteligentes

La interacción social se ha visto modificada con el paso del tiempo, ejemplo de esto es la consolidación de la interacción social por medio de internet y las TIC, en donde los usuarios han logrado consolidar y satisfacer necesidades como: los vínculos para la supervivencia, la conformación de la identidad y la pertenencia a un grupo que los represente (Urbina, 2019). Los jóvenes hacen uso de estos espacios para compartir, discutir e intercambiar puntos de vista, información, gustos, creaciones, dar difusión a sus conocimientos, promover valores y compartir experiencias e ideas (Rivera y Miño, 2018).

Sin embargo, la palabra riesgo y juventud se manifiestan de igual manera en los entornos virtuales (Moral, 2013). El uso inadecuado de las tecnologías de la información y la naturaleza de los servicios que ofrecen proveen canales abiertos y multidireccionales desembocando en conductas que dificultan la sana convivencia de los usuarios (Gobierno de canarias, s.f.).

Marquéz (2015) realizó una lista de “buenos” y “malos” hábitos y el riesgo que estos suponen en el uso de la TIC, en conjunto con una clasificación de 5 dimensiones de los riesgos que existen en internet entre los que se encuentran: los relacionados con la información, los relacionados con la comunicación interpersonal, los relacionados con las actividades económicas, los relacionados con el funcionamiento de internet y los relacionados con las adicciones.

BUENOS HÁBITOS	MALOS HÁBITOS	RIESGOS
<ul style="list-style-type: none"> ● Ser crítico con la información que se encuentra en internet y contrastarla ● Vigilar y cuidar adecuadamente los propios dispositivos ● Cuidar la seguridad de los dispositivos (virus, filtros de correo...) ● Controlar gastos de llamadas de teléfono y de tráfico de datos en internet ● Fijarse límites adecuados de gasto en las compras en internet ● Fijarse horarios y límites en el uso de estos dispositivos ● Respetar las reglas de “netiqueta” en las comunicaciones ● Cuidar la privacidad de los datos personales: domicilio, cuentas... ● Evitar mantener la vista en las pantallas tiempo excesivo ● No distraerse navegando sin rumbo por internet ● Hay que considerar que los dispositivos son resultan útiles, pero a veces fallan ● Ser precavido, estar informado de las estafas on-line ● Ser responsable de lo que se hace en Internet, considerar aspectos legales ● Denunciar (ante padres, profesores, policía) situaciones de acoso 	<ul style="list-style-type: none"> ● Creer que toda la información de internet es fiable y está actualizada ● Ser descuidado con los propios dispositivos ● Despreocuparse de la seguridad de los dispositivos (virus...) ● Realizar llamadas y tráfico de datos en internet sin considerar los costes ● Realizar compras excesivas en internet (compras compulsivas...) ● Dedicar un tiempo excesivo (a costa de tiempo de dormir, familia, salir...) ● No respetar la “netiqueta” en las comunicaciones: insultar, amenazar ● Proporcionar datos personales (domicilio, cuentas...) en mensajes, redes ● Despreocuparse de los aspectos ergonómicos: posición, distancia ● Estar mucho tiempo concentrado frente a las pantallas ● Perder el tiempo navegando sin rumbo fijo por internet ● Adicción: a un juego, un foro ... ● Angustiar mucho cuando hay algún inconveniente: mala conexión... ● Ser ingenuo, creer que internet es seguro, confiar en desconocidos ● Actuar en internet sin considerar aspectos legales ni consecuencias ● Tener miedo a denunciar situaciones de acoso 	<ul style="list-style-type: none"> ● Adquirir información falsa o desfasada ● Robo, pérdida, daño del dispositivo ● Virus, correo basura ● Gasto excesivo. Compras inducidas ● Problemas de salud, socioafectivos ● Perder intimidad. Estafas. Mal uso de datos ● Dolencias en la columna vertebral ● Enfermedades visuales ● Pérdida de tiempo, dispersión del interés ● Adicción y todo lo que conlleva. Ludopatías. ● Dependencia enfermiza del dispositivo ● Ser víctima de engaños, malas compañías ● Hacer actos ilegales. Malas consecuencias ● Grooming: acoso de un adulto a un menor con intención sexual

Figura 6: Tabla de buenos hábitos, malos hábitos y riesgos en internet, recuperado de <http://www.peremarques.net/habilweb2.htm>

Ybarra y colaboradores (2007) realizaron un estudio con 1500 jóvenes sobre las conductas de riesgo que los usuarios realizaron en la web en el año anterior. Dicho estudio, se centró en nueve conductas que consideraron que aumentaban el riesgo de victimización en línea. Dentro de estas conductas se establecía: revelar información personal (con un 55.5% de prevalencia), enviar información personal (con un 26.1%), conductas de acoso en internet (27.7%), usar internet para avergonzar (8.6%), tener exclusiva lista de amigos

(34.9%), tener encuentros con alguien que conocieron en internet (430%), hablar sobre sexo en sus interacciones en la red (5.1%) y la búsqueda en sitios clasificados (13.4%). En general se encontró que el 75% los encuestados eran participes de alguna de estas conductas, también que los adolescentes que participaban en al menos cuatro de ellas tenían 11 veces más probabilidades de ser victimizados. Además de que la interacción con desconocidos aumenta las probabilidades de ser víctimas de acoso.

Por su parte Fernández-Montalvo et al. (2015) realizaron una investigación en la que se presentaron datos sobre los usos de internet en función al sexo y la existencia de conductas de riesgo, se realizó en 364 estudiantes de entre 10 y 13 años. En ella se reporta que las niñas utilizan más el internet para las relaciones social y los niños lo hacen con más frecuencia para el acceso a juegos online. La prevalencia de conductas relacionas al uso de internet en esa muestra son: quedar o hacer planes con amigos (55%), hacer nuevos amigos (19.4%), quedar físicamente con alguien desconocido (5.6%), colgar datos personales (13.9%), enviar mensajes personales a amigos (41.7%), agregar amigos al perfil de red social (51.2%), mantener conversaciones privadas con amigos (41.8%), decir que tiene más edad (29.8%), hacerse pasar por alguien que no es (6%), subir datos personales de otros (5.7%), mentir respecto a la apariencia física (22.9%), dar el número telefónico a alguien (29.9%), añadir desconocidos a la lista de amigos (12.8%), enviar una foto o video de sí mismo a desconocidos (2.9%), hablar de cosas que no hablarían en persona (12.5%), resulta más fácil ser uno mismo (22.2%), insultar (12.3%), recibir amenazas por correo electrónico (9.4%), recibir insultos (13.7).

Así mismo estos autores concluyen que algunas de estas conductas se relacionan directamente con el "*ciberbullying*" lo que resulta preocupante por la edad en la que fueron recogidos los datos. Además 2 de cada 10 preadolescentes realizan conductas que no se

llevarían a cabo fuera del internet gracias al enmascaramiento de su identidad gracias al anonimato que esta herramienta brinda. (Fernández-Montalvo et al., 2015).

Aunado a esto, Garitaonandia y Garmendia (2007) concluyen que dichas conductas y riesgos están relacionados a la falta de control que los padres tienen en las actividades que los jóvenes realizan en los ambientes virtuales, los adolescentes ocultan que tienen problemas en internet y solamente en casos graves se abren a los padres en busca de ayuda. Además, los datos muestran que la mayoría de los jóvenes pensaban que los virus eran los únicos peligros reales que hay en internet, pero se mostraban conscientes de que por medio de los chats pueden desencadenarse diversos problemas virtuales, proposiciones deshonestas, acoso, insultos, amenazas, entre otras; siendo minoría los que veían a los chats como herramientas de socialización y para empezar relaciones amorosas.

Méndez et al., (2020) mencionan que la regulación, supervisión y guía de la familia hacia los niños y adolescentes funge como un factor protector en los entornos virtuales. La dinámica familiar traslada diversas prácticas de crianza hacia dichos entornos, lo anterior sin mencionar que en algunos hogares y debido al poco tiempo que pueden dedicar a sus hijos, dejan de lado funciones de control, de educación, de responsabilidades, de aprendizaje de tareas e incluso de valores desencadenando principalmente en conductas que ponen en riesgo la integridad de los jóvenes.

En la misma investigación señalan 5 factores en la subescala para madres realizada para medir conductas parentales ante el uso de tecnologías: monitoreo, supervisión, conflicto, protección y apoyo y 4 factores para la subescala de conductas parentales para padres: protección, control, conflicto y apoyo. Con esta investigación se confirma que en algunos hogares el acceso a internet y redes sociales supone dificultades para los padres al momento de supervisar el contenido que consumen y negociar los tiempos de uso (Méndez et al., 2020).

Ciberadicción

Como se ha dicho, una de las principales conductas riesgosas surge cuando conectarse a internet se convierte en un fin y no en un medio, afectando a los usuarios y creando una obsesión enfermiza por adquirir alguna novedad tecnológica que les permita satisfacer su consumo (smartphones, consolas de videojuegos, servicios de *streaming*) (Echeburúa y De Corral, 2010).

En la literatura científica se encuentran algunas definiciones y términos para referirse a esta condición: Tecno adicciones, uso compulsivo/patológico de internet, adicción a las nuevas tecnologías, adicción a las pantallas, ciberadicciones, etc. (Prieto, 2019).

Echeburúa y Corral (2010) interpretan este tipo de adicciones como una afición patológica que genera dependencia y resta libertades, restringe la amplitud de los intereses y estrecha el campo de conciencia. En ocasiones pueden ser vistos como actos aparentemente inofensivos que pueden interferir gravemente en la vida cotidiana de las personas, ya sea a nivel familiar, escolar, social o de salud.

Es un problema relativamente nuevo -con su mayor auge en los últimos 15 años-, y gran parte de su literatura toma como referencia la definición de adicción establecida por indicadores establecidos en el DSM. Además, un fenómeno con alza progresiva, constante y con prevalencias que refieren a la adolescencia como un periodo de particular riesgo, ya que en esa edad existen diferentes factores que podrían asociarse a un uso abusivo de internet, sin mencionar que podría causar deterioro emocional, físico o psicológico en el individuo sin importar el dispositivo que se utilice para conectarse a la red (*smartphone*, *tablet*, computadora o consola de videojuegos) (Rojas et al., 2018).

Todas las conductas adictivas están controladas inicialmente por reforzadores positivos encontrados en el aspecto placentero de la conducta, pero terminan por ser controladas por reforzadores negativos por el alivio de la tensión emocional que la abstinencia pueda generar. En las ciberadicciones las personas pueden encontrar normal hablar por teléfono, conectarse a internet, o interactuar en redes sociales por la utilidad o el placer de la conducta; por otro lado, una persona adicta lo hace buscando el alivio de un malestar emocional (aburrimiento, soledad, ira, nerviosismo, etc.) (Echeburúa y De Corral, 2010).

Este tipo de adicciones se han asociado a la pérdida de control, una disminución de actividad física, privación del sueño, evitar enfocar tiempo a otras actividades, descuido personal, pérdida de interés, incluso ansiedad e irritación al mantenerse desconectado. En los jóvenes y niños se debe poner principal atención cuando se empieza a descuidar sus tareas escolares y empiezan a descender el rendimiento académico, cuando se imponen a limitaciones horarias y cuando comienzan a abandonar aficiones o actividades al aire libre para pasar más tiempo en el uso de estas tecnologías (Fernández-Montalvo et al., 2015).

Existen características de personalidad o estados emocionales, como: la impulsividad, la disforia, la intolerancia a los estímulos displacenteros físicos y psicológicos o la búsqueda exagerada de emociones fuertes, problemas de personalidad en el individuo (timidez excesiva, baja autoestima, rechazo de la imagen corporal o un estilo de afrontamiento inadecuado a las dificultades cotidianas) que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones, mientras que por otro lado la depresión, el TDAH, la fobia social u hostilidad pueden ser detonantes previos que aumentan el riesgo de una ciberadicción (Echeburúa y De Corral, 2010).

Una investigación realizada en España por Arnaiz et al., (2016) en 1353 adolescentes escolares de secundaria y bachillerato de entre 12 y 21 años sobre conductas

de ciberadicción y experiencias de ciberbullying muestra que el uso medio de smartphone y ordenador se encuentra entre 1 y 2 horas diarias, el 13% de los participantes muestran rasgos de ciberadicción y el 32% en situación de riesgo. Los resultados son relacionados al tiempo de conexión y datos obtenidos en la adaptación del “cuestionario DANE” en el que se midió: ansiedad y malestar ante el no uso de las TIC, agresividad a partir de discusiones o enfados ante la interrupción de la conexión, comportamientos que implican cambios de intereses a partir de la tendencia al aislamiento, cambios en los ritmos de sueño, y preferencia del uso de las TIC sobre la socialización.

Ciberacoso

Otro de los riesgos es el ciber acoso o *ciberbullying* considerado como un fenómeno nuevo y un subtipo o una forma diferente de "*bullying*" referida al uso de los medios tecnológicos para acosar, molestar o maltratar de manera intencional y repetitiva por parte de un grupo o individuo a una víctima que no puede defenderse fácilmente (Ortega et al., 2008).

El gobierno del País Vasco en colaboración con la asociación sin fines de lucro *suspergintza elkarte* (2016) añaden a la definición anterior que dicha conducta se expresa en forma de amenazas, hostigamientos y humillaciones por medio de internet, ya sea por redes sociales, aplicaciones de mensajería móvil, videojuegos, etc. y señalan algunas sus características principales, entre las que se encuentran:

- Escenarios virtuales con posibilidad de extrapolarse a ambientes físicos
- Aprovechar el anonimato
- Alternancia entre espacios públicos o privados
- Repetitividad de la agresión

- Es intencionado
- Diversos roles de las personas participantes
- Uso de diferentes medios para la agresión
- Se puede presentar hostigamiento, exclusión y manipulación
- Consecuencias impredecibles
- Permanencia y expansión de la agresión por la naturaleza de la red

Así mismo, dentro de los rasgos característicos se añaden: en primer lugar la agresión puede suceder en cualquier lugar y momento, dificultando la posibilidad de salir del contexto, ya que los canales de comunicación siempre están abiertos; además de que debido a la naturaleza del internet la agresión puede ser observada por un gran número de personas, un número indefinido de veces y por último es posible que las víctimas no conozcan nunca a sus agresores, debido al anonimato que el internet brinda (Ortega y Bañales, 2016).

Arnaiz et al., (2016) en una investigación sobre las conductas de acoso mencionan que la influencia y la supervisión de los padres se muestra como factor protector. También en dicha investigación se exponen datos recogidos por la aplicación de un cuestionario autoinformado a 1353 participantes conformado por 27 preguntas agrupadas en 5 dimensiones: a) relación de los menores con las TIC, b) experiencias de *bullying* en el último mes, c) experiencias de *cyberbullying* en el último mes, d) estrategias de afrontamiento ante el ciberbullying y e) espectadores ante la violencia escolar en donde se encontró que el 7.7% de los participantes (n = 104) han incurrido en dinámicas de *cyberbullying*, de los que el 5% lo hacían en el papel de víctima, el 1.5 como agresores y un 1.2 como agresores victimizados

Por su parte un estudio realizado en México por Ortega y Báñales (2016) con un cuestionario de 35 preguntas, 11 de datos generales y 24 del cuestionario *Intervention Project Questionnaire* (ECIPQ) a 394 participantes, muestra que existe un vínculo entre el ciberacoso y el rendimiento escolar, y que dicho acoso es relacionado principalmente con amenazas enviadas por internet o mediante mensajes de texto; con la publicación de videos o fotos comprometedoras; con el envío de groserías; y con la difusión de rumores.

En un contexto más específico y reciente, el INEGI a través del módulo sobre ciberacoso (MOCIBA) (2020) reportó que el 23.9% de la población de 12 años y más que utilizó internet en 2019 fue víctima de ciberacoso en los últimos 12 meses, lo cual equivale a 17.7 millones de personas, el porcentaje más alto lo tiene las mujeres de 20 a 29 años con un 36.4%. Dicha conducta puede constituirse como una forma de victimización delictiva que puede derivar en daños morales, psicológicos y económicos, además de la intención de las víctimas de terminar con su vida.

Desde un punto de vista psicológico, esta conducta desemboca emociones negativas en las víctimas. Los mismos datos expuestos por el INEGI muestran al “enojo” como la emoción más experimentadas con porcentajes de 63.2% en hombres y 78.7% en mujeres, seguida por “desconfianza” con 35% en hombres y 36.8% en mujeres, “inseguridad” con 20.2% en hombres y 30.3% en mujeres, “miedo” con 14.3% en hombres y 30.2% en mujeres, “frustración” en quinto lugar con 17.9% en hombres y 26.4% en mujeres, “estrés” en sexto lugar con 23.1% en hombres y 24.4% en mujeres, seguido de “nervios” con 17.3% en hombres y 17.7% en mujeres, por otro lado el 18.7% de hombres y 10.0% de mujeres menciona que no les genera ninguna emoción (Módulo de Ciberacoso [MOCIBA] , 2020).

Sexting y Cibergrooming como riesgo derivado

Este es otro termino de reciente creación que se acuña del conjunto de la palabra “Sex” y “ting” derivado de la palabra “Texting”, provenientes del idioma inglés que significan: Sexo y envío de textos por teléfono móvil. Esta práctica se caracteriza por el intercambio de fotografías o videos tomados por sí mismo ya sea semidesnudo o desnudo por medio de redes sociales, servicios de mensajería o por correo electrónico. Se presenta principalmente en adolescentes y en algunos casos estas prácticas pueden desencadenar en casos de ciberbullying o acoso, además otro factor relevante es la edad de quien las envía, ya que puede ser considerado como pornografía infantil (Mercado-Contreras et al., 2016).

La organización *suspergintza elkartea* (2016) hace la observación que este intercambio se genera desde un ambiente de cercanía, confianza y privacidad en el que ambas partes (receptor y emisor) están de acuerdo de que es acto privado e íntimo además de ser realizado voluntariamente. El problema surge cuando el contenido sale de ese círculo de confianza y gracias a la naturaleza del internet se llegue a dar una expansión que provoca en poco tiempo dichas imágenes o videos íntimos lleguen a cientos de personas. Algunas de las recomendaciones para evitar problemas derivados de dicha conducta son:

1. Evitar compartir contenido íntimo por medio de redes sociales ya que en internet se pierde el control de lo compartido
2. No compartir el contenido íntimo de terceras personas, ya que eso convierte en cómplice de la difusión
3. Borrar directamente cualquier tipo de contenido que sea parte de un espacio de privacidad al que no pertenecemos
4. Evitar solicitar o enviar este tipo de imágenes o videos

5. En diversos países, compartir contenido íntimo de terceras personas es un delito perseguido por la ley
6. No es una conducta exclusivamente de los jóvenes. Las personas adultas también realizan *sexting*

Una investigación realizada por Tavares et al. (2019) que tenía como objetivo conocer lo que los padres de adolescentes piensan acerca del sexting, la mayoría expresó que si sus hijos son los implicados la conducta es percibida como negativa pero, al verlo de manera general lo perciben como algo que se encuentra dentro de la normalidad en esa etapa. Además de afirmar que no es la participación la que genera dicha postura, sino la exposición pública del adolescente si se llegara a compartir su contenido íntimo.

Uno de los riesgos asociados al sexting en jóvenes es el conocido como *cibergrooming*, y se le denomina así al acoso, hostigamiento o engaño sexual a menores de edad por medio de las TIC como el envío de mensajes, fotos o videos de contenido sexual y puede considerarse como un delito de pederastia y de pornografía infantil, en donde México se encuentra en el primer lugar mundial como productor y emisor (Maritano, 2018). El objetivo del agresor es conseguir la confianza del menor, para la obtención de estas imágenes o videos de contenido sexual e incluso encuentros personales. Los efectos en los menores pueden ser devastadores y van desde la aparición de síntomas psicosomáticos, problemas de sueño, cambios en los hábitos alimenticios, conductas autodestructivas, automutilaciones, conductas suicidas, crisis de ansiedad, cambios radicales en los estados de ánimo, trastornos en la identidad sexual, problemas de autoestima, con su desarrollo escolar, relaciones con otros adultos e incluso con sus pares, entre otros (Instituto Nacional De Tecnologías de la Comunicación, 2015)

En un estudio realizado por un equipo de investigadores de *Crimes Against Children Research Center en el año 2000*, citado en Villacampa y Gómez, (2016) en el que participaron 1501 jóvenes de entre 10 y 17 años a los que se les interrogó acerca de proposiciones, solicitudes o aproximaciones sexuales efectuadas por un adulto concluyó que cerca del 20% fueron víctimas de *cibergrooming* en el año anterior al de la aplicación del instrumento. notando un descenso en la prevalencia en los años posteriores llegando a 9% en la aplicación realizada el año 2014

El uso de las TIC se ha vuelto esencial para las personas, tan es así que supone una herramienta que ayuda a desarrollar actividades de la vida cotidiana (estudiar, trabajar, socializar, etc.) al mismo tiempo que los usuarios se enfrentan a las amenazas y vulnerabilidades como lo son: los virus informáticos, el robo de información, fraudes, suplantación de identidad, alteraciones de la información, sabotaje, vandalismo o espionaje (Tarazona, 2007).

Dentro de las medidas de seguridad empleadas, datos del MOCIBA 2019 muestran que el 92.8% de la población de 12 años y más que utilizó internet en 2019 creó o puso contraseñas (claves, huellas digitales, patrones de desbloqueo, etcétera) en sus dispositivos electrónicos, el 30.5% instala o actualiza programas antivirus, cortafuegos o antiespías como medida de protección, el 9.4% cambia periódicamente sus contraseñas, el 8.8 bloquea las ventanas emergentes en navegadores, el 7.8 no abre ni guarda archivos que le envían personas desconocidas (MOCIBA , 2020).

Técnica de redes semánticas

Significado De Redes Semánticas

El estudio de las conductas de riesgo en internet, redes sociales y teléfonos inteligentes por medio de la técnica de redes semánticas permite averiguar el uso que los

jóvenes le dan a estas tecnologías. Morris (1962) mencionó que cualquier estructura de estímulos que no es el objeto, se convierte en algo con significado si produce en un mismo organismo una “disposición” para llevar a cabo alguna de las respuestas provocadas por el objeto. Mas adelante, Osgood (1973) indicó que debido a que el significado tiene una función mediadora entre el objeto y la conducta, necesariamente habrá que tomar en cuenta a las ideas, que de acuerdo con las teorías mentalistas son la esencia misma del significado.

Cole y Scribner (1977) mencionan que el lenguaje constituye una herramienta de importancia para la construcción de las redes sociales y de la manera en la que los individuos se expresan. Chomsky (1971) sugirió que el estudio del significado ofrece una “*perspectiva notablemente favorable*” en el estudio de los procesos mentales, ya que lo defiende como la relación íntima del lenguaje, no solo con el pensamiento, sino que también con la percepción y el aprendizaje.

Dentro de la psicología social se propone que el significado es aún más que un elemento mediatizador, indicando que más bien, es un productor de conductas por sí mismo, por lo cual, el significado es en sí, un significado psicológico, que no puede existir aislado, ya que está completamente determinado por un contexto específico, dependiendo en gran medida de variables psicológicas, socioeconómicas, históricas y culturales (Szalay y Bryson, 1974). Bachrach citado en Vera (2005) en menciona que se debe alcanzar un terreno común, entre la lengua técnica de la ciencia y el lenguaje no técnico de la vida cotidiana.

De esta forma, Szalay y Bryson (1974) mencionan el significado psicológico ha sido definido como la unidad fundamental de la organización cognoscitiva, que está compuesto de elementos afectivos y de conocimiento, que crean un código subjetivo de reacción. Los cuales reflejan la imagen del universo y la cultura subjetiva que tiene la persona, puesto

que es al mismo tiempo, una unidad natural de representación cognoscitiva y de estimulación para la producción de la conducta.

Sin embargo, la función de mediación que tiene y los procesos que intervienen en el significado, han seguido siendo una de las tareas más difíciles de abordar por parte de los psicólogos, sobre todo en cuanto a la forma de hacerlo. Uno de los métodos utilizados más frecuentes para intentar medir o evaluar el significado ha sido el de las redes semánticas naturales (Valdez, 2002).

Las redes semánticas son las concepciones que las personas hacen de cualquier objeto de su entorno, de acuerdo con Figueroa (1976) mediante el conocimiento de ellas se vuelve factible conocer la gama de significados, expresados a través del lenguaje cotidiano, que tiene todo objeto social, conocido (Vera et. al., 2005).

El valor de las redes semánticas reside en que las taxonomías obtenidas son generadas de manera directa de la memoria semántica del sujeto, y el orden otorgado va de acuerdo con su escala de valores y percepciones. Cuando se le pide al sujeto que mencione las palabras que definen al concepto (palabra estímulo), este busca en su memoria y selecciona aquellas que asume más relacionadas; en este sentido, la elección es resultado de un proceso subjetivo de representarse al mundo (en particular a la palabra estímulo).

El conocimiento sobre el mundo se construye en forma de red y de manera jerárquica. Figueroa, et al. (1981, citado en Zermeño, 2005) entienden que una alternativa para evaluar el significado es la técnica de redes semánticas porque la forma interna para organizar la información en la memoria a corto plazo es en una red que vincula a las palabras y a los eventos, generando el significado de un concepto.

La Técnica De Redes Semánticas

La técnica de redes semánticas surge dentro del campo de la psicología cognoscitivista, y más específicamente dentro de los estudios realizados en cuanto a la memoria semántica. Su verdadero precursor fue Quillian en el año 1968 al elaborar un programa en computadora que simulaba el funcionamiento de la memoria semántica de los humanos, diciendo que toda la información se encontraba almacenada y ligada por nodos conceptuales en forma de red.

Posteriormente Collins y Loftus (1975) plantearon que la estructura de la información no está almacenada de una forma desordenada, sino que dependiendo de la relación que tenga ésta para con el nodo conceptual central del que se trate, habrá una distancia semántica entre los conceptos (citado en Hernández, 1998).

Independientemente del modelo que se utilice, se puede encontrar que la forma clásica en que se trabajan las redes es por medio de clasificaciones o taxonomías artificiales, como en el caso de Collins y Quillian (1969) quienes utilizaron una taxonomía biológica o por medio de listas de atributos o relaciones que el investigador presupone que forma una red semántica. Sin embargo, los modelos antes mencionados son artificiales, es por esto que Figueroa (1981) plantea la creación de redes semánticas naturales para hacer investigación con humanos, y no seguir dependiendo de los modelos en computadora. Esta técnica, con el tiempo ha sido depurada y actualizada, hasta llegar a las categorías semánticas que incluyen una modificación a la técnica original de Figueroa que implica el manejo de relaciones de sinonimia entre las palabras definidoras que utilizan los sujetos para definir una palabra estímulo, además consiguen definir numéricamente los atributos de la red y así comparar las diferentes investigaciones realizadas (Hernández, 1998).

Uno de los postulados básicos de las redes semánticas es que debe haber alguna organización interna de la información contenida en la memoria a largo plazo, en forma de red, en donde las palabras o eventos forman relaciones, las cuales como conjunto dan el significado. Otra de las características primordiales de la idea de redes semánticas (Collins y Quillian, 1969) es que los elementos se encuentran separados en alguna forma que permita hacer predicciones. Las categorías semánticas son utilizadas para evaluar el significado psicológico, que es una unidad fundamental de la organización cognoscitiva compuesta de elementos afectivos y de conocimiento, que crean un código subjetivo de reacción, la cual refleja la imagen del universo y la cultura subjetiva de la persona (Valdés, 1992).

La investigación actual en psicología, especialmente, con el modelo de redes semánticas le da un énfasis preponderante al estudio de los procesos cognitivos y la forma en que se estructura la información aprendida (Vera et. al., 2005). Además, el postulado básico de las redes semánticas menciona que hay una organización interna de la información contenida en la memoria a largo plazo, en forma de red, en donde las palabras o eventos forman relaciones, mismas que en conjunto dan el significado (Reyes-Lagunes, 1993).

En otras palabras, la red total generada para un concepto en particular indica que: *"Las redes determinan el significado de un concepto"* y que entre mayor sea la red se podrá tener una mejor comprensión y conocimiento acerca de lo que para los sujetos significa la idea definida (Reyes-Lagunes, 1993).

Con base en los estudios de Valdez y Reyes (1992) para obtener una buena red semántica es necesario solicitarle con toda claridad a los sujetos, que realicen dos tareas fundamentales:

- Que definan con la mayor precisión posible al estímulo, mediante la utilización de un mínimo de cinco palabras sueltas, que pueden ser: verbos, adverbios, sustantivos, adjetivos, nombres, pronombres, etc., sin utilizar artículos, preposiciones ni ningún otro tipo de partícula gramatical, que consideren relacionadas con esta.
- Una vez definido el estímulo, se les solicita que, de manera individual, jerarquicen todas las palabras que dieron como definidoras, en función de la relación, importancia o cercanía que consideren que tiene cada una de ellas a partir del estímulo definido. De esta forma, le asignarán el número 1 a la palabra más cercana o relacionada con la palabra estímulo, el 2 a la que sigue en importancia, y así sucesivamente hasta terminar de jerarquizar todas las palabras que dieron como definidoras.

A través de las redes semánticas naturales, tomando la versión modificada de estas (Reyes-Lagunes, 1993), se obtendrán los siguientes valores:

- Tamaño de la red (TR). Corresponde al número total de las diferentes definidoras producidas por los sujetos, reflejando, de esta manera el tamaño o riqueza de la red y de aquí el nombre de este puntaje.
- Peso semántico (PS). Es el resultado de la suma de la ponderación de la frecuencia por la jerarquización dada a la palabra y se obtiene asignando el mayor puntaje a la definidora que obtuvo el primer lugar por el sujeto (10), el siguiente puntaje a la que se señaló en segundo lugar (9), y así sucesivamente, hasta llegar al valor más bajo para la palabra ordenada en último lugar.
- Núcleo de la red (NR). Este conjunto busca identificar aquellos elementos que definen al estímulo y, por lo tanto, agrupa a aquellas definidoras con pesos

semánticos más altos mismos que se delimitan a través del llamado punto de quiebre. Este último se obtiene al graficar los pesos semánticos en forma descendente y hacer el corte cuando la pendiente de la curva adquiera su carácter asintótico en relación con el eje de las X's. Se construye así el Núcleo de la Red (NR).

- Distancia semántica cuantitativa (OSC). Esta se da entre los elementos que conforman el Núcleo de la Red (NR) y se obtiene asignándole a la definidora con Peso Semántico (PS) más alto el 100%. Los siguientes valores se obtienen a través de una regla de tres simples a partir de este valor.

Justificación

En las últimas dos décadas se ha notado un crecimiento exponencial en cuanto a tecnologías de la información y de la comunicación se refiere, pero en algunos casos la innovación viene de la mano de nuevas problemáticas. Los jóvenes muestran mayores indicadores sobre factores de riesgo por su tendencia a buscar sensaciones nuevas además de ser los que más se conectan a internet y estar más familiarizados con las nuevas tecnologías, además, existen diversas conductas que ponen a los usuarios jóvenes en peligro, atentando contra su integridad, su salud y exponiendo su privacidad (Sánchez-Carbonell et. al., 2008).

En los últimos datos reportados por el INEGI (2020) se muestra que el uso promedio de internet es de 4.1 horas al día, mostrando un aumento sostenido con el paso de los años, además, MOCIBA (2020) menciona que 17.7 millones de personas han sufrido acoso por medio de internet sin mencionar que dicha conducta puede constituirse como

una forma de victimización delictiva que puede derivar en daños morales, psicológicos y económicos, además de la intención de las víctimas de terminar con su vida.

Esta investigación está enfocada en conocer las conductas de riesgo que los jóvenes perciben en el uso de ambientes virtuales, el interés en este grupo etario surge por ser esta la etapa en la que más prevalencia tienen las diversas conductas de riesgo tanto en “el mundo real” como en ambientes virtuales y la técnica de redes semánticas naturales es la herramienta idónea para averiguar la importancia que se les da a estos riesgos.

Pregunta de investigación

¿Cuáles son las conductas de riesgo percibidas por los jóvenes en el uso de internet, redes sociales y teléfonos inteligentes?

Objetivo

Conocer las conductas de riesgo percibidas en el uso de internet, redes sociales y teléfonos inteligentes en los jóvenes mediante la técnica de redes semánticas naturales modificadas.

Definición conceptual de la variable

Las conductas de riesgo en entornos virtuales son aquellas relacionadas al abuso, adicción, búsquedas inapropiadas, acoso o pérdida de intimidad que provocan una difícil convivencia entre los usuarios (Astorga-Aguilar y Schmidt-Fonseca, 2019).

Diseño

El diseño de la investigación es cualitativo de tipo exploratorio.

Método

Participantes

El estudio se realizó a una muestra no probabilística, conformada por 213 jóvenes de entre 14 y 24 años (Media=17.21 y Desviación Estándar=3.4) de los cuales el 125 fueron mujeres y 88 hombres. 167 de los participantes (78.4%) mencionaron que su principal medio de acceso a internet fue el smartphone, 144 (67.6%) mencionaron la educación escolar como motivo principal, además 91 participantes (42.7%) mencionaron utilizar 4 o más redes sociales.

Instrumento

Se utilizó la técnica de redes semánticas naturales modificadas de Reyes-Lagunes (1993) la cual consistió en ocho frases estímulos.

1. Los riesgos de navegar en internet son:
2. Los riesgos de jugar videojuegos son:
3. Los posibles riesgos de interactuar en redes sociales son:
4. Comportamientos negativos que realizo al navegar en internet:
5. Conductas inapropiadas que he realizado al interactuar en redes sociales:
6. Lo que hago para sentirme seguro al navegar por internet:
7. Lo que realizo para sentirme seguro al interactuar en redes sociales:
8. Conductas violentas que he realizado en las redes sociales:

Procedimiento

Se solicitó autorización a profesores de nivel bachillerato y universidad para la aplicación del instrumento, una vez autorizado se llevó a cabo la aplicación por medio de la plataforma *Jotform* con el conocimiento de que sus datos serían utilizados para fines académicos y tendrían total confidencialidad. El primer paso para responder el cuestionario fue explicar el ejemplo que viene con el estímulo “manzana” y una vez

entendido se procedió al llenado del instrumento con sus 8 estímulos, al terminar se les agradeció su participación. Cabe hacer la observación de que la aplicación y explicación del instrumento se realizó durante la pandemia originada por el COVID-19 y por ello se hizo de manera virtual por medio de video conferencias en la plataforma *Zoom* y en todo momento hubo un aplicador para resolver cualquier duda relacionada al instrumento.

Consideraciones éticas

En la misma plataforma en la realizó la aplicación del instrumento se agregó un párrafo previo al cuestionario en el que se explicaba al participante el objetivo del estudio además de solicitar su consentimiento informado para participación en el estudio. Como se informó las respuestas fueron anónimas y utilizadas únicamente para fines académicos y las aplicaciones se realizaron considerando las recomendaciones éticas de la *American Psychological Association* (Asociación Americana de Psicología, 2010).

Resultados

Los datos se analizaron mediante la técnica de redes semánticas naturales de Isabel Reyes-Lagunes (1993) en donde se muestra cada uno de los estímulos y sus principales respuestas de manera general. A continuación, se explican cada uno de los resultados:

La red semántica para el estímulo “Los riesgos de navegar en internet” mostró un tamaño de red de 9 definidoras, de las cuales “secuestro” tuvo el peso semántico más alto (PS = 486) lo que indica que los participantes lo relacionan como el principal riesgo, en segundo lugar se encuentra la palabra “acoso” (PS = 368), seguido de “robo de identidad” (PS = 313), “extorsión” (PS = 284), “virus” (PS = 276), “hackear” (PS = 260), el término

“*Ciberbullying*” se encuentra en el séptimo lugar (PS = 245), para finalizar con “robo” (PS = 223) y “estafa” (PS = 207) (Figura 6).



Figura 6

Núcleo de red para estímulo “Los riesgos de navegar en internet”

La siguiente red muestra los resultados para el estímulo “Los riesgos de jugar videojuegos” (Figura 7) la cual estuvo conformada por 9 definidoras siendo la palabra “adicción” la que tuvo el mayor peso semántico (PS = 778), seguido por “violencia” (PS = 355), “problemas de vista” (PS = 184) en tercer lugar, pero siendo el primero relacionado a riesgos físicos, “perder tiempo” (PS = 158) en quinto lugar, “aislamiento” (PS = 126), “obesidad” (PS = 114), “problemas de salud” (PS = 111), “insomnio” (PS = 103), y al final “robo de información” (PS = 95).

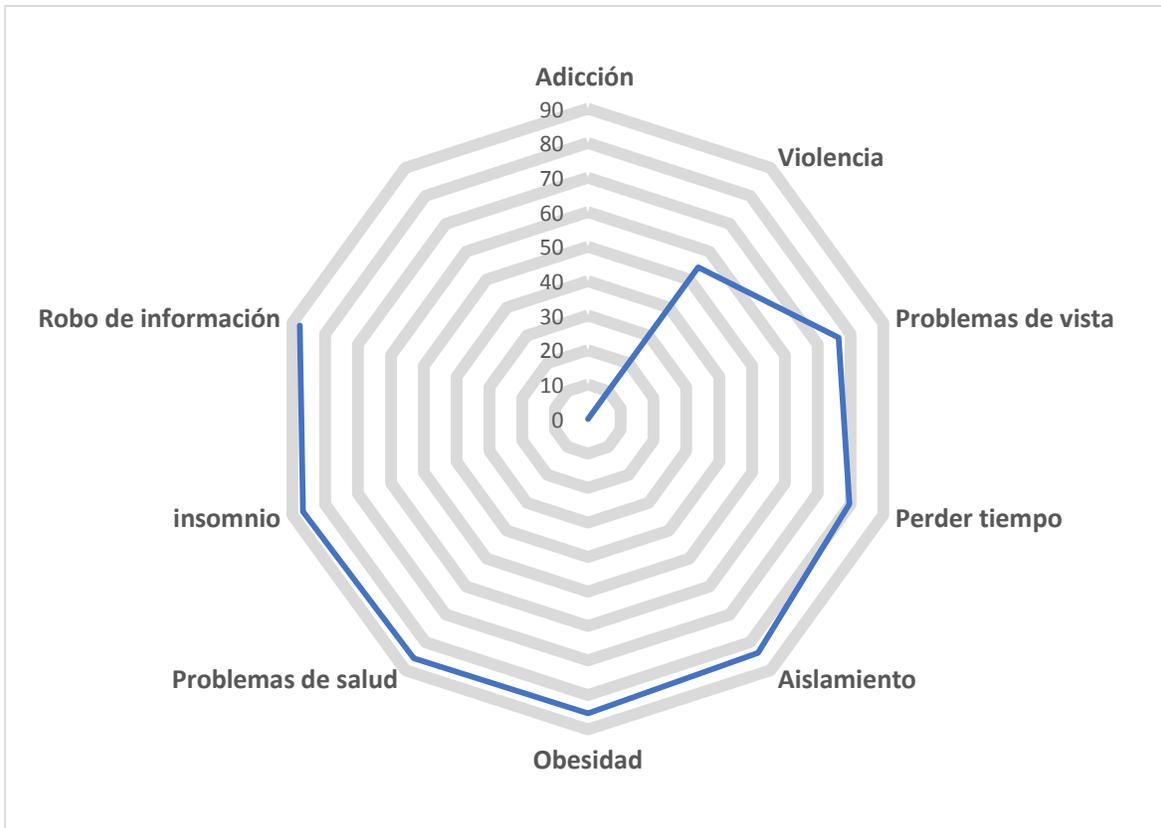


Figura 7.

Núcleo de red para estímulo “Los riesgos de jugar videojuegos”

La tercera red, correspondiente al estímulo “Los posibles riesgos de interactuar en redes sociales” (Figura 8) también estuvo compuesta por 9 definidoras, siendo “acoso” (PS = 595) la más alta, seguido por “secuestro” (PS = 443), “robo de información, datos o identidad” (PS = 375), “ciberbullying” (PS = 332), “extorsión” (PS = 296), “violencia” (PS = 196), “hablar con desconocidos” (PS = 165), “hackear” (PS = 124) y “engañar” (PS = 122).

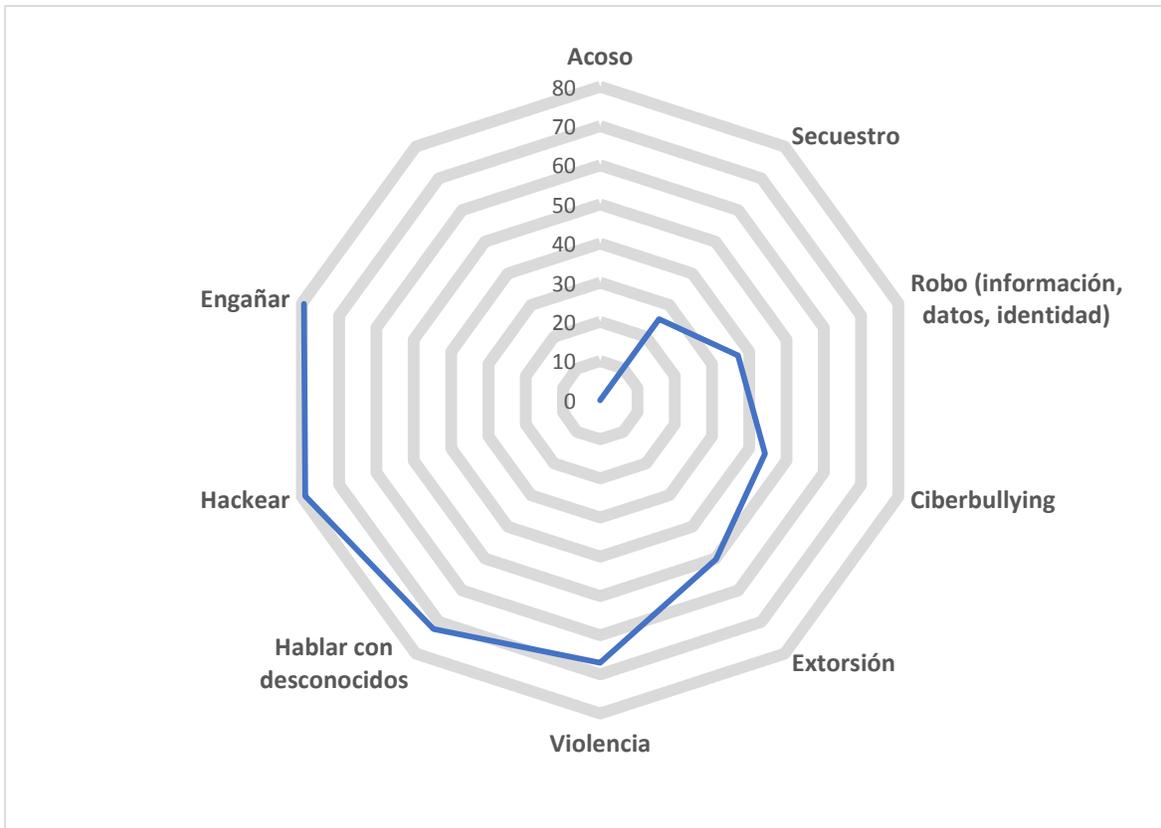


Figura 8.

Núcleo de red para estímulo “Los posibles riesgos de interactuar en redes sociales”

El núcleo de la cuarta red semántica correspondiente al estímulo “Comportamientos negativos que realizo al navegar en internet” estuvo formada por 9 definidoras, siendo “insultar” (PS = 300) la más alta, en segundo lugar “procrastinar” (PS = 252), seguido de “enojarme” (PS = 232), “violencia” (PS = 183), “adicción” (PS = 153), “acoso” (PS = 150), “hablar con personas desconocidas” (PS = 150), los últimos lugares significativos fueron “agresión” (PS = 131) y “omitir derechos de autor” (PS = 121) (Figura 9).

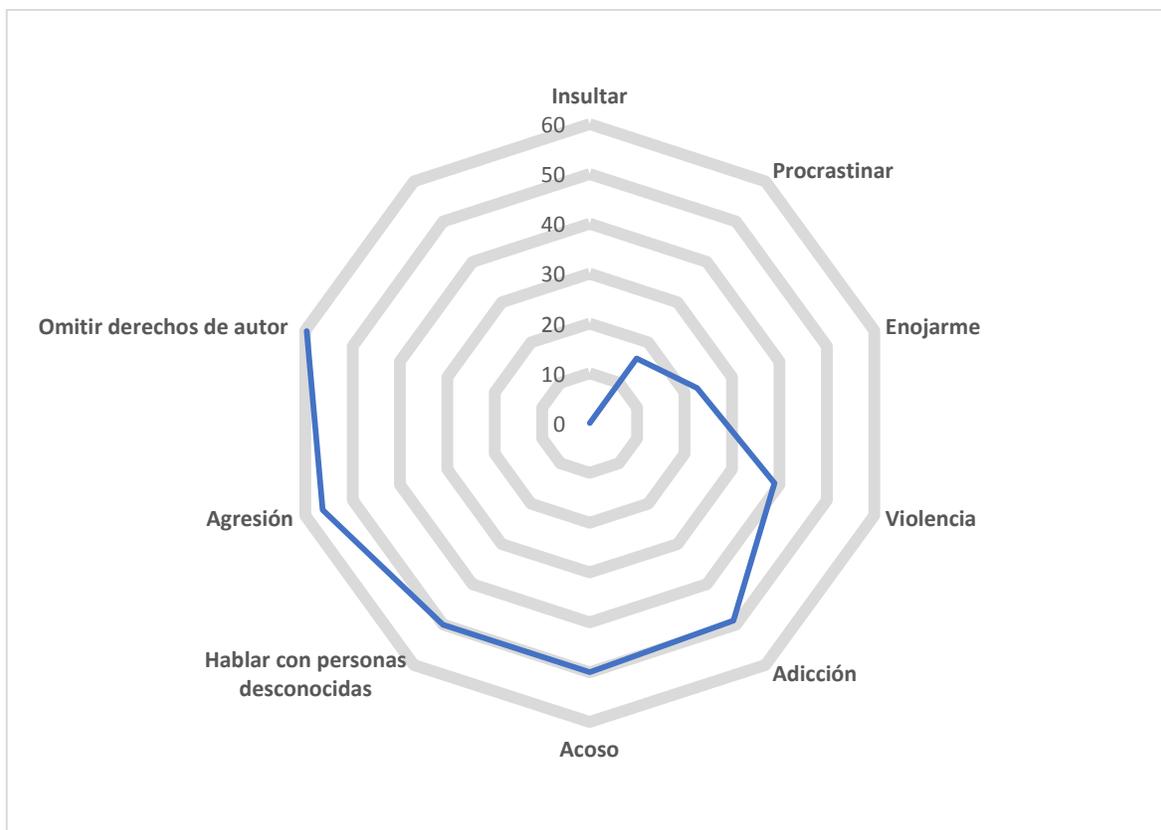


Figura 9.

Núcleo de red para estímulo "Comportamientos negativos que realizó al navegar en internet"

El núcleo de la quinta red semántica corresponde al estímulo de "conductas inapropiadas que he realizado al interactuar en redes sociales" y estuvo conformada por 9 definidoras de las cuales "insultar" (PS = 308) y "hablar con extraños" (PS = 308) compartieron el primer lugar con pesos idénticos, seguidos por las palabras "agresión" (PS = 286), "acoso" (PS = 200), "criticar" (PS = 147), "groserías" (PS = 134) y finalizando con pesos semánticos casi idénticos "compartir datos personales" (PS = 84) y "mentir" (PS = 83) (Figura 10).

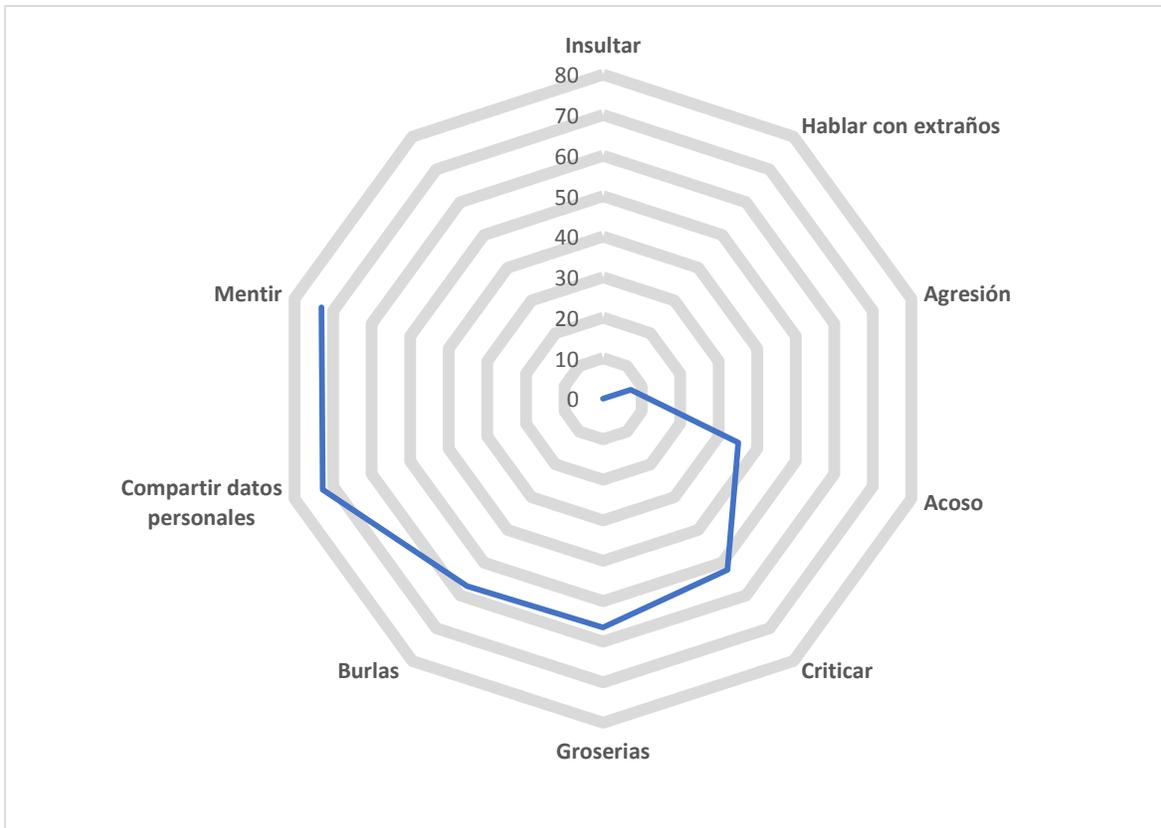


Figura 10.

Núcleo de red para estímulo “Conductas inapropiadas que he realizado al interactuar en redes sociales”

El sexto estímulo “Lo que hago para sentirme seguro al navegar en internet” fue enfocado a los factores protectores que puedan ayudar a la seguridad informática de los usuarios y su núcleo estuvo formado también por 9 definidoras cuya más alta fue “solo interactuar con conocidos” (PS = 428), seguida de “usar antivirus” (PS = 365), “no dar datos personales” (PS = 293), “revisar avisos de privacidad” (PS = 201), “contraseñas” (PS = 185), “ver publicaciones seguras” (PS = 166) “informarme” (PS = 152), “poner el modo incógnito” (PS = 143) y terminando con “verificar fuentes confiables” (PS = 114) (Figura 11).

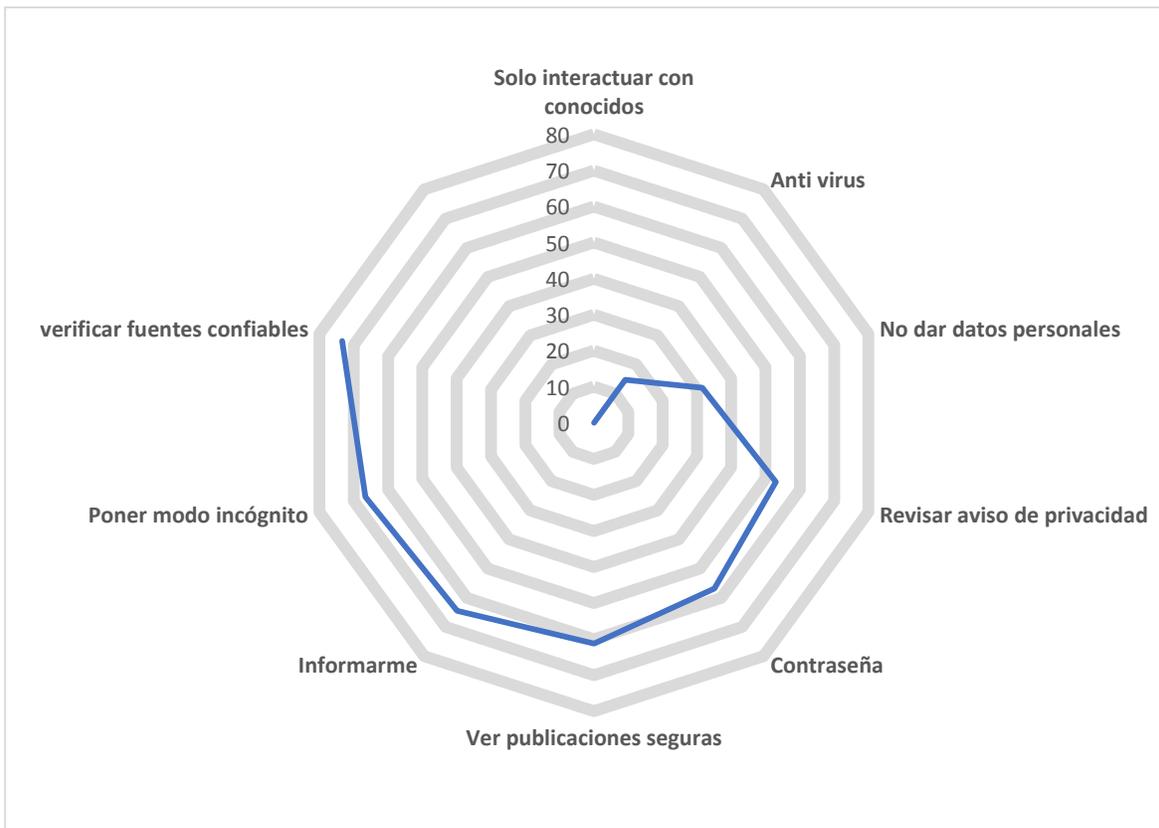


Figura 11.

Núcleo de red para estímulo “Lo que hago para sentirme seguro al navegar por internet”

La séptima red “Lo que realizo para sentirme seguro al interactuar en redes sociales” también fue enfocada a la seguridad, estuvo conformada por 9 definidoras. La palabra con mayor peso semántico fue “solo interactuar conocidos” (PS = 776) parecida a la respuesta más alta del estímulo anterior; “no divulgar información personal” (PS = 488) fue la segunda definidora con una diferencia de peso semántico notable, seguidas por “usar contraseñas seguras” (PS = 197), “no enviar fotografías” y “respetar” con pesos semánticos idénticos (PS = 105), “informarse” (PS = 88) “cuidar información privada” (PS = 87), “verificar” (PS = 73) y la palabra “privacidad” (PS = 65) fue la última (Figura 12).

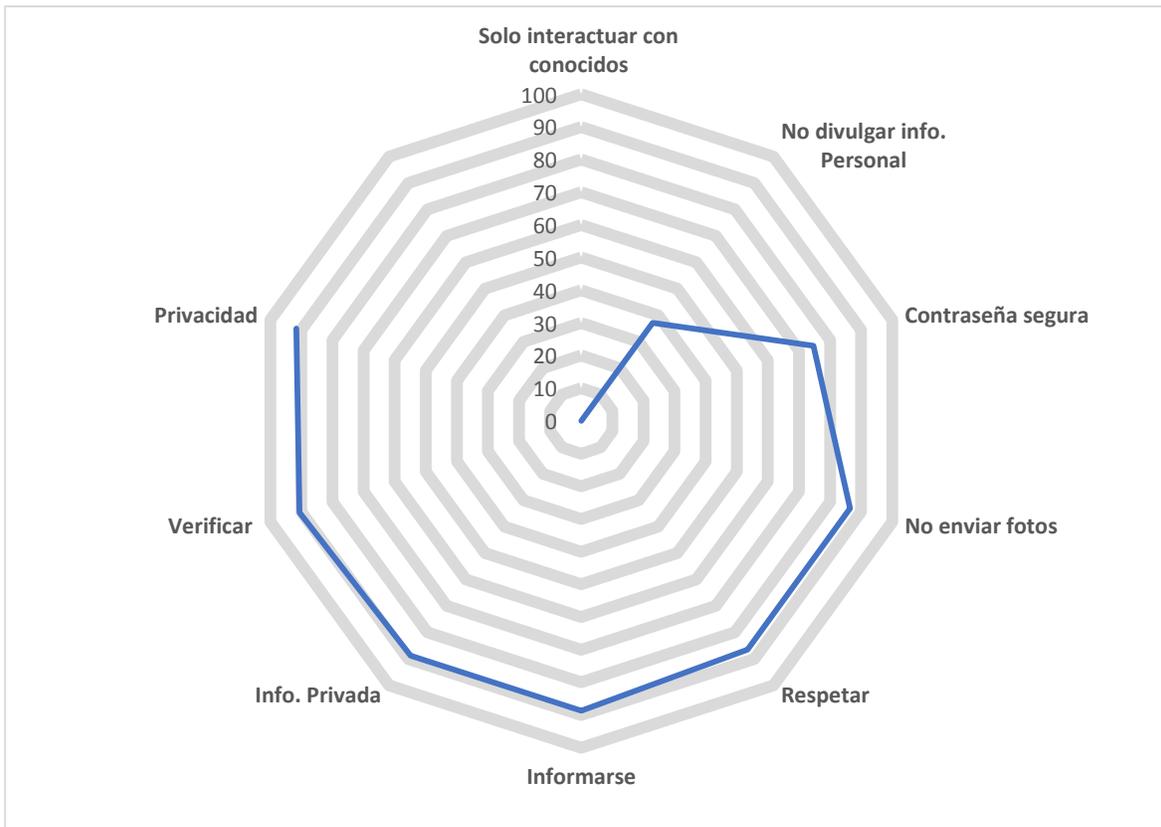


Figura 12.

Núcleo de red para estímulo “Lo que hago para sentirme seguro al interactuar en redes sociales”

El octavo núcleo correspondiente al estímulo “Conductas violentas que he realizado en redes sociales” estuvo conformado por 11 definidoras, la más alta fue “decir groserías” (PS = 222), en segundo lugar la palabra “molestar” (PS = 165), “insultar” (PS = 154) en tercer lugar, seguidos de palabras como “pelear” (PS = 127), “hablar mal de una persona” (PS = 118) “acosar” (PS = 118), “agredir” (PS = 116), “burlas” (PS = 113), “enojarme” (PS = 86), “chantaje” (PS = 84) y “bullying” (PS = 77) en último lugar (Figura 13).

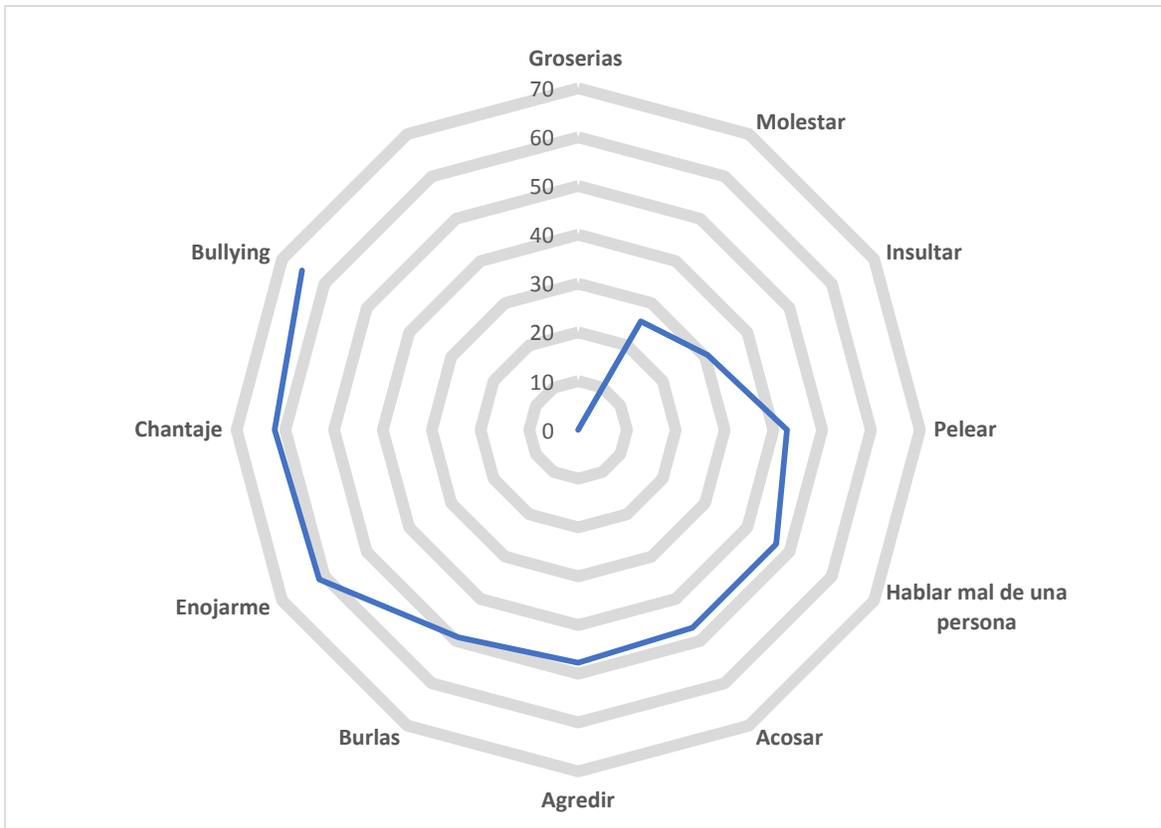


Figura 13.

Núcleo de red para estímulo “Conductas violentas que he realizado en redes sociales”

Discusión

Esta investigación tenía como objetivo conocer las conductas de riesgo en el uso de internet, redes sociales y teléfonos inteligentes en los jóvenes mediante la técnica de redes semánticas naturales modificadas de Isabel Reyes-Lagunes (1993).

En los resultados obtenido en la red semántica “Los riesgos de navegar en internet” los participantes mencionan “acoso” y “ciberbullying” como la segunda y séptima definidoras correspondientemente teniendo concordancia con los datos publicados en

MOCIBA (2020) en donde se menciona que el 23.9% de los usuarios de 12 años o más han sido víctimas de acoso, así mismo se muestran cuatro definidoras relacionadas a la falta de seguridad informática: “virus”, “estafa”, “hackear”, y “robo de identidad” dando razón a lo mencionado por Garitaonandia y Garmendia (2007) que hacen mención a que, aunque los jóvenes conocían los riesgos más allá de los virus o hackeos estos eran los que presentaban como “peligros reales en entornos virtuales” sin darle mayor importancia. Lo anterior hace sentido considerando que “secuestro” fue la definidora con mayor peso semántico teniendo en cuenta que es un riesgo que sale del ambiente virtuales y tiene repercusiones en el mundo físico.

Echeburúa y De Corral, (2010) mencionan que una de las principales conductas riesgosas surge cuando conectarse a internet se convierte en un fin y no en un medio, afectando a los usuarios y creando una obsesión enfermiza. En el estímulo “Los riesgos de jugar videojuegos” las palabras “violencia”, “aislamiento”, “insomnio” tienen cierta relación con “adicción” respecto a lo expuesto por Arnaiz et al., (2016) y su adaptación del cuestionario DANE en donde se midió la agresividad a partir de discusiones o enfados ante la interrupción de la conexión, comportamientos que implican cambios de intereses a partir de la tendencia al aislamiento, cambios en los ritmos de sueño. Por otro lado, se muestra la preocupación por los riesgos físicos al presentarse las definidoras: “problemas de vista”, “obesidad”, “problemas de salud”.

Fernández-Montalvo et al. (2015) mostraron datos de prevalencia a añadir desconocidos a la lista de amigos (12.8) al igual que en esta investigación la definidora “hablar con desconocidos” fue identificada dentro de los posibles riesgos de interactuar en redes sociales, pero también dentro de las conductas que realizan expresado en los estímulos “Los posibles riesgos de interactuar en redes sociales”, “Comportamientos

negativos que realizo al navegar en internet” y “conductas inapropiadas que he realizado al interactuar en redes sociales”.

Arnaiz et al., (2016) hace una distinción entre los diferentes roles en el ciberbullying en donde el 1.5% han sido agresores lo cual se relaciona con algunas definidoras del estímulo “comportamientos negativos que realizo al navegar en internet” como lo son: “insultar”, “violencia”, “acoso” y “agresión” ya que caben en las características de algunos autores que definen el ciberbullying (Fernández-Montalvo et al., 2015; Ortega y Bañales, 2016).

“Procrastinar” y “omitir derechos de autor” son parte de las respuestas dadas en este estímulo. Por un lado hay una acción que podría estar relacionada a la pérdida de tiempo o tiempo de ocio por parte del usuario y por otro lado se expresa una conducta que tiene además consecuencia dentro del marco legal. “enojarse” como definidora demuestra la existencia de emociones negativas relacionadas a las conductas de riesgo realizadas por parte de los participantes en este estudio. Como se expresa en el estímulo “Comportamientos negativos que realizo al navegar en internet” y el estímulo “Conductas violentas que he realizado en redes sociales”.

En las conductas inapropiadas y conductas violentas que los participantes en redes sociales (estímulo 5 y estímulo 8) se encuentra cierta similitud en las respuestas. En el estímulo 5 se observan palabras como: “insultar”, “agresión”, “acoso”, “criticar”, “groserías” por su parte en el estímulo 8 las definidoras “molestar”, “insultar”, “decir groserías” “hablar mal de una persona”, “acosar”, “agredir”, “burlas” y “bullying” como ya antes fue mencionado estas definidoras caben en el concepto que los autores dan acerca de ciberbullying, sin dejar de lado la importancia que tienen por sí solas para la investigación.

“Compartir datos personales” es una variable relacionada a la falta de seguridad informática (Tarazona, 2007). “Mentir” se confirma con la investigación realizada por

Fernández-Montalvo et al. (2015) en la que mencionan que las personas tienden a mentir respecto a la apariencia física con una prevalencia de 22.9% de la muestra.

Lo encontrado en los estímulos “Lo que hago para sentirme seguro al navegar en internet” y “Lo que realizo para sentirme seguro al interactuar en redes sociales”, puede ser expresado como factores protectores o conductas que alejan a los usuarios de caer en riesgos asociados al uso de internet. Méndez et al., (2020) menciona a la familia como factor protector. En este punto se encontró cierta disonancia debido a que en ambos estímulos se expresan altos valores semánticos en la definidora “interactuar solo con conocidos” aun después de que fuera presentado en otros estímulos que los jóvenes tienden a interactuar con personas fuera de sus círculos sociales. En el estímulo 6 se presentan mayormente definitorias enfocadas a la seguridad informática: “usar antivirus”, “no dar datos personales”, “revisar avisos de privacidad” “contraseñas”, “ver publicaciones seguras”, “informarme”, “poner el modo incógnito”, “verificar fuentes confiables” relacionado a lo que muestran datos del MOCIBA en donde se reporta que el 92.8% de la población de 12 años y más que utilizó internet en 2019 creó o puso contraseñas (claves, huellas digitales, patrones de desbloqueo, etcétera) en sus dispositivos electrónicos, el 30.5% instala o actualiza programas antivirus, cortafuegos o antiespías como medida de protección, el 9.4% cambia periódicamente sus contraseñas, el 8.8 bloquea las ventanas emergentes en navegadores, el 7.8 no abre ni guarda archivos que le envían personas desconocidas. La séptima red de definitorias por su parte muestra datos variados entre la protección a riesgos asociados a Ciberseguridad como: “no divulgar información personal”, “usar contraseñas seguras”, “no enviar fotografías”, “informarse”, “cuidar información privada” y “verificar”; Y los riesgos que pueden llegar a suponer afecciones en sus relaciones sociales, mostrando como factor protector “respetar” “privacidad”.

Conclusión

Se concluye que pese a que los jóvenes tienen conocimiento de las conductas de riesgos asociadas al uso de las TIC muchos de ellos las llevan a cabo, quizá por la subestimación de riesgos, necesidad de experimentación emergente o ganancias personales (García et al., 2015). Por ello resulta importante conocer las características individuales, microsociales y macrosociales que desembocan dichas conductas en los individuos (Kotliarenco et.al., 2000).

Otro aspecto relevante es sobre cuáles son los factores de protección que disminuyen la incidencia de la conducta, saber de qué manera los factores de riesgo se extrapolan del mundo físico al virtual. Y al igual que como lo hacen los padres, los jóvenes perciben muchos de los riesgos dentro de la normalidad o como parte de estos “ambientes virtuales” (Tavares et al., 2019).

La construcción de la identidad también juega un papel importante en las conductas que los jóvenes tienen en los entornos virtuales, ya que es uno de los retos más importantes en esta etapa. Una construcción errónea puede ser provocada por diversos factores de riesgo que se desarrollen en el contexto del usuario, además la construcción de la identidad influye la búsqueda del sentido de pertenencia hacia ciertas comunidades en las que el usuario puede cambiar y adoptar comportamientos o “malos hábitos” que dificulten sus interacciones o que provoquen conflicto con otros usuarios, volviendo al joven en parte activa dentro de estos entornos y una parte muy importante en la replicabilidad de las conductas inapropiadas.

Algunas de las definidoras que se repiten en más de un estímulo son “acoso”, “secuestro”, “robo de información”, “extorsión”, “violencia”, “ciberbullying”, “hacking”. Estas definidoras son mayormente asociadas a los riesgos percibidos en los diferentes entornos virtuales, poniendo en evidencia el conocimiento de dichos riesgos y la poca

importancia que se les da a estos, la búsqueda del sentido de pertenencia especialmente identificada en esta etapa podría ser el detonante de que dichas conductas se pongan por encima de las consecuencias que traiga a si mismo o a otros usuarios, esto sin mencionar las complicaciones fisiológicas, legales, o sociales que todas estas conductas desembocan.

También es importante hacer mención que muchas de las conductas que los jóvenes realizan para sentirse seguros al navegar o interactuar en internet tienen mayor implicación en la seguridad informática (antivirus, contraseñas seguras, no compartir información, etc.) y dejan de lado lo referente a emociones, socialización, y “riesgos físicos” (extorsión, cyberbullying, ciberadicción, etc.) lo cual ponen aun mas en evidencia la falta de importancia que se le da a estos riesgos.

Limitaciones

Una de las limitaciones es sobre el contexto mundial en el que se desarrolló este proyecto, teniendo en cuenta que se hizo durante la pandemia provocada por el virus SARS-CoV-2, en la que las medidas de sanidad provocaron un traslado de actividades a los ambientes virtuales. Se recomendaría realizar un análisis post pandemia para encontrar las conductas que se mantuvieron con respecto a este trabajo.

Referencias

- Arnaiz, P., Cerezo, F., Giménez, A. M., y Maquiló, J. J. (2016). Conductas de ciberadicción y experiencias de cyberbullying entre adolescentes. *Anales de Psicología*, 32(3), 761–769. <https://doi.org/10.6018/analesps.32.3.217461>
- Asociación Americana de Psicología. (2010). Principios éticos de los psicólogos y código de conducta. *Práctica de Investigación: La Psicología En El Ámbito Jurídico. Reflexiones Ético-Clínicas a Través de Un Estudio Cualitativo de Casos*, 1–16. [file:///Users/Ricart/Downloads/APA 2010.pdf](file:///Users/Ricart/Downloads/APA%2010.pdf)

- Asociación de Internet MX. (2019). 15° Estudio sobre los Hábitos de los Usuarios de Internet en México 2018. https://irpcdn.multiscreensite.com/81280eda/files/uploaded/15%2BEstudio%2Bso-bre%2Blos%2BHa_bitos%2Bde%2Blos%2BUsuarios%2Bde%2BInternet%2Ben%2BMe_xico%2B2019%2Bversio_n%2Bpu_blica.pdf
- Besoli, G., Palomas, N., y Chamorro, A. (2018). Uso del móvil en padres, niños y adolescentes. *Revista de Psicología, Ciències de l'Educació i de l'Esport*, 36(1), 1–12. https://ddd.uab.cat/pub/artpub/2018/189761/04_Gloria_Besoli_36_1_29-40_2_.pdf
- Chomsky, N. (1971). The case against B. F. Skinner. Nueva York, Review of books. Centro de Análisis de Políticas Públicas (2010). Índice de Seguridad Ciudadana y Violencia.
- Cole, M. y Scribner, S. (1977). Cultura y pensamiento. Relación de los procesos cognoscitivos con la cultura. México: Limusa. (Trabajo original publicado en 1974).
- Collins, A. M. Y Loftus, E. F. (1975). A spreading activation theory of semantic processing. *Psychological Review*. 5, 85-88.
- Collins, A. Y Quillian, M. (1969) Retrieval time for Semantic Memory. *Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior*, 8, 240-247.
- Corona, F. H., y Peralta, E. V. (2011). Prevención de conductas de riesgo. *Revista Médica Clínica Las Condes*, 22(1), 68–75. [https://doi.org/10.1016/s0716-8640\(11\)70394-7](https://doi.org/10.1016/s0716-8640(11)70394-7)
- de la Hera, C. (2021, 30 junio). Historia de las Redes Sociales: cómo nacieron y cuál fue su evolución. Marketing 4 Ecommerce - Tu revista de marketing online para e-commerce. Recuperado 24 de noviembre de 2021, de <https://marketing4ecommerce.net/historia-de-las-redes-sociales-evolucion/>
- Delgado, Y., y Puente, R. (2013). La Web Semántica: una breve revisión. *Revista Cubana de Ciencias Informáticas*, 7(1), 76–85.
- Deza, S. (2015). Risk and protective factors in boys/girls and adolescents in poverty in educational institution of Villa El Salvador. *Av.Psicol*, 23(2), 231–240. http://www.unife.edu.pe/publicaciones/revistas/psicologia/2015_2/S.Deza.pdf

- Díaz, C. L., y González, M. T. (2014). Conductas problema en adolescentes en la ciudad de Monterrey, México. *Enfermería Global*, 1-16.
- Echeburúa, E., y De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, 22(2), 91. <https://doi.org/10.20882/adicciones.196>
- Erikson, E. *Infância e sociedade*. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1971. p42-103.
- Escoda, A. (2018). Uso de smartphones y redes sociales en alumnos/as de educación primaria. *Prisma Social: Revista de Investigación Social*, 20, 76–91.
- Eslogan Magazine. (s.f.). El crecimiento de TikTok, la red social más utilizada. *Eslogan Marketing Magazine*. Recuperado el 05 de agosto del 2021 de <https://www.esloganmagazine.com/crecimiento-de-tiktok-red-social/>
- Fernández Montalvo, J., Peñalva Velez, A., y Irazabal Zuazua, I. (2015). Hábitos de uso y conductas de riesgo en Internet en la preadolescencia. *Comunicar: Revista Científica Iberoamericana de Comunicación y Educación*, 113–120.
- Figuroa, N. J., González, E. Y Solis, V. (1981). Una Aproximación al problema de significado: Las Redes Semánticas. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 13 (3), 447-458.
- García, E., Muñoz, N., Ramírez, K., y Mérida, R. (2015). Conductas de riesgo en los adolescentes. *Revista Cubana de Medicina Militar*, 44(2), 218–229.
- Garitaonandia y Garmendia (2007). *Cómo usan Internet los jóvenes: hábitos, riesgos y control parental [Proyecto Eukids On line]*. Vizcaya: Universidad del País Vasco, Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación
- Gobierno de canarias. (s.f.). Riesgos en internet. Gobierno de canarias. Recuperado el 06 de agosto del 2021 de <https://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/seguridad/riesgos-asociados-al-uso-de-las-tecnologias/riesgos/>
- Hein , A. (2004) Estudio exploratorio descriptivo de caracterización de factores de riesgo asociados al abandono escolar y sus encadenamientos, en jóvenes de escasos

recursos de 12 a 20 años, pertenecientes a tres centros urbanos. Tesis para optar el título de psicólogo. Facultad de Ciencias Sociales. Escuela de Psicología. Universidad de Chile.

Hernández, F. (1998). Aplicación de la técnica de redes semánticas a tres conceptos asociados a las relaciones de pareja: amor, celos y temor. Recuperada de <http://www.ciad.mx/archivos/desarrollo/publicaciones/Tesis%20asesoradas/Licenciatura/19.pdf>

INEGI. (2020a). Comunicado de prensa número 103/20 Sobre “Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH).” Inegi, 1–18. https://www.inegi.org.mx/contenidos/saladeprensa/boletines/2020/OtrTemEcon/ENDUTIH_2019.pdf

INEGI. (2020b). Estadística a propósito del día mundial del internet (17 de mayo) datos nacionales. Comunicado de Prensa Número 216/20, 2019, 1–8.

Instituto Nacional De Tecnologías de la Comunicación. (2015). Guía S.O.S. contra el Grooming. Revista *Adolescere*, 11. https://www.adolescenciasema.org/usuario/documentos/sos_grooming.pdf

Juventud, I. M. (10 de Julio de 2021). Gobierno de México. Obtenido de “¿Qué es ser joven?: <https://www.gob.mx/imjuve/articulos/que-es-ser-joven>

Kotliarenco, M et. al., (2000) Actualizaciones en resiliencia. Ediciones Universidad Nacional de Lanús. Bs As. Colección de Salud Comunitaria, Serie Resiliencia.

Krauskopf, D. (2003). Participación Social y Desarrollo en la Adolescencia, 3a edición, UNFPA. San José, Costa Rica.

Küster, I., y Hernández, A. (2013). De la Web 2.0 a la Web 3.0: antecedentes y consecuencias de la actitud e intención de uso de las redes sociales en la web semántica. *Universia Business Review*, 37, 104–119. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=43325648006>

Larrea, J. J. (2017). Las instituciones de derechos humanos en internet. Los sitios web de las Defensorías del Pueblo de Argentina, Colombia, Ecuador y España, Argentina.

- Latorre, M. (2018). Historia de las web, 1.0, 2.0, 3.0, 4.0. Universidad Marcelino Champagnat, 1–8.
- Maritano, A. (2018). México- Cyber grooming. Diariouridico.Com. <https://www.diariouridico.com/cyber-grooming/#:~:text=En español la palabra “grooming,y abusar sexualmente de él.>
- Marquéz, P. (16 de noviembre de 2015). Buenos usos y malos usos de internet y los dispositivos digitales en general. Peremarques.net Recuperado el 06 de agosto de 2021 de <http://www.peremarques.net/habilweb2.htm>
- Martínez de Morentín, J. I., Cortés, A., Medrano, C., y Apodaca, P. (2014). Internet use and parental mediation: A cross-cultural study. *Computers y Education*, 70, 212–221. <https://doi.org/10.1016/j.compe-du.2013.07.036>
- Mayer, M. Á., y Leis, Á. (2010). Concepto y aplicaciones de la Web 3.0: una introducción para médicos. *Atencion Primaria*, 42(5), 292–296. <https://doi.org/10.1016/j.aprim.2009.06.025>
- Méndez, M. del P., García, M., y Peñaloza, R. (2020). Escala de Conductas Parentales Ante el Uso de Tecnología en Adolescentes. *Acta de Investigación Psicológica*, 10(2), 114–124. <https://doi.org/10.22201/fpsi.20074719e.2020.2.351>
- Mercado-Contreras, C. T., Pedroza Cabrera, F. J., y Martínez Martínez, K. I. (2016). Sexting: su definición, factores de riesgo y consecuencias. *Revista Sobre La Infancia y La Adolescencia*, 10, 1. <https://doi.org/10.4995/reinad.2016.3934>
- Módulo de Ciberacoso [MOCIBA] 2019. (2020). Módulo de Ciberacoso (MOCIBA) 2019 - Principales Resultados. https://www.inegi.org.mx/contenidos/programas/mociba/2019/doc/mociba2019_resultados.pdf
- Moral, F. (2013). Riesgos en el uso de las redes sociales. *Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología*, Junio-Septiembre, 1–15.
- Morris, C. (2003). *Signos Lenguaje y Conducta* (1.a ed.). Losada.

- Netcraft. (2021). March 2021 Web Server Survey. Netcraft.
<https://news.netcraft.com/archives/category/web-server-survey/>
- Nolasco, G. R. (2019, 29 marzo). *Una breve historia de las redes sociales*. Social Media Marketing & Management Dashboard. Recuperado 24 de noviembre de 2021, de <https://blog.hootsuite.com/es/breve-historia-de-las-redes-sociales/>
- Ortega, J., y Bañales, D. (2016). El ciberacoso y su relación con el rendimiento académico. *Innovación Educativa* (México, DF), 16(71), 17–38.
- Osgood, A.Ch. (1969) *Curso Superior de Psicología Experimental. Método y Teoría*. México, Trillas, Cap. 13
- Papalia, D. E., Feldman, R. D., y Martorell, G. (2012). *Desarrollo humano* (20ª edición). México: McGraw Hill Education.
- Prieto, A. (2019). Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC). Congreso de Actualización Pediatría 2019, 131–141.
- Quiroz, K. y Sandoval, M. (2019). Jóvenes en México, conductas de riesgo. *Leon Joven*. Recuperado el 05 de agosto del 2021 de <http://leonjoven.gob.mx/?project=juventudes-en-mexico-conductas-de-riesgo>
- Real Academia Española: Diccionario de la lengua española, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. <<https://dle.rae.es>> [02 de julio 2021].
- Reyes Lagunes, I. (1993). Redes semánticas para la construcción de instrumentos. *Revista de Psicología Social y Personalidad*, Vol. IX, No.1, 81-97.
- Rivera, P., y Miño, R. (2018). Young People and Virtual Communities. New Ways of Learning and of Social Participation in the Digital Society. *Páginas de Educación*, 11(6). <https://doi.org/10.22235/pe.v11i1.1554>
- Rojas, C., Vera, J., Pardo, E., y Henríquez, F. (2018). Adicción a internet en adolescentes : una breve revisión internet addiction in adolescents : a brief review. *Drugs and Addictive Behavior*, 3(2), 267–281.

- Ruiz, J., Sánchez, J., y Trujillo, J. (2016). Utilización de Internet y dependencia a teléfonos móviles en ado-lescentes. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud*, 14, 1357-1369.
- Salazar, G. (2011). La Web 2.0 y la sociedad de la información. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 56 (212), 57–68. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-19182011000200004
- Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M., Castellana, M., Chamarro, A. y Oberst, U. (2008). La adicción a Internet y al móvil: ¿moda o trastorno?. *Adicciones*, 20, 149-160
- Secretaría de Seguridad Pública. (2011). Deserción escolar y conductas de riesgo en adolescentes. México: Secretaría de Seguridad Pública.
- Suspergintza Elkartea. (2016). Internet y nuevas tecnologías. *Gobierno Vasco*, 22, 50.
- Szalay, L., Bryson, A. (1974). Psychological meaning: comparative analyses and theoretical implications. *Journal of Personality and Social Psychology*, 30, 6, 860-870.
- Tarazona, C. (2007). Amenazas informáticas y seguridad de la información. *Derecho Penal y Criminología*, 28(84), 137–146.
- Tavares, A., Falcke, D., y Pereira, C. (2019). Sexting en la adolescencia: percepciones de los padres. *Ciencias Psicológicas*, 19. <https://doi.org/10.22235/cp.v13i1.1806>
- Urbina, L. (2019). La construcción de comunidades virtuales en la red social Facebook: una revisión a partir de la teoría de usos y gratificaciones. (Tesis de pregrado). Universidad Nacional Autónoma de México, México. Recuperado de: https://repositorio.unam.mx/contenidos?c=4vO86B&d=false&q=gaceta&i=1&v=1&t=search_0&as=0
- Valdez, M. (2002). Las redes semánticas naturales, usos y aplicaciones en psicología social. (3ra ed.). México: Universidad Autónoma del Estado de México UAEM.
- Valdez, M., y Reyes L. (1992). Las categorías Semánticas y el Autoconcepto. *La Psicología Social en México*. 4. México: Asociación Mexicana de Psicología Social.

- Vera, J., Pimentel, C., y Batista, F. (2005). Redes Semánticas: Aspectos Teóricos, Técnicos, Metodológicos y Analíticos. *Revista Ra Ximhai*, Universidad Autónoma Indígena de México. 439-451.
- Villacampa, C., y Gómez, M. (2016). Nuevas tecnologías y victimización sexual de menores por online grooming. *Revista Electrónica de Ciencia Penal y Criminología*, 18–02, 1–27.
- We Are Social y Hootsuite. (2021, julio). Digital 2021 global overview report. We Are Social. <https://wearesocial.com/blog/2021/07/digital-2021-i-dati-di-luglio/>
- Ybarra ML, Mitchell KJ, Finkelhor D, Wolak J. Internet Prevention Messages: Targeting the Right Online Behaviors. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*. 2007;161(2):138–145. doi:10.1001/archpedi.161.2.138D