



UNIVERSIDAD ALAS PERUANAS
FACULTAD DE MEDICINA HUMANA Y CIENCIAS DE LA
SALUD

ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA HUMANA

TÍTULO

TECNOADICCIÓN EN ESTUDIANTES DE NIVEL SECUNDARIO DE
INSTITUCIONES EDUCATIVAS ESTATALES Y PRIVADAS DE
CHORRILLOS, LIMA 2017

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA HUMANA

AUTOR

JAIRO HOLGER MONTES NIQUIN

ASESOR

WALTER CAPA LUQUE

LIMA – PERÚ

2017

Quiero dedicarles este trabajo a las personas que de alguna manera me inspiran y me dan fortalezas para seguir adelante y poder alcanzar las metas que me propongo.

A mis padres y hermana por estar siempre a mi lado.

Quiero agradecer a todas las personas que aportaron y contribuyeron en alguna manera en la realización de esta investigación.

A mis padres de familia. Muchas gracias por ayudarme en la aportación y apoyo en la carrera que escogí, en seguir continuamente conmigo en alcanzar esta meta que fue planteada desde un comienzo.

A mi hermana, que arduamente me apoya en las decisiones tomadas en mi carrera como en la vida.

A mi asesor, Dr. Walter Capa Luque, por dedicar tiempo, constancia y apoyo en el desarrollo desde el principio de mi investigación.

Finalmente, a los directivos, alumnos y autoridades de mi alma mater, por brindar el apoyo de forma incondicional.

RESUMEN

La investigación tuvo como objetivo comparar las diferencias en el uso de tecnoadicción en los estudiantes de 4to y 5to de Secundaria de la Institución Educativa Privada Parroquial “Cristo Rey” y la Institución Educativa Nacional Militar "Emilio Soyer Cabrero" del distrito de Chorrillos. Se utilizó un diseño no experimental de corte transversal de tipo comparativo. La población está conformada por 183 alumnos de ambos sexos, 72 del colegio privado y 111 del colegio nacional oscilando entre 15 a 17 años aproximadamente. La técnica para la recolección de datos fue la encuesta y el instrumento aplicado fue: PrevTec 3.1, distribuido en 3 dimensiones: TDI (Test de dependencia al Internet), TDC (Test de dependencia al celular), TDV (Test de dependencia a los videojuegos. Los resultados obtenidos a través de la prueba de contraste de *U de Mann Whitney* manifiesta que presenta diferencias significativas respecto a la tecnoadicción entre los estudiantes de un colegio particular y otro estatal ($U=3335,500$, $p<0.05$). Asimismo, se evidencia en cuanto a la comparación de las dimensiones de la tecnoadicción únicamente diferencias significativas en el uso del celular ($U=3148,500$, $p<0.05$), más no así en el uso de los videojuegos ($U=3846,000$, $p>0.05$) y uso del internet ($U=3458,000$, $p>0.05$); de igual manera, se obtuvo que el 21,9% de la población de estudiantes de ambas entidades se caracterizan por tener ciertos rasgos de dependencia a las tecnologías (usuarios problemáticos graves), por otro lado, 30.1% se caracterizan por un uso recreativo de las tecnologías. Se concluye que los estudiantes de la entidad privada manifiestan mayor tendencia a la tecnoadicción que los estudiantes de entidad nacional.

Palabras clave: Tecnoadicción, estudiantes, encuesta, instrumento, dimensiones.

ABSTRACT

The objective of the research was to compare the differences in use of technoadiction between 4th and 5th Secondary students of the Parochial Private Educational Institution "Cristo Rey" and the National Educational Institution "Emilio Soyer Cabrero" of Chorrillos. A non-experimental cross-sectional design of a comparative type was used. The population is made up of 183 students of both sexes, 72 of the private school and 111 of the national school ranging from 15 to 17 years approximately. The technique for data collection was the survey and the applied instrument was: PrevTec 3.1, distributed in 3 dimensions: TDI (Internet Dependence Test), TDC (Cell Phone Dependence Test), TDV (Video Game Dependence Test). The results obtained through *U Mann Whitney* contrast test show that there are significant differences regarding the technoadiction between the students of a private school and another state school ($U = 3335,500$, $p < 0.05$). Likewise, it is evident in comparison to the dimensions of the technoadiction only significant differences in the use of the cell phone ($U = 3148,500$, $p < 0.05$), but not in the use of video games ($U = 3846,000$, $p > 0.05$) and internet use ($U = 3458,000$, $p > 0.05$); Likewise, it was obtained that 21.9% of the student population of both entities are characterized by having certain characteristics of dependence on technologies (serious problem users), on the other hand, 30.1% are characterized by recreational use of the technologies. It is concluded that the students of the private entity show greater tendency to technoadiction than the students of national entity.

Key words: Technoadiction, students, survey, instrument, dimensions.

RESUMO

O objetivo da pesquisa foi comparar o diferenças em uso de tecnocidade nos 4º e 5º alunos do Ensino Secundário Paroquial “Cristo Rey” e da Instituição Educacional Nacional “Emilio Soyer Cabrero” do distrito de Chorrillos. Foi utilizado um desenho transversal não experimental de um tipo comparativo. A população è composta por 183 alunos de ambos os sexos, 72 da escola particular e 111 da escola nacional que variam de 15 a 17 anos aproximadamente. A técnica de coleta de dados foi a pesquisa e o instrumento aplicado foi: PrevTec 3.1, distribuido em 3 dimensoes: TDI (Teste de Dependencia da Internet), TDC (Teste de Dependencia de Telefone Celular), TDV (Video Game Dependence Test). Os resultados obtidos através do teste *U de Mann Whitney* mostram que há diferenças significativas na tecnocidade entre alunos de uma escola particular e outra escola estadual ($U = 3335,500$, $p < 0,05$). Do mesmo modo, é evidente em comparação com as dimensões da tecno-adição apenas diferenças significativas no uso do celular ($U = 3148,500$, $p < 0,05$), mas não no uso de videogames ($U = 3846,000$, $p > 0,05$) e uso da internet ($U = 3458,000$, $p > 0,05$); Da mesma forma, obteve-se que 21,9% da população estudantil de ambas as entidades caracterizam-se por possuir certas características de dependência de tecnologias (usuários problemáticos graves), por outro lado, 30,1% são caracterizados pelo uso recreativo de as tecnologias. Conclui-se que os alunos da entidade privada mostram uma maior tendência à tecnocidade do que os estudantes da entidade nacional.

Palavras-chave: Technoadiction, estudantes, pesquisa, instrumento, dimensões.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación se centra en el tema de tecnoadicción, un estudio poco investigado por diferentes medios de contexto social y psicológicos, enfocado en conocer de forma empírica el uso de estas máquinas tecnológicas (internet, celular y videojuegos). Asimismo, los estudios se enfocan más en la transición que se da en la adolescencia, debido a que en este periodo es donde enfatiza más la interacción que opta la juventud y el mundo tecnológico, siendo un periodo importante. Sin embargo, no es la única, ya que el motivo que por el cual se realizó este trabajo, es buscar el uso predeterminado que tienen los adolescentes, en este caso, los estudiantes de nivel secundario.

Las adicciones tecnológicas, durante las diferentes etapas de conceptualización, han tenido diferentes formas de definiciones, algunas a un punto de conceptualizarlo como dependencia otras como recreatividad de la propia persona. Sin embargo, todos los conceptos se enfocan en un solo trayecto y es el uso que se le da a estas máquinas tecnológicas. Por lo tanto existen diferentes investigadores que se mencionan en este estudio remarcan que para redefinir o conceptualizar una adicción tecnológica se debe conocer más el campo teórico y sus tipos, dimensiones u otros.

Dentro de las bases teóricas de este presente trabajo, se encontró diversos autores que proponen pocos conceptos referentes a la tecnoadicción, en contraste a las dimensiones donde si se opta por tener abundancia de explicación referente a estos, asimismo, siendo dos de los mayores exponentes de la tecnoadicción entre ellos: Echebarúa y Guerreschi.

Esta investigación se realizó en dos Institutos Educativos, entre ellos encontramos una nacional y otra particular del distrito de Chorrillos, con estudiantes de cuarto y quinto de niveles secundarios, siendo un factor predisponente a los jóvenes que están terminando la segunda fase educativa y con proyección a estudios universitarios.

En este estudio, se busca dar respuesta al problema principal de esta investigación detallado de esta la siguiente manera:

¿Cuáles son las diferencias en el uso de la tecnoadicción al comparar estudiantes de un I.E estatal y I.E privado?

Siendo esto, de suma una importancia dentro de esta en la presente investigación por lo que se abundara respecto a la temática planteada y dará una respuesta a la problemática señalada.

Finalmente, la metodología de estudios realizado a la población seleccionada para este estudio brindará un valioso aporte desde la perspectiva teórica, practica, social y metodológica quedando como antecedente para posteriores proyectos que deseen aplicar un programa de intervención en tecnoadicción.

INDICE

Dedicatoria	ii
Agradecimientos	iii
Resumen	iv
Abstract	v
Resumo	vi
Introducción	vii
Índice	ix
Lista de tablas	xii
CAPITULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	11
1.1 Descripción de la realidad problemática	13
1.2 Formulación del problema	15
1.2.1 Problema principal	15
1.2.2 Problemas secundarios	15
1.3 Objetivos de la investigación	16
1.4.1 Objetivo general	16
1.4.2 Objetivos específicos	16
1.4 Justificación e importancia de la investigación	16

1.5 Limitaciones de la investigación	17
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO	18
2.1 Antecedentes de la investigación	18
2.2 Bases teóricas	24
2.2.1 Tecnología	24
2.2.2 La Tecnología y sus relaciones	25
2.2.3 Tipos de Tecnología	26
2.2.4 Adicciones	27
2.2.5 Tecnoadicción	28
2.2.6 Criterios de Diagnóstico de la Tecnoadicción	36
2.2.7 Modelos de Tratamiento de las Nuevas Tecnologías	39
2.3 Definición de términos básicos	41
CAPITULO III: HIPOTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACION	44
3.1 Formulación de hipótesis principal e hipótesis específicas	44
3.2 Variables, definición conceptual y operacional	44
3.3 Operacionalización de variables, dimensiones e indicadores	45
CAPÍTULO IV: METODOLOGÍA	47
4.1 Diseño metodológico; método, nivel y tipo de investigación	47

4.2	Diseño muestral; población, muestra y técnicas de muestreo	48
4.3	Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	49
4.4	Técnicas de recopilación y procesamiento de la información	54
4.5	Técnicas estadísticas utilizadas en el análisis	55
4.6	Aspectos éticos contemplados	56
	CAPÍTULO V: ANALISIS Y DISCUSION	53
5.1	Análisis descriptivo de los resultados	57
5.2	Análisis inferencial de los resultados y contrastación de hipótesis	60
5.3	Discusión	65
5.4	Conclusiones	70
5.5	Recomendaciones	72
	REFERENCIAS	73
	ANEXOS	77
	Matriz de Consistencia	77
	Base de Datos	78
	Instrumentos	85

Índice de Tablas

N°	Título	Pág.
Tabla 1	Criterios diagnósticos de Golberg (1995) basados en la categorización del DSM-IV	37
Tabla 2	Criterios propuestos para el diagnóstico de “Adicción al juego a través de Internet” (DSM-5. APA, 2012) (se deben cumplir cinco criterios en un periodo de 12 meses).	38
Tabla 3	Definición Operacional de la Tecnoadicción	45
Tabla 4	Distribución de población	48
Tabla 5	Análisis de Confiabilidad de PrevTec 3.1.	51
Tabla 6	Estructura factorial del PrevTec 3.1	52
Tabla 7	Baremos de puntuaciones percentilares para el PrevTec 3.1	53
Tabla 8	Categorías diagnosticas del PrevTec 3.1	54
Tabla 9	Análisis de normalidad de datos con Kolmogorov-Smirnov	55
Tabla 10	Distribución de niveles de Tecnoadicción	57
Tabla 11	Distribución de niveles del uso del celular	58
Tabla 12	Distribución de niveles de uso de videojuegos	59
Tabla 13	Distribución de niveles del uso de internet	59
Tabla 14	Comparación con la prueba U de Mann Whitney de la tecnoadicción de los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado	60
Tabla 15	Comparación con la prueba U de Mann Whitney del uso de móvil en los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado	62
Tabla 16	Comparación con la prueba U de Mann Whitney del uso de videojuegos en los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado	63
Tabla 17	Comparación con la prueba U de Mann Whitney del uso de internet en los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado	64

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Descripción de la realidad problemática

Actualmente las tecnologías modernas como el celular, internet, videojuegos u otros artefactos novedosos llegan a ser el “boom” del entretenimiento y atracción de la población a nivel nacional como internacional, no tiene diferencia en edades, sexo u ocupación.

Las tecnologías modernas tanto en los adolescentes, niños y la sociedad en general, ha generado distintas transformaciones en diferentes aspectos en el transcurso de su vida. Ha dado beneficios y buenas oportunidades tanto en la educación, en la interacción, en la facilidad de tener distinta información y poder tener un placer satisfactorio en sus momentos libres. La sociedad ha dado uso de las distintas formas, herramientas que tienen estas tecnologías que se han formado parte de nuestra propia vida y es el plus de toda faceta de información que tenemos hoy en día.

Sin embargo, cabe resaltar que no solo las máquinas ha logrado ingresar en la rutina diaria que tiene la población, si no que se ha enfocado en el grupo de riesgo que ha sido de mucha influencia en nuestro entorno y que aborda o da más uso a estas tecnologías: los adolescentes, ya que ellos tienen la facilidad de acceso, el alcance, el manejo y suele ser más influenciados por estas.

Echebarua y Requesens (2013) indican “Los menores de hoy en día son los llamados nativos digitales porque han nacido y crecido con las nuevas tecnologías, cuentan con ellas en sus vidas desde muy pequeños y, de algún modo, llegan a constituirse en su seña de identidad”.

Por otro lado, si llegamos hablar de uso excesivo que tiene el hombre-máquina, entraremos a tallar el comienzo de ciertas distorsiones en nuestra vida como de no parar en ninguno momento de estar conectado en el internet, no dejar de estar conectado en una red social, no salir a jugar con los amigos, no interaccionar con la sociedad o la familia, es donde entra aquella faceta de dependencia: que puede producir una interferencia respecto a otras actividades (estudios, ejercicios, etc.) y áreas de la vida de la persona y esto se puede tomar como un criterio especialmente relevante para determinar adicción.

A continuación se muestra el porcentaje de uso y relevancia que tienen las maquinas en la rutina diaria de la población peruana:

En el Perú, El Instituto Nacional de Estadística e Informática (2016) dio a conocer que el 62,1% de la población de 6 y más años de edad hace uso diario de Internet, lo que significó un incremento de 9,4 puntos porcentuales, al compararlo con similar trimestre de 2015 (52,7%). Asimismo, indica que el 63,2% de los hogares del país acceden solo a telefonía móvil, es decir, 2,5 puntos porcentuales más que igual trimestre del año anterior (60,7%).

Por otro lado, El Instituto Nacional de Estadística e Informativa (2017) informa el mayor incremento en el acceso diario a Internet por el teléfono móvil se dio en la población femenina (9.2 puntos porcentuales), al pasar de 61.8% a 71%; mientras que la población masculina (8.9 puntos porcentuales), al pasar de 60.9% a 69.8%.

De igual manera, La empresa de videojuegos Ragnarok Lan Party (2014) menciona el número de horas dedicadas a jugar en diferentes dispositivos, estimó que el alza fue de 12% en

general y de 9% para los juegos online, Los estudios detallan que un 28% de jóvenes de entre 15 y 21 años juega a diario.

Entonces, podemos resaltar que la excesiva interacción de hombre-máquina llegaría a una dependencia y luego a la tecnoadicción, es por eso que este trabajo resalta particularmente el gran problema que tiene hoy en día la sociedad.

Finalmente, esta investigación se va a enfocar en aquella población de adolescentes que se encuentran en aquellos colegios nacionales y particulares, poder comparar ciertos indicadores de adicción que tienen hacia estas tecnologías modernas y poder ver las diferentes acciones que toman los agentes familiares e institucionales que optan para la reducción de ciertos factores de riesgo que ocasionan estas tecnologías.

1.2 Formulación del problema

1.2.1 Problema principal

¿Cuáles son las diferencias en el uso de la tecnoadicción al comparar estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado?

1.2.2 Problemas específicos

1. ¿Cuáles son las diferencias en el uso de móvil entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado?

2. ¿Cuáles son las diferencias en el uso de videojuegos entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado?

3. ¿Cuáles son las diferencias en el uso de internet entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado?

1.3 Objetivos de la investigación

1.3.1 Objetivo general

Comparar las diferencias en el uso de tecnoadicción entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

1.3.2 Objetivos específicos

1. Comparar las diferencias en el uso de móvil entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado

2. Comparar las diferencias en el uso de videojuegos entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado

3. Comparar las diferencias en el uso de internet entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado

1.4 Justificación e importancia de la investigación

Las grandes tecnologías modernas de la actualidad son el centro de influencia de toda la sociedad, de los centros educativos, centros de trabajos y es un factor analizado, debatido y a la vez investigado en diferentes países.

El propósito de esta investigación es dar a conocer de una manera objetiva y empírica como las tecnologías modernas tienen repercusiones en la sociedad, más en la adolescencia. La variable elegida que se analiza es la adicción, conductas de riesgo que los jóvenes actuales tienen con las máquinas (internet, celular y videojuegos) o las tecnologías que estas disponen.

Esta investigación se justifica desde tres puntos de vista:

En lo teórico, la investigación ofrece información sobre el estado actual de la problemática y los conocimientos que se tiene sobre la tecnoadicción en el contexto internacional y en el contexto nacional fortalecer y/o cubrir escasas de conocimientos.

En lo práctico, la investigación ofrece un diagnóstico sobre la problemática de la tecnoadicción y servir como punto de referencia para poder adoptar estrategias de acción (talleres, charlas, seminarios) encaminadas a la prevención o reducción del problema en la población escolar adolescente.

En lo metodológico; la investigación ofrece una herramienta de medición adaptada con garantías de validez y confiabilidad y normas de interpretación para su uso en futuros trabajos de investigación o en la labor profesional de psicólogos o especialistas afines.

1.5 Limitaciones de la investigación

Referente a las dificultades encontradas para la ejecución de la tesis fue no disponer de una versión adaptada o estandarizada del cuestionario PrevTec 3.1 en la realidad peruana, ya que el test mencionado fue estandarizado en población Argentina.

Entre otras de las limitaciones ha sido el acceso a material bibliográfico disponible, dada su escasez de existencia en idioma español. En la búsqueda de información realizada en las bibliotecas especializadas de Psicología de las universidades San Marcos y Villareal se logró ubicar pocos libros más no tesis de investigación.

Por otro lado, el acceso al colegio parroquial y colegio militarizado tenían ciertas restricciones por lo que se generó una carta de presentación para disponer de los tiempos de tutoría en el colegio y ocupar un lapso de tiempo de enseñanza de los profesores.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Antecedentes Nacionales

A nivel nacional se presentan algunas investigaciones relacionadas a la variable de estudio.

Morales (2013) realizó una investigación con el título “Factores de riesgos asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes” en la Universidad Nacional de Jorge Basadre Grohmann de la Facultad de Ciencias de la Salud (Perú-Tacna), cuya finalidad tuvo en establecer un relación entre factores de riesgos y la conducta de adicción a internet. Fue una investigación de diseño no experimental, de tipo descriptivo-correlacional. La muestra fue conformada por 225 adolescentes comprendidos entre 13 a 17 años de edad de la I.E Jorge Martorell Flores, las técnicas que utilizo para la recolección de información fue la encuesta, asimismo, el instrumento utilizado fue el Test de adicción a Internet. Los resultados de la investigación manifestaron que los adolescentes poseen ciertos factores de riesgo personales y sociales asociados a la conducta de adicción al internet. En conclusión, se manifiesta cierto vínculo entre los factores de riesgos sociales y la adicción al internet en los adolescentes.

Huallpa (2016) realizó una investigación con el título “Rasgos de personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto año de secundaria del I.E Ignacio José Miranda” en la Universidad Peruana Unión de la Facultad de Ciencias de la Salud (Perú-

Juliaca) cuya finalidad tuvo analizar las posibles relaciones entre rasgos de la personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes. Fue una investigación no experimental-transeccional, de tipo descriptivo-correlacional. La muestra fue conformada por 61 alumnos de quinto de secundaria, sus edades oscilaban entre 16 a 20 años, los instrumentos que fueron utilizados eran: el inventario de Personalidad NEO revisado-NEOPI-R y el cuestionario de adicción a los videojuegos. Los resultados de la investigación mostraron que si existe una correlación significativa entre los rasgos de personalidad y la adicción a los videojuegos, entre ellos tenemos el rasgo de neuroticismo y adicción a los videojuegos, asimismo, el rasgo de agradabilidad y adicción a los videojuegos. Finalmente, una correlación significativa entre el rasgo de consciencia y adicción a los videojuegos.

Llue (2017) realizó una investigación con el título “Características de la adicción a internet en estudiantes de nivel secundario en colegios estatales” en la Universidad San Martín de Porres de la Facultad de Medicina Humana (Perú-Chiclayo), con la finalidad de identificar las características de la adicción al internet en estudiantes de nivel secundario de colegios nacionales. Fue una investigación de diseño no experimental, de tipo descriptivo-trasversal. La población estaba conformada por estudiantes de 5to de secundaria de cinco colegios nacionales, por lo que la muestra fue conformada de 800 alumnos (400 hombres y 400 mujeres) oscilando entre 10 y 19 años de edad, las técnicas e instrumentos que se utilizaron fueron: el cuestionario de adicción a internet de Young y el cuestionario de nivel socioeconómico, versión Lambayeque. Los resultados de la investigación indicaron que dentro del rango de 800 alumnos evaluados, se encontró que 780 (97%) usaban internet, asimismo, 68 (8,5%) manifestaron adicción a internet entre el rango de 15 a 19 años de edad. De igual manera, 206 (25,7%) tenían riesgo de adicción a internet, con predominancia al sexo masculino.

Antecedentes Internacionales

Entre las investigaciones internacionales se cita los siguientes:

Labrador y Villadangos (2010) realizaron una investigación con el título “Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadores de posible problema de adicción” en la Universidad de Oviedo, con la finalidad de evaluar la percepción subjetiva de peligro derivada del uso de las Nuevas Tecnologías (NT) en los menores, y la identificación de conductas indicadoras de un posible problema de adicción a NT. Fue una investigación de diseño no experimental, de tipo correlacional. La muestra estuvo conformada por 1710 menores escolarizados en la Comunidad de Madrid, un rango de edad de 12 a 17 años, se utilizó el Cuestionario de Detección de Nuevas Adicciones (DENA). Los resultados indicaron que los participantes consideran a la televisión como la NT que mayores problemas les genera. Las puntuaciones de internet (18,83%) y móvil (18,71%) en esas dos categorías también fueron elevadas. Los videojuegos fueron percibidos en menor medida como generadores de problemas (10,93%). Considerando la variable sexo aparecen diferencias significativas: las mujeres perciben más problemas que los hombres en el uso de internet y móviles, y menos en el uso de videojuegos. Respecto al uso de la televisión no hay diferencias.

Anchundia y Vera (2010) realizaron una investigación con el título “Influencia de la Tecnología digital en el comportamiento de los niños del primer año básico” en la Universidad Laica (Ecuador) con la finalidad de identificar la influencia de la tecnología digital en el comportamiento de los niños/ñas del primer año básico de la Escuela Republica de Ecuador. Fue una investigación de diseño no experimental, de tipo descriptivo-prospectivo. La muestra comprendió de 16 niños/niñas, 16 padres de familia, 1 Director, 1 Profesor de la Escuela República del Ecuador de la ciudad de Manta. Los resultados de la investigación indicaron que de los 20 padres de familia el 100% manifestaron que la tecnología más utilizada por sus hijos

es la televisión y en un 30% la computadora, el 55% de los padres de familia indicaron que sus hijos juegan con otros niños y un 45% no lo hacen.

M. Pérez (2013) realizó una investigación con el título “El proceso del tecnoestrés en el ámbito Educativo” en la Universidad de Oviedo (España) con la finalidad de comprobar la influencia de distintas variables en la experiencia del tecnostrain y de los antecedentes de las dos experiencias del tecnoestrés: tecnostrain y tecnoadicción, así como comprobar la relación entre el tecnoestrés y sus consecuencias. Es una investigación de diseño no experimental, de tipo correlacional. La muestra estuvo conformada por 80 docentes (38 mujeres y 42 hombres) con un rango de edad entre 21 a 67 años de edad. La técnica aplicada fue la observación, el instrumento aplicado fue el Cuestionario de Tecnoestrés en el Ámbito Educativo. Los resultados indicaron que no existe relación estadísticamente significativa entre sexo y las dimensiones del tecnoestrés, excepto con la dimensión de tecnoadicción ($r=, 193, p<05$) esta relación muestra que las mujeres presentan mayores niveles de tecnoadicción que los hombres. Por último, se estudió la valoración de experiencia con los TIC y las dimensiones del tecnoestrés, encontrando una fuerte correlación negativa y significativa con cada una de las dimensiones del tecnostrain: escepticismo ($r=, 330, p<01$), fatiga ($r=, 205, p<05$), ansiedad ($r=, 289, p<01$) e ineficacia ($r=, 385, p<01$) y una relación positiva con la tecnoadicción ($r=, 257, p<01$).

G. Pérez (2013) realizó una investigación con el título “Uso y Abuso de Tecnologías en Adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante” en la Universidad de Burgos (España) con la finalidad de describir las características más relevantes de una muestra de adolescentes escolarizados en Burgos, en relación a sus hábitos de uso de móvil e internet y detectar patrones de consumo abusivo de tecnología y relacionarlos con edad, sexo, competencia académica, autopercepción, consumo de alcohol, variables de personalidad, variables familiares, estilo de

crianza. Es una investigación de diseño no experimental, de tipo descriptivo y correlacional. La muestra estuvo conformada por 222 escolares de Enseñanza Secundaria Obligatoria de 3ro y 4to de Colegios públicos, 180 de Colegio privados, 135 alumnos universitarios de 1ro y 2do ciclo bachillerato de Universidad Publicas, 97 de Universidad Privadas. La técnica aplicada fue la observación, los instrumentos aplicados son: Inventario para hijos/as del comportamiento parental (Child's Report of Parent Behavior Inventory - CRPBI), Cuestionario de impulsividad de Dickman, Escala de Búsqueda de Sensaciones para niños y adolescentes - EBS-J, Cuestionarios de uso de internet y teléfono móvil, Escala de consumo de alcohol, Autopercepción como estudiante, cursos repetidos y datos personales. Los resultados indican que la mayoría del alumnado no percibe que su rendimiento en los estudios se deteriore por el uso del teléfono móvil o internet, pero es necesario prestar atención al 15,6% que ha contestado de manera afirmativa en el caso del teléfono móvil o un 19% que opina que el ordenador/internet ha interferido bastante o mucho con su rendimiento escolar, Un 26% de los varones prefiere, en alguna medida, quedarse con el ordenador en casa a salir con los amigos, mientras que sólo un 13,2% de las mujeres opina lo mismo, porque los adolescentes que presentan un índice de abuso de teléfono móvil son un 2,4% de la muestra, los adolescentes que se auto perciben mejor como estudiantes tenían un comportamiento más ajustado en la conducta de abuso, tanto de tecnologías como de alcohol, la impulsividad funcional no mostró relación significativa con la utilización abusiva de los soportes tecnológicos, alumnos reflexivos mostraron mejor rendimiento que los impulsivos en todas las áreas académicas, los estilos parentales caracterizados por comentarios desaprobatorios, se relacionan con un mayor uso de los soportes tecnológicos en los hijos.

Fontemanchi (2014) realizó una investigación con el título "Prevención de adicciones tecnológicas en Adolescentes Argentinos" en la Universidad de Valencia, Argentina con la finalidad de estudiar el patrón de uso de los videojuegos, Internet y móvil, Validar cuestionarios

de adicciones tecnológicas presentes en el programa de prevención PrevTec 3.1, Valorar la eficacia de la aplicación del módulo de Internet del PrevTec. 3.1. Es una investigación de diseño no experimental, de tipo descriptivo transversal. La muestra estuvo conformada por 601 niños y adolescentes de 12 a 17 años de edad de siete centros educativos públicos y privados, abarcando desde 7° grado de Primaria hasta 5° año de la Secundaria. La técnica aplicada fue la observación y entrevista, los instrumentos fueron el Test de Dependencia de Internet (TDI), el Test de Adicción al Móvil, el Test de Dependencia de Videojuegos (TDV). Los resultados de la investigación indican que el Test de Dependencia de Internet (TDI) obtuvo una fiabilidad de .953 con alfa de Cronbach, el Test de Dependencia de celular (TDC) obtuvo una fiabilidad de .966 con alfa de Cronbach, el test de Dependencia Videojuegos (TDV) obtuvo una fiabilidad de .932 con alfa de Cronbach. Asimismo, se identificó la existencia de tres dimensiones mediante análisis factorial exploratorio, evidenciando la existencia de validez de constructo. En cuanto a la dependencia de los alumnos argentinos no se obtuvieron resultados estadísticamente significativos y se explica por qué la tarea de prevención, y especialmente el cumplimiento de las medidas educativas dadas en las sesiones, involucran a la familia, a los padres y/o referentes encargados de la educación.

2.2 Bases Teóricas

2.2.1 Tecnología

Las tecnologías son el nuevo universo que representa de manera informativa y comunicativa, sus usos son para la facilidad de recepción de información, transformación, ejecución y almacenamiento de la misma. Para llegar a conocer el problema que genera debemos conocer las fuentes y descripciones que se utiliza de la tecnología. Según Cabrero (2000; cit. por Figueroa, 2011) indica que las nuevas tecnologías de la información y la comunicación son utilizadas para referirse a series de manera textual, la multimedia, Internet, la realidad virtual o la televisión por satélite. El propio autor, señala que dichas tecnologías tienen un carácter de interactividad en torno a las telecomunicaciones, la informática y los audiovisuales, y su hibridación como son los multimedia.

Por otro lado, sabemos que las TICS de una manera son parte ya de la civilización y han demostrado integrarse a las rutinas de las personas. Cobo (2009) define las TICS “son las tecnologías que se necesitan para la gestión y transformación de la información, y muy en particular el uso de ordenadores y programas que permiten crear, modificar, almacenar, proteger y recuperar esa información” (p.12). El concepto de las TICS resalta de manera gradual a diferentes autores de lo cual los nombraremos y entre ellos se encuentran. Según Fundesco (1986 cit. por Figueroa, 2011) se denomina TICS “conjunto de tecnologías que permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de las informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética” (p. 2)

Continuando, los autores García et al. (2001) define las tecnologías como “el conjunto de procedimientos que permiten la aplicación de los conocimientos propios de las ciencias

naturales a la producción industrial, quedando la técnica limitada a los tiempos anteriores al uso de los conocimientos científicos como base del desarrollo tecnológico industrial”.

Según González (1999 cit. por Figueroa, 2011) define las nuevas tecnologías de la información y la comunicación como “el conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información que generan nuevos modos de expresión, nuevas formas de acceso y nuevos modelos de participación y recreación cultural”. Mas y Quesada (2005) indican que las nuevas tecnologías “Obedecen fundamentalmente, un conjunto en revoluciones tecnológicas que se ha producido en diferentes campos: electrónica, la informática, la óptica y las radiocomunicaciones” (p. 26). Se encontraron estudios que las tecnologías también eran definidas por diferentes países y que cada uno aportaba que era una fuente información y a la vez la mayor accesibilidad a ella. Las tecnologías es un instrumento adecuado para la facilidad de enviar y a la vez recibir datos, por ello La Sociedad de la Información en Latinoamérica y el Caribe (2004) indican que “Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones pueden definirse como el conjunto de instrumentos, herramientas o medios de comunicación como la telefonía, los computadores, el correo electrónico y la Internet que permiten comunicarse entre sí a las personas u organizaciones”. (p. 6)

A continuación, presentaremos las fuentes de relaciones que tenía la tecnología, para que sea un organismo total y nos llevara a comprender las partes importantes de la propia.

2.2.2 La Tecnología y sus relaciones

Para que la tecnología sea una entidad total-integrado, existían partes que son fundamentales, entre ellas encontramos el ciberespacio y la realidad virtual.

El ciberespacio como parte fundamental de la tecnología y relacionada al uso informático, se basa en las ondas comunicativas que ofrece de manera virtual al espectador.

Así, Perry (1996) considera que “El ciberespacio consiste de transacciones, relaciones y pensamiento en sí mismo organizados como una onda estacionaria en el tejido de nuestras comunicaciones, el nuestro es un mundo que está en todas partes y en ningún sitio pero no está en donde mueran los cuerpos”. (p.76)

La realidad virtual, es otra de parte de la tecnología y es un entorno que se presenta de manera existente pero a través de las computadoras, asimismo, que se basa en características físicas y en una percepción. Doigk (2000) indica que “Es un medio que se presenta con las características de un entorno real pero que solo existe propiamente en las visualidades que las personas establecen a través de las computadoras”. (p.18). SI nos enfocamos en el abuso del medio virtual, nos dará como resultado una adicción y el peligro que pueda generar la realidad no existente.

2.2.3 Tipos de Tecnología

Dentro la tipología de las tecnologías se hacen referencia a dos: tecnologías duras y blandas, lo cual tiene diferentes funciones y resalta el uso que se le brinda como tecnología a los medios informáticos. Consiguiente a esto, describiremos.

Las tecnologías duras son aquellas que se basan en la producción de elemento nuevos ya sea físicos/orgánicos de la propia materia u químicos, para el uso de un fin benefactora. Según Ferreras et all. (s.f) indican que “Las tecnologías duras tienen como propósito la transformación de elementos materiales con el fin de producir bienes y servicios”. Dentro de las trasformación que puedan hacer las tecnologías duras encontramos (computadoras, laptops, videojuegos, celular, etc.). Asimismo, según Castellano y Guevara (2000) nos indica “la

tecnología dura la refieren a los equipos y las maquinas que utilizan en el proceso productivo” (p.8).

De otro lado, las tecnologías blandas son aquellos que se encarga de mejorar el uso de manera gestionable y convertirse en bienes y servicios, no es algo tangible, ni material, se presenta de manera elemental. Según Ferreras et all. (s.f) “Las tecnologías blandas, llamadas también gestiónales, se ocupan de la transformación de elementos simbólicos en bienes y servicios; su producto, que no es un elemento tangible, permite mejorar el funcionamiento de las instituciones u organizaciones en el logro de sus objetivos.” (p.4) De igual manera, Castellano, y Guevara (2000) “la tecnología blanda la refieren a los sistemas, los procesos y los procedimientos de productos” (p.6)

2.2.4 Adicciones

Las adicciones se presentan de manera general, se basa en el abuso o consumo ya sea sustancias psicotrópicas o excesivos comportamientos hacia un objeto o conducta. Las adicciones indican impulsos de comportamientos, cambios de actitudes ya sea por influencia del entorno o el objeto que hace que el organismo genere patrones de conductas desadaptadas. Según Ríos (2005) “las adicciones no son otra cosa que un conjunto de signos y síntomas característicos (conductas motoras, cognitivas y psicofisiológicas) que presenta un organismo” (p.10)

Dentro de los síntomas presentados en el abuso y exceso de un patrón de conducta. Existen dos importantes síntomas de la conducta adictiva y son: a) Perdidas de control caracterizada por la práctica compulsiva de la conducta adictiva, lo cual lo hace incapaz para detenerse y evitar su ejecución a pesar del daño que le produce al sujeto como a los familiares y b) Dificultad para percibir la relación entre la conducta adictiva y el deterioro personal (Ríos, 2005, p. 10).

Por otro lado, dentro de la tipología de las adicciones, se ubican dos formas de adicciones, por lo cual en una se necesita una sustancia psicotrópica y en la otra se genera mediante conductas compulsivas o exceso en patrones de comportamiento. Según Ríos (2005) indica que existen dos tipos de adicciones, entre ellos encontramos: a) Las adicciones convencionales, también llamado adicciones con droga, nos indica que la adicción se va generar por el uso y consumo de cualquier sustancia psicotrópica entre ellas encontramos el alcohol, nicotina, marihuana, etc. Y b) Las adicciones no convencionales, también llamadas adicciones sin drogas, no necesita ciertas sustancias para crear una conducta adictiva, entre ellas encontramos: adicción al trabajo, comida, videojuegos, internet, sexo y relaciones interpersonales.

2.2.5 Tecnoadicción

Definimos las adicciones a las tecnologías, como conductas de abuso excesivo hacia las maquinas, que generan cambios físicos, cognitivos y también emocionales. Consiguiente, también genera cierta dependencia a todas las tecnologías entre ellas tenemos (internet, videojuegos, celular). Griffiths (1996; cit. por Guerreschi, 2009) describe “la technological addiction como una tendencia comportamental que abarca interacciones no-humanas y que se explica según principios que dictan del modelo clásico de la dependencia, aunque manteniendo un punto de contacto en lo que respecta a la dependencia psicológica” (p. 97). Por lo que se relaciona con la interacción que tiene el hombre y la máquina. Griffiths (1997; cit. por Madrid, 2005) señala “la existencia de lo que él llama adicciones tecnológicas, que se definen como adicciones no químicas que involucran la interacción hombre-máquina” (p. 28)

Las horas conectadas y el tiempo dedicado a las maquinas establecen los patrones que generaran la adicción. Por lo que, se genera características determinantes en la vida de las personas y entre ellas tenemos: atención y dedicación de forma exclusiva, periodos de tiempos

diarios, absorción de tiempo y destacado nivel de ocio. Finalmente, Thompson (1996; cit. por Madrid, 2005) señala “que para la mayoría de las personas que pasan mucho tiempo conectadas, podrían padecer una adicción, si no es el proceso de aprender lo máximo posible en poco tiempo” (p. 100)

Dimensiones de la Tecnoadicción

En la actualidad, se han generado varias nuevas tecnologías que abarca la interacción que tiene el hombre y la influencia que estas tecnologías generan, por lo cual se enfoca en tres importantes tecnologías y entre ellas se encuentran (internet, celular y videojuegos). Estas nuevas tecnologías han desarrollado un patrón de conducta repetitiva y constante en las personas:

1) Adicción al Internet

Las adicciones se han presentado de manera más frecuente en el transcurso de la historia, se define como adicción al internet por el abuso excesivo que relacione la persona y la máquina, es una adicción tipo no convencional, y se manifiestan mediante imágenes mentales sobre el uso de internet, uso frecuente del internet y abuso de límite de tiempos.

Según Echebarua (1994; cit. por Berrejo, 2005) nos expresa que:

“la adicción a internet puede considerarse una adicción específica psicológica (como la adicción al sexo, compras, al trabajo, los videojuegos, la televisión, etc.) con características comunes con otro tipo de adicciones como pérdida de control, aparición de síndrome de abstinencia, uso excesivo de la adicción fuerte dependencia psicológica, interferencia en la vida cotidiana y pérdida de interés por otras actividades”. (p. 116)

Otros autores resaltan su concepto de las adicciones al internet como:

Guerreschi (2007) indica que la adicción al internet “representa una modalidad de expresión de una dolencia a través de un nuevo producto tecnológico, la persona que ha desarrollado una adicción a internet queda conectada durante horas, perdiendo totalmente la conciencia de tiempo”. (p. 26).

Por otro lado, Grohol (1999; cit. por Guerreschi, 2007) “sostiene que, probablemente, el uso excesivo de Internet puede ser una forma de evadirse de los problemas subyacentes, tales como las dificultades relacionales, malestares ligados a la salud física o mental (depresión, ansiedad, etc.)” (p. 26). Finalmente, en las definiciones dadas por los autores indican que es una dependencia psicológica que tiene con la máquina. Las consecuencias se expresan de manera física y psicológica, pero también resalta los ámbitos que puedan generar molestias y la falta de relaciones interpersonales. Es por ello que Young (1966; cit. por. Guerreschi, 2007) indica las siguientes consecuencias:

a) Problemas Físicos

Los problemas físicos derivan principalmente de la excesiva cantidad de tiempo que se encuentra frente a la computadora y del estilo de vida sedentario. Los siguientes se registran con mayor frecuencia y entre ellas tenemos: trastornos del sueño: permanencia de exceso de tiempo, exagerando el ritmo normal de sueño-vigilia; cansancio excesivo: pérdida de horas de sueño, ocasionado mal desempeño en el ámbito escolar o laboral; debilitamiento del sistema inmunitario: causado también por la irregularidad del sueño, lo que provoca una mayor predisposición a contraer enfermedades; irregularidad en la alimentación: olvido o despreocupación por la comida llegando a permanecer más tiempo en la computadora; escaso cuidado del cuerpo y falta de entrenamiento: la atención del sujeto se dirige hacia una única actividad, la conexión a internet, perdiendo interés hacia el deporte u otro factor; dolor lumbar: síntoma de la vida sedentaria y de la falta de actividad física; síndrome del túnel carpiano: los

sujetos que pasan largas horas frente a la computadora suele tener mayor riesgo de desarrollar esta patología, debido a la posición de la mano para sostener el mouse; cefalea; cansancio ocular y entre otros.

b) Consecuencias familiares

La familia es el primer lugar donde el ser humano comienza a socializar y aprender de manera gradual las responsabilidades que se le dan por primera vez, lo cual existe un índice de deterioro que afecta el internet dentro de este ámbito, A medida que la persona le traspasa un exceso de tiempo al internet, logra una disminución del tiempo que le otorga a ciertas responsabilidades tanto personales (trabajar, estudiar) como ciertos deberes domésticos (cocinar, cuidar a los hijos, limpiar su cuarto, etc.). Dentro otras consecuencias que afecta el internet en el entorno familiar tenemos: deterioro de relación con amistades, familiares e hijos; deterioro matrimonial por el uso excesivo de internet; surgimiento de historias sentimentales vía internet; pérdida de la realidad en base al concepto familia y entre otros.

c) Problemas escolares

El Instituto Educativo es el ámbito donde se asignan responsabilidades para lograr un aprendizaje óptimo y que te aquel sirva como herramientas para un desempeño en el futuro de tu vida, por lo que el Internet en estos ámbitos ha dado muchas facilidades de llegada a los escolares para obtener información referente a un tema específico realizado en el colegio. Sin embargo, constituye un peligro para aquellos que usan de forma inadecuado esta tecnología; ya que el escolar con facilidad de llegada de información pierde el factor principal que se busca en el entorno escolar: investigar. Asimismo, los escolares suelen centrarse más en estar conectado parte del día, durante la noche, por lo que le genera un bajo rendimiento en el colegio, debido al cansancio.

2) Adicción al Celular o Móvil

La adicción al celular es una nueva tecnología que está influenciando de manera persistente en los diferentes ámbitos del ser humano, es una adicción de tipo no convencional y se basa en la interacción de un aparato electrónico de uso informativo de manera textual o auditivo con otra persona. Di Gregorio (2003; cit. por Guerreschi, 2007) define “la adicción al celular como uno de los fenómenos que se retroalimentan solos en función de la propia costumbre codiciada” (p. 137). Asimismo, se hace mención a la existencia de una personalidad vulnerable mediante la presión social y otras variables sociodemográficas relacionadas con la edad que se describirán de la siguiente forma:

a) Características de los Adictos al Teléfono Celular

Las características son particulares y semejante a la adicción al internet, sin embargo se resalta que existe más influencia en los teléfonos que el internet, ya que tiene diferentes usos y dentro de ella genera también acceso a la red.

Di Gregorio (2003; cit. por Guerreschi, 2007) nos atribuye ciertas características cognitivas, físicas y también influenciadas del entorno y son:

“atribuyen gran importancia al teléfono celular; no abandonan su celular ni siquiera un instante; lo usan diariamente como instrumento prioritario en la comunicación con los otros; si no están provistos de un celular cargado, experimentan un extremo malestar en forma de estados emotivos displacenteros, ansiedad, y hasta crisis de pánico en algunos casos.; la utilización del celular no depende de una necesidad real, si no que se nutre de necesidades afectivas y relacionales; usan el celular como medio de entablar relaciones con los demás; necesitan disponer del celular para tener bajo continuo control la relación sentimental y verificar constantemente eventuales cambios; necesidad

constante de estar en contacto con alguien; buscan coartadas para justificar su comportamiento, como la comodidad del instrumentó o razones de seguridad; tienen una gran necesidad de pertenencia, un deseo de reconocimiento de parte del grupo social.; suelen padecer fobia social o temer a estar solos; estos temores son, generalmente, negados o disfrazados; ocasionalmente aparecen tristeza, aburrimiento, rechazo de acercamientos sexuales y falta de apetito (p.139).

b) Tipos de Adicciones a Celular o Móvil

Los adictos al celular o móvil son también llamados “fanáticos”, por dar mucha importancia a la atribución y excesiva dificultad que genera esta tecnología, ya que, los sujetos enfrentan la vida sin estar provistos de un celular cargado

De investigaciones y análisis conductuales efectuados, emergen varios tipos de adicción ligadas a distintos factores. Es posible, entonces, describir un amplio espectro de categorías de fanáticos o adictos. Por otro lado, entre las tipologías de las adicciones al celular señala el autor Guerreschi (2007) los siguientes:

- Los adictos a los mensajes de texto

Las características de esta tipología, indica que tienen necesidad de emitir y recibir mensajes constantemente. Presentan callosidades en los pulgares o pantallas gastadas de forma inusual. Usan el sistema de escritura de forma veloz. Asimismo, su ánimo depende de la cantidad de mensajes que son recibidos (oscila entre 2 o 3 por día). Si en esta caso no fuera así, iniciaría una conversación consigo mismo o se auto enviaría mensajes.

- Los adictos al nuevo modelo

Son aquellas personas que desean y obtienen nuevos modelos de celulares. Tienen una disposición de gastar grandes suma de dinero por obtener el último modelo de celular, ya que

le permitirá tener muchas funciones y estar a la moda. Por lo que, el cambio que se da estas nuevas adquisiciones oscilan entre cinco a seis meses aproximadamente, dependiendo de la clase social.

- Los “exhibicionistas” del celular

En esta tipología se hace presente la forma de llamar la atención del entorno social; estos sujetos su atención va dirigida al modelo de celular más llamativo que exista (color, textura, diseño y dinero). Constantemente exhiben su celular, mostrándolo en su mano cuando se encuentran caminando o en reposo. Cuando existe una llamada entrante, ellos dejan sonar de forma larga sin atención omisa a su celular o contestan con una voz alta y llamativa ya que desea la mayor atención del ámbito social: en otros casos, buscan un tema de conversación alargando más el sonido de llamada de su propio celular.

- Los “game players”

Este tipo de fanatismo se caracteriza por el excesivo interés hacia los juegos del teléfono celular: Transforman el teléfono en una consola y juegan con mucha frecuencia, sin poder dejarlo hasta no haber logrado un nuevo récord.

- Los que padecen el “SCE”

Los sujetos afectados por el Síndrome del Celular Encendido (SCE) tienen terror de tener el celular apagado. Llevan siempre consigo una batería cargada de repuesto para evitar quedarse imprevistamente sin teléfono. Generalmente mantienen el celular encendido durante la noche.

c) Consecuencias de adicción al Celular o Móvil

Cada acción tiene una consecuencia, lo cual en los adictos al celular o llamados fanáticos del celular, indica que cada patrón de comportamiento excesivo tanto en mensajes, llamadas, etc. Lo refleja mediante en las conductas físicas, oníricas, comportamientos. Según Guerreschi (2007) indica las diferentes consecuencias: Tienden a aislarse progresivamente del mundo y pasan en soledad; La pérdida de intereses (deporte u otros pasatiempos); Fuertes oscilaciones del estado de ánimo; Trastornos de sueño y de alimentación; Uso de fármacos y drogas; Deudas por el uso excesivo del teléfono celular; Conflictos con las personas más cercanas (problemas en la relación de pareja) y en el trabajo entre otros. Asimismo, en las consecuencias económicas, se señala que los servicios que ofrecen dichas compañías para los móviles resaltan un gasto excesivo de dinero superior al margen que el usuario disponga, por lo que produce sobreendeudamiento, hurtos en el ámbito familiar y laboral. Finalmente, en la consecuencia sobre la seguridad vial mientras el uso de móvil en la conducción de un vehículo, Muñoz et all (2008) indica que el uso de móvil mientras se conducen aumenta desfavorablemente el tiempo de reacción del conductor, afecta la atención en el manejo, incrementa la posibilidad de distracción, y la dificultad de percepción adecuada de otros transportes y peatones.

3.) Adicción a los videojuegos

Los videojuegos con orígenes históricos muy antiguos a diferencias de las otras tecnologías (celular e internet), cuya finalidad es el entretenimiento y desarrollo de programas profesionales en momentos de ocio. Sin embargo, cuando se habla de adicción a los videojuegos, se refiere a la palabra coloquial entre personas como “enganchados”, sin considerar la forma de juego si es o no saludable; simplemente la atención se dirige en lo atractivo que resulta. Por lo que, se define adicción a los videojuegos como la sensación

subjetiva del jugador que le impele a seguir jugando con un juego cuando ha terminado una partida; es una adicción de tipo no convencional y se manifiesta en la dependencia del sujeto al uso excesivo y tiempo descontrolado de relacionarse con el juego digital. Según West y Hardy (2006; cit. por Marco, 2013) menciona que “la adicción a los videojuegos es la pérdida de control sobre los juegos que conduce a problemas o daños significativos”. Asimismo, Soper y Miller (1983; cit. por Griffiths, 2005) define la adicción a los videojuegos como “cualquier otra adicción conductual y que se componía de una implicación conductual compulsiva, una falta de interés en otras actividades, una asociación principalmente con otros adictos y síntomas físicos y mentales cuando intentan detener la conducta” (pág. 446).

a) Consecuencias de la adicción a los videojuegos

La persona adicta a los videojuegos desarrolla una relación problemática respecto al uso excesivo de esta tecnología, asimismo, su entorno social, familiar y educativo suelen ser afectados por la desadaptación en su vida de la persona. Por lo que, entre las consecuencias se indica las siguientes; problema en la alteración de estilo de vida socialmente adaptativo, falta de organización en su vida, dedicación de tiempo excesivo al juego dejando de lado otras actividades, reducción de relaciones interpersonales por lo que prefieren las relaciones “online” y discusiones o problemas con sus familiares o pareja. Grusser (2007; cit. por Marco, 2013) indica algunas consecuencias y entre ellas refiere “la adicción de videojuegos presenta problemas de craving, alteraciones de humor, síntomas de abstinencia como ansiedad, ira, irritación y depresión, problemas de control de impulso”.

2.2.6 Criterios de Diagnóstico de la Tecnoadicción

Los criterios de diagnósticos están relacionados con los criterios de sustancias psicotrópicas, el DSM-IV no tiene como figurado la tecnoadicción, sin embargo la única adicción que se encuentra es la ludopatía.

Por otro lado, la tecnoadicción se encuentra descrito dentro del **DSM-IV** como adicciones que no necesitan drogas y que se manifiestan de manera conductual. Golberg (1995; cit. por Guerreschi, 2007) propone la primera definición de los trastornos ligados al uso de internet. Tomando prestados criterios del DSM-IV inherentes a la categoría de la dependencia de sustancias. Consiguiente a esto, el autor resalta ciertos criterios que se detallan a continuación en la siguiente tabla:

Tabla 1

Criterios diagnósticos de Golberg (1995) basados en la categorización del DSM-IV

Uso inadecuado que conduce a menoscabo o malestar clínicamente significativos, expresados en tres o más de los siguientes síntomas, que recurren en cualquier momento en un periodo de 12 meses.

Tolerancia	<ul style="list-style-type: none"> • Necesidad de aumentar la cantidad de tiempo de conexión a Internet para llegar a la excitación deseada. • Un efecto marcadamente disminuido con el uso continuado durante un mismo lapso.
Abstinencia	<ul style="list-style-type: none"> • Interrupción o reducción del uso prolongado e intensivo de Internet. • Dos o más de los siguientes síntomas consiguientes a la interrupción del comportamiento. <ol style="list-style-type: none"> 1. Agitación psicomotora; 2. Ansiedad; 3. Pensamiento obsesivo respecto al Internet; 4. Fantasías o sueños con Internet; 5. Movimientos voluntarios o involuntarios de tipiado. • Los síntomas del criterio precedente causan malestar o menoscabo en el área social, ocupacional, o en otra área importante de funcionamiento. • El uso de Internet o de servicio similares tiene como objeto aliviar o evitar los síntomas de abstinencia. • Se accede a Internet con más frecuencia y por periodos más largos de lo previsto. • Deseo persistente o intentos fallidos de cesar o controlar el uso de Internet. • Se invierte demasiado tiempo en actividades ligadas al uso de Internet (por ejemplo, inscripciones online, búsqueda de nuevos browsers, descarga de material). • Se suspenden o reducen importantes actividades sociales, laborales y recreativas a causa del uso de Internet. • El uso de Internet continúa, a pesar de tener conciencia de padecer persistentes o recurrentes problemas físicos, sociales, ocupacionales o psicológicos cuya causa o exacerbación haya sido el uso de Internet, como pérdida de sueño, dificultades conyugales, impuntualidad, negligencia en el quehacer profesional, sentimientos de abandono.

Fuente: Guerreschi (2007). Las nuevas adicciones.

El internet es nombrado dentro del DSM-IV, en cambio las adicciones al celular no están por hoy tan definidas, y los videojuegos hacen referencia a la relación que tiene con el trastorno del juego patológico. Sin embargo, se resalta que “el cumulo de evidencias a su favor

hacían esperable que la Asociación Americana de Psiquiatría incorpore el diagnóstico de adicción a Internet en la 5ta edición del DSM” Block (2008; cit. por Matalí, 2008, p.39).

Finalmente, solo la “adicción al juego a través de Internet” ha sido incluida en el manual como trastornos que requieren mayor investigación ya que las demás tecnologías se asemejan dentro ellas siendo la interacción con una máquina, es decir, que dentro de los criterios que se asemejan a una adicción del Internet u otras tecnologías.

APA (2012, cit. por Carbonell, 2008) propone los siguientes criterios dentro de la tabla.

Tabla 2

Criterios propuestos para el diagnóstico de “Adicción al juego a través de Internet” (DSM-5. APA, 2012) (se deben cumplir cinco criterios en un periodo de 12 meses)

1. Preocupación con el juego a través de Internet.
 2. Síntomas de abstinencia cuando se impide el acceso a Internet para jugar.
 3. Tolerancia (necesidad de más tiempo de juego cada vez).
 4. Intentos infructuosos de controlar el uso de Internet para jugar.
 5. Pérdida de intereses en otras actividades académicas, laborales, sociales o lúdicas.
 6. Se continúa jugando en exceso, a pesar de conocer los problemas psicosociales que ocasiona el juego a través de Internet.
 7. Engañar a familiares, amigos u otros con respecto a la cantidad de tiempo en Internet para jugar.
 8. Uso de Internet para escapar del malestar emocional o para mejorar el estado de ánimo.
 9. Perder o poner en peligro una relación significativa, un trabajo, una oportunidad educativa o profesional, como consecuencia del juego a través de Internet.
-

Fuente: Guerreschi (2007). Las nuevas adicciones.

Por lo que, se concluye que el DSM-V no considera otras posibles adicciones tecnológicas como la adicción al móvil u videojuegos, pero si resalta que los criterios que se encuentran dentro del cuadro 2, se asemejan a la uso excesivo que tienen los usuarios con las máquinas y también la desadaptación que se genera en sus entornos sociales, familiares y escolares.

2.2.7 Modelo de Tratamiento de las Nuevas Adicciones

En base al modelo de tratamiento que tiene las nuevas adicciones, se basa en un modelo progresivo, de forma sistemática para el control de influencia que tiene las nuevas tecnologías en la persona. No existen modelos nacionales, sin embargo los modelos internacionales apuntan al trabajo psicológico de las conductas compulsivas que tiene el adicto hacia las nuevas tecnologías.

Modelo de Tratamiento de la SIIPaC (Sociedad Italiana para la Asistencia de las Patologías Compulsivas)

Guerreschi (2007) propone

“El modelo de tratamiento está estructurado en grupos de sesiones durante las cuales se tiende a lograr objetivos definidos, mediante la utilización de estrategias tomadas de los modelos sistemático-relacionales y cognitivo-comportamentales. La terapia está estructurada en niveles sucesivos que permiten el logro de objetivos de corto plazo en un recorrido por etapas (escalón por escalón), donde cada objetivo conseguido constituye la base para otro nivel superior” (p. 198-200)

A continuación pasamos ahora a ilustrar una esquematización del modelo propuesto por la Sociedad Italiana para la Asistencia de las Patologías Compulsivas (Guerreschi, 2007):

Nivel I

- Crear un clima de empatía
- Romper la homeostasis patológica que sostiene el síntoma (sistema familiar, relaciones interpersonales)

- Redefinir la percepción rígida de la realidad en la que el paciente ha desarrollado el trastorno
- Trabajar en la posibilidad real de cambio o solución del problema

Modalidad de Intervención

- Entrar en sintonía con las modalidades comunicacionales y relaciones del paciente
- Proponer una nueva clave de lectura del problema
- Prescripción del síntoma
- Relectura de los cambios obtenidos

Nivel II

- Empowerment (“empoderamiento”) del paciente
- Accionar sobre las distorsiones cognitivas
- Elaboración de estrategias comportamentales útiles para el cambio

Modalidad de Intervención

- Utilización de la paradoja como forma de reestructuración
- Técnicas de desestabilización

Nivel III

- Verbalización, por parte del paciente, del proceso de superación del problema en acto
- Trabajar sobre las vivencias del paciente en su nuevo modo de ser

Modalidad de Intervención

- Prescripciones paradójales
- Monitoreo de las emociones

Nivel IV

- Refuerzo de la autoeficacia y promoción de la autoestima
- Progresiva desvinculación del terapeuta

Modalidad de Intervención

- Resumen de todos los niveles del recorrido terapéutico
- Refuerzo de los resultados obtenidos

Nivel V

Seguimiento (follow up)

2.3 Definición de términos básicos

- **Conductas:** “Forma de ordenar y dirigir los elementos para la ejecución de determinados actos. En sentido amplio incluye los actos más complejos dependientes de la función psíquica”. (Canda, 2000). Asimismo, según autores psicológicos como Piaget, Freud, Skinner, etc.; indicaban que es la variable más resaltada u observable que se pueda manifestar en cada individuo.
- **Actitudes:** “Predisposición a reaccionar, positiva o negativamente, frente a determinadas categorías de personas u objetos”. (Canda, 2000, p. 8).
- **Impulsos:** “Activadores internos de la conducta, son transitorios, desaparecen al acabar la acción. El origen de la conducta del individuo es una necesidad y los impulsos tienen por finalidad reducirla”. (Canda, 2000, p. 168).

- **Abuso:** “En relación con el alcohol, el abuso es un consumo excesivo pero sin llegar a desarrollar dependencia” (Canda, 2000, p. 6).
- **Consumo excesivo:** Según la OMS (1994) indica que “el consumo excesivo es un patrón de consumo que excede un estándar de consumo moderado o de manera más ambigua”.
- **Interacción:** “Acción recíproca de dos o varios fenómenos o cosas. En psicología, se habla de interacción para significar el mecanismo mediante el cual los individuos interpretan o definen las acciones de los otros como medio para actuar con respecto a ellos y al medio circundante”. (Canda, 2000, p. 181)
- **Dependencia:** Según la OMS (1994) menciona que “la dependencia a nivel general es un estado de necesitar o depender de algo o alguien, ya sea como apoyo, para funcionar o para sobrevivir”. Asimismo, Estallo (2008) lo define “la imposibilidad para abandonar el consumo/uso de la sustancia/actividad” (p. 151)
- **Tolerancia:** Según Estallo (2008) lo define como “la progresiva necesidad de incrementar la cantidad de tóxico o actividad para lograr el mismo efecto” (p. 151)
- **Síndrome abstinencial:** Según Estallo (2008) lo conceptualiza como “presencia de supresión de la sustancia o la imposibilidad de llevar a cabo la conducta” (p. 151)
- **Adicción:** Es el abuso excesivo o consumo hacia una sustancia psicotrópica o comportamientos, hábitos, conductas excesivas hacia un objeto o situación. La OMS (1994) define como “una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación”.
- **Signos:** Manifestación objetiva de un estado que puede ser patológico. Los signos son observados por el clínico más que descritos por el individuo afectado. Asimismo, Canda (2000), indica que “es un indicador objetivo de un proceso orgánico”. (p. 298)

- **Síntomas:** “Indicador subjetivo de un proceso orgánico y/o funcional, es la unidad mínima descriptible en psicopatología”. (Canda, 2000, p. 301)
- **Tecnoadicción:** Según Griffiths (1996; cit. por Guerreschi, 2009) describe “la technological addiction como una tendencia comportamental que abarca interacciones no-humanas y que se explica según principios que dictan del modelo clásico de la dependencia, aunque manteniendo un punto de contacto en lo que respecta a la dependencia psicológica” (p. 97).
- **Tipología:** “La tipología es la ciencia que estudia los tipos o clases, la diferencia intuitiva y conceptual de las formas de modelo o de las formas básicas. La tipología se utiliza mucho en términos de estudios sistemáticos en diversos campos de estudio para definir diferentes categorías”. (Canda, 2000, p. 318). En este caso, clasifica los tipos de adicciones que existe y a su vez los tipos de tecnoadicciones que encontraremos en esta investigación.
- **Adicción al Internet:** Según Guerreschi (2007) indica que la adicción al internet “representa una modalidad de expresión de una dolencia a través de un nuevo producto tecnológico, la persona que ha desarrollado una adicción a internet queda conectada durante horas, perdiendo totalmente la conciencia de tiempo”. (p. 26).
- **Adicción al Celular:** Según Di Gregorio (2003; cit. por Guerreschi, 2007) define “la adicción al celular como uno de los fenómenos que se retroalimentan solos en función de la propia costumbre codiciada” (p. 137).
- **Adicción a los Videojuegos:** Según West y Hardy (2006; cit. por Marco, 2013) menciona que “la adicción a los videojuegos es la pérdida de control sobre los juegos que conduce a problemas o daños significativos”

CAPÍTULO III

HIPÓTESIS Y VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Formulación de hipótesis principal e hipótesis específicas

Hipótesis general

Presenta diferencias significativas en el uso de la tecnoadicción entre estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

Hipótesis específicas

H1. Presenta diferencias significativas en el uso del móvil entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

H2. Presenta diferencias significativas en el uso de videojuegos entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

H3. Presenta diferencias significativas en el uso de internet entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

3.2 Variables, definición conceptual y operacional

Variable: Tecnoadicción

Definición conceptual: conductas desadaptativas que involucra el campo conductual, social y emocional ante la interacción del hombre-máquina. Según Madrid (2009) se definen como adicciones no convencionales que involucran la interacción entre el hombre y la máquina.

Definición operacional: Se define como las puntuaciones alcanzadas en el cuestionario PrevTec 3.1.

Definición de las Categorías:

- Usuario Recreativo: Persona que solo presenta diversión y tiempo libre e uso de las máquinas para información u otras funciones que puedan otorgar.
- Usuario Problemático Leve: Persona que presenta riesgos a un nivel leve, donde la interacción con las maquinas es poco constante.
- Usuario Problemático Moderado: Persona que presenta riesgos a un nivel regular, el tiempo preestablecido en las maquinas es de forma constante y la interacción es muy frecuente.
- Usuario Problemático Grave: Persona que presenta rasgos de los criterios de tecnoadicción. Se encuentra en un nivel grave, su interacción y/o tiempo predeterminado exagera más de lo establecido (8-10 horas al día). Asimismo, se asemeja con los criterios establecidos según el CIE 10 – DSM IV constituido por “Adicciones a Sustancias Psicoactivas”.

3.3 Operacionalización de variables, dimensiones e indicadores

En la Tabla 3 se presenta la operacionalización de la variable de estudio según sus indicadores y categorías analíticas (diagnósticas).

Tabla 3

Definición operacional de la tecnoadicción

Dimensiones	Indicadores	Ítems /	Niveles y Rangos
Internet o Redes	• Problemas en el control de impulso	• 13,14,17,18,19,22	Nivel: Usuario Recreativo: 0 – 60 Usuario Problemático Leve: 61 – 80 Usuario Problemático Moderado: 81 – 105 Usuario Problemático Grave: 106 – 220
	• Preocupación obsesiva por el internet	• 2,6,9,12,24	
	• Tolerancia y Abstinencia.	• 1,4,5,7,8	
	• Problemas derivados del abuso	• 11,16,20,21,23	
	• Uso excesivo	• 3,10,15,25	
Móvil o celular	• Abstinencia	• 8,11,13,14	TD= 0 PD= 1 N= 2 PA= 3 TA= 4
	• Ausencia de control y problemas derivados del abuso	• 1,2,3,4,7,10	
	• Tolerancia e Interferencia	• 5,6,9,12	
Video-juegos	• Abstinencia	• 4,5,8,9,14,16,18,21	
	• Preocupación por el consumo excesivo	• 3,10,12,20	
	• Problemas derivados a consumo excesivo	• 11,13,15,17,19	
	• Tolerancia	• 1,2,6,7	

CAPÍTULO IV

METODOLÓGIA

4.1 Diseño metodológico

El enfoque metodológico de la presente tesis es cuantitativa, por la naturaleza de la medición de la variable de estudio, y el problema de investigación al que responde. En cuanto al tipo de validación de conocimientos científicos corresponde al método deductivo porque las hipótesis de la investigación están fundamentadas en el marco teórico de las adicciones y su verificación corresponde a la medición y contraste de hipótesis mediante procesamiento de datos estadísticos. De otro lado, el nivel es de investigación al que corresponde es básica (ciencia básica) porque tiene por objetivo generar nuevos conocimientos referente a la problemática de las tecnoadicciones. Por último, corresponde al tipo de investigación comparativa; ya que confronta o contrasta dos poblaciones (colegio nacional versus colegio particular) de estudiantes de nivel secundario respecto a la tecnoadicción. En cuanto al diseño de investigación asumida corresponde a un estudio no experimental porque no se manipulan las variables.

4.2 Diseño muestral

La población comprende a escolares tanto hombres como mujeres de dos instituciones educativas (uno privado y otro nacional) de cuarto y quinto grado de nivel secundario, con edades entre 15 a 17 años al momento de la evaluación. Ambas instituciones educativas se encuentran ubicadas en el distrito de Chorrillos; la Institución Educativa Nacional Militar "Emilio Soyer Cabrero" disponía de una población de 560 escolares en los dos grados

mencionados, en tanto que la Institución Educativa Privada Parroquial “Cristo Rey” presentaba 72 escolares entre los dos grados.

Para el presente estudio, se tomó una muestra aleatoria estratificada por grado escolar para los estudiantes de la I.E. Nacional, lo cual dicho tamaño calculado ascendió a 111 adolescentes; la cual fue estimada mediante la fórmula para poblaciones finitas, con estimadores de 95% de confianza, 5% de error muestral y proporción de 50%, de otro lado, para la I.E. Privada se optó por trabajar con toda la población por ser de un tamaño pequeño.

Los criterios de inclusión fueron: Los alumnos que se encontraban presentes en la Institución Educativa al momento del procedimiento de la encuesta. Consentimiento informado y aceptado por las autoridades de cada uno de los estudiantes. De igual manera, los criterios de exclusión fueron: Escolares que se encontraban en otra actividad educativa y alumnos que no se encontraban presente en la institución al momento de la evaluación.

Tabla 4

Distribución de la población

Sedes	Grado de Estudios	Sección	Hombre	Mujer	Total
I.E Privada “Cristo Rey”	5to grado	A	15	6	21
		B	13	6	19
I.E Publica “Emilio Soyer Cabrero”	4to grado	A	17	15	32
		G	13	15	28
	5to grado	C	11	14	25
		A	15	16	31
4to grado	B	15	9	24	
	H	0	3	3	
					183

4.3 Técnicas e instrumentos de recolección de datos (validez y confiabilidad)

La técnica utilizada para la recolección de datos corresponde a la encuesta, dicha técnica según García (citado por Chiner, 2011) consiste en una recolección de datos realizada sobre una muestra de sujetos representativos de un colectivo más amplio (población), que se lleva a cabo en el entorno de la vida cotidiana, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación, con el fin del obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. En esta misma lógica, García y Quintanal (2010) describen la encuesta como una técnica de investigación basada en la información emitida por una muestra representativa de una población y que nos permite conocer sus opiniones, actitudes, creencias, valoraciones subjetivas, etc.

El instrumento utilizado para esta investigación fue el **PrevTec 3.1 de Chóliz (2010)** que fue creado en la Universidad de Valencia, España. El instrumento evalúa tres aspectos o dimensiones referidas a la tecnoadicción. El instrumento consta de tres cuestionarios adaptados a la escala tipo Likert que oscila entre 0 y 4 (0 “nunca”; 1 “rara vez”; 2 “a veces”; 3 “con frecuencia” y 4 “casi siempre”) y también (0 “totalmente en desacuerdo”; 1 “un poco en desacuerdo”; 2 “neutral”; 3 “un poco de acuerdo” y 4 “totalmente de acuerdo”).

El primer cuestionario: Test de Dependencia al internet (TDI) consta de 25 ítems originalmente, para el presente estudio se toma en cuenta solo 23 ítems, dos reactivos fueron excluidos por análisis de ítems dado su poca capacidad discriminativa, así como por no tener contribución importante para la confiabilidad del instrumento. Los ítems excluidos fueron 3 y 15.

El segundo cuestionario: Test de Dependencia al Celular o Móvil (TDM) consta de 21 ítems originalmente, los análisis de ítems, de confiabilidad y validez factorial llevaron a considerar solo 14 ítems. Los ítems excluidos fueron 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21.

El tercer cuestionario: Test de Dependencia a los Videojuegos (TDV) consta de 21 ítems en su versión original, la revisión de sus propiedades no llevo a la exclusión de ningún ítem, tomándose para la tesis los reactivos originales.

La evaluación de la adicción en cada uno de los tres cuestionarios sigue los criterios del DSM-IV-TR (APA, 2000) para los Trastornos por Dependencia de Sustancias, adaptando dichos criterios al uso de las tecnologías.

Confiabilidad

Para el presente estudio el PrevTec 3.1 fue revisado en la calidad de sus ítems mediante análisis de ítems como propone la teoría clásica de los test y también en cuanto a la calidad del instrumento a través de sus propiedades psicométricas como validez de constructo y confiabilidad. Las mismas que se presentan a continuación:

La confiabilidad fue verificada por el método de consistencia interna a partir de una muestra de 183 alumnos de dos centros educativos (una nacional y otra particular). Como se observa en la Tabla 5 el coeficiente Alfa de Cronbach para la Escala total fue .949, superior al valor crítico de .70 esperado para considerar adecuada confiabilidad, además sus valores límites inferior y superior para un Intervalo de Confianza al 95% indican que el verdadero valor de confiabilidad se encuentra por encima de .80 lo cual indica que el instrumento es realmente de alta confiabilidad.

En cuanto a la dimensión de Test de Dependencia de Internet (TDI) presenta un valor alfa de Cronbach de .903, con valores por encima de .87 para el IC al 95%, por tanto el instrumento mide la dimensión con alta precisión. Consiguiente a lo anterior, el alfa de Cronbach para la dimensión de Test de Dependencia de Celular (TDM) presenta un valor superior a .80, sus valores reales se ubican entre .85 y 92, lo cual evidencia que la dimensión es medida con alta confiabilidad por el test. Por último, el valor alfa de Cronbach para la dimensión de Test de Dependencia de Videojuegos (TDV), muestra un coeficiente superior a

.90 con IC95% que oscilan entre .94 y .97, evidenciando en consecuencia que esta dimensión es medida con gran precisión por el test.

Tabla 5
Análisis de Confiabilidad de PrevTec 3.1

	Nº ítems	Alfa [IC 95%]
Tecnoadicción	58	.949 .932, .962
Dimensión del internet	23	.903 .872, .927
Dimensión del celular	14	.887 .852, .914
Dimensión de los videojuegos	21	.960 .947, .970

Análisis de Validez de PrevTec 3.1

La validez de constructo se ha verificado mediante Análisis Factorial Exploratorio (AFE), la pertinencia de su empleo ha sido corroborado de manera satisfactoria mediante la medida Kaiser-Meyer-Olkin (KMO) que resultó ser .877, implicando ello que el tamaño y calidad de la muestra es adecuado; asimismo la Prueba de esfericidad de Bartlett ($X^2=6831.646$, $gl=1653$, $p=.000$) evidencia que las correlaciones entre los ítems son importantes, descartándose en consecuencia la posibilidad de una matriz de identidad. La extracción de los factores se realizó con el método de mínimos cuadrados no ponderados al no cumplirse el supuesto de normalidad multivariada y univariado para los todos los ítems. En cuanto a la rotación se utilizó Promax porque existen correlaciones superiores a .30 entre los factores del test.

Tabla 6
Estructura factorial del PrevTec 3.1

	Factor				Factor		
	1 (TDV)	2 (TDC)	3 (TDI)		1 (TDV)	2 (TDC)	3 (TDI)
tdi1			,571	tdc9			,573
tdi2			,562	tdc10			,712
tdi4			,489	tdc11			,700
tdi5			,351	tdc12			,630
tdi6			,477	tdc13			,469
tdi7			,505	tdc14			,707
tdi8			,593	tdv1	,768		
tdi9			,519	tdv2	,641		
tdi10			,612	tdv3	,576		
tdi11			,646	tdv4	,759		
tdi12			,422	tdv5	,791		
tdi13			,574	tdv6	,773		
tdi14			,625	tdv7	,712		
tdi16			,629	tdv8	,787		
tdi17			,589	tdv9	,723		
tdi18			,643	tdv10	,771		
tdi19			,524	tdv11	,813		
tdi20			,477	tdv12	,623		
tdi21			,485	tdv13	,791		
tdi22			,585	tdv14	,763		
tdi23			,534	tdv15	,845		
tdi24			,515	tdv16	,767		
tdi25			,379	tdv17	,527		
tdc1		,699		tdv18	,759		
tdc2		,505		tdv19	,706		
tdc3		,689		tdv20	,728		
tdc4		,688		tdv21	,732		
tdc5		,494		Autovalor	15.824	7.552	2.784
tdc6		,545		% V.E.	27.282	13.020	4.799
tdc7		,587		%V.E.A.	27.282	40.302	45.102
tdc8		,560					

La estructura tridimensional del test se explica con 45.10% de varianza total acumulada, así como los ítems presentan saturaciones con cargas factoriales por encima de .35 (Ver Tabla 6), se confirma de manera satisfactoria la validez de constructo del PrevTec 3.1.

Baremos

Para la interpretación de los puntajes directos y establecer las categorías diagnósticas se han estimado los percentiles correspondientes a los puntajes directos (Tabla 7).

Tabla 7

Baremos con puntuaciones percentilares para el PrevTec 3.1

Percentil	P.D. Internet	P. D. Celular	P. D. Videjuego	P. D. Tecnoadicción
1	15.20	0.00	0.00	18.84
2	19.68	0.00	0.00	25.00
3	20.52	.52	0.00	26.52
4	21.36	1.36	0.00	30.44
5	23.00	2.00	0.00	33.00
10°	27.40	5.00	0.00	40.40
15	32.00	7.00	0.00	48.00
20	35.00	8.00	1.00	52.60
25	37.00	10.00	2.00	60.00
30	38.20	11.20	3.00	64.00
35	41.00	13.00	4.00	68.00
40	42.60	14.00	6.00	71.60
45	44.80	15.00	9.00	75.00
50	47.00	16.00	12.00	80.00
55	49.20	18.00	19.00	83.00
60	51.40	19.00	21.00	88.40
65	54.00	20.00	24.00	92.00
70	56.80	21.00	27.00	99.80
75	58.00	23.00	31.00	105.00
80	59.40	26.00	34.00	114.40
85	64.00	27.00	42.00	124.00
90	69.00	32.00	47.60	134.00
96	75.64	38.28	55.00	145.64
97	78.44	40.48	55.00	146.00
98	83.32	46.32	57.28	151.20
99	84.96	52.00	66.76	176.72
Media	47.64	17.45	18.36	83.45
DE	15.302	10.425	18.193	34.192

Para una interpretación práctica de los puntajes del test como de sus dimensiones se presentan los puntajes directos categorizados a partir de puntuaciones percentilares, tomando como puntos de corte percentiles 25, 50 y 75 de acuerdo a las recomendaciones de la teoría clásica de los test (Tabla 8).

Tabla 8
Categorías diagnósticas del PrevTec 3.1

Nivel de uso	PC	P.D. Internet	P. D. Celular	P. D. Videojuego	P. D. Tecnoadicción
Recreativo	1 a 25	0 – 37	0-10	0-2	0- 60
Problemático Leve	26 a 50	38-47	11-16	3-12	61-80
Problemático Moderado	51 a 75	48-58	17-23	13-31	81-105
Problemático Grave	76 a 99	59-100	24-52	32-76	106-240

4.4 Técnicas de recopilación y procesamiento de la información

Para la recopilación de los datos se ha utilizado la técnica de la encuesta la cual consiste en aplicar instrumentos de medición a muestra de estudio (Chiner, 2011; García y Quintanal, 2010). Por tanto, identificado la muestra de estudio se procedió aplicar el instrumento (PrevTec 3.1) de manera colectiva y anónima en una sola sesión de aproximadamente 30 minutos.

Los datos fueron ingresados al programa estadístico SPSS (Statistical Package for the Social Science) versión 23 para el procesamiento de información mediante estadísticos descriptivos e inferenciales, previo al análisis de los resultados de la investigación se evaluó la calidad de los datos a efectos de verificar presencia de datos atípicos, datos perdidos o casos atípicos mediante análisis de frecuencias (valores perdidos y atípicos) y diagrama de cajas y bigotes (casos atípicos u outliers), las mismas que no se hallaron en la base datos.

4.5 Técnicas estadísticas utilizadas en el análisis

Para el análisis de los datos correspondientes al contraste de las hipótesis se ha verificado el supuesto de normalidad de la variable como de las dimensiones. Como se observa en la Tabla 9 las probabilidades de significancia (p) del estadístico Kolmogorov-Smirnov correspondiente a cada una de las variables evidencia valores menores de 0.05 a excepción de la dimensión internet ($p < .05$), lo cual significa que no se observa distribución con curva normal para la variable y dos de sus dimensiones. Aun cuando las variables presentan una medición de tipo intervalo al no cumplirse el supuesto de normalidad se utilizó estadística no paramétrica, específicamente el estadístico U de Mann Whitney para comparar dos grupos independientes. Para la parte descriptiva se utiliza análisis de frecuencias y porcentajes, la cual permite representar el grado de presencia de la variable (tecnoadicción) en la muestra de estudio.

Para el análisis de las propiedades psicométricas del PrevTec 3.1 se utilizó la técnica multivariada análisis factorial para estimar la validez de constructo, el alfa de Cronbach para la confiabilidad del test y sus intervalos de confianza al 95%, para la interpretación de las puntuaciones del test se determinaron los baremos mediante percentiles.

Tabla 9

Análisis de normalidad de datos con Kolmogorov-Smirnov

Variables	Estadístico	gl	p
Tecno adicción	,068	183	,039
Dimensión del Internet	,065	183	,057
Dimensión del Celular	,077	183	,010
Dimensión de Videojuegos	,161	183	,000

4.6 Aspectos éticos contemplados

El desarrollo de la presente tesis se adecua a las normas éticas de investigación científica (Código de Helsinki, Código de Belmont, principios éticos de los psicólogos y código de conducta de American Psychological Association (APA, 2010), código de ética del Colegio de psicólogos del Perú). En síntesis cabe puntualizar que los sujetos que formaron parte de la muestra fueron informados acerca del propósito de la investigación, se les solicitó consentimiento y participación voluntaria para contestar a las preguntas del test PrevTec 3.1, indicándoseles la posibilidad de no contestar a las preguntas del test si sentían algún tipo de malestar o incomodidad generada por las preguntas del test. Para salvaguardar la confidencialidad de la información se les indicó no consignar nombres o apellidos de modo tal que la aplicación resulte ser totalmente anónimo. En todo momento, se ha mantenido un trato cordial y de respeto con los sujetos examinados.

De otro lado, en cuanto a los contenidos de información de la tesis se citan las fuentes consultadas de acuerdo con las normas APA (2010), respetando el derecho de autor y honestidad en tratamiento de los datos estadísticos y su reporte correspondiente.

CAPITULO V

ANALISIS Y DISCUSIÓN

5.1 Análisis descriptivo de los resultados

5.1.1. Análisis descriptivo del nivel de Tecnoadicción y sus dimensiones en adolescentes de cuarto y quinto de secundaria de ambas entidades escolares.

De manera general, en la tabla 10 se puede apreciar que el 30.1% de la muestra se encuentra dentro de la categoría usuario recreativo respecto al uso de la tecnoadicción, el grupo crítico es el 21,9% de adolescentes que se ubican dentro de la categoría usuario problemático grave. También se observa en la tabla que existe mayor presencia del uso de la tecnoadicción en los varones (28,3%) ubicándolo en la categoría de usuario problemático grave, en contraste a las mujeres (14,3%).

Tabla 10

Distribución de niveles de Tecnoadicción

Categorías Diagnosticas	General	Varones	Mujeres
	<i>fx (%)</i>	<i>fx (%)</i>	<i>fx (%)</i>
Usuario Recreativo	55 (30,1%)	21 (21,2%)	34 (40,5%)
Usuario Problemático Leve	50 (27,3%)	26 (26,3%)	24 (28,6%)
Usuario Problemático Moderado	38 (20,8%)	24 (24,2%)	14 (16,7%)
Usuario Problemático Grave	40 (21,9%)	28 (28,3%)	12 (14,3%)
Total	183 (100,0%)	99 (100,0%)	84 (100,0%)

En cuanto a la dimensión al uso del celular, en la tabla 11 se resalta que el 26,2% de la muestra se encuentra dentro de la categoría usuario recreativo, mientras que el grupo crítico es el 23,0% de adolescentes ubicándolos en la categoría usuario problemático grave. También se resalta que presenta mayor tendencia en el uso del celular en las mujeres (28,6%), en contraste a los varones (18,2%).

Tabla 11

Distribución de niveles de uso del celular

Categorías Diagnósticas	General	Varones	Mujeres
	<i>fx (%)</i>	<i>fx (%)</i>	<i>fx (%)</i>
Usuario Recreativo	48 (26,2%)	31 (31,3%)	17 (20,2%)
Usuario Problemático Leve	44 (24,0%)	24 (24,2%)	20 (23,8%)
Usuario Problemático Moderado	49 (26,8%)	26 (26,3%)	23 (27,4%)
Usuario Problemático Grave	42 (23,0%)	18 (18,2%)	24 (28,6%)
Total	183 (100,0%)	99 (100,0%)	84 (100,0%)

Respecto a la dimensión del uso a los videojuegos, en la tabla 12 se observa que el 25.7% de la muestra se encuentra dentro de la categoría usuario recreativo, mientras que el grupo crítico es el 23,5% de adolescentes ubicándolos en la categoría usuario problemático grave. También se observa que la gran mayor tendencia del uso de videojuegos se encuentra en los varones (37,4%), en contraste con las mujeres (7,1%).

Tabla 12

Distribución de niveles del uso de videojuegos

Categorías Diagnósticas	General	Varones	Mujeres
	<i>fx (%)</i>	<i>fx (%)</i>	<i>fx (%)</i>
Usuario Recreativo	47 (25,7%)	9 (9,1%)	38 (45,2%)
Usuario Problemático Leve	45 (24,6%)	18 (18,2%)	27 (32,1%)
Usuario Problemático Moderado	48 (26,2%)	35 (35,4%)	13 (15,5%)
Usuario Problemático Grave	43 (23,5%)	37 (37,4%)	6 (7,1%)
Total	183 (100,0%)	99 (100,0%)	84 (100,0%)

Respecto a la dimensión del uso de Internet, en la tabla 13 indica que el 39.9% de la muestra se encuentra dentro de la categoría usuario recreativo, mientras que el grupo crítico es el 15,3% de adolescentes que se ubican en la categoría de usuario problemático grave. También se observa en la tabla que existe la gran mayor tendencia de uso recreativo en los varones (36,4%), como las mujeres (44,0%).

Tabla 13

Distribución de niveles del uso de internet

Categorías Diagnosticas	General	Varones	Mujeres
	<i>fx (%)</i>	<i>fx (%)</i>	<i>fx (%)</i>
Usuario Recreativo	73 (39,9%)	36 (36,4%)	37 (44,0%)
Usuario Problemático Leve	37 (20,2%)	16 (16,2%)	21 (25,0%)
Usuario Problemático Moderado	45 (24,6%)	31 (31,3%)	14 (16,7%)
Usuario Problemático Grave	28 (15,3%)	16 (16,2%)	12 (14,3%)
Total	183 (100,0%)	99 (100,0%)	84 (100,0%)

5.2 Análisis inferencial y contrastación de hipótesis

5.2.1 Análisis comparativo de la tecnoadicción en estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado

Ho: No presenta diferencias significativas en el uso de la tecnoadicción entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

Ha: Presenta diferencias significativas en el uso de la tecnoadicción entre estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

Si $p \leq 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula.

En la Tabla 14, la prueba de contraste U de Mann Whitney permite sostener que presenta diferencias significativas entre los estudiantes de instituto educativo estatal y privado con respecto a la tecnoadicción ($U=3335,500$, $p<0.05$). De igual manera la puntuación Z

corroborar dicho hallazgo puesto que el valor Z teórico para una cola es 1.645, mientras que el valor Z hallado (empírico) es mayor. De otro lado, también se aprecia en la tabla que son los estudiantes del instituto educativo privado (Rango promedio = 101.17) quienes presentan mayor tendencia a la tecnología que los procedentes de instituto educativo estatal (Rango promedio = 86.05); asimismo los estudiantes del instituto educativo privado se encuentran en promedio dentro de la categoría usuario problemático moderado ($X=84.38$, $DE=35.3$) mas no así los del instituto educativo estatal que se ubican en promedio en la categoría de usuario problemático leve ($X=75.45$, $DE=33.1$). Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y en consecuencia se acepta la alterna.

Tabla 14

Comparación con la prueba U de Mann Whitney de la tecnología de los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado

Institutos Educativos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Z	p
I.E Estatal	111	86,05	9551,50	3335,500	-1,887	,030
I.E Privado	72	101,17	7284,50			

5.2.2 Análisis comparativo del uso de móvil en estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

H₀: No presenta diferencias significativas en el uso de móvil entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

H_a: Presenta diferencias significativas en el uso del móvil entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

Si $p \leq 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula.

La prueba de contraste de U de Mann Whitney en la Tabla 15, nos indica que presenta diferencias significativas entre los estudiantes de instituto educativo estatal y privado referente al uso de móvil ($U=3148,500$, $p<0.05$). Asimismo, la puntuación Z reafirma dicho hallazgo ya que el valor Z teórico para una cola es 1,645, mientras que el valor Z hallado (empírico) es mayor. Por otra parte, también se observa en la tabla que los estudiantes del instituto educativo privado son quienes muestran mayor tendencia al uso de móvil (Rango promedio = 103.77) que los procedentes de instituto educativo estatal (Rango promedio = 84.36); adicionalmente los datos permiten sostener que los escolares de instituto educativo privado se encuentran en promedio dentro de la categoría usuario problemático moderado ($X=19.96$, $DE=11.495$) mientras que los escolares del instituto educativo nacional se ubican en promedio en la categoría usuario problemático leve ($X=15.82$, $DE=9.396$). Por tanto, se rechaza la hipótesis nula y en consecuencia se acepta la hipótesis alterna.

Tabla 15

Comparación con la prueba U de Mann Whitney del uso de móvil en los estudiantes de un colegio estatal y otro particular

Institutos Educativos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Z	p
I.E Estatal	111	84,36	9364,50	3148,500	-2,422	,008
I.E Privado	72	103,77	7471,50			

3. Análisis comparativo del uso de videojuegos en los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado

Ho: No presenta diferencias significativas en el uso de videojuegos entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

Ha: Presenta diferencias significativas en el uso de videojuegos entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

Si $p \leq 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula.

La prueba de contraste U de Mann Whitney que nos hace referencia la Tabla 16, permite afirmar que no presenta diferencias significativas entre los escolares de instituto educativo estatal y privado en cuanto al uso de videojuegos ($U=3846,000$, $p>0.05$). De la misma forma la puntuación Z reafirma dicho hallazgo puesto que el valor Z teórico para una cola es 1.645 y el valor Z hallado (empírico) es menor. Si bien, de acuerdo con los datos descriptivos se aprecia ligeras puntuaciones mayores para los escolares del instituto educativo privado (Rango promedio = 94,08) en contraste a los procedentes del instituto educativo estatal (Rango promedio = 90,65), dichas variaciones no son estadísticamente significativas; adicionalmente cabe acotar que tanto los escolares de instituto educativo privado ($X=19.10$, $DE=17.939$) como los de instituto educativo estatal se ubican en promedio en la categoría de usuario problemático moderado ($X=17.88$, $DE=18.421$). Por tanto, no se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 16

Comparación con la prueba U de Mann Whitney del uso de videojuegos en los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado

Institutos Educativos	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Z	p
I.E Estatal	111	90,65	10062,00	3846,000	-,430	,334
I.E Privado	72	94,08	6774,00			

4. Análisis comparativo del uso de internet en los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado

H₀: No presenta diferencias significativas en el uso de internet entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

H_a: Presenta diferencias significativas en el uso de internet entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

Si $p \leq 0.05$, entonces se rechaza la hipótesis nula.

Respecto a la prueba de contraste U de Mann Whitney de la Tabla 17 cabe afirmar que no presenta diferencias significativas entre los estudiantes de instituto educativo estatal y privado con respecto al uso de internet ($U=3458,000$, $p>0.05$). De igual manera la puntuación Z reafirma dicho hallazgo puesto que el valor Z teórico para una cola es 1.645, mientras que el valor Z hallado (empírico) es menor. Si bien es cierto, que en los datos descriptivos se observa ligeras puntuaciones mayores para los estudiantes del instituto educativo privado (Rango promedio = 99,47), en contraste a los procedentes del instituto educativo estatal (Rango promedio = 87,15), sin embargo dichas variaciones no son estadísticamente significativas; además cabe destacar que tanto los escolares del instituto educativo privado ($X=45.32$, $DE=16.238$) como los del instituto educativo estatal se ubican en promedio en la categoría de usuario problemático moderado ($X=41.75$, $DE=14.257$). Por tanto, no se rechaza la hipótesis nula.

Tabla 17

Comparación con la prueba U de Mann Whitney del uso de internet en los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.

Instituciones Educativas	N	Rango promedio	Suma de rangos	U de Mann-Whitney	Z	p
I.E Estatal	111	87,15	9674,00	3458,000	-1,537	,062
I.E Privado	72	99,47	7162,00			

5.3 Discusión de los resultados

Actualmente las adicciones tecnológicas cobran mucho interés entre los científicos sociales debido a los efectos derivados del uso inadecuado, sobre todo cuando se trata de escolares. El propósito de esta investigación es comparar el nivel de uso de adicción tecnológica que tienen los estudiantes de diferentes entidades educativas (particular y estatal), y sus dimensiones de las nuevas tecnologías como el internet, celular y videojuegos. De acuerdo al hallazgo principal del estudio se presenta diferencias significativas en la comparación del nivel de uso de tecnoadicción en los estudiantes de una identidad particular y otra estatal, encontrando resultados sobresalientes tanto en las aplicaciones estadísticas inferenciales como descriptivas, conociendo que los estudiantes de entidad particular tienen mayor tendencia que los estudiantes de entidad nacional puesto que la categoría diagnóstica para ellos es usuario problemático moderado resaltando que los escolares dentro de esta categoría presentan riesgos a un nivel regular, su tiempo e interacción con las máquinas es de forma frecuente sin ocasionar riesgos en su vida social, familiar y educativa a diferencia de los escolares nacionales que se encuentran en una categoría leve. No obstante, se observa que el grupo crítico de adolescentes es el 21% que optan por tener ciertos rasgos de tecnoadicción asemejándose a una mala función de estas tecnologías y afectando responsabilidades netamente educativas. Esto se debe a falta de atención de tanto de los agentes educativos y familiares, ya que consideran que las funciones que adoptan las máquinas son netamente recreativas y dan a conocer que la interacción con una máquina es lúdica y sin factores de riesgo que pueda tener, esto hace que los adolescentes opten por imitar las conductas establecidas por los padres y darse un concepto predeterminado que no existiría cierta dificultad al momento de interactuar a temprana edad con una máquina. Según Labrador y Villadangos (2010) mencionan “El despliegue de las nuevas tecnologías es un fenómeno reciente que han supuesto rápidos e importantes cambios en la sociedad” (p. 4). Sin embargo, en resultados de otras investigaciones

(Fontemachi, 2014; Labrador y Villadangos, 2010; Pérez, 2013) se resalta que sus trabajos de estudio no se enfocan en la comparación de entidades educativas, si no, en los estudiantes del mismo rango de edad y el uso de sus dimensiones de la tecnoadicción. Es decir, que a nivel general el uso de tecnoadicción en estudiantes ha sido investigado de forma dividida según sus dimensiones: Internet, celular y videojuegos, pero si se observa que presenta resultados significativos referente al uso de las nuevas tecnologías. Concluyendo esta parte del estudio se manifiesta una fuerte tendencia en los campos educativos particulares conociendo que la mayor parte se encuentra en los estudiantes de este rubro, dándole mayores facilidades e interacción con las tecnologías. No obstante, se resalta mientras exista un vínculo y tiempo de conexión constante con las maquinas las consecuencias en la población joven es riesgosa tanto en el entorno social, familiar y personal ocasionando un desequilibrio en la relaciones humanas y limitando el optimó desarrollo personal. Asimismo, el interés de los agentes familiares, es primordial, ya que los adolescentes son un grupo crítico donde se genera cambios constantes e imitaciones de conductas de sus pares, por lo que para ellos la interacción en el campo tecnológico es una forma lúdica y recreativa. Carbonell (2008) refiere “la adolescencia está repleta de cambios físico, cognitivos, psicológicos y sociales y es fundamental en la maduración de la persona, siendo una etapa de transición, ocasionando curiosidad y experimentación, dándole importancia a las tecnologías”. Por tal motivo, para la reducción de tecnoadicción en los escolares de ambas entidades se requiere de la implementación de talleres, cursos y charlas informativas referentes a uso y tiempo responsable predeterminado que se debe tener para la eliminación o reducción de estas, asimismo, la vigilancia de agentes en sus responsabilidades tanto en los diferentes campos encontrados.

Respecto, a la dimensión del celular, los resultados aclaran que se presenta diferencias significativas en el uso del móvil en los estudiantes de entidad particular teniendo una mayor tendencia que la otra entidad, ubicándose los alumnos en la categoría de usuario problemático

moderado, lo cual indica que la interacción con el celular es de forma constante y el tiempo es de forma frecuente (3 a 4 horas diarias), asimismo, los resultados descriptivos mencionan un 23% de la población de este estudio opta por tener riesgos de adicción al celular ocasionando dificultades en la interacción con su entorno social y pares. Sin embargo, las entidades particulares optan por tener como herramienta el móvil para un uso informativo y comunicativo entre sus alumnos, docentes y padres de familia, lo cual crea una vinculación frecuente con el móvil e involucración constante; teniendo un fin comunicativo y rechazando la idea de crear factores de riesgos en los adolescentes ocasionando rechazo con el entorno social, pérdida de hábito de entablar una comunicación constante, espontánea y original. Guerreschi (2007) indica “Las personas frecuentes al uso del celular tienden a aislarse progresivamente del mundo y pasan mucho tiempo en la soledad”. Asimismo, semejante al resultado hallado, Labrador y Villadangos (2010) mencionan que el 18,71% de su muestra de escolares tienen tendencia elevada al uso dependiente del móvil, siendo un factor determinante para dicha población e implementando recursos y herramientas para la disminución de riesgos a la tecnología. Labrador y Villadangos (2010) mencionan “el móvil es, junto al ordenador, el artefacto tecnológico al que los adolescentes y jóvenes dedican más tiempo diario” (p. 15). Por lo tanto, se aclara que el uso del móvil es un abanico de riesgos al que se enfrentan los adolescentes y jóvenes en la actualidad y más en las determinadas edades que ellos se encuentran ocasionando una mala percepción de móvil siendo como una herramienta útil para el manejo de relaciones personales y olvidando como se transmiten las emociones de un modo adecuado, mediante el lenguaje y la comunicación verbal.

Por otro lado, en la dimensión de videojuegos, los resultados aclaran que no presenta diferencias significativas en el uso de dicha dimensión en los escolares, colocándose dentro de la categoría moderado. No obstante, los hallazgos descriptivos resaltan un 23% de la población opta por tener rasgos de dependencia a los videojuegos siendo este un factor determinante en

la interacción que tiene de forma frecuente los alumnos con los juegos video-visuales u online tomándose para ellos como recreatividad o de una manera escape de sus responsabilidades, asemejando a lo reportado por Labrador y Villadangos (2010) quienes dan a conocer en su estudio que no se percibe una dificultad en el uso de los videojuegos, por el contrario, Huallpa (2016) menciona que existe una diferencia significativa en la adicción de videojuegos y el rasgo de consciencia que tiene el alumno en el uso de esta tecnología. Es decir, en este estudio mencionado por el autor, resalta que los estudiantes pese a estar conectado una buena cantidad de tiempo en los videojuegos son conscientes que las horas diarias que le dan les ocasionan dificultades en sus responsabilidades personales. Por eso, la adicción de videojuegos es un tema que todavía no está fundamentado y dado por adicción, ya que según el marco teórico y otros investigadores (Soper y Miller, 1978) genera cierta polémica en saber si existe un adecuado uso de estas con un fin prologando de tiempo o si el uso es de forma recreativa y útil.

Finalmente, en la última a la dimensión de internet, nuestros hallazgos no presenta diferencias significativas en el uso de dicha tecnología en los estudiantes de una entidad particular y otra nacional. A diferencia de otras investigaciones (Labrado y Villadangos, 2010; Lluen, 2017) indican que si existe diferencias en el uso de internet en los estudiantes de entidades educativas nacionales. Lluen (2017) en su investigación manifiesta que un 25% de su población optaba por tener un riesgo a la adicción al internet. En este estudio se hace hincapié en que exista cierta atención constante del alumno en querer tener una interacción desadaptativa, ya que en los resultados se encuentra dentro de la categoría de “usuario problemático moderado”. Es decir, que da una alerta que su permanencia en el internet es de forma simultánea sujetándose al tiempo predeterminado de la interacción con la máquina. Carbonell (2008) refiere que “el principal factor para que exista cierta alerta de refugio en el internet es la soledad”. Puesto que, la falta de interacción que opta el adolescente con sus pares, hace que presente conductas introvertidas, falta de interés de tener un contacto social y tener

rechazo en el dialogo continuo con otras personas. En cuanto a los resultados descriptivos manifiestan que 15% de toda la población tienen tendencia a tener rasgos de una adicción al internet acercándose al porcentaje que manifestaba dicho autor. Es decir que las consecuencias Sin embargo, se destaca que este medio tecnológico como el internet es una fuente que es más usado de los diferentes entornos de la sociedad. Según Echebarúa (2014) un adolescente abusa de internet cuando está conectado más de 2 horas diariamente. Por lo que, en el estudio a pesar de no destacar diferencias entre entidades, si se hace presente el mismo riesgo que tiene el internet en los estudiantes y también las consecuencias predeterminadas que tiene un adolescente por la falta de presencia de los agentes familiares y supervisión por estos.

Respecto a la limitación de este estudio, se enfoca en el instrumento aplicado para encontrar hallazgos cuantitativos referente al propósito planteado, por lo que fue necesario utilizar un instrumento que fue validado y estandarizado en Argentina, ya que en nuestra realidad peruana no opta por tener instrumentos que pretenden medir dicha variable que es la adicción a las nuevas tecnologías (tecnoadicción), es por eso que se realizó un análisis de validez y consistencia interna de dichos cuestionarios resultando una adecuada significancia. Por otro lado, las categorizaciones diagnósticas de dicho instrumento se originó en esta investigación al amparo del marco conceptual asumido, ya que en otras investigaciones se presenta con diferentes tipos de categorización. Estos datos se asemejan con los hallazgos reportado en Argentina (Fontemachi, 2014) donde el autor hizo una investigación con el propósito de estandarizar dichas pruebas y estudiar el patrón de uso de los videojuegos, internet y celular.

En general, los resultados obtenidos apoyan algunas hipótesis dadas por otros estudios, se resalta las consecuencias que imponen las adicciones tecnológicas (internet, celular e videojuegos) dentro de la población adolescente, dando a conocer que todo recae en los agentes familiares como factor importante en generar ciertas conductas adictivas a las máquinas, ya

que la supervisión, la dinámica familiar y la atención constante es unos de los factores primordiales que el adolescente debe tener a la etapa crítica que transita, asimismo, los agentes institucionales es el soporte y guía para generar rutinas establecidas en la función de las maquinas, como en la interacción de los pares tanto en hombres como mujeres. Es por eso que a nuestro punto sería interesante abundar más respecto al uso de estas nuevas tecnologías, ya que la tecnoadicción como variable no ha sido investigada de forma general y es un factor primario conocer la interacción que presenta los adolescentes (alumnos) con dichas maquinas siendo predisponentes a obtener una dependencia. Finalmente, sería interesante realizar estudios en otros sectores laborales, donde la situación de riesgo de las tecnologías sea influenciable.

5.5 Conclusiones

1.) Presenta diferencias significativas de tecnoadicción en la comparación de los alumnos de una entidad particular y otra nacional ($U=3335,500$, $p<0.05$), dando mayor tendencia a los alumnos de la entidad privada que los alumnos de la entidad nacional, ubicándolo dentro de la categoría “usuario problemático moderado”, asimismo, los hallazgos descriptivos indican que existe un 21% de toda la población con ciertos rasgos o dependencia a la tecnoadicción tienden a tener desequilibrios en su entorno social, interacción con sus pares y limitando su desarrollo personal.

2.) En la dimensión del celular, presenta diferencias significativas en la comparación del uso de celular en los estudiantes de entidad particular y otra nacional ($U=3148,500$, $p<0.05$), dando mayor tendencia a los alumnos de entidad particular, ubicándolo dentro de la categoría diagnóstica “usuario problemático moderado”, asimismo, los hallazgos descriptivos mencionan que el 23% de toda la población optan por tener una dependencia al uso del móvil tienden a un rechazo con el entorno social, pérdida de hábito de entablar una comunicación constante, espontánea y original.

3) En la dimensión de videojuegos, no presenta diferencias significativas en la comparación del uso de videojuegos en los estudiantes de entidad particular y otra nacional ($U=3846,000$, $p>0.05$), ubicándolos a ambos dentro de la categoría “usuario problemático moderado”, asimismo, los hallazgos descriptivos resaltan que existe 23% de toda la población opta por tener una dependencia al uso de los videojuegos.

4) Finalmente, en la dimensión del internet; no presenta diferencias significativas en la comparación del uso del internet en los estudiantes de entidad particular y otra nacional ($U=3458,000$, $p>0.05$), ubicándolos a ambos dentro de la categoría “usuario problemático

moderado”, asimismo, los hallazgos descriptivos mencionan que existe un 25% de toda la población con cierta dependencia al uso del internet tienden a la falta de interacción que opta el adolescente con sus pares, hace que presente conductas introvertidas, falta de interés e tener un contacto social y tener rechazo en el dialogo continuo con otras personas.

5.6 Recomendaciones

1) Se propone realizar programas de información (charlas) y prevención (talleres vivenciales) a los padres de familia y alumnos con la finalidad de desarrollar un buen soporte emocional, mental y física del alumno de ambas instituciones, donde la variable de estudio sea percibida de forma adecuada y correcta, ocasionando un buen ajuste en el desarrollo personal, social y familiar.

2) Implementar programas de intervención para las instituciones educativas (particular y nacional) con la finalidad de reforzar ciertos patrones de conducta desadaptativa en los alumnos respecto a la dimensión planteada, obteniendo un buen ajuste socioeducativo de parte de la población afectada.

3.) Se sugiere realizar un trabajo interdisciplinario en la institución educativa particular con el fin de ofrecer una buena información respecto al uso y tiempo que genera los celulares en los alumnos, también se pide la participación de los padres de familia para el cumplimiento de dicha información.

4) Por último, se propone realizar charlas preventivas referente al uso de forma constante que tiene los videojuegos en los alumnos y padres de familia de ambas entidades para diferenciar entre el juego saludable y recreativa entre un juego patológico y desadaptativo.

5) Ambas instituciones educativas, deben contar con el apoyo constante de un especialista en el campo educativo mental (psicólogo) para el manejo de dichos talleres vivenciales y charlas informativas dirigidas a los alumnos, padres y autoridades de estas.

Referencias bibliográficas

- Anchundia, R. C y Vera, G. C. (2009-2010). *Influencia de la Tecnología digital en el comportamiento de los niños del primer año básico de la Escuela de Educador* (Tesis de Licenciatura). Facultad de Ciencias de Educación de la Escuela de educación Parvularia de la Universidad Laica, Ecuador. Recuperado de: <http://repositorio.uleam.edu.ec/bitstream/26000/696/1/T-ULEAM-05-0036.pdf>
- Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje. Material docente [on-line]*. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en: <http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>
- Canda, F. (2000). *Diccionario de Pedagogía y Psicología* (1º ed.): CULTURAL S.A.
- Carbonell, X. (2010). *Adicciones tecnológicas: que son y cómo tratarlas* (1º ed.): SÍNTESIS
- Castellano, F. O y Guevara, L (2000). *Incidencia de la Tecnología blanda y la tecnología dura en el desarrollo industrial de la biotecnología en Colombia*. *Innovar*, 1(15), 79-94. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/818/81801508.pdf>
- Chiner, E. (2011). *Investigación Descriptiva mediante encuestas*. Recuperado de: <https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/19380/34/Tema%208-Encuestas.pdf>
- Cobo, J. C. (2009). *El concepto de tecnologías de la información*. Benchmarking sobre las definiciones de las TIC en la sociedad del conocimiento. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, sede México. Recuperado de: <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer27-14-cobo.pdf>
- Doigk, G. (2000). *El desafío de la Tecnología*. Lima, Perú: Asociación Vida y Espiritualidad (AVE)

- Echeburúa, E. (2008). *Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes*: Pirámide
- Ferreras, M. A. Gay, A. Gerlero, M. S, Moyano, E. Petrello, J. O y Poggio, C. E (s.f). *Educación Tecnológica*. Recuperado de:
<http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL000551.pdf>
- Figuerola, A. I. (2011). *Definición del TIC*. Recuperado de:
<http://asocaccesibilidadsinlimite.blogspot.pe/2011/05/definicion-de-tic.html>
- Fontemachi, M. A. (2014). *Prevención de adicciones tecnológicas en Adolescentes Argentinos* (Tesis Doctoral). Departamento de Psicología, Facultad de Psicología de la Universidad de Valencia, Argentina.
- Franco, Y. (2014). *Tesis de Investigación. Técnicas e instrumentos de medición. [Blog de Internet]*. Recuperado de: <http://tesisdeinvestig.blogspot.pe/2014/06/tecnicas-e-instrumentos-de.html>
- García, B & Quintanal, J. (2010). *Técnicas de Investigación*. Recuperado de:
<http://brayebran.aprenderapensar.net/files/2010/10/TECNICAS-DE-INVEST.pdf>
- García, E. M. González, J. C. López, J. A. Luján, J.L. Martín, M. Osorio, C y Valdés, C. (2001). *Ciencia, Tecnología y Sociedad: una aproximación conceptual*. Madrid, España: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura (OEI). Recuperado de: <http://www.dicyt.gub.uy/dcc/data/material/cts.pdf>
- Gonzales, A; Calleja, V; López, L; Padrino, P & Puebla, P. (2010). *Los estudios de encuesta*. Recuperado de:
https://www.uam.es/personal_pdi/stmaria/jmurillo/InvestigacionEE/Presentaciones/Encuesta_doc.pdf
- Guerreschi, C. (2007). *Las nuevas adicciones* (1º ed.): Lumen
- Huallpa, W. (2016). *Rasgos de Personalidad y adicción a los videojuegos en estudiantes de quinto de secundaria de la Institución Educativa Ignacio José Miranda* (Tesis de Grado). Universidad Peruana Unión, Juliaca, Perú.

- La Sociedad de la Información en Latinoamérica y el Caribe. (2004). *El estado de las estadísticas sobre Sociedad de la Información en los Institutos Nacionales de Estadística de América Latina y el Caribe*. Recuperado de: <http://www.itu.int/wsis/stocktaking/docs/activities/1102712635/statistics-es.pdf>
- Labrador, F. J y Villadangos, S. M. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de atención. *Psicothema*, 22(2), 180-188. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/pdf/727/72712496002.pdf>
- Llunen, R. (2017). *Características de la adicción al internet en estudiantes de nivel secundario de colegios estatales* (Tesis de Grado). Universidad San Martín de Porres, Chiclayo, Perú.
- Mas, M y Quesada, J. (2005). *Las nuevas tecnologías y el crecimiento económico*. Bilbao, España: Fundación BBVA
- Morales, L. (2013). *Factores de riesgo asociados a la conducta de adicción a internet en adolescentes de la Institución Educativa Jorge Martorell Flores* (Tesis de Grado). Universidad Nacional Jorge Basadre Grohmann, Tacna, Perú.
- Ortiz, M.M (2012). *Caracterización y Evaluación del Uso Desadaptativo de Internet en Estudiantes Universitarios* (Tesis Doctoral). Facultad de Educación y Humanidades, Campus de Melilla del departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad de Granada, España. Recuperado de: <http://hera.ugr.es/tesisugr/21552733.pdf>
- Pérez, G.G (2013). *Uso y Abuso de Tecnologías en Adolescentes y su relación con algunas variables de personalidad, estilos de crianza, consumo de alcohol y autopercepción como estudiante* (Tesis Doctoral). Facultad de Humanidades y Educación del

departamento de Ciencias de la Educación de la Universidad de Burgos, España.

Recuperado de:

http://riubu.ubu.es/bitstream/10259/219/1/Garrote_P%C3%A9rez_de_Alba%20niz.pdf

Pérez, M. (2013). *El proceso del tecnoestrés en el ámbito Educativo* (Tesis Magistral).

Departamento de Psicología de la Universidad de Oviedo, España. Recuperado de:

http://digibuo.uniovi.es/dspace/bitstream/10651/17716/1/TFM_Marina%20Perez%20Fernandez.pdf

Programa de Prevención de adicciones tecnológicas. (2010). *PrevTec 3.1*. Recuperado de:

<https://usoresponsablenuevatecnologias.files.wordpress.com/2009/10/prevtec.pdf>

Silva, S. (2006). *Usos educativos de Internet* (1° ed.): INDEASPROPIAS VIGO

Anexos

Matriz de consistencia

PROBLEMA	OBJETIVOS	VARIABLE	METODOLOGIA	POBLACION
Problema Principal	Objetivo General			
¿Cuáles son las diferencias en el uso de la tecnoadicción al comparar estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado?	Comparar las diferencias en el uso de tecnoadicción entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado.			Población:
Problemas Específicos	Objetivos Específicos			72 estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Parroquial Cristo Rey.
P.1. ¿Cuáles son las diferencias en el uso de móvil entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado?	O.1. Comparar las diferencias en el uso de móvil entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado		Diseño: No experimental y transversal	111 estudiantes de 4to y 5to de secundaria de la Institución Educativa Nacional Militar Emilio Soyer Cabrero, ambos Chorrillos.
P.2. ¿Cuáles son las diferencias en el uso de videojuegos entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado?	O.2. Comparar las diferencias en el uso de videojuegos entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado	Tecnoadicción	Tipo de investigación: Comparativa	
P.3. ¿Cuáles son las diferencias en el uso de internet entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado?	O.3. Comparar las diferencias en el uso de internet entre los estudiantes de un I.E estatal y otro I.E privado		Nivel de investigación: Básica	Muestra: Sera una muestra aleatoria estratificada por sexo y grado escolar

BASE DE DATOS

sujetos	edad	sexo	grado	sección	Instituciones Educativas	D_internet	D_celular	D_videojuegos	D_Tecnoadicción	C_inter	C_celu	C_video	C_Tecno
1	16	2	2	7	1	40	23	7	70	2	3	2	2
2	16	2	2	7	1	52	32	33	117	3	4	4	4
3	16	1	2	7	1	38	27	56	121	2	4	4	4
4	17	1	2	7	1	26	6	19	51	1	1	3	1
5	16	1	2	7	1	50	20	8	78	3	3	2	2
6	17	1	2	7	1	30	21	28	79	1	3	3	2
7	16	2	2	7	1	51	32	0	83	3	4	1	3
8	17	2	2	7	1	38	21	0	59	2	3	1	1
9	17	2	2	7	1	42	27	8	77	2	4	2	2
10	15	1	2	7	1	33	19	21	73	1	3	3	2
11	16	1	2	7	1	30	5	22	57	1	1	3	1
12	17	2	2	7	1	42	15	28	85	2	2	3	3
13	16	2	2	7	1	34	23	0	57	1	3	1	1
14	16	1	2	7	1	59	39	40	138	4	4	4	4
15	16	1	2	7	1	31	5	4	40	1	1	2	1
16	16	2	2	7	1	40	18	4	62	2	3	2	2
17	16	1	2	7	1	38	10	31	79	2	1	3	2
18	17	2	2	7	1	37	16	14	67	1	2	3	2
19	16	1	2	7	1	57	26	54	137	3	4	4	4
20	16	2	2	7	1	17	13	0	30	1	2	1	1
21	16	2	2	7	1	31	13	0	44	1	2	1	1
22	16	2	2	7	1	7	5	2	14	1	1	1	1
23	16	1	2	7	1	26	14	21	61	1	2	3	2
24	17	1	2	7	1	53	20	25	98	3	3	3	3
25	16	2	2	7	1	47	29	1	77	2	4	1	2

26	16	1	2	7	1	39	8	24	71	2	1	3	2
27	16	2	2	7	1	19	7	3	29	1	1	2	1
28	16	2	2	7	1	49	24	14	87	3	4	3	3
29	16	1	2	3	1	57	26	53	136	3	4	4	4
30	17	2	2	3	1	48	17	6	71	3	3	2	2
31	17	1	2	3	1	34	14	30	78	1	2	3	2
32	17	1	2	3	1	44	12	32	88	2	2	4	3
33	17	2	2	3	1	60	24	7	91	4	4	2	3
34	16	1	2	3	1	36	3	22	61	1	1	3	2
35	17	2	2	3	1	39	21	4	64	2	3	2	2
36	16	2	2	3	1	54	13	31	98	3	2	3	3
37	17	2	2	3	1	55	1	6	62	3	1	2	2
38	16	2	2	3	1	33	8	0	41	1	1	1	1
39	17	1	2	3	1	35	13	3	51	1	2	2	1
40	16	2	2	3	1	52	13	19	84	3	2	3	3
41	17	1	2	3	1	30	7	9	46	1	1	2	1
42	16	1	2	3	1	68	7	0	75	4	1	1	2
43	17	2	2	3	1	16	17	3	36	1	3	2	1
44	16	2	2	3	1	35	10	0	45	1	1	1	1
45	16	2	2	3	1	26	19	1	46	1	3	1	1
46	16	1	2	3	1	47	13	30	90	2	2	3	3
47	16	1	2	3	1	49	21	12	82	3	3	2	3
48	17	1	2	3	1	35	6	0	41	1	1	1	1
49	16	1	2	3	1	49	16	44	109	3	2	4	4
50	17	2	2	3	1	51	11	0	62	3	2	1	2
51	16	2	2	3	1	78	47	4	129	4	4	2	4
52	17	2	2	3	1	17	6	0	23	1	1	1	1
53	16	2	2	3	1	22	2	0	24	1	1	1	1
54	15	2	1	1	1	36	15	12	63	1	2	2	2

55	16	1	1	1	1	39	16	19	74	2	2	3	2
56	15	2	1	1	1	28	17	2	47	1	3	1	1
57	15	2	1	1	1	16	14	2	32	1	2	1	1
58	15	2	1	1	1	23	3	8	34	1	1	2	1
59	16	1	1	1	1	49	15	3	67	3	2	2	2
60	16	2	1	1	1	33	3	7	43	1	1	2	1
61	15	1	1	1	1	50	9	27	86	3	1	3	3
62	15	1	1	1	1	54	21	48	123	3	3	4	4
63	16	1	1	1	1	33	13	34	80	1	2	4	2
64	15	1	1	1	1	30	19	50	99	1	3	4	3
65	16	1	1	1	1	43	22	14	79	2	3	3	2
66	16	2	1	1	1	57	18	42	117	3	3	4	4
67	16	1	1	1	1	61	18	36	115	4	3	4	4
68	14	1	1	1	1	55	7	47	109	3	1	4	4
69	15	2	1	1	1	87	46	76	209	4	4	4	4
70	16	1	1	1	1	25	12	20	57	1	2	3	1
71	16	1	1	1	1	42	26	27	95	2	4	3	3
72	15	2	1	1	1	42	22	0	64	2	3	1	2
73	15	1	1	1	1	36	4	32	72	1	1	4	2
74	15	2	1	1	1	33	21	1	55	1	3	1	1
75	15	2	1	1	1	23	0	0	23	1	1	1	1
76	15	2	1	1	1	43	14	0	57	2	2	1	1
77	15	2	1	1	1	36	20	3	59	1	3	2	1
78	16	2	1	1	1	45	17	0	62	2	3	1	2
79	15	2	1	1	1	47	16	0	63	2	2	1	2
80	15	2	1	1	1	44	8	2	54	2	1	1	1
81	15	2	1	1	1	33	7	3	43	1	1	2	1
82	15	1	1	1	1	64	21	55	140	4	3	4	4
83	15	1	1	1	1	53	13	55	121	3	2	4	4

84	16	1	1	1	1	61	10	20	91	4	1	3	3
85	15	1	1	2	1	66	25	23	114	4	4	3	4
86	15	2	1	2	1	23	11	0	34	1	2	1	1
87	14	2	1	2	1	36	10	4	50	1	1	2	1
88	15	1	1	2	1	43	20	24	87	2	3	3	3
89	15	1	1	2	1	20	8	10	38	1	1	2	1
90	15	2	1	2	1	36	8	6	50	1	1	2	1
91	15	2	1	2	1	49	29	25	103	3	4	3	3
92	16	1	1	2	1	50	14	36	100	3	2	4	3
93	15	1	1	2	1	58	32	46	136	3	4	4	4
94	15	1	1	2	1	42	16	45	103	2	2	4	3
95	15	1	1	2	1	30	0	6	36	1	1	2	1
96	16	1	1	2	1	59	0	65	124	4	1	4	4
97	16	2	1	2	1	76	32	11	119	4	4	2	4
98	16	1	1	2	1	56	19	51	126	3	3	4	4
99	16	1	1	2	1	27	23	5	55	1	3	2	1
100	15	1	1	2	1	29	4	15	48	1	1	3	1
101	15	1	1	2	1	54	9	34	97	3	1	4	3
102	15	1	1	2	1	74	35	26	135	4	4	3	4
103	15	1	1	2	1	39	12	5	56	2	2	2	1
104	15	1	1	2	1	46	18	37	101	2	3	4	3
105	16	2	1	2	1	42	5	9	56	2	1	2	1
106	16	2	1	2	1	47	23	1	71	2	3	1	2
107	16	2	1	2	1	45	1	55	101	2	1	4	3
108	17	2	1	2	1	28	12	0	40	1	2	1	1
109	15	2	1	8	1	30	13	0	43	1	2	1	1
110	16	2	1	8	1	38	26	9	73	2	4	2	2
111	15	2	1	8	1	44	19	9	72	2	3	2	2
112	17	1	2	1	2	64	2	50	116	4	1	4	4

113	17	1	2	1	2	31	15	15	61	1	2	3	2
114	16	1	2	1	2	30	7	24	61	1	1	3	2
115	16	1	2	1	2	73	25	47	145	4	4	4	4
116	16	2	2	1	2	37	27	0	64	1	4	1	2
117	16	1	2	1	2	32	15	22	69	1	2	3	2
118	17	1	2	1	2	13	2	1	16	1	1	1	1
119	17	1	2	1	2	17	9	21	47	1	1	3	1
120	16	2	2	1	2	50	33	33	116	3	4	4	4
121	16	1	2	1	2	37	20	10	67	1	3	2	2
122	17	1	2	1	2	58	16	55	129	3	2	4	4
123	16	2	2	1	2	83	52	0	135	4	4	1	4
124	17	1	2	1	2	62	28	11	101	4	4	2	3
125	18	1	2	1	2	31	0	26	57	1	1	3	1
126	17	1	2	1	2	66	19	50	135	4	3	4	4
127	16	1	2	1	2	25	3	4	32	1	1	2	1
128	16	2	2	1	2	38	13	2	53	2	2	1	1
129	17	1	2	1	2	62	11	0	73	4	2	1	2
130	16	2	2	1	2	67	23	23	113	4	3	3	4
131	17	2	2	1	2	73	33	0	106	4	4	1	4
132	17	1	2	1	2	29	8	1	38	1	1	1	1
133	16	1	2	2	2	52	26	3	81	3	4	2	3
134	16	1	2	2	2	34	19	26	79	1	3	3	2
135	17	2	2	2	2	18	11	0	29	1	2	1	1
136	16	2	2	2	2	31	16	19	66	1	2	3	2
137	16	1	2	2	2	49	19	32	100	3	3	4	3
138	16	1	2	2	2	24	7	0	31	1	1	1	1
139	16	2	2	2	2	43	23	2	68	2	3	1	2
140	16	2	2	2	2	32	30	1	63	1	4	1	2
141	16	2	2	2	2	64	35	1	100	4	4	1	3

142	16	1	2	2	2	44	23	34	101	2	3	4	3
143	17	1	2	2	2	33	17	27	77	1	3	3	2
144	16	1	2	2	2	25	11	20	56	1	2	3	1
145	16	1	2	2	2	67	52	19	138	4	4	3	4
146	16	1	2	2	2	58	37	47	142	3	4	4	4
147	16	2	2	2	2	33	12	0	45	1	2	1	1
148	16	1	2	2	2	50	14	0	64	3	2	1	2
149	16	1	2	2	2	27	0	0	27	1	1	1	1
150	16	1	2	2	2	63	36	42	141	4	4	4	4
151	16	1	2	2	2	50	29	42	121	3	4	4	4
152	16	1	1	1	2	53	20	4	77	3	3	2	2
153	15	1	1	1	2	56	20	37	113	3	3	4	4
154	16	1	1	1	2	46	19	6	71	2	3	2	2
155	15	1	1	1	2	53	11	28	92	3	2	3	3
156	15	1	1	1	2	65	41	60	166	4	4	4	4
157	15	2	1	1	2	36	22	4	62	1	3	2	2
158	15	2	1	1	2	51	22	19	92	3	3	3	3
159	16	1	1	1	2	54	21	12	87	3	3	2	3
160	16	1	1	1	2	50	20	37	107	3	3	4	4
161	15	2	1	1	2	69	37	21	127	4	4	3	4
162	16	1	1	1	2	40	17	31	88	2	3	3	3
163	16	1	1	1	2	50	9	51	110	3	1	4	4
164	15	2	1	1	2	64	40	48	152	4	4	4	4
165	15	2	1	1	2	25	17	4	46	1	3	2	1
166	15	2	1	1	2	37	29	17	83	1	4	3	3
167	15	1	1	1	2	54	13	16	83	3	2	3	3
168	16	1	1	1	2	53	10	30	93	3	1	3	3
169	16	1	1	1	2	56	33	55	144	3	4	4	4
170	15	2	1	1	2	45	27	3	75	2	4	2	2

171	15	2	1	1	2	51	27	3	81	3	4	2	3
172	15	2	1	1	2	15	6	0	21	1	1	1	1
173	16	1	1	1	2	30	11	27	68	1	2	3	2
174	16	1	1	1	2	23	4	2	29	1	1	1	1
175	16	2	1	1	2	38	25	3	66	2	4	2	2
176	15	2	1	1	2	53	16	25	94	3	2	3	3
177	15	1	1	1	2	48	27	4	79	3	4	2	2
178	15	2	1	1	2	71	37	28	136	4	4	3	4
179	16	2	1	1	2	22	12	2	36	1	2	1	1
180	15	2	1	1	2	36	21	5	62	1	3	2	2
181	15	1	1	1	2	35	10	40	85	1	1	4	3
182	15	2	1	1	2	64	20	0	84	4	3	1	3
183	16	1	1	1	2	45	15	43	103	2	2	4	3

INSTRUMENTOS

TEST DE DEPENDENCIA A INTERNET

TDI

Edad: _____ Sexo: Hombre () Mujer ()

Colegio: _____ Grado/Sección: _____

INDICACIONES:

A continuación indica el grado de acuerdo con las afirmaciones que aparecen sobre el uso que haces de Internet. Toma como referencia la siguiente escala:

0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
----------------------------------	-------------------------------	--------------	----------------------------	-------------------------------

1	Utilizo Internet mucho más tiempo ahora que cuando comencé	0	1	2	3	4
2	Me relaciono más con amigos que comparten mi interés por Internet que con los que no lo tienen	0	1	2	3	4
3	Me gustaría dedicar menos tiempo a Internet	0	1	2	3	4
4	Me afecta mucho cuando quiero conectarme a Internet y no funciona la red	0	1	2	3	4
5	Cuando utilizo Internet prefiero estar solo que acompañado	0	1	2	3	4
6	Dedico mucho tiempo extra con los temas de Internet, incluso cuando no estoy conectado (interesarme por comunidades virtuales, páginas web, descarga de ficheros, etc.)	0	1	2	3	4
7	Me irrita cuando no funciona bien Internet por culpa del ordenador o de la red	0	1	2	3	4
8	Ya no es suficiente para mí conectarme la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
9	Estoy obsesionado por descargar ficheros, buscar enlaces, participar en chats o colgar fotos o videos	0	1	2	3	4
10	Creo que utilizo Internet demasiado.	0	1	2	3	4
11	Me resulta muy difícil cerrar Internet cuando comienzo a navegar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún sitio	0	1	2	3	4
12	Me descargo más ficheros (imágenes, fotos, música, videos) de los que puedo ver o escuchar	0	1	2	3	4

- Indica con qué frecuencia realizas o te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
------------	---------------	--------------	---------------------	-------------------

13	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es conectarme a Internet	0	1	2	3	4
14	He llegado a estar conectado a Internet más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
15	Me he esforzado por dejar de conectarme o por estar menos tiempo conectado	0	1	2	3	4
16	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a Internet	0	1	2	3	4
17	Cuando estoy aburrido me conecto a Internet	0	1	2	3	4
18	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme en Internet	0	1	2	3	4
19	Entro varias veces al día a Internet para ver si tengo mensajes o algún correo de mis amistades	0	1	2	3	4
20	He llegado tarde (a clase, salir con mis amigos, etc.) por estar conectado a Internet	0	1	2	3	4
21	Cuando estoy conectado a Internet pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
22	Lo primero que hago cuando llego a casa después del colegio es conectarme a Internet	0	1	2	3	4
23	He mentado a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he estado conectado	0	1	2	3	4
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en Internet (descargarme ficheros, visitar páginas, colgar fotos o videos, etc.)	0	1	2	3	4
25	Me preocupa el hecho de que dedico demasiado tiempo a Internet	0	1	2	3	4

TEST DE DEPENDENCIA A CELULAR

TDC

- Indica con qué frecuencia realizas o te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

0	1	2	3	4
Nunca	Rara vez	A veces	Con frecuencia	Muchas veces

1	Me han llamado la atención o me han hecho alguna advertencia por gastar mucho el teléfono	0	1	2	3	4
2	Me he puesto un límite de consumo y no lo he podido cumplir	0	1	2	3	4
3	He discutido con mis padres o familiares por el gasto económico del teléfono	0	1	2	3	4
4	Dedico más tiempo del que quisiera a hablar por teléfono, o enviar SMS	0	1	2	3	4
5	He enviado más de 5 mensajes en un día	0	1	2	3	4
6	Me he acostado más tarde, o he dormido menos por estar utilizando el móvil	0	1	2	3	4
7	Gasto más dinero con el móvil (llamadas, mensajes...) del que me había previsto	0	1	2	3	4
8	Cuando me aburro, utilizo el móvil	0	1	2	3	4
9	Utilizo el móvil (llamadas o SMS) en situaciones que, aunque no son peligrosas, no es correcto hacerlo (comiendo, mientras otras personas me hablan, etc.)	0	1	2	3	4
10	Me han reñido por el gasto económico del teléfono	0	1	2	3	4

- Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las afirmaciones que se presentan a continuación:

0	1	2	3	4
Totalmente en desacuerdo	Un poco en desacuerdo	Neutral	Un poco de acuerdo	Totalmente de acuerdo

11	Cuando llevo un tiempo sin utilizar el móvil, siento la necesidad de llamar a alguien o enviar un SMS	0	1	2	3	4
12	Desde que tengo móvil he aumentado el número de llamadas que hago	0	1	2	3	4
13	Si se me estropeara el móvil durante un periodo largo de tiempo y tardaran en arreglarlo, me encontraría mal	0	1	2	3	4
14	Cada vez necesito utilizar el móvil con más frecuencia	0	1	2	3	4

TEST DE DEPENDENCIA A VIDEOJUEGO

TDV

- Indica en qué medida estás de acuerdo o en desacuerdo con las siguientes afirmaciones sobre el uso que haces de los videojuegos (tanto de videoconsola, como de PC). Toma como referencia la siguiente escala:

0 Totalmente en desacuerdo	1 Un poco en desacuerdo	2 Neutral	3 Un poco de acuerdo	4 Totalmente de acuerdo
----------------------------------	-------------------------------	--------------	----------------------------	-------------------------------

1	Juego mucho más tiempo con los videojuegos ahora que cuando comencé con ellos	0	1	2	3	4
2	Me relaciono más con amigos que comparten mi interés por los videojuegos que con los que no lo tienen	0	1	2	3	4
3	Me gustaría dedicar menos tiempo a jugar a la consola o con el PC	0	1	2	3	4
4	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la videoconsola o el videojuego	0	1	2	3	4
5	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
6	Ya no es suficiente para mí jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé	0	1	2	3	4
7	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato	0	1	2	3	4
8	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. en los videojuegos	0	1	2	3	4
9	Si no me funciona un videojuego, busco otro rápidamente para poder jugar	0	1	2	3	4
10	Creo que juego demasiado a los videojuegos	0	1	2	3	4

- Indica con qué frecuencia realizas o te ocurren los hechos que aparecen a continuación, tomando como criterio la siguiente escala:

0 Nunca	1 Rara vez	2 A veces	3 Con frecuencia	4 Muchas veces
------------	---------------	--------------	---------------------	-------------------

11	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas	0	1	2	3	4
12	Me he esforzado por dejar de jugar o por jugar menos	0	1	2	3	4
13	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la videoconsola o el PC	0	1	2	3	4
14	Cuando estoy aburrido me pongo con un videojuego	0	1	2	3	4
15	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
16	En cuanto tengo un poco de tiempo me pongo un videojuego, aunque sólo sea un momento	0	1	2	3	4

17	He llegado tarde (a clase, salir con mis amigos, etc.) por estar jugando con videojuegos	0	1	2	3	4
18	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo	0	1	2	3	4
19	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar	0	1	2	3	4
20	Me preocupa el hecho de que juego demasiado	0	1	2	3	4
21	Cuando tengo algún problema me pongo a jugar con algún videojuego para distraerme	0	1	2	3	4