



Facultad de Humanidades
Escuela de Ciencias Psicológicas
Licenciatura en Psicología Clínica y Consejería Social

**Adicción sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología en niños
comprendidos de 8 a 12 años del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa**
(Tesis de Licenciatura)

Dinora Estela Bolaños Castillo

Álamos, junio 2020

**Adicción sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología en niños
comprendidos de 8 a 12 años del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa**

(Tesis de Licenciatura)

Dinora Estela Bolaños Castillo

Lcda. Julissa América Emilse García Gaitán, (**Asesora**)

Lcda. Lesly Azucena Véliz Tucubal, (**Revisora**)

Álamos, junio 2020

Autoridades Universidad Panamericana

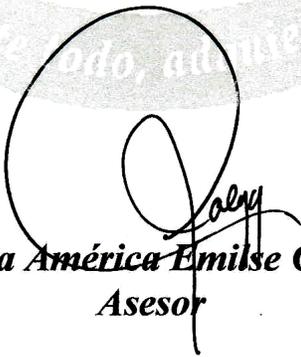
Rector	M. Th. Mynor Augusto Herrera Lemus
Vicerrectora Académica	Dra. Alba Aracely Rodríguez de González
Vicerrector Administrativo	M.A. César Augusto Custodio Cobar
Secretaria General	EMBA Adolfo Noguera

Autoridades Facultad de Humanidades

Decano	M.A. Elizabeth Herrera de Tan
Vicedecano	M.Sc. Ana Muñoz de Vásquez

UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE HUMANIDADES, ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS, Guatemala mes diciembre año 2018.

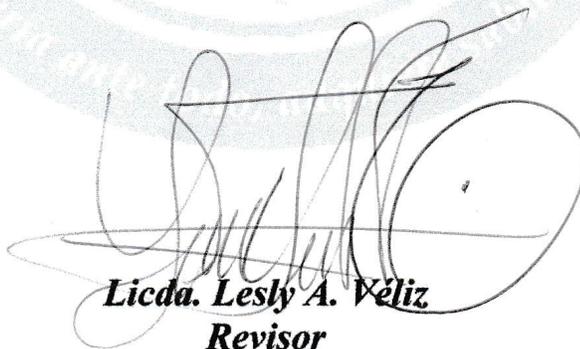
*En virtud de que la presente Tesis con el tema: **“Adicción sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología en niños comprendidos de 8 a 12 años del colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa”**. Presentada por el (la) estudiante: **Dinora Estela Bolaños Castillo** previo a optar al grado Académico Licenciatura en Psicología Clínica y Consejería Social, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.*



Licda. Jullissa América Emilse García Gaitán
Asesor

UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE HUMANIDADES, ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS, Guatemala, mes Diciembre del año 2019.

En virtud de que la presente Tesis con el tema: “Adicción sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología en niños comprendidos de 8 a 12 años del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa”. Presentada por el (la) estudiante: Dinora Estela Bolaños Castillo previo a optar al grado Académico de Licenciatura en Psicología Clínica y Consejería Social, cumple con los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, se extiende el presente dictamen favorable para que continúe con el proceso correspondiente.



Licda. Lesly A. Véliz
Revisor



UPANA

Universidad Panamericana
"Sabiduría ante todo, adquiere sabiduría"

UNIVERSIDAD PANAMERICANA FACULTAD DE HUMANIDADES, ESCUELA DE CIENCIAS PSICOLÓGICAS, Guatemala, enero 2020. -----

En virtud que la presente tesis con el tema "Adicción sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología en niños comprendidos de 8 a 12 años del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa", presentado por el (la) estudiante Dinora Estela Bolaños Castillo, reúne los requisitos técnicos y de contenido establecidos por la Universidad, esta Decanatura extiende **Dictamen de Aprobación** previo a optar grado académico Licenciatura en Psicología Clínica y consejería Social, para que el (la) estudiante proceda a la entrega oficial en Facultad.

M.A. Elizabeth Herrera de Tan
Decano
Facultad de Humanidades

Nota: *Para efectos legales, únicamente el sustentante es responsable del contenido del presente trabajo.*

Dedicatoria

A Dios

Amar a Dios es la mejor decisión que he podido tomar en mi vida, el determinar andar por sus caminos no tiene precio ni comparación, sin embargo; sus desbordantes recompensas de bendiciones no se han hecho esperar y ha llegado a invadir todo mi ser frente a lo que siento. Así ha sido para mí, el decidir confiar y creerle a Dios, tener la certeza en que por más obstáculos que se presentaran durante el desarrollo de mi carrera, cada uno de los logros alcanzados sería para su gloria y honra, Él simplemente respondió a este proyecto con muchas más bendiciones de las que yo pudiera haber imaginado, me ha acompañado hasta aquí dándome fortaleza y sabiduría para poder lograr mis metas en esta etapa de mi vida; permaneciendo siempre fiel es por eso que hoy dedico mi tesis a Dios y le doy infinitas gracias por amarme mucho antes de que yo le amare a Él.

A mis hijos

Gracias a Dios por mis hijos, esos hijos que más que el motor de mi vida son parte muy importante de lo que hoy puedo presentar como tesis, gracias por cada una de las palabras de apoyo, gracias por cada momento en familia sacrificado para ser invertido en el desarrollo de este proyecto, gracias por entender que el éxito demanda algunos sacrificios y que el tiempo que debía compartir con ellos, formaba parte de estos sacrificios. A mis 3 hermosos hijos dedico esta tesis, a ellos dedico todas las bendiciones que de parte de Dios vendrán a nuestras vidas como recompensa de tanta dedicación, tanto esfuerzo y fe en la causa misma.

Contenido

Resumen	i
Introducción	iii
Capítulo 1 Marco de Referencia	
1.1 Antecedentes	1
1.2 Planteamiento del problema	4
1.2.1 Pregunta de investigación	6
1.3 Justificación del estudio	6
1.4 Alcances, límites y limitantes	7
1.5 Objetivos	7
1.5.1 Objetivo general	7
1.5.2 Objetivos específicos	8
Capítulo 2 Marco Teórico	
2.1 Uso, abuso, dependencia y adicción	9
2.2 Tipos de adicción	15
2.3 Definición juego patológico, adicción sin sustancia	17
2.3.1 Criterios diagnósticos de juego patológico	19
2.4 Teorías del juego patológico	20
2.5 Modelos teóricos de las causas a la adicción	21
2.6 Factores de riesgo	22
2.7 Factores relativos al objeto de la adicción	23
2.7.1 Factores personales	24
2.7.2 Factores ambientales	26
2.7.3 Factores sociales	26
2.8 Factores de protección y prevención	27
2.9 Factores relativos a la personalidad	29
2.9.1 Cognición	31

2.9.2 Motivación	31
2.9.3 Déficit en relaciones interpersonales	32
2.10 Redes sociales	34
2.10.1 Juegos en línea	34
2.10.2 Facebook	34
2.10.3 Whatsapp	35
2.11 Abordaje psicológico	35

Capítulo 3 Marco Metodológico

3.1 Método	37
3.2 Tipo de investigación	38
3.3 Niveles y técnicas de investigación	39
3.4 Pregunta de investigación	39
3.5 Variables de la investigación	39
3.6 Hipótesis	39
3.7 Análisis de factibilidad y viabilidad	39
3.8 Muestreo	40
3.9 Sujetos de la investigación	40
3.10 Instrumentos de investigación	40
3.11 Procedimiento	41
3.12 Cronograma de actividades	41

Capítulo 4 Presentación y discusión de resultados

4.1 Presentación de resultados	43
4.2 Discusión de resultados	78

Conclusiones 80

Recomendaciones 81

Referencias 82

Anexos

Lista de gráficas

Gráfica No. 1 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente a la edad	44
Gráfica No. 2 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al sexo	45
Gráfica No. 3 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al uso de las redes sociales	46
Gráfica No. 4 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al tipo de red social utilizada	47
Gráfica No. 5 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al tipo ¿desde donde te conectas a las redes sociales?	48
Gráfica No. 6 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente a ¿con qué frecuencia se conecta a las redes sociales?	49
Gráfica No. 7 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al tipo de todas las personas que conoces a través de las redes sociales, ¿a cuántos conoces personalmente?	50
Gráfica No. 8 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase falsificación de datos personales en redes sociales	51
Gráfica No. 9 Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase ¿qué es lo que más te gusta de las redes sociales?	52
Gráfica No. 10 Cuestionario de adicción a las redes sociales, segunda fase manifestación de adicción en niños de 8 a 12 años	54
Gráfica No. 11 Cuestionario de adicción a las redes sociales, segunda fase del tipo consecuencias negativas	56
Gráfica No. 12 Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo persistencia en el tiempo	58
Gráfica No. 13 Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo motivos para jugar	60

Gráfica No. 14 Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo manifestación de dependencia	62
Gráfica No. 15 Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo consecuencias de la adicción	64
Gráfica No. 16 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor Inatención/impulsividad/hiperactividad	66
Gráfica No. 17 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor disocial	68
Gráfica No. 18 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor predisocial	70
Gráfica No. 19 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor oposicionismo-desafiante	72
Gráfica No. 20 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor problemas de comportamiento del tipo siempre	74
Gráfica No. 21 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor problemas de comportamiento del tipo nunca	76
Gráfica No. 22 Comparación de problemas de comportamiento según el cuestionario sobre el comportamiento Esperí	77

Lista de tablas

Tabla No. 1 Factores de riesgo y protección asociados a la adicción sin sustancia	29
Tabla No. 2 Cronograma de actividades	42
Tabla No. 3 Cuestionario de adicción a las redes sociales, segunda fase correspondiente al tipo manifestaciones de adicción	53
Tabla No. 4 Cuestionario de adicción a las redes sociales, segunda fase del tipo consecuencias negativas	55
Tabla No. 5 Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo persistencia en el tiempo	57

Tabla No. 6 Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo motivos para jugar	59
Tabla No. 7 Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo manifestaciones de dependencia	61
Tabla No. 8 Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo consecuencias de la adicción	63
Tabla No. 9 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor inatención/impulsividad/hiperactividad	65
Tabla No. 10 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor disocial	67
Tabla No. 11 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor predisocial	69
Tabla No. 12 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor oposicionismo-desafiante	71
Tabla No. 13 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor problemas de comportamiento del tipo siempre	73
Tabla No. 14 Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor problemas de comportamiento del tipo nunca	75
Tabla No. 15 Comparación de problemas de comportamiento según el cuestionario sobre el comportamiento Esperí	77

Resumen

Ha sido realizada una investigación sobre la adicción sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología en niños de 8 a 12 años del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa, Guatemala, el primer capítulo expone que actualmente la tecnología es considerada una herramienta fundamental en el desarrollo del ser humano el cual es utilizado como un recurso valioso e importante, sin embargo al igual que las redes sociales y los videojuegos están generando en la población más joven un fenómeno perjudicial como lo menciona Theodosiou (2018) "Estos chicos viven en un mundo de ficción, a veces para detrimento de su salud física. Pueden tener un problema físico, como un dolor de muelas, pero aun así no quieren dejar sus mundos virtuales" (p.7).

En el segundo capítulo se da a conocer y se formulan varios puntos de vista teóricos a la problemática que presentan los temas de redes sociales, videojuegos y adicción, que fueron expuestos anteriormente por otros autores, definiendo de manera clara lo que es el uso y diferenciándolo del abuso, de la misma manera que se explican cuáles son los tipos de adicción que podemos encontrar sin tener la necesidad de consumir una sustancia química, y a su vez se estudia cuáles son los factores de riesgo a los que los niños se enfrentan ante una poca o nula supervisión por parte de los adultos, así mismo se presentan algunas sugerencias de acciones que se puedan tomar para prevenir que los niños caigan en estas circunstancias.

El capítulo tres exhibe la metodología utilizada en esta investigación, la cual ha sido desarrollada con trabajo de campo en la cual se presentan una serie de evaluaciones que arrojaran respuestas con puntuaciones cuantitativas lo cual permitirá facilitar la revelación de los resultados. La investigación busca principalmente identificar y determinar si los niños participantes en este estudio manifiestan criterios que sean suficientes para considerar la presencia de dependencia a la tecnología, y si el comportamiento inadecuado es una causa del uso inapropiado de estos sitios cibernéticos.

Llevándose a cabo con una muestra de 19 alumnos correspondientes a los grados de primero a

tercero primaria con edades comprendidas entre 8 y 12 años del Colegio Real San Pablo, a quienes les fue aplicado los Cuestionarios de Adicción a las Redes Sociales (ARS) que consta de dos fases con 28 ítems que contienen criterios relacionados al comportamiento que puedan estar presentando los alumnos de este nivel escolar, apoyándose con literatura teórica sobre la adicción, se emplea también el Cuestionario de Patrón de uso y Dependencia a los Videojuegos este contiene 25 ítems asociados a criterios que los niños exponen, además de reforzar la hipótesis del cuestionario ARS.

Seguidamente se aplica el Cuestionario de Comportamiento de Esperí que mide cuatro fases: a) Inatención, impulsividad/hiperactividad que consta de 13 ítems b) Factor de comportamiento disocial con 10 elementos c) Factor predisocial con 9 cláusulas d) factor opocisionismo-desafiante con 10 definiciones, todos ellos representados con la escala de Likert, esta evaluación es una herramienta más, que sirve para obtener una base útil para confirmar la hipótesis y poder diagnosticar si en el niño existe adicción o dependencia en este grupo de alumnos.

El capítulo cuatro exhibe los resultados y un análisis de interpretación, los cuales demuestran que aunque no se define que todos los alumnos tienen problemas de dependencia, la tendencia de las características de esta patología va en incremento, por lo que se concluye que es de vital importancia realizar campañas preventivas dentro del salón de clases y talleres informativos para los padres de familia, haciendo una educación integrativa donde todo el personal de la institución también se involucre para que se vuelvan sujetos activos ante la prevención, detección y erradicación de este comportamiento que puede deteriorar la salud mental y la emocionalidad de los niños.

Introducción

La sociedad, la educación y la forma en que nos desarrollamos y desenvolvemos ha tomado un giro de 360 grados, que ha consentido un cambio total en la interacción con las demás personas, actualmente hasta los más jóvenes viven en el mundo de las nuevas tecnologías, que hace que los individuos vean una realidad distinta, diferentes formas de relacionarnos entre si permitiéndonos actualizarnos aún más con el paso del tiempo.

Sin embargo, también se puede observar que una herramienta vital como el internet es quizá la que más ha penetrado de forma directa y precisa en todo el mundo, sin dejar atrás a los niños, que está provocando un fenómeno de expansión social y que podría tener un resultado positivo por ejemplo, facilitar la comunicación entre las personas sin tener limitantes en el tiempo, el espacio, el idioma o la cultura, obteniendo como resultado el sentir que provee de una manera rápida y eficaz la información que se solicita por medio de palabras o de imágenes permitiendo a su vez integrarlo al mundo del entretenimiento, comercio o educación.

A pesar de que la tecnología es una parte importante para cada individuo puesto que le permite ampliar sus relaciones interpersonales y sentirse acompañado en todo momento, las redes sociales virtuales han venido a darle un enfoque distinto al internet, los miembros o usuarios se sienten cómodos de formar parte de un grupo social aparente, porque tienen la posibilidad de compartir gustos, intereses, ideas, culturas, idiomas, opiniones que de manera presencial no podrían debido a circunstancias como la distancia o la variedad en los criterios de sus integrantes.

Actualmente las páginas web ya no son utilizadas solamente para la consulta y la búsqueda de referencias sino también para la interacción entre dos o más personas que participan en recibir y aportar información así como transferir contenidos virtuales sobre la vida en el mundo real, siendo este el principal motivo que está impactando en la población infantil convirtiéndose en nativos digitales ya que desde pequeños adquieren objetos tecnológicos para estar conectados con el mundo virtual.

Las redes sociales son un fenómeno que está a la luz del día, es un instrumento que está siendo utilizado como transporte de comunicación adaptándola a que sea un modo de vida sin importar la edad que se tenga, los dispositivos tecnológicos están siendo utilizados por los más pequeños a través de una tableta, celular, ordenador o consola, sin embargo no se está considerando el peligro que conlleva esta herramienta con el uso excesivo de la tecnología, ignorando la relación que tiene con otras variables psicosociales lo que provoca vulnerabilidad psicológica en los niños, perjudicando de gran manera a los usuarios al usar de forma inadecuada y dañina los medios como las redes sociales y los videojuegos online.

Considerando el auge que ha tenido la tecnología en la sociedad, nos estamos enfrentando a una nueva droga la dependencia o adicción a las redes sociales y videojuegos constituye la falta de control de una persona asociada a factores conductuales, fisiológicos y cognitivos, teniendo como consecuencia la distorsión de objetivos personales que interfieren en relaciones familiares, profesionales y sociales así como en el desarrollo de la personalidad y el desarrollo académico, generando niveles de ansiedad en los niños a corta edad, los cuales provocan consecuencias negativas como bajo rendimiento escolar, aislamiento social, el sedentarismo que puede ocasionar dificultades de salud y lo más relevante es que tiene como denominador común la falta de atención y supervisión de los padres.

Tomando en consideración todos los factores expuestos anteriormente, es necesario comprender y concientizar a la población en general que delegando la atención de una persona a un dispositivo móvil alimenta la ausencia de afecto, la calidez de una relación interpersonal, produce efectos nocivos para la salud y desencadena patrones de conducta distorsionados, que en casos extremos tendrán que ser corregidos con la ayuda de un profesional de la salud mental.

Capítulo 1

Marco de Referencia

1.1. Antecedentes

El internet comienza en Estados Unidos durante los años 60 o 70, inicialmente fue utilizada en diferentes universidades por investigadores, posteriormente fue convertido en un elemento fundamental de la telecomunicación, el negocio, educación y entretenimiento, llegando alcanzar en nivel de importancia el segundo factor tecnológico más utilizado mundialmente, después de la telefonía móvil, en especial a través de los teléfonos inteligentes.

En el ámbito de la tecnología se pueden encontrar diferentes factores y componentes útiles a la sociedad, por ejemplo, en el caso de la internet catalogada como un conjunto de redes de ordenadores que comparten datos, información y recursos, establece una comunicación mundial permitiendo el acceso y conexión desde cualquier parte, lo que demuestra que es una herramienta eficaz de información, es decir es un medio para socializar, comercializar, siendo útil para la educación, diversión y distracción.

La OMS (Organización Mundial para la Salud) presentó un informe en el año 2012 con relación al acceso a internet en que arroja que el 32.5% de las personas del mundo tienen esta posibilidad, esta cifra fue aumentada por la Unión Internacional de Telecomunicaciones a (UIT) al 39% reflejado en su último reporte en febrero del año 2013, en este reporte se identifica a Europa con la tasa de ingreso a internet más alta del mundo con el 75%, sigue en el segundo lugar América latina con el 61% de la población, continuando en el orden están los países como Rusia, Armenia, Kazajistán entre otros que hoy son llamados la Comunidad de los Estados Independientes (CEI) ocupando el tercer lugar con el 52% por delante de los Estados Árabes con el 38% y la región Asia-Pacífico con el 32%.

Según EU Kids Online en una investigación realizada sobre Riesgos e inseguridad en internet por Garmendia (2011) refiere que

En el contexto Europeo especialmente en España las edades promedio para el ingreso a alguna aplicación de la tecnología y el uso de internet está aumentando en los niños menores de 9 años, puesto que sus primeros contactos se están dando alrededor de los 7 años, especialmente en este país se dice que 56 de cada 100 menores entre las edades de 9 a 16 años ya cuentan con un perfil propio de alguna red social (p. 34)

La UNICEF realizó una encuesta el 9 de octubre de 2013 en Argentina sobre el uso de redes sociales, reportando que de 500 adolescentes con edades de entre 10 a 18 años arrojaron datos alarmantes y los más relevantes son relacionados a las redes sociales, con el resultado de que 4 de cada 10 niños tiene más de 500 contactos en Facebook, el 43% corresponde a adolescentes menores de 13 años que ya tiene la apertura de una cuenta, el 82% de la muestra tiene como actividad preferida chatear con sus amigos virtuales o familiares, y el 62% de la población prefiere jugar en línea.

Un estudio de perspectivas digitales, Centroamérica y el caribe en la investigación un oasis de oportunidades en el mundo digital menciona que en Guatemala en el año 2017 tenía más de 6.2 millones de miembros alcanzando la cifra más alta de usuarios conectados a la red centroamericana. Este valor concuerda con nombrar a Guatemala con el país de mayor cantidad de usuarios ocupando la introducción al internet en la cuarta posición con un 37% en comparación con el total de la población, llevando la delantera Costa Rica con el 87% de ingreso de usuarios a internet, Panamá con el 70% y el Salvador con un 55%. El promedio de la región en la agudeza del internet es de un 47% siendo esto equivalente a decir que de los 46 millones de personas que viven en Centroamérica, cerca de 22 millones tienen acceso a la tecnología.

Ilifebelt (2018) afirma que Guatemala es considerado el país con una mayor tasa de crecimiento en el acceso a la tecnología a nivel latinoamericano, los países que lideran el tema de la tasa de incremento de usuarios de la red son Nicaragua, Guatemala, El Salvador y Bolivia, estimando que para el año 2020 Guatemala contará con una población de 10 millones que serán usuarios de

internet, sin embargo, además de los efectos que conocemos con el abuso de la tecnología y de estos dispositivos también pueden ocasionar daños psicológicos y neurológicos especialmente en los niños entre las edades de 9 a 12 años, puesto que los jóvenes son los que están más expuestos a los efectos, ya que su cerebro se adapta fácilmente a los constantes cambios.

Según la Organización Mundial de la Salud (OMS) 1 de cada 4 personas experimenta cambios en la conducta asociados a las adicciones sin sustancias, por tanto, los abusos de esta herramienta sobre todo en etapas tempranas de la infancia llevaría a una adicción pues los niños dedican más de 2 horas de su día a las actividades relacionadas con la tecnología causando un bajo rendimiento en sus actividades escolares.

En el Colegio Real San Pablo, del Municipio de San Miguel Petapa de la Ciudad de Guatemala, se ha identificado en niños menores de 13 años consecuencias relacionadas al abuso de la tecnología y entre ellas las siguientes problemáticas: falta de atención durante las clases con chicos que son inquietos o la disminución en el nivel de retención de información desencadenando problemas de aprendizaje o insomnio que es producido por usar los dispositivos durante horas de la noche, lo que causa una caída en el rendimiento y concentración debido a que el niño no descansa adecuadamente, el reforzamiento del sedentarismo y el desarrollo de la capacidad cognitiva debido a los largos periodos de tiempo que el niño pasa frente a la pantalla.

A consecuencia de evitar realizar actividades físicas y promover la capacidad de desarrollar la motricidad fina y otras actividades como la lectura, la visión se ha visto seriamente afectada por el uso de estos dispositivos especialmente por los videojuegos provocando disminución del parpadeo ocasionando la sequedad ocular; algunos estudios señalan que en una conversación normalmente se parpadea alrededor de 22 ocasiones por minuto a diferencia de 7 veces aproximadamente que pestañea una persona mientras esta frente a una pantalla.

La adicción sin sustancia está siendo evidenciado a través de las conversaciones, comportamiento y actitudes que los niños expresan con sus compañeros de clase durante la jornada de estudio;

debido a que su vida esta acaparada y no existen otras actividades gratificantes fuera de la conducta presentada causando la adicción que conduce a la dependencia.

1.2 Planteamiento del problema

A nivel mundial actualmente existen nuevas formas de comunicación, educación, entretenimiento conocido como nuevas tecnologías; este tiempo ha sido denominado como la era de la tecnología. El objetivo de esta era es afianzar el uso de dispositivos de diferentes tipos entre los que se pueden mencionar (videojuegos, teléfono móvil o celular, internet, redes sociales, u otros).

No se puede negar que estos recursos ofrecen una cantidad considerable de ventajas especialmente como instrumentos de comunicación e información que vienen a sustentar las necesidades de las sociedades modernas; mismas que a su vez son fundamentos de eficiencia profesional, bienestar y hasta de felicidad personal, sin embargo, el desarrollo y crecimiento de estas nuevas herramientas han venido a ocasionar barreras y limitantes en el proceso de la comunicación y el desarrollo del aprendizaje así como la transmisión del saber.

Se considera a los niños de hoy como nativos digitales lo que significa que desde muy pequeños se ven rodeados por todas estas nuevas tendencias, despertando en ellos una curiosidad que puede llegar a satisfacer sus necesidades de comunicación, información, entretenimiento y diversión, no obstante, se está dejando de lado los riesgos y consecuencias que pueden ocasionar en los niños y adolescentes. Este mal uso en ocasiones extremas puede desencadenar un tipo de adicción sin sustancias, desarrollando una necesidad descontrolada por el uso de dispositivos ya sea en el ámbito de redes sociales o videojuegos.

En el caso de niños preadolescentes que generalmente hacen uso excesivo del teléfono celular y la utilización en demasía de auriculares para escuchar música el comportamiento social en lugares públicos como parques, centros comerciales o restaurantes se limita al uso casi permanente de tabletas o celulares. Por lo tanto, es necesario tomar en consideración este tema puesto que cada vez más la población guatemalteca corre riesgo y especialmente la más joven, ya que son

fácilmente influenciados por la curiosidad, además se asocia al aprovechamiento de las oportunidades ante la poca o nula supervisión de sus padres o cuidadores.

En otras palabras la población más joven del país se convierte en un grupo vulnerable ante la atracción que esto conlleva, sin tomar en cuenta las consecuencias en el desarrollo del aprendizaje o en la personalidad debido al uso inadecuado, a la frecuencia y a la poca supervisión de los padres, pues esta acción puede llegar a causar serios problemas de salud mental, de conducta y de adicción sin sustancias en los niños. No se puede negar su utilidad para el crecimiento y el desarrollo, el problema es el uso inadecuado de esta herramienta que influye considerablemente en el desenvolvimiento de los pequeños lo cuales son causados por factores de inseguridad y desamparo que facilitan que una persona se vuelva adicta o dependiente.

El objetivo de esta investigación es poder dar a conocer la controversia, la magnitud en el tiempo que puede tener el no controlar y el no supervisar a los niños puesto que es una herramienta de fácil acceso y muy atractiva que en un periodo corto de tiempo puede llegar a causar grandes inconvenientes en los niños especialmente a los más pequeños, pues son ellos los que se encuentran en riesgo y/o vulnerabilidad, aquellos que han crecido en un ambiente familiar poco propicio para su desarrollo, donde existe dificultad en la comunicación, poseen una baja autoestima y en ocasiones pueden ser niños con escasas habilidades sociales que tienden a huir de un mundo adulto que les resulta hostil.

Orozco & Lainfiesta, (2018) menciona que “el Dr. Carlos Alvarado quien fuera Rector de la Universidad de San Carlos de Guatemala, expresó; debemos hacer el esfuerzo por tener mentes disciplinadas y mentes creativas” (p. 4). Por esta razón se busca establecer a través nuevos estudios como el uso de entrevistas, encuestas o test de evaluación los factores de riesgo y los peligros latentes a los que los pequeños están expuestos y plantear un proyecto de prevención y concientización a los padres de familia por medio de otros recursos útiles como talleres y charlas informativas que representen los daños que las nuevas tecnologías vienen a causar a los niños de edad escolar, especialmente en las edades de 8 a 12 años, para que los padres puedan identificar el

correcto y adecuado uso del tiempo que le dedican a estas actividades para evitar cambios bruscos en su conducta lo que termina por acaparar la mayor parte de su vida.

1.2.1. Pregunta de investigación

¿Cuáles son las manifestaciones sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología en los niños de 8 a 12?

1.3 Justificación del estudio

¿Por qué es necesaria una investigación de adicciones sin sustancias en los niños de 9 a 12 años? Principalmente es necesaria porque a través de esta se conoce el impacto que las nuevas herramientas vienen a causar en este grupo de estudio. Asimismo, se pueden conocer los beneficios que se obtendrían al hacer un análisis más profundo de una comunidad específica tomando una muestra de la población.

Con esta investigación se verán beneficiados no solamente la población infanto juvenil de la comunicad de San Miguel Petapa; sino también será una herramienta y recurso que podrán utilizar las diversas escuelas públicas y privadas fortaleciendo sus procesos de aprendizaje y establecimiento límites y normas que permitirán tener momentos de ocio y entretenimiento sin tener que llegar al abuso del uso de las tecnologías.

La ocupación del tiempo libre y de ocio pueden llegar a generar cambios importantes en la conducta de los niños, los centros educativos son lugares donde niños y jóvenes llegan a conocer temas netamente académicos, pero también son espacios que se usan para la socialización, a través de actividades distintas pudiendo ser recreativas u ocupacionales, que permiten la práctica de deportes, intercambio de experiencias por medio de factores como la moda, la atracción física de un miembro del sexo opuesto, el liderazgo que una persona puede llegar a ejercer para influenciar un grupo de niños o adolescentes.

1.4 Alcances, límites y limitantes

La investigación se lleva a cabo en el Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa Guatemala para conocer el impacto que causa en la conducta de los niños el uso continuo de las redes sociales, videojuegos o el internet, explorar e identificar cuáles son los factores de riesgo y las consecuencias que tienen los niños a nivel comportamental, académico, social y emocional ocasionado por la adicción al uso y abuso de la tecnología.

Para el presente estudio se abarcan únicamente los grados de nivel primario, edades comprendidas de 8 a 12 años, contando con el tiempo y disponibilidad para realizar la investigación en el Centro Educativo.

Las limitaciones encontradas en el presente están en el orden de la poca apertura y el grado de sinceridad que tienen los niños para reconocer el tiempo que le dedican al uso de la tecnología con fines de diversión y entretenimiento, el desinterés en el tema por el desconocimiento en la repercusión del uso excesivo de la tecnología de los padres de familia, la ausencia de valores en algunos alumnos poniendo de manifiesto el mal comportamiento además de la irritación emocional y la agresividad física ante la corrección y el cambio de hábitos por el uso excesivo de la tecnología.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo general

Identificar las manifestaciones de adicción sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología en niños de 8 a 12 años.

1.5.2 Objetivos específicos

Evaluar la secuela que deja en los niños de 8 a 12 años la dependencia del uso indebido de la tecnología en el desarrollo de su personalidad.

Determinar los factores de riesgo que presentan los niños de 8 a 12 años en el acceso a la tecnología.

Mejorar la utilidad de técnicas de psicoeducación a través de encuestas, para prevenir el mal uso de la tecnología en niños de 8 a 12 años.

Capítulo 2

Marco Teórico

2.1 Uso, abuso, dependencia y adicción

Se entiende por uso al tipo de relación con las drogas en el que, bien por su cantidad, frecuencia o situación física, psíquica o social del sujeto, no se detectan consecuencias inmediatas sobre el consumidor ni sobre su entorno. El abuso es la forma de relación con las drogas en la que dadas las características anteriores se producen consecuencias negativas para el consumidor y su entorno.

La Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED (2016) afirma:

Se entiende por dependencia a la pauta de comportamiento en la que se prioriza el uso de una sustancia psicoactiva frente a conductas antes consideradas importantes. El consumo que inició quizá como una curiosidad o experiencia esporádica sin aparente trascendencia, pasa a convertirse en una conducta en torno a la cual se organiza la vida del individuo, dedicando mayor parte del tiempo a pensar sobre el consumo de drogas y a buscarlas. (p. 4)

Se puede definir la palabra abuso al uso continuo de una sustancia o bien de una conducta, que aun sabiendo que produce secuelas negativas, el individuo decide seguir con ese mismo patrón de consumo, se considera, sin embargo; que la dependencia es aquella que refleja la necesidad de consumir la sustancia o la conducta de manera excesiva, lo que da como resultado una reacción negativa significativa del sujeto a lo largo de su vida o bien por un largo periodo de tiempo.

Arif y Hodgson (2006) afirman que:

Para la OMS el exceso en el uso de drogas es catalogado como un uso desmedido, ocasional o duradero, no concurrente con una práctica médica admisible recomendándose el manejo de los siguientes juicios.

Uso desaprobado: uso de una droga que no es aprobado por la sociedad o un grupo dentro de la sociedad.

Uso peligroso: uso de una droga que producirá consecuencias nocivas para el usuario, puede ser de disfunción o daño.

Uso desadaptativo: uso de una droga que implica daño en el funcionamiento social o psicológico.

Uso nocivo: uso de una droga que se toma sabiendo que puede causar enfermedad mental o daño físico en el individuo (p. 151).

Generalmente la dependencia siempre se liga a una sustancia específica como el alcohol, igualmente es alusivo a una forma de comportamiento ante una situación determinada, mencionando como ejemplo la adicción al juego, a las compras o inclusive al trabajo; estas acciones pueden ir vinculadas a una o varias características humanas como un carácter agresivo y hostil lo cual se ve reflejado en conductas inadecuadas sin importar la edad.

Giménez (2011), indica:

“Los términos de dependencia y adicción para las personas de forma general significan lo mismo; sin embargo, en el entorno de especialistas la palabra adicción ha sido sustituida por la palabra dependencia en relación al uso relativo que tiene con una sustancia o acción”
(p. 1).

La Universidad Rafael Landívar en su revista Universidad Saludable (1999)

Menciona que la OMS refiere como adicción al uso y abuso de cualquier sustancia natural o sintética, que al consumirse altere las actividades mentales y físicas de una persona, que puede convertirse en una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad a una sustancia, actividad o relación; debido a los efectos que causa en el sistema nervioso central convirtiéndose en una droga. (pp. 1, 2)

Entre estas sustancias se encuentran psicofármacos y sustancias de consumo legal como café, tabaco, alcohol, así mismo también algunas sustancias como el pegamento y los solventes, así como hay actividades que el ser humano adopta y se convierten en necesidad como ejemplo el uso abusivo de la tecnología, el juego patológico, entre otros; se denomina droga porque genera adicción en la persona, es decir que provoca una fuerte necesidad compulsiva que hace el querer volver a consumir para experimentar de nuevo la recompensa que produce el placer, euforia, alivio de la tensión, etc.

Lo que se denomina Síndrome de dependencia en la última edición de la CIE – 10 (2015), explica lo siguiente:

Conjunto de fenómenos del comportamiento, cognitivos y fisiológicos, que se desarrollan luego del consumo repetido de la sustancia en cuestión, entre los cuales se cuentan característicamente los siguientes: un poderoso deseo de tomar la droga, un deterioro de la capacidad para autocontrolar el consumo de la misma, la persistencia del uso a pesar de consecuencias dañinas, una asignación de mayor prioridad a la utilización de la droga que a otras actividades y obligaciones, un aumento de la tolerancia a la droga y, a veces, un estado de abstinencia por dependencia física. Puede haber síndromes de dependencia de una sustancia específica psicoactiva (por ejemplo tabaco, alcohol o diazepam), de una clase

de sustancia (por ejemplo drogas opioides), o de una variedad más amplia de elementos químicos farmacológicamente diferentes (p. 311).

Tomando en consideración que para que el usuario sea diagnosticado con el síndrome de dependencia según la CIE 10 (1994) se deben tener en cuenta los siguientes criterios:

A). Debe presentar de modo continuo por lo menos tres o más de las siguientes manifestaciones durante al menos un mes, o si persisten durante periodos inferiores a un mes y deben haberse presentado varias veces y simultáneamente en el lapso de los últimos doce meses:

1. Deseo intenso y vivencia de una compulsión al consumo.
2. Disminución de la capacidad para controlar el comienzo del consumo, para poder terminarlo o para controlar la cantidad de tiempo consumido.
3. Síntomas somáticos del síndrome de abstinencia cuando el consumo se reduzca o cese el consumo.
4. Prueba de tolerancia de tal manera que requiere un aumento progresivo de la dosis de la sustancia o actividad para conseguir los mismos efectos que originalmente generaba una dosis más baja.
5. Abandono progresivo de otras fuentes de placer o diversión, a causa del consumo, aumento del tiempo necesario para obtener, ingerir o recuperarse de sus efectos.
6. Persistencia en el consumo de la sustancia o actividad a pesar de sus evidentes consecuencias perjudiciales. Se debe investigar si la persona es consciente o puede llegar a serlo de la naturaleza y la gravedad de los perjuicios que estos le están causando. (p. 61)

En el pasado el término adicción únicamente se asociaba al abuso de una sustancia o droga, hoy se puede observar como las circunstancias han cambiado significativamente en tan corto tiempo; el concepto dependencia se refiere al consumo tanto de una sustancia tóxica o droga que su principal función es afectar el organismo, la dependencia origina una conducta en quien lo consume y su función es alterar la forma de vida de la persona que lo padece. Lima (2010) afirma que para “la OMS el término adicción es el estado de intoxicación crónica y periódica originada por el consumo repetido de una droga, natural o sintética caracterizada por una compulsión a continuar consumiendo por cualquier medio” (p. 1).

La adicción se caracteriza por un conjunto de signos y síntomas donde se ven involucrados factores genéticos, biológicos, psicológicos y socioculturales, lo que puede llegar a convertirse en una enfermedad progresiva, en la que sus principales acciones son episodios continuos y recurrentes de descontrol, la distorsión del pensamiento, así mismo la negación ante la problemática. Históricamente, la denominación de adicción, ha sido constituida por la dependencia, aunque ha surgido un término nuevo, el de conductas adictivas, en el que se incluyen la aparición de distintas conductas patológicas, produciendo dependencia tanto con la intervención de sustancias químicas como sin la presencia de ellas por ejemplo el juego patológico.

“El trastorno de juego patológico consiste en episodios frecuentes e iterativos de juego, que dominan la vida de la persona en detrimento de sus obligaciones y de sus valores sociales, ocupacionales, económicos y familiares” (CIE-10, 2015, p. 349)

Considerando que para que el usuario sea diagnosticado se deben tomar en cuenta según la CIE - 10 (1994) los siguientes criterios:

- Presencia de dos o más episodios de juego en el período de, al menos un año.
- Estos episodios carecen de derecho económico para el paciente, pero se reiteran a pesar de los efectos perjudiciales sobre el entorno familiar y social y a pesar del malestar personal que producen.

- El sujeto describe un impulso intenso s jugar difícil de controlar y afirma ser incapaz de dejar de jugar mediante un esfuerzo de voluntad.
- Preocupación por imágenes mentales o pensamientos relacionados con el acto de jugar o las circunstancias que lo rodean. (pp. 171, 172)

Según el DSM-V (2014) una adicción sin sustancia química como el juego patológico se manifiesta por lo menos en cuatro o más de estos criterios:

- El niño tiene un fuerte deseo de consumir su tiempo frente a un dispositivo.
- El niño desarrolla una tolerancia a este deseo y cada vez necesita más cantidad de tiempo para alcanzar el efecto que se busca.
- El niño tiene problemas a la hora de querer controlar su comportamiento en relación a la acción que realiza, es decir le resulta difícil mantenerse dentro de los estándares de tiempo que el mismo se ha marcado.
- Si reduce la cantidad de tiempo o deja de hacer esta actividad aparece el síndrome de abstinencia.
- El niño adicto y/o dependiente descuida más y más a otras personas e intereses que antes le parecían importantes.
- A pesar de ser consciente de que el consumo de su tiempo le perjudica en el ámbito social, físico y psíquico no puede detener la adicción.
- El niño avanza progresivamente en una rutina de consumo.

La tecnología actualmente juega un papel muy importante siendo uno de los principales protagonistas de esta era, provocando cambios y transformaciones que a su vez han desarrollado un mundo de comunicación con su propio lenguaje y nuevos conocimientos; sin embargo la

dependencia y adicción son dos de los mayores problemas sociales que se puede observar en los población infantil produciendo graves consecuencias a nivel social y académico pues reduce la capacidad de análisis, atención y concentración en el ámbito académico, sin olvidar que tanto los familiares como los amigos pueden sufrir a consecuencia de esta adicción.

Enrique Echeburúa y Ana Requesens (2012) refieren que:

Las redes sociales no están exentas de peligros. Si bien constituyen una minoría, es preocupante que entre el 3% y el 6% de los jóvenes utilizan de forma abusiva el Internet, especialmente, las redes sociales. El internet como herramienta indispensable en esta nueva era, según el uso que se haga de ella puede que se convierta en algo positivo o en algo perjudicial para el menor. En los casos problemáticos hay personas que pueden llegar a vivir en internet y se convierten en prisioneros de la red. (p. 49)

2.2 Tipos de adicción

Las adicciones son consideradas enfermedades crónicas, pues son caracterizadas por la dependencia de un individuo ante una sustancia, una actividad o una persona que le causa placer o alivio, generando un deseo que involucra un comportamiento incontrolable y un nivel de dificultad de abstinencia permanente. Existen diferentes tipos de adicción, sin embargo, la mayoría de ellos causan un efecto compulsivo lo que interfiere en la vida cotidiana del individuo. El síndrome de abstinencia se hace presente cuando el usuario pone resistencia de su rutina, produciendo reacciones sintomatológicas como ansiedad, estrés, depresión y/o insomnio, así como la incapacidad de poder socializar con las demás personas, entonces la adicción puede ser considerada hacia una persona, emoción o pensamiento.

Al hablar de adicciones en el siglo XXI, generalmente están relacionadas con las nuevas tecnologías como lo son: el internet, el abuso de la televisión o los videojuegos por mencionar

algunos ejemplos; en un principio pueden parecer actividades inofensivas, pues prácticamente todas las familias ahora poseen una computadora, consola o un teléfono móvil.

Las adicciones pueden ser catalogadas en tres subgrupos: la dependencia puede generarse a una sustancia, una actividad, conducta u otras dependencias que se relacionan con el pensamiento, los cuales vemos a continuación:

Adicción a una sustancia: Es aquella que obliga al individuo a depender de una sustancia o compuesto químico que provoca un estado de satisfacción y alivio. Entre estas sustancias se encuentran las sustancias legales.

Adicción a una actividad o conducta: produciéndose cuando una persona se obsesiona con alguna actividad o conducta que genera placer y bienestar en el niño, entre los ejemplos se encuentra la ludopatía, adicción a los videojuegos, comida, deporte, trabajo o compras, la adicción a los videojuegos aparece cada vez en edades más tempranas debido al surgimiento de nuevas tecnologías lo que ocasiona aislamiento de quienes lo sufren al igual que las adicciones al teléfono, redes sociales o internet de manera general, estas son algunas de las dependencias que niños y jóvenes están reflejando y que están causando una serie de consecuencias negativas.

Adicciones afectivas y emocionales: hay personas que tienen la necesidad de depender de pensamientos, emociones y otros como lo es depender de una persona para poder sentirse bien.

Según el DSM - V (2014):

Adicionalmente a los trastornos relacionados con sustancias, también incluye el juego patológico, debido a que existe evidencia que el comportamiento que causa el juego patológico activa considerablemente el sistema de recompensa de forma similar a una droga de abuso, además de producir síntomas conductuales parecidos a los de trastorno por sustancias. Existen otros patrones de comportamiento excesivo entre los que se pueden

mencionar el juego en internet, sin embargo; las investigaciones que refieren este síndrome es muy escaso, razón por la cual no se ha incluido los grupos de comportamientos repetitivos que algunos autores califican como adicciones comportamentales; como la adicción al sexo, adicción al ejercicio, adicción a las compras, pues no hay investigaciones científicas suficientes para establecer los criterios diagnósticos y descripciones de su curso, fundamentales para considerarlos como trastornos mentales. (p. 481)

2.3 Definición juego patológico, adicción sin sustancia

Según Cugota (2008) se define adicción al juego o juego patológico a la incapacidad que tiene una persona al no poder tener control propio en el deseo por jugar. Este descontrol afecta aspectos importantes de la vida familiar, laboral o social, quien padece este problema no puede dejar de jugar, aunque no desee hacerlo. Existe un deseo compulsivo por jugar en cualquier momento y esta conducta se termina convirtiendo en una prioridad para el sujeto tanto que si no lleva a cabo la actividad le provoca un serio malestar.

El Infocop en (2018) informa que a principios del año 2017 cuando la Organización Mundial de la Salud (OMS) valoró incluir el trastorno por videojuegos como enfermedad mental. Aún con las críticas recibidas por muchos expertos, en los primeros días de este año 2018, la OMS ha publicado en su página Web el borrador de la próxima edición de la Clasificación Internacional de Enfermedades (CIE-11), en el que finalmente se decide incluir el “trastorno por videojuegos” (“Gaming disorder”), que se refiere al uso de juegos digitales o videojuegos, ya sea mediante conexión a Internet o sin ella.

Según la Cie-11 (2018) estos son los trastornos que se consideran incluir:

6C51.0 Trastorno del juego, predominantemente en línea

6C51.1 Trastorno del juego, predominantemente fuera de línea

6C51.Z Trastorno del juego, no especificado

6C5Y Otros trastornos especificados debido a conductas adictivas.

6C5Z Trastornos por conductas adictivas, no especificadas

En el caso de los niños la razón que exponen ante estas actividades es para combatir el aburrimiento, y se divierten de tal manera que logran alcanzar niveles máximos de euforia que los hace sentir plenos y felices. “El rechazo que sienten es causa del mal comportamiento, el niño que se siente rechazado piensa que no le quieren, que no es digno de amor y cariño dando como respuesta actitudes de mal comportamiento” (Acevedo, 2005, p. 21).

Sin embargo, el problema aumenta su desarrollo cuando hay factores como el dinero u objetos que tienen valor sentimental y son utilizados para apostarlos y en esta actividad terminan perdiéndolo todo pero, aun así, el chico quiere seguir jugando, se observa que en esta acción hay ansiedad, no obstante, el niño adicto al juego piensa y afirma que el resultado del juego depende de la habilidad del jugador, negando rotundamente tener un problema de adicción y la deficiencia e incapacidad de poder controlar sus impulsos.

La negación del problema por parte del adicto es sostenida por él aun observando consecuencias como bajo rendimiento escolar, aislamiento social, mentiras recurrentes, comportamiento inadecuado y cambio en conductas lo que interfiere negativamente en el estilo de vida del niño. Algunas de las características que se pueden observar en los niños adictos por ejemplo: es una persona generalmente negativa, se observa fracaso escolar, problemas de conducta, problemas familiares al querer disminuir el uso abusivo de los aparatos de tecnología, el sedentarismo, la obesidad y la depresión lo que conlleva a los padres a consultar directamente por la adicción del niño.

De acuerdo con el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales DSM-V (2014) establece el Juego Patológico codificado como 312.31 (F63.0) está incluido dentro del rubro clasificado como Trastornos Relacionados Con Sustancias Y Trastornos Adictivos puesto que es evidente que existe una conducta adictiva activando los sistemas de recompensa de manera semejante a las drogas de abuso, porque este produce síntomas conductuales similares al de los trastornos por consumo de sustancias.

Existen otros patrones de comportamiento excesivos, como el juego en internet, el uso y abuso de las redes sociales, y el uso indebido de la tecnología, sin embargo, lamentablemente la investigación acerca de estos síndromes comportamentales no es muy sólida pues requiere más y nuevos estudios.

Según una insistente discusión durante los últimos tiempos la asociación americana de psicología conocida por sus siglas en ingles APA propondrá que en la próxima edición del manual de diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM se agregue una nueva categoría que se llamara (Comportamentales) la cual contendrá la (adicción a las apuestas) pero no será incluida la adicción al internet, al igual que no considera en absoluto la adicción a las redes sociales, por lo que el próximo síndrome a investigar puede ser (el desorden por el uso de juegos en internet) incluyendo entre otros la adicción a la cafeína.

2.3.1. Criterios diagnósticos de juego patológico

Los criterios diagnósticos según el DSM-V (2014) son los siguientes:

- A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presenta cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un periodo de doce meses:

1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
 2. Estado ansioso o irritado cuando intenta reducir o abandonar el juego.
 3. Ha hecho esfuerzos repetidos para controlar, reducir o abandonar el juego, siempre sin éxito.
 4. A menudo tiene la mente ocupada en las apuestas (por ejemplo, reviviendo continuamente con la imaginación experiencias de apuestas pasadas, condicionando o planificando su próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
 5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (por ejemplo, desamparo, culpabilidad, ansiedad, depresión).
 6. Después de perder dinero en las apuestas, suele volver otro día para intentar ganar (“recuperar” las pérdidas).
 7. Miente para ocultar su grado de implicación en el juego.
 8. Ha puesto en peligro o ha perdido una relación importante, un empleo o una carrera académica o profesional a causa del juego, bajo rendimiento académico.
 9. Cuenta con los demás para que le den dinero para aliviar su situación financiera desesperada provocada por el juego.
- B. Su comportamiento ante el juego no se explica mejor con un episodio maniaco.

2.4 Teorías del juego patológico

Existen diferentes teorías de distintas escuelas que ha dedicado el estudio al juego patológico entre ellas se puede considerar a los psicoanalistas quienes fueron los primeros en tratar de explicar el origen de la ludopatía, considerando el narcisismo como uno de los rasgos de personalidad en los ludópatas o adictos al juego.

Los autores conductistas tratan de explicar este trastorno como una conducta aprendida resultado de un proceso de refuerzo como lo son las recompensas.

Skinner (1971) señaló:

En los refuerzos la variabilidad y la imprevisibilidad son características que contribuyen a potenciar el refuerzo y a perpetuar una conducta aprendida, el refuerzo positivo parece ser muy eficaz para reducir la ansiedad o el miedo, como droga que crea un hábito haciendo posible que la conducta sea reforzada para obtener gratificación (p. 288)

La adicción a los juegos digitales y de video se caracteriza por un patrón de comportamiento de juego persistente o recurrente que puede llegar a ser tan extenso que el niño le da prioridad sobre cualquier otro interés de la vida. Otros autores señalan que el elemento reforzante en el juego no es externo sino interno, constituido por el nivel de euforia que el niño puede alcanzar en el juego y que es capaz de provocar en el SNC de forma que llevara al jugador a que busque de nuevo esas sensaciones sin tomar en cuenta el deterioro social y personal al que se somete.

2.5 Modelos teóricos de las causas a la adicción

Se considera que tras el uso crónico de una sustancia o una actividad recurrente se producen modificaciones a nivel cerebral de larga duración lo que explica la mayoría de las conductas que adopta el niño como consecuencia de la asociación a la adicción, entre estas conductas se

encuentran la compulsividad en el consumo o bien la concentración en el interés en torno a consumo con el abandono de otras áreas.

Es decir que después del suficiente tiempo de exposición a la sustancia o a una actividad en concreto, el placer de la conducta adictiva se vuelve irrelevante puesto que la función del sistema neural es estimular al organismo a conseguir el objetivo, por consiguiente, el próximo paso es el consumo compulsivo sin tomar en consideración los efectos adversos y las repercusiones dañinas que estos causan el entorno académico, familiar y social.

Robinson y Berridge (1993) asegura que intentan ubicar el impulso al consumo de la droga dentro de las vías mesotelencefálicas de dopamina en el cerebro debido a que incrementan la transmisión sináptica. Sus funciones psicológicas en el sistema neural es inculcar el carácter incentivo a la percepción y representación mental de los eventos asociados a la activación del sistema. El uso constante de drogas adictivas produce cambios en el sistema neural que provoca que sea cada vez más sensible a ella y a los estímulos que los relacionan. Esta sensibilización al estímulo transforma el deseo ordinario en uno compulsivo.

Robinson y Berridge, (2003) define:

Entre craving e impulso, describiendo el primero como la sensación subjetiva (deseo, necesidad, excitación física, excitación emocional, anhelo) por conseguir el estado psicológico inducido por la droga, mientras que e impulso se describe como el determinando conductual de búsqueda y consumo de la sustancia. (p. 106)

2.6 Factores de riesgo

Clayton (1992) expone que un factor de riesgo es el conjunto de cualidades, o características individuales o ambientales que aumenten la posibilidad de caer en uso o abuso de una sustancia, acción o situación. Una condición circunstancial o de contexto ambiental incrementa las

posibilidades de caer en el uso desmedido y descontrolado de alguna droga a esto le llamamos inicio o la transición en un nivel de implicación con las mismas que definimos como mantenimiento.

Para Vicente (2015) en su tesis comenta que si se consideran los riesgos que se toman relacionadas al uso de las redes sociales es que los individuos con personalidad introvertida o que han sido víctimas de bullying, acoso o burla por compañeros, familiares o personas cercanas, con esta acción buscan resolver los déficits emocionales sin embargo esta conducta repercute en generar nuevos problemas al abandonar estudios y el deterioro social, académico y familiar.

¿Qué hace que una persona tenga más probabilidades de volverse adicta que otra? Considerando las opiniones de los autores Clayton y Vicente se concluye que los factores de riesgo que más prevalecen son:

- Problemas familiares en casa

- Problemas de salud emocional

- Problemas en el colegio, trabajo o con los amigos

- Relacionarse con personas que consumen algún tipo de sustancia

- Involucrarte en el consumo de sustancias, acciones o con una persona

- La propia biología del usuario

2.7 Factores relativos al objeto de la adicción

Según Maradiaga, (2013) afirma que el ser humano por naturaleza busca tener compañía en otras personas, y con esto gozar de una mejor salud y la sensación de bienestar, crea un apoyo social que inicia desde el momento que nace continuando así a lo largo de su vida. Sin embargo, ante una situación como esta cabe preguntarse ¿Cómo es posible que lo que se considera avance para algunos, sea catalogado como problema para otros, si se habla del mismo recurso?

Para Salas y Escurra, (2014) afirman que en respuesta a esta interrogante se puede decir que hay distintos elementos que generan influencia en la interacción de varios factores relacionados, en este sentido, la adicción a las redes sociales podría estar siendo considerada actualmente como una conducta compulsiva que tiene una persona en el uso y la extralimitación de tiempo en las redes sociales, afectando considerablemente las actividades cotidianas y su relación con las personas que le rodean.

Echeburúa y Requesens (2012) señala que “existen varias alarmas para que pueden ser observadas en la adicción de una persona y entre ellos se encuentran: factores personales, ambientales y sociales” (p. 440).

2.7.1. Factores personales

Internet ha resultado una vía de escape y de expansión para los jóvenes que tienen dificultad para las habilidades sociales en la vida real, esto implica que les cuesta interactuar con las demás personas, no son participes de grupos populares, convirtiéndose en un facilitador de estimulación solitaria, sin embargo; actividades como buscar información, subir y arreglar imágenes, descargas de videos, música y otras aplicaciones, así como el chatear y jugar con otras personas al otro lado de la red les resultan gratificantes y placenteras, aun así no conozcan físicamente a las personas con quienes interactúan, esto nos lleva a conocer otros puntos importantes que predisponen a los jóvenes hoy en día a depender de tan mencionado recurso.

Becoña en (2009) afirma:

El anonimato produce terror, del mismo modo que asusta la soledad. Las redes sociales son el espantajo que aleja el fantasma de la exclusión: se vuelcan las emociones, con la protección que ofrece la pantalla, y se comparte el tiempo libre. Uno puede creerse popular porque tiene listas de amigos en las redes sociales. Así mismo las redes sociales pueden

atrapar en algunos casos a un adolescente porque el mundo virtual contribuye a distanciarle o a distorsionar el mundo real (p. 438)

Los riesgos que más importancia tiene el abuso de la tecnología además de la adicción es el acceso a contenido inapropiado, ciberacoso o pérdida de intimidad, así mismo se puede acceder a pornografía, violencia, racismo, y situaciones complejas de identidad como la anorexia, incitadores al suicidio o al delito. Existe riesgo de crearse una identidad ficticia, potenciada en un factor de engaño, autoengaño y fantasía, facilitando la confusión entre lo íntimo lo privado y lo público fomentando conductas histriónicas y narcisistas.

Echeburúa (1999) menciona que cuando ya existe dependencia en un sujeto los comportamientos adictivos se vuelven automáticos, están emocionalmente activados, con poco control cognitivo sobre el acierto y el error de la decisión que toman. El adicto pondera los beneficios de la recompensa inmediata, pero no enmienda las posibles consecuencias negativas que puede enfrentar a largo plazo.

Constantemente se está reflejando que el incremento de uso en los usuarios señala a la población más joven, incrementando el riesgo en niños y adolescentes, considerando la vulnerabilidad y la impulsividad que estos presentan, el bajo control de impulsos genera dificultades para reflexionar y meditar planes a futuro, la falta de habilidades sociales, la introversión o la timidez generan inseguridad, les cuesta entablar una conversación o tener nuevas amistades.

Sin embargo, a través de este disfraz puede sentirse libre, convertirse en una persona agradable para los demás tomando en cuenta la falta de afectividad que siente de los demás, la aceptación de los grupos y el reconocimiento social puede conseguirlo a través de las redes sociales, puesto que generalmente estas personas mantienen un pensamiento catastrófico debido a su inseguridad y las carencias afectivas, pues sus necesidades van más allá de un simple gesto cariñoso pues este genera compromiso con los internautas que han generado a través de un código de comunicación.

Además de esto podemos observar los estados depresivos estos son estados emocionales que provocan que la persona manifieste inseguridad e insatisfacción lo que orienta al usuario a evadir, liberarse de cualquier malestar emocional y escapar de cualquier problema a través de la red.

2.7.2. Factores ambientales

Dentro de los factores que se pueden mencionar se encuentran circunstancias negativas que provocan insatisfacción o infelicidad, la frustración académica, afectiva y personal hace que a través de la red se puedan olvidar o evadir.

Echeburúa (2012) recuerda que:

En realidad cualquier conducta placentera puede convertirse en adictiva si se hace un uso inadecuado de ella, no obstante como adicciones psicológicas más destructivas y que mayor demanda terapéutica generan, junto a la adicción al juego y al sexo, suelen destacarse la adicción a la comida, a las compras, al trabajo y al internet. (pp. 161, 162)

Algunas situaciones que se pueden mencionar con respecto a este tema son los siguientes: problemas en la casa cuando este es un lugar triste, o cuando el niño no recibe los cuidados necesarios o bien se presentan muchas peleas en casa, problemas de salud mental como la depresión, ansiedad o trastornos de déficit de atención; estas personas pueden volverse adictas, si usan o abusan del recurso para sentirse mejor, problemas en el colegio, trabajo o amigos, el compartir con amistades que consumen drogas o algún miembro de la familia que consuma drogas puede llevar al niño a caer en el consumo también, la biología del usuario también influye en el factor de riesgo que puede existir en la adicción a sustancias o actividad.

2.7.3. Factores sociales

Dentro de los factores sociales esta la predisposición que tiene la persona a no enfrentar la realidad de manera asertiva o bien de mantener la conducta problemática con el pretexto de que esta es la presión que ejerce la moda, debido a que actualmente es raro encontrar una persona que no pertenezca a una red social, este tipo de influencia generan la necesidad del uso, pero no el abuso del mismo, esta herramienta no permite el aislamiento de las personas que no tienen ningún problema de dependencia, sin embargo, puede ocasionar serios problemas a las personas que padecen vulnerabilidad, depresión o ansiedad.

“Esta tendencia de dejarse influir por el entorno o a compensar en el mundo virtual las carencias del mundo real se intensifica cuando el entorno familiar esta poco cohesionado y no consigue modular los impulsos del adolescente” (Echeburúa, 2012, p. 441)

Según Echeburúa (2012) afirma que:

En resumen, un sujeto con una personalidad vulnerable, con una cohesión familiar débil y con unas relaciones sociales pobres corre el riesgo de hacerse adicto si cuenta con un hábito de recompensas inmediatas, tiene el objeto de la adicción a mano, se siente presionado por el grupo y está sometido a circunstancias de estrés, fracaso escolar, frustraciones afectivas o competitividad, o de vacío existencial como el aislamiento social o falta de objetivos. (p. 441)

2.8 Factores de protección y prevención

Según Pérez & Mejía (1998) los factores protectores son “aquellos atributos individuales, condición situacional, ambiente o contexto que reduce la probabilidad de ocurrencia de un comportamiento desviado” (p. 38). Estos tienen la capacidad de reducir, inhibir y atenuar la probabilidad de que se consuman sustancias.

Betancourth (2017), afirma:

Los factores de protección reducen, inhiben o atenúan la probabilidad del uso de sustancias, algunas de las actitudes, creencias o valores que actúan como factores de protección son la religión, el grado de satisfacción personal, así como las actitudes positivas hacia la salud, entre otras (p. 153)

La diferencia entre factores de riesgo y factores de protección radica en aspectos familiares y personales que disminuyen el riesgo de involucrarse en una adicción. Por tanto el éxito en la prevención de este problema requiere objetivamente el esfuerzo de los padres que potencien factores como elevar el autoestima, mejorar habilidades sociales y de comunicación, el control de las emociones y poder afrontar adecuadamente el estrés, el autocontrol constituye una especie de antídoto para no caer en comportamientos impulsivos, de igual manera una forma objetiva de la ocupación adecuada del ocio es un freno a la implicación de conductas adictivas que generan una necesidad de búsqueda de sensaciones nuevas y variadas para hacerle frente al aburrimiento.

Echeburúa (2012), afirma que para brindar protección y factores de prevención a los adolescentes y que no se vean envueltos en una adicción a las nuevas tecnologías, como videojuegos e internet, existen varios elementos a trabajar en conjunto donde definitivamente el medio principal es la familia; puesto que las primeras interacciones debe ser con los padres quienes a su vez deben brindarle seguridad, estabilidad y comprensión, esto conlleva a que el niño o adolescente se sienta aceptado; reconozca que tiene la libertad de expresar lo que siente sin temor a sentirse juzgado o malinterpretado de igual manera en la escuela el niño forma con sus maestros y compañeros lazos de confianza que le permiten desenvolverse en la interacción con las demás personas.

Estos dos contextos forman parte fundamental de la vida de los niños, sin embargo; es importante tomar en cuenta que la personalidad y la formación de cada persona según el entorno donde se haya desarrollado, influirá en el desempeño o desarrollo de una conducta adictiva o no, con esto podemos decir que, si el individuo manifiesta algunos atributos como, responsabilidad en las decisiones que toma, respeta autoridades, sigue normas, controla emociones y adicionalmente a

esto tiene un buen aprendizaje de orientación moral y ético, este ciudadano es poco probable que se vea envuelto en una situación de conducta adictiva.

Parte de las características que fundamentan el fenómeno de la adicción son los factores de protección y cómo interactúan con los factores de riesgo, dentro de ellos se pueden mencionar algunos ejemplos:

Tabla No. 1
Factores de riesgo y protección asociados a la adicción sin sustancia

Factor de riesgo	Factor de protección
Comportamiento agresivo en los niños	Autocontrol
Falta de supervisión y carencia de apoyo	Apoyo parental, supervisión de adultos (padres y maestros)
Deficiencia en las habilidades sociales y relaciones interpersonales	Interrelaciones personales y positivas
Experimentación y curiosidad	Competencia académica y cognoscitiva
Disponibilidad de drogas en el ambiente	Supervisión, control y políticas escolares contra drogas
Marginación, discriminación y rechazo social	Fuertes vínculos en la sociedad y redes de apoyo sociales
Antecedentes de historia familiar adicta	Sin historial familiar en riesgo de adicciones
Influencia de sus pares	Valores y principios morales
Padecer alguna deficiencia de salud	Ser mentalmente sano
Acoso o presión de grupo	Practicar el respeto
Ansiedad, depresión y soledad	Equilibrio emocional
Uso de drogas o estupefacientes de cualquier tipo	Drogas con menor potencial adictivo
Baja autoestima	Autoestima sana

Fuente: adaptación libre de la integración de la formación publicada en la red de Institutos Nacionales de la Salud (2017)

Para todo preadolescente obtener su primer teléfono celular constituye un paso importante para hacerse mayor, podríamos llamarlo como un rito de inicio puesto que supone autonomía, libertad

e intimidad, si consideramos a los más pequeños, los dispositivos tecnológicos como las consolas de videojuegos, los teléfonos celulares desempeñan una función lúdica y de entretenimiento.

Para aprehender los factores relativos al sujeto es de gran utilidad, la aportación de Ortiz Gómez, Ma. (2012) al referirse a: la fragilidad psicológica hacia la dependencia a la Internet que se expresa en los ámbitos del carácter, las conocimientos, aspectos de índole motivacional, la afinidad interpersonal y distintas alteraciones psicológicas que pasamos a revisar en mayor profundidad .

Losada (2018) menciona que algunos rasgos de carácter están ligados a conductas adictivas que tienen que ver con el arrebatamiento y la incapacidad de dominar estos comportamientos impulsivos, la poca capacidad para retrasar la recompensa, inquietud por probar nuevas emociones, poca tolerancia a la frustración y baja autoestima.

Alonso-Fernández (2003), menciona que la baja autoestima, un nivel elevado en la búsqueda de sensaciones, la impulsividad, el malestar y la intolerancia a los estímulos displacenteros, tanto físicos como (disgustos, preocupaciones, responsabilidades, etc.), así como un estilo de afrontamiento inadecuado ante las dificultades cotidianas, está siendo generado por comportamientos y rutinas inadecuadas en los niños y adolescentes, siendo la accesibilidad a la tecnología y los videojuegos una de ellas. Añadiendo además factores como el aburrimiento, la carencia de relaciones interpersonales y la falta de habilidades específicas para poder desenvolverse de manera efectiva en el mundo actual.

Para este autor se trata de personas que carecen de afecto consistente y que quieren llenar esa necesidad con sustancias químicas que podrían ser drogas, alcohol o tabaco, o bien con actividades como realizar compras, apuestas en el juego, la recurrencia de los videojuegos o internet en los ordenadores, el tiempo dedicado al trabajo entre otros.

2.9.1 Cognición

Carbonel y Moral en el (2017) mencionan que las cualidades altamente adictivas para los videojuegos o las redes sociales son la identidad a escondidas, a la separación o disociación, al secreto, el aislamiento, la carencia de consecuencias en la vida real, las proyecciones y la comunicación hiperpersonal, debido a que producen rápidamente cambios emocionales y este establece un esfuerzo esencial para las adicciones.

En 2013, Ortiz refiere “centrándonos en la fantasía Young considera que internet propicia dos tipos de fenómenos: que crean personalidades ficticias y la búsqueda de reconocimiento o poder” (p. 73)

En cuanto a las personalidades ficticias esta se facilita por las particularidades que el internet mismo tiene, creando un personaje virtual que permite la modificación de las características propias físicas que en su mundo real son inamovibles, en este rubro podemos mencionar la edad, ocupación, apariencia y características físicas, aquellas personas que son inseguras o que se sienten solos, aprovechan esta libertad y descargan de manera rápida sus sentimientos más fuertes y secretos más oscuros o bien sus deseos más profundos, permitiéndole al usuario reinventarse así mismo, cubriendo necesidades psicológicas que no han sido afrontadas de manera adecuada y poniéndole una careta a su inseguridad intrapersonal a través de una máscara.

Por tanto las personas introvertidas y con una dinámica familiar pobre son las que mayor riesgo presentan puesto que la tecnología no les exige que den algo a cambio y que no toma una valoración de si está teniendo un comportamiento correcto o no.

Ortiz (2013) afirma que: “Los adolescentes que hacen un uso desproporcionado de la tecnología específicamente las redes sociales al propiciarle ese mundo virtual le permiten crear una falsa identidad, distanciamiento debido a la pérdida de contacto personal y una distorsión a su vida real” (p. 74)

2.9.2 Motivación

Internet puede ser de ayuda para sacar a luz aquellos aspectos de la personalidad de un individuo que estaban ocultos o reprimidos lo que genera en la persona una sensación de libertad que puede resultar motivadora para el propio sujeto, puesto que una vez sacados a luz, este puede aprender a incorporar cada uno de ellos a su propia personalidad en la vida real sin temer que limitar esos roles únicamente al mundo virtual en el ciberespacio, esto a su vez podría resultar de beneficio para el niño o adolescente, permitiéndole llegar a tener autoaceptación y llevar la tendencia a revelar a sus familiares y amigos su propia identidad oculta.

Este sentimiento de poder y reconocimiento puede llegar a ser altamente adictivo para aquellas personas que se sienten insatisfechas de su propia vida.

Para Young (2010) refiere que escasamente se está empezando a entender el efecto y alcance del problema, esta manifestación está latente y es un tema que llama la atención de investigadores, aunque aún falta mucho por desarrollar. Por ejemplo, uno de los inconvenientes encontrados es que ahora se considera a Facebook como sinónimo de redes sociales cuando el objetivo principal era conectar personas y no precisamente relacionarse como tal, se están desarrollando investigaciones enfocadas solo a ésta red y no realmente a todas las redes sociales que hay, siendo las más comunes la red social de relaciones, la red social de entretenimiento y la red social profesional.

2.9.3 Déficit en relaciones interpersonales

Ortiz (2013) afirma que

Algunos autores refieren y sugieren que una de las razones por las que los usuarios se vuelven adictos a los canales de comunicación tecnológica, como correo electrónico, programas de mensajería instantánea y otras herramientas de comunicación tanto síncrona

que es el intercambio de información por internet en tiempo real (ejemplos salas de chat, videoconferencias, conversaciones telefónicas, redes sociales como Facebook, whatsapp) y la comunicación asíncrona que es la información que permite la comunicación por internet entre personas de forma no simultanea (ejemplos cartas, correos electrónicos, foros, grupos de noticias, wiki, blog, Facebook) pues con esto se evidencia la carencia de apoyo social de forma presencia. (p. 71)

Según Jiménez y Pantoja (2007) establecen las diferencias entre las herramientas más empleadas entre los sujetos adictos y los no adictos, la tendencia de los adictos es mantener relaciones interpersonales inestables, les incomoda la soledad y tienden a utilizar este medio de comunicación como forma de acompañamiento, al lograr establecer una relación afectiva, el interés principal de este sujeto es satisfacer su propia necesidad sin importar la del otro, en el caso de los no adictos estas características no se presentan pues manifiestan tener relaciones estables y poder tolerar la soledad.

Echeburúa y De Corral (2010) refieren que:

El adicto sopesa los beneficios de la gratificación inmediata, pero no repara en las consecuencias negativas a largo plazo. Por ello, el abuso de las redes sociales virtuales facilita el aislamiento, el bajo rendimiento y el desinterés, trastornos de conducta y el quebranto económico, así como el sedentarismo y la obesidad. (p. 93)

Estos grupos permiten llenar la necesidad de apoyo que pueda tener el niño o adolescente en situaciones estresantes. Generalmente los adictos a internet tienden a formar ataduras emocionales con amigos virtuales que hacen a través de los diferentes canales de conversación, disfrutando este espacio para poder conversar, encontrarse e interactuar con nuevas personas a través de las distintas aplicaciones mencionadas.

Wang Lee y Chang (2003) aseguran que el uso del internet se asocia a la disminución en la comunicación con la familia en el hogar y al tamaño del círculo social donde se desenvuelve, la depresión y la soledad pues son dos estados psicológicos negativos unidos al comportamiento compulsivo que se relacionaron significativamente con el grado de adicción.

2.10 Redes sociales

Una red social en Internet podría definirse de forma sencilla como aquel lugar de la web en el que se pueden compartir mensajes, fotos y vídeos con el grupo de amigos y localizar amistades. García (2010) menciona “una red social se crea de forma espontánea entre personas que se invitan para formar parte de ella” (pp.19, 20)

2.10.1 Juegos en línea

La diferencia que hay entre esta y otras adicciones es que el juego online todavía resulta invisible para la mayor parte de la sociedad, aunque sea muy común entre la juventud, especialmente varones, afirmando que los videojuegos violentos pueden aumentar la agresividad en parte por estresar a la gente. El juego online supera a la cocaína en adicción entre los jóvenes europeos y cada vez las autoridades están más preocupadas por las cifras. Real (2018) sostiene que “en la medida en el que el juego online facilita el anonimato, es accesible en cualquier momento y lugar y está al alcance de los menores, los riesgos se multiplican” (p 2).

2.10.2 Facebook

Según Salinas (2017), la red social creada por Marck Zuckerberg en el año 2003 inicialmente se generó para la universidad de Harvard debido a que en ese entonces él era un estudiante; llevando a cabo el proyecto de la creación de una plataforma o sitio web para estudiantes de dicha universidad, y que al poco tiempo se le dió acceso a miembros de otras universidades de diferentes países, García (2010) expone que “Facebook en 2007 se puso en marcha con 3 idiomas que son

alemán, español y francés, y que para julio 2010 había alcanzado la cantidad de 500 millones de miembros y versiones en 70 idiomas”. (p. 29)

2.10.3 Whatsapp

Mark Zuckerberg creador de Facebook compró en febrero 2014 la aplicación de mensajería para teléfonos inteligentes conocido como Whatsapp creado por el ucraniano Jan Kuom, la cual permite el envío y recibimiento de mensajes de manera gratuita. Esta aplicación de chat o mensajería es para teléfonos de última generación, o Smartphone; es una aplicación que les permite a los usuarios recibir y enviar mensajes cortos, ubicaciones, grabaciones de audio, fotos, videos etc., a otros dispositivos inteligentes.

2.11 Abordaje psicológico

González, Merino y Cano (2009), explican que el principal abordaje es pedir ayuda a un especialista, ya que en el momento en que se detecta el problema, un psicoterapeuta sabrá cómo puede ayudar al paciente a salir de dicha situación. Sin embargo, si el paciente se rehúsa recibir ayuda psicoterapéutica y las consecuencias ya se manifiesta de forma que es intensa y persistente se puede intentar practicar algunas estrategias como:

Mantener un control sobre la conducta, intentando reducir el tiempo en que el individuo se mantiene navegando en la red, estructurando un horario donde se mezclen actividades sociales y grupales como el deporte.

Controlar el tiempo de navegación, utilizar relojes con alarma o cronómetros para establecer un tiempo prudencial de conexión, el tiempo para considerarlo razonable este no debe exceder de dos horas.

Practicar la abstinencia a las aplicaciones de la red, si el tiempo que se utiliza para estas conexiones es excesivo en redes sociales, por ejemplo, se recomienda utilizar otros sitios de interés común para el individuo como ejemplo revisar correo electrónico o utilizar los exploradores.

Reconocer el problema y buscar, pedir y aceptar ayuda, acudir a un familiar o persona cercana que haga conciencia y motive a la persona a realizar un cambio llevara al individuo a la aceptación, esto a su vez trae consigo el reconocer que tiene un problema que trae consecuencias negativas para su vida.

Dar soluciones concretas a los problemas que provocan malestar, esto se logra a través de incentivar al individuo a aumentar sus relaciones sociales, asistir a actividades grupales donde la interacción es presencial y no virtual. Este cambio puede generar una estructura de vida diferente que le brinde a la persona responsabilidad y organización en el tiempo de ocio.

Capítulo 3

Marco Metodológico

3.1 Método

El curso de la investigación se basa en el enfoque pragmático lo que permite utilizar diferentes fuentes de información o tipos de datos tales como técnicas de recolección de notas, (pruebas, test, evaluaciones con mediciones estandarizadas que a su vez nos arroja puntuaciones cuantitativas) entrevistas y encuestas que puedan tener preguntas abiertas (sobre hábitos y estilo de vida) y cerradas (edad, si se considera o no un adicto, tiempo que le dedica a la tecnología, etc.) es decir con este método se pueden obtener una noticia tanto cuantitativos como cualitativos, los cuales se recogen, se analizan y el resultado de la interpretación es el producto de toda la información en conjunto.

Algunos de los beneficios que se obtiene con esta metodología es que nos facilitan la revelación de los resultados inesperados, proporciona la comprensión del porque el cambio se da o no como se tiene contemplado y permite capturar diferentes perspectivas que pueden ser capturadas con un sólo método, el cual es realizado en el Colegio Real San Pablo para identificar si hay manifestaciones de adicción sin sustancias entre los niños que comprenden las edades de 8 a 12 años.

Sampieri (2014) define

Método como el modelo de información que interesa de las referencias pertinentes para considerar en el problema de investigación, el cual se basa en la integración de la información recopilada. Un paso previo consiste en ordenar la información recopilada de acuerdo con uno o varios criterios lógicos y adecuados al tema de investigación. En definitiva, lo que importa es que resulte eficaz. (p.76)

Achaerandio (2001), define la investigación descriptiva como la que estudia, interpreta y refiere lo que aparece y lo que es. Abarca todo tipo de recogida científica de datos, el ordenamiento, tabulación, interpretación y evaluación de estos. Busca la resolución de algún problema o alcanzar una meta del conocimiento.

En ambos casos existen diversos tipos de modelos de métodos de investigación entre lo que podemos encontrar el método cuantitativo, cualitativo y/o mixto.

Esta investigación se centrará en el método mixto “La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa o a la cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (Hernandez-Sampieri, 2014, p. 532).

3.2 Tipo de investigación

Según Medina (2013) define como investigación de campo al conjunto de instrumentos que sirven para resumir, sustentar, analizar y compartir los datos de los fenómenos que se quieren investigar. Este método accede elaborar sistemas de organización y clasificación de información, y aprueba que esta técnica proporcione distintas herramientas para alcanzar el objetivo; los cuales pueden ser fichas, escalas, inventarios, cuestionarios, registros, entre otros, que permiten al investigador medir y cuantificar los datos haciendo uso de áreas de apoyo como la matemática, la estadística y la computación quienes tienen relación directa entre procedimiento y teoría.

El tipo de análisis que se utiliza en este estudio es una investigación de campo, esta se compone de un proceso realizado en el Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa, Guatemala, la información se recaba a través de diferentes documentos entre ellos una encuesta y Test de adicciones y manías, así como una escala de comportamiento, los cuales a su vez arrojan datos y resultados que son relevantes para la presente investigación.

3.3 Niveles y Técnicas de investigación

El alcance que se pretende obtener a través de la investigación es descriptiva, por medio de diferentes instrumentos, la observación y la captación de datos se obtiene mediante distintas pruebas estandarizadas, que dan a conocer la problemática que el abuso y la no supervisión de los padres puede ocasionar en los niños, como la adicción y los riesgos a nivel emocional y educativo ocasionados por el mal uso de los aparatos tecnológicos.

3.4 Pregunta de investigación

¿Cuáles son las manifestaciones sin sustancia química que provoca el uso indebido de la tecnología en los niños de 8 a 12 años?

3.5 Variables de la investigación

Dependencia

Riesgo

Prevención

3.6 Hipótesis

El uso y abuso de la tecnología está causando adicción sin sustancia en los niños de temprana edad, lo que está ocasionando diferentes problemáticas en los alumnos del nivel primario del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa.

3.7 Análisis de factibilidad y viabilidad

El trabajo de investigación se considera viable y factible dado que en el Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa, fueron facilitados, concedidos y autorizados los permisos de Dirección y Coordinación, permitiendo con ello organizar los horarios de clase con cada uno de los maestros encargados del nivel primario para llevar a cabo el análisis de la presente investigación.

3.8 Muestreo

Para la realización del muestreo se utilizó el método probabilístico, debido a que todos los individuos tienen la mismas probabilidades de ser elegidos por esta razón forman parte de la muestra, del tipo aleatorio simple pues a través de un ordenador se eligen cuantos usuarios sean necesarios para completar el tamaño de la muestra requerido, tiene altas probabilidades de eficiencia debido a que la población seleccionada es pequeña. Fueron seleccionados 15 niños entre las edades de 8 a 12 años del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa, considerando que es la etapa en la que se cree son más vulnerables para ser influenciados por la novedad y la curiosidad.

3.9 Sujetos de la investigación

Niños que comprenden las edades de 8 y 12 años estudiantes de primero a tercero Primaria del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa.

3.10 Instrumentos de investigación

Se eligió una batería de instrumentos que permite recoger los datos necesarios e importantes para la investigación la misma que pretende describir cuales son las manifestaciones sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología, e identificar los factores de riesgo que cada uno de los sujetos de estudio pueden llegar a presentar. Siendo estos:

Cuestionario de patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia. Este cuestionario mide la persistencia del tiempo que los niños mantienen al estar conectados a los ordenadores o consolas para jugar, responde a la pregunta sobre cuál es el motivo que los impulsa a hacerlo, terminando con identificar las consecuencias a la adicción que esta actividad produce en los niños.

Cuestionario Adicción a las Redes Sociales (ARS) en niños de 8 a 12 años Desarrollado por Ecurra y Salas (2014), se compone de dos fases, la primera es un cuestionario de opciones múltiples de respuesta para identificar a la población que tiene acceso a las redes sociales y a la necesidad que soporta estar conectados y la segunda etapa muestra las consecuencias negativas de las tendencias adictivas.

Cuestionario sobre el Comportamiento de niños de 8 a 12 años Esperí consta de 47 ítems subdivididos en 4 áreas correspondientes que son: a) Inatención, impulsividad/hiperactividad b) Comportamiento disocial c) Factor predisocial d) factor opocisionismo-desafiante.

3.11 Procedimiento

En la fase inicial, se procede con la selección del tema de investigación, consecuentemente se continua con la revisión bibliográfica de documentos que sustenten la misma. Se establece la selección de instrumentos de evaluación para el trabajo de campo, luego se implementa la aplicación de estos recursos en la muestra seleccionada que a su vez lleva al análisis de la información recabada, tomando en consideración los aspectos y características investigadas. Como última fase se realiza la formulación de conclusiones, recomendaciones correspondientes.

3.12 Cronograma de actividades

Tabla No. 2
Cronograma de actividades

Actividades por fechas		Junio					Julio				Agosto				Septiembre				
No.		1	2	3	4	5	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5
1	Solicitud de autorización de investigación de campo en Colegio RSP por medio de carta																		
2	Revisión y elección de instrumentos de evaluación																		
3	Confirmación de autorización de investigación de campo Col. RSP																		
4	Aplicación de pruebas y escalas de evaluación de adicciones a la tecnología																		
5	Calificación de test de adicción de las redes sociales ARS en niños de 8 a 12 años																		
6	Calificación de test de patrón de uso y dependencia de videojuegos en infancia y adolescencia																		
7	Calificación de test de cuestionario sobre el comportamiento de niños de 8 a 12 años																		
8	Interpretación de las evaluaciones y tabulación de los resultados en graficas																		
9	Elaboración de informa de análisis y resultados para el Colegio Real San Pablo																		
10	Entrega de informe de resultados de investigación de campo según análisis al Colegio RSP																		

Fuente: elaboración propia

Capítulo 4

Presentación y discusión de Resultados

4.1 Presentación de resultados

Los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos de investigación a los estudiantes del Colegio Real San Pablo, pudieron obtenerse a través de cuestionarios que a su vez fueron agrupados según la importancia que representa cada ítem que deben ser considerados y tomar en cuenta para ser presentada a través de tablas que permiten identificar la problemática de la manifestación de adicción a la tecnología en niños menores de 12 años presentando el patrón de conductas inadecuadas generado por la necesidad que representa la dependencia a la tecnología.

Cuestionario de adicción a las redes sociales en niños (8-12 años)

Compuesto por dos fases, la primera es una entrevista que corresponde a opciones múltiples de respuesta y la segunda fase contempla dos sub áreas una representa las manifestaciones de adicción y la segunda las consecuencias negativas de dichas tendencias adictivas.

Los puntos a considerar en la Primera fase son:

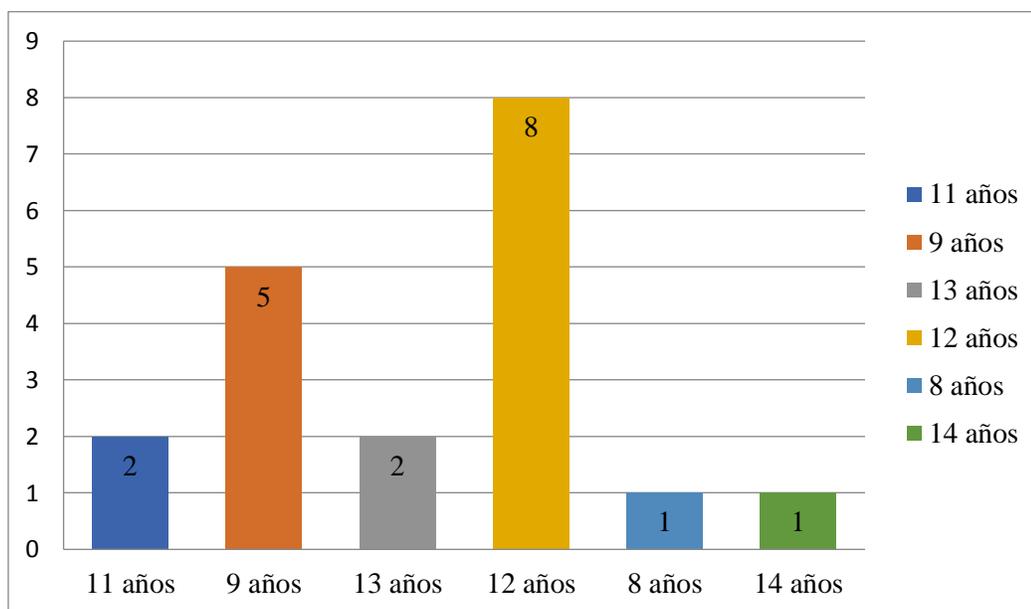
- Edad
- Sexo
- Utiliza redes sociales
- Que red social utiliza

En esta fase se encuentran dentro del cuestionario preguntas clave que se desprenden a partir del inciso d, entre ellas se mencionan: ¿Desde dónde se conecta a las redes sociales?, ¿Con que frecuencia te conectas a las redes sociales?, ¿De todas las personas que conoces a través de la red,

a cuantos conoces personalmente?, entre otras, las respuestas a estas interrogantes están ligadas a respuestas de selección, las cuales se muestran en las gráficas siguientes.

Gráfica No. 1

Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente a la edad

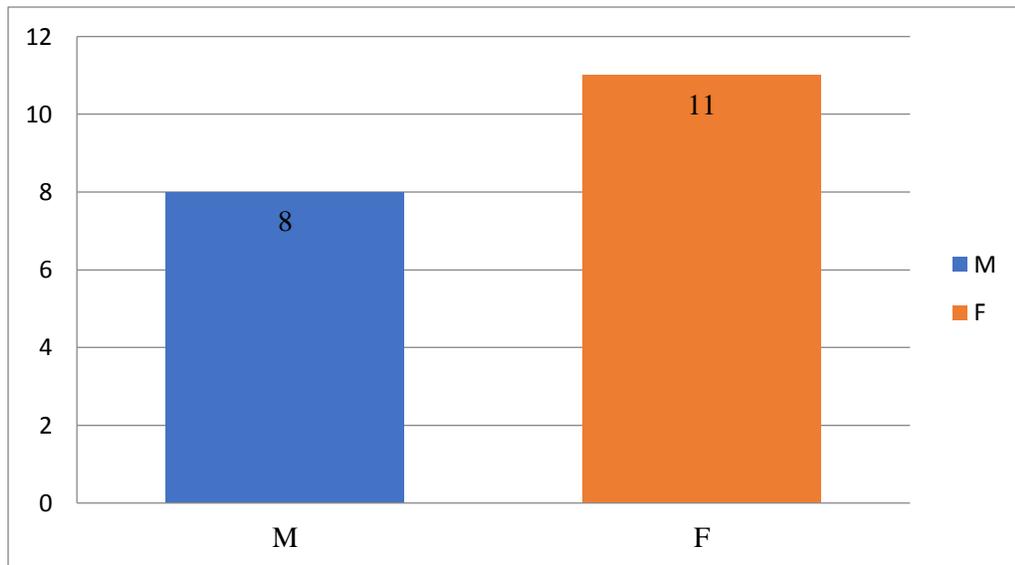


Fuente: elaboración propia

La gráfica muestra la cantidad total de la población elegida, esta corresponde a 19 niños del nivel primario, de los cuales 8 estudiantes de la edad de 12 años son los que manifiestan tener mayor adicción a las redes sociales, seguido de ellos están los niños de 9 años que son 5 alumnos, a diferencia de los estudiantes de las edades de 14, 13, 11 y 8 años que presentan menor adicción.

Gráfica No. 2

Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al sexo

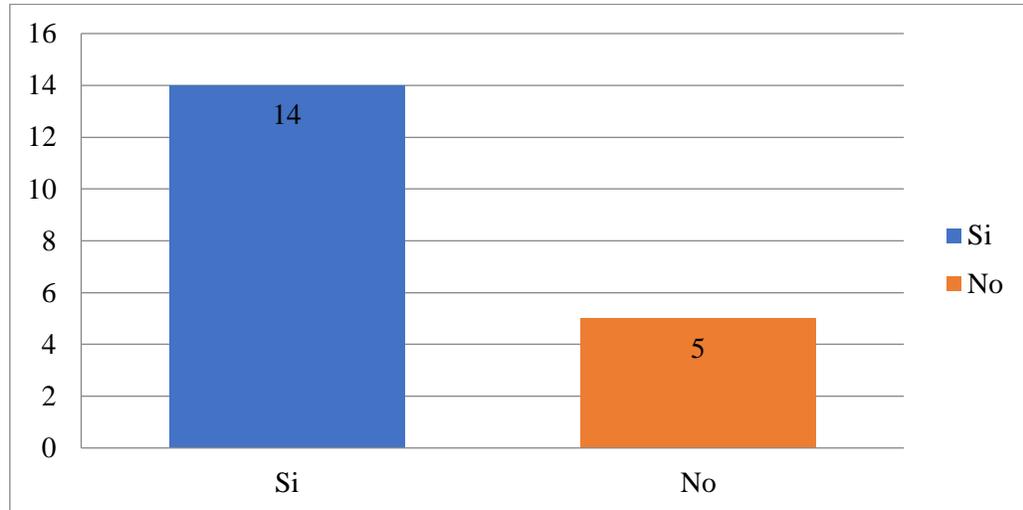


Fuente: elaboración propia

Se observa en la gráfica que de los 19 alumnos evaluados de la población que se ha elegido, 11 estudiantes corresponden al sexo femenino; quienes presentan mayor frecuencia al uso de las redes sociales, no así los niños del sexo masculino que fueron 8 del total de la muestra.

Gráfica No. 3

Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al uso de redes sociales

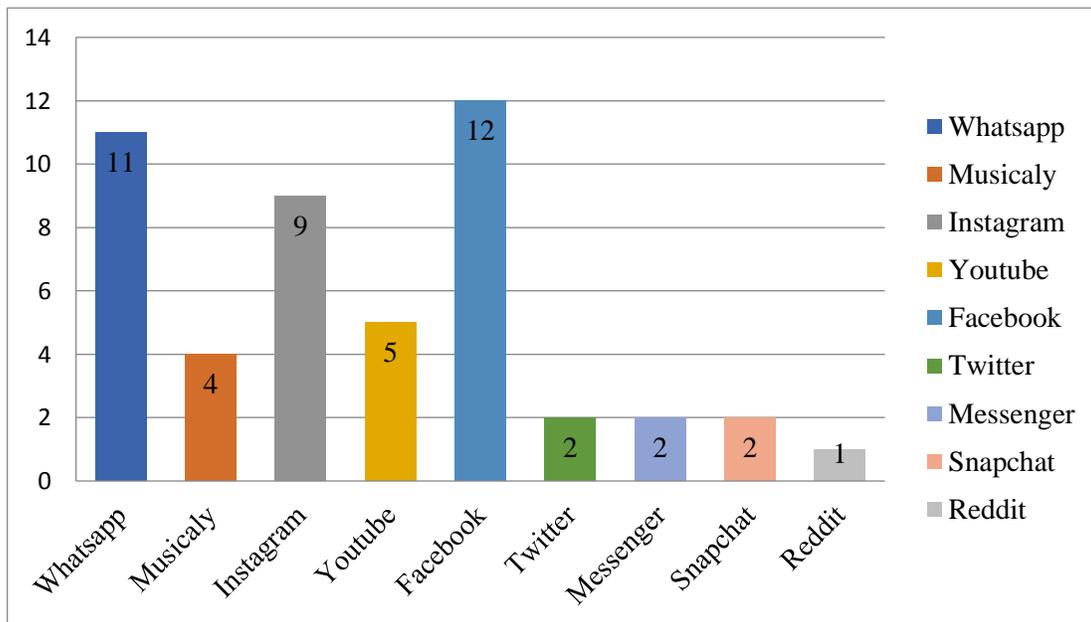


Fuente: elaboración propia

En relación al uso de las redes sociales en edades tempranas, la grafica muestra que del total de la poblacion que ha sido evaluada, 14 alumnos entre niños y niñas refieren que a su corta edad ya cuentan con redes sociales, llevandolos al uso frecuente de las mismas, permitiendo poner en evidencia la posible adiccion que podrian estar presentando, sin embargo 5 estudiantes mencionan que no tienen ninguna red social.

Gráfica No. 4

Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al tipo de red social utilizada



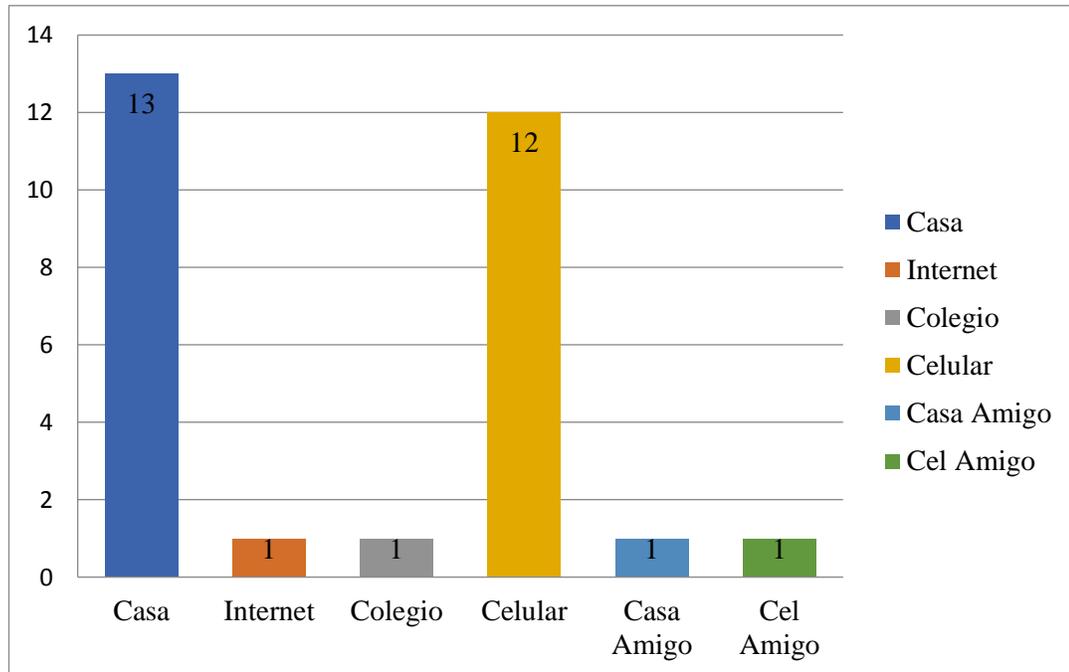
Fuente: elaboración propia

En la gráfica se observa que de la población elegida 19 alumnos en total, únicamente pueden continuar en esta etapa 14 estudiantes entre niños y niñas, debido a que en la etapa anterior 5 niños refirieron no tener acceso a redes sociales.

La imagen representa los diferentes tipos de redes sociales que los niños utilizan y cuáles son las más utilizadas según su preferencia aunque en los resultados los niños mencionan tener más de una cuenta cabe resaltar que la mayoría de la población evaluada no tiene la edad requerida para tener acceso a estas aplicaciones; 12 niños mencionan a Facebook como las redes sociales de mayor preferencia, siguiéndole la red de Whatsapp a los que 11 niños tiene acceso, 9 alumnos siguen la red social Instagram y las redes sociales que menor aceptación tienen son YouTube, Musicaly, Twitter, Reddit, Messenger y Snapchat.

Gráfica No. 5

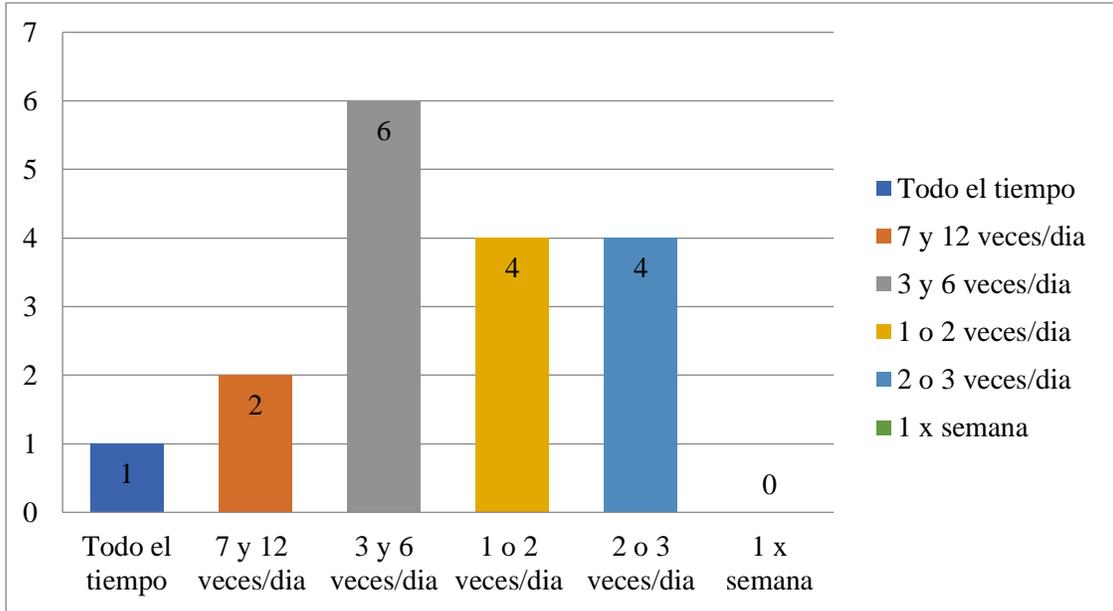
Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al tipo ¿desde donde te conectas a las redes sociales?



Fuente: elaboración propia

En la imagen se observa que la población total es de 14 alumnos evaluados, los niños pueden elegir más de una opción de respuesta mostrando los resultados siguientes, 13 niños mencionan que se conectan a sus redes sociales vía wifi que tienen en casa, 12 alumnos refieren que ingresan a las redes desde un dispositivo celular, la minoría de la población menciona que utilizan el celular de un amigo, incluso 1 de los niños se conecta a sus redes sociales estando en el centro de estudios, de la misma manera mencionan que si no se cuenta con el medio necesario para conectarse se dirigen a un café internet o en la casa de un amigo.

Gráfica No. 6
Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente a ¿con qué frecuencia se conecta a las redes sociales?

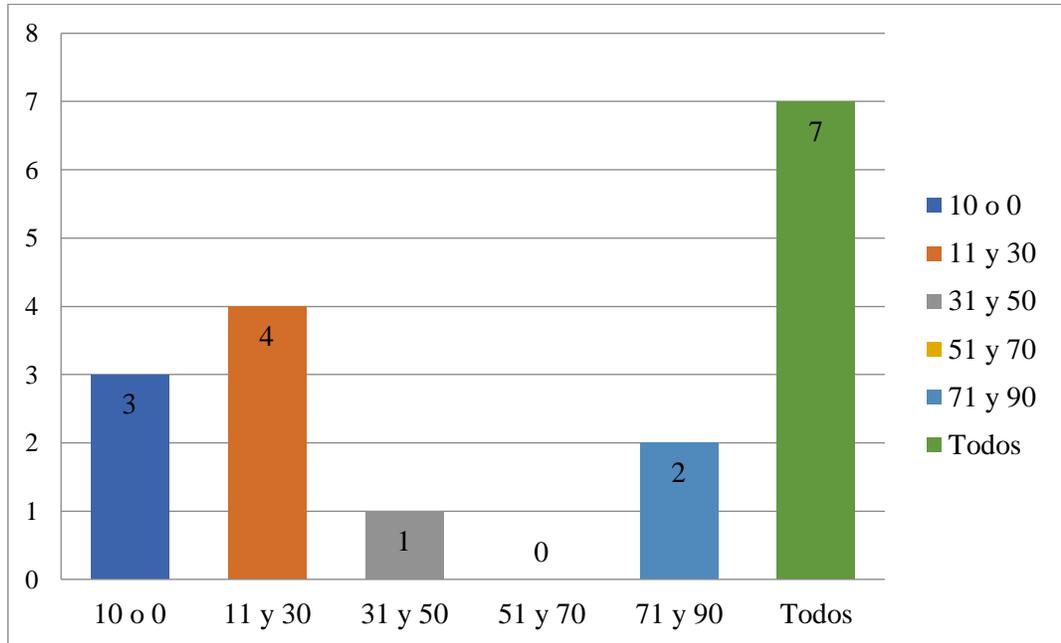


Fuente: elaboración propia

Según los resultados obtenidos, la población evaluada indica la frecuencia con que se conectan a las redes sociales. 6 alumnos mencionan que la regularidad con la que están conectados entre 3 y 6 veces al día, 4 niños responden que su frecuencia de conexión es de 2 o 3 veces diarias, al igual que 4 niños responden que se conectan entre 1 o 2 veces en el día, 2 estudiantes manifiestan que su frecuencia de ingreso oscila entre 7 y 12 veces diariamente y 1 alumno comenta que su preferencia de conexión es todo el tiempo, se evidencia que la dependencia directa con las redes sociales va en aumento.

Gráfica No. 7

Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase correspondiente al tipo de todas las personas que conoces a través de las redes sociales, ¿a cuantos conoces personalmente?

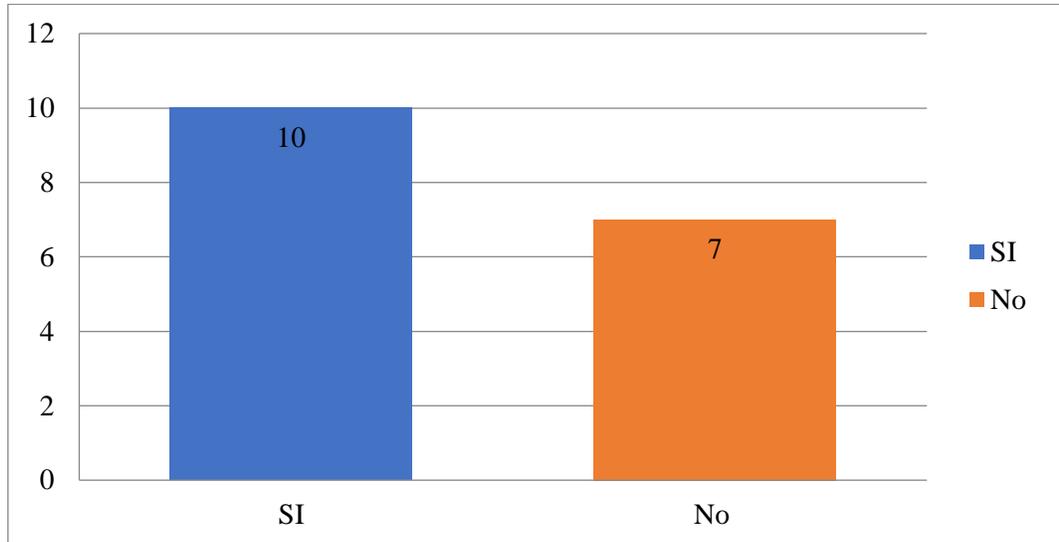


Fuente: elaboración propia

Según los resultados obtenidos, la gráfica muestra que los contactos que los niños tienen en sus cuentas algunos no son conocidos de forma física y que varios de ellos solo los conocen de forma virtual. De 17 estudiantes evaluados, 2 niños expresan que entre sus contactos existen entre 71 y 90 personas que no las conocen personalmente, sigue la alerta 1 alumno respondiendo que del total de personas que tiene en su perfil hay entre 31 y 50 contactos que no conoce físicamente; 4 de ellos indican que entre 11 y 30 amigos virtuales no los conocen y 3 alumnos mencionan que entre 0 a 10 amigos de la red físicamente no los han visto personalmente, estos resultados pueden ser considerados factor de riesgo ante la vulnerabilidad, ya que solamente 7 niños afirman conocer físicamente a todos sus contactos,

Gráfica 8

Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase falsificación de datos personales en redes sociales

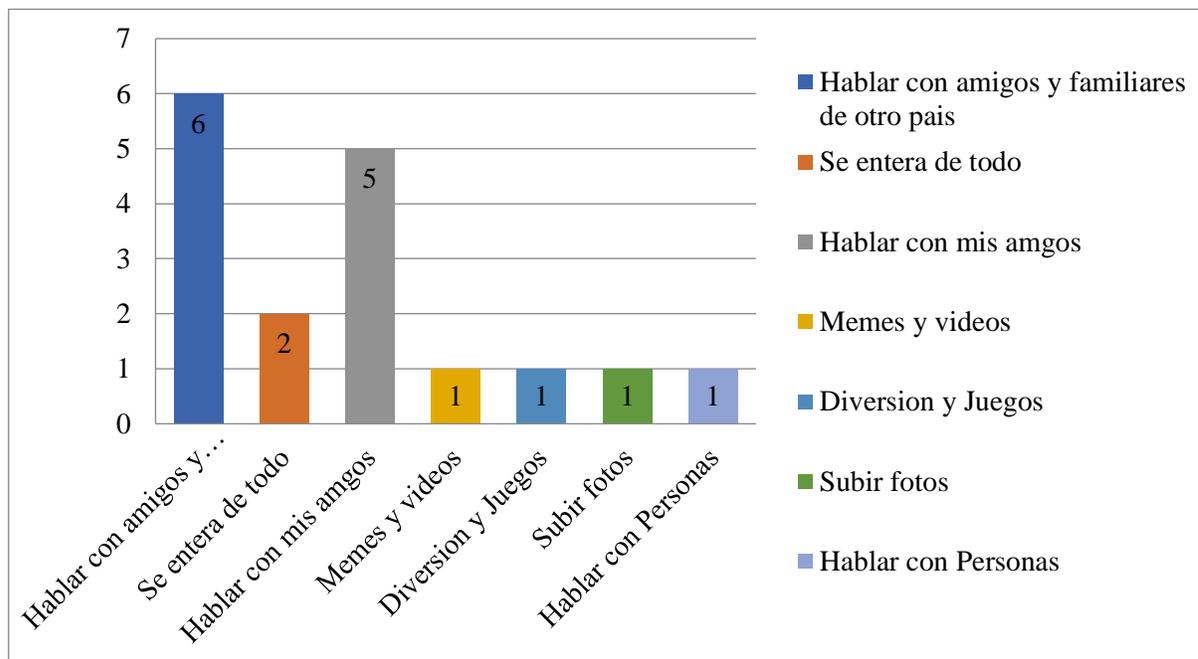


Fuente: elaboración propia

El total de la población corresponde a 17 alumnos evaluados, se observa en la imagen que 10 niños refieren que los datos ingresados en los perfiles de sus cuentas tienen sus datos verdaderos y 7 de ellos afirman y reconocen que la información ingresada es ficticia

Gráfica 9

Cuestionario de adicción a las redes sociales, primera fase ¿qué es lo que más te gusta de las redes sociales?



Fuente: elaboración propia

Según los resultados obtenidos en el test ARS en la primera fase los evaluados pueden seleccionar más de una opción de respuesta, de los 17 evaluados se observa que la preferencia del uso de redes sociales es que 6 niños mencionan que lo que más les gusta es poderse comunicar con sus amigos y familiares que están en otro país, 5 niños indican que se conectan para seguir hablando con sus amigos a pesar de la distancia, 2 alumnos mencionan que pueden enterarse de todo lo que sucede a su alrededor, 2 estudiantes responde que le sirve para enterarse de todo y 4 niños mencionan que pueden ver videos o memes que les causan gracia, divertirse o jugar, subir fotos y tener conversaciones con otras personas.

En la segunda fase de evaluación del test ARS, se toman los resultados totales que fueron divididos en dos secciones el primero permite medir las manifestaciones de adicción en los niños y el segundo mide las consecuencias negativas que el exceso de uso en las redes sociales ocasiona en los estudiantes, generado por la falta de control que los alumnos tienen de parte de sus padres o cuidadores ante el acceso a las redes sociales.

La siguiente tabla consta de 9 ítems importantes los cuales describen en ellas las acciones o circunstancias que manifiestan la posible adicción en los niños.

Tabla No. 3
Cuestionario de adicción a las redes sociales, segunda fase correspondiente al tipo manifestaciones de adicción

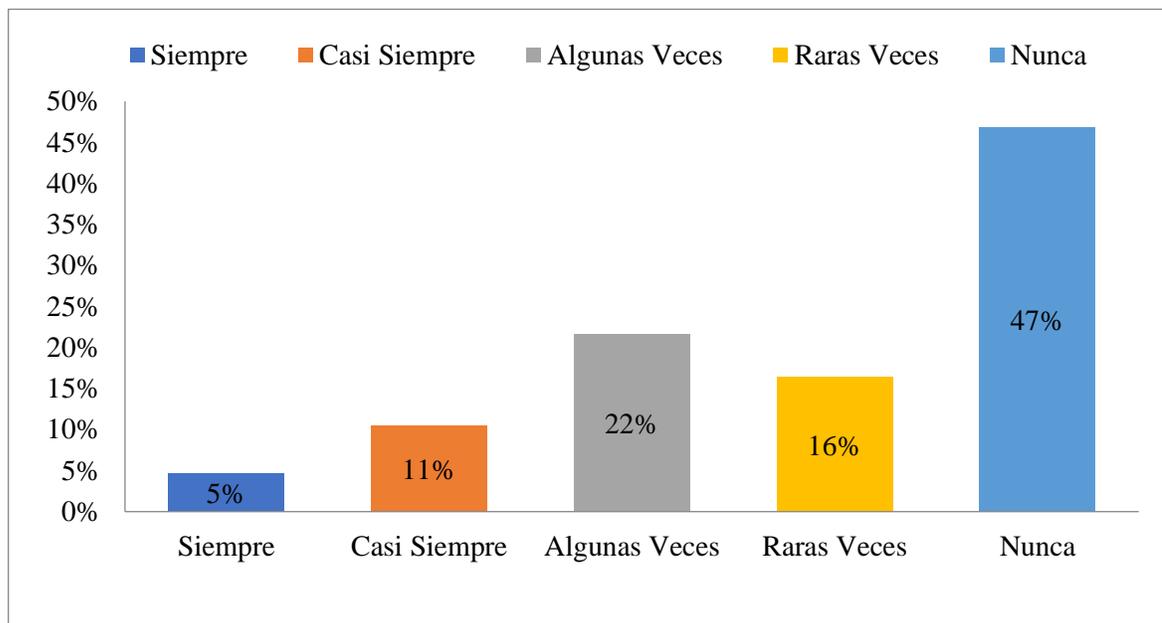
Manifestaciones de adicción	
1	Siento gran necesidad de permanecer conectado(a) a las redes sociales
4	Apenas despierto ya estoy conectándome a las redes sociales
6	Me pongo de malhumor si no puedo conectarme a las redes sociales
8	Entrar y usar las redes sociales me produce alivio, me relaja
11	Pienso en lo que puede estar pasando en las redes sociales
14	Me propongo sin éxito, controlar mis hábitos de uso prolongado e intenso de las redes sociales
15	Aun cuando desarrollo otras actividades, no dejo de pensar en lo que sucede en las redes sociales
19	Descuido a mis amigos o familiares por esta conectado(a) en las redes sociales
21	Aun cuando estoy en clase, me conecto con disimulo a las redes sociales

Fuente: elaboración propia

La interpretación de la tabla corresponde a la gráfica siguiente:

Gráfica 10

Cuestionario de adicción a las redes sociales, segunda fase manifestación de adicción en niños de 8 a 12 años



Fuente: elaboración propia

Según los resultados obtenidos del total de la población que son 17 alumnos, en la segunda fase del tipo manifestaciones de adicción, en la gráfica se puede apreciar que el 5% de la población evaluada expresa que la necesidad de mantenerse en línea debido a que hay urgencia en sostener una conversación o experimentar la sensación de atención que va en aumento a su corta edad, el 47% de la población evaluada refiere no tener problemas con la dependencia a las redes sociales, sin embargo la mayoría de la población responde que está adoptando la costumbre de estar pendiente y de mantenerse comunicado con sus contactos y amigos virtuales representado de la siguiente manera el 16% raras veces siente la necesidad de conectarse, el 22% presenta que algunas veces han sentido la necesidad de estar conectados y el 11% menciona que casi mantienen la necesidad de mantenerse en línea.

La siguiente tabla definen los ítems importantes del test ARS segunda fase, que sirve para identificar las consecuencias negativas que provocan tener la necesidad de permanecer en línea y darles más importancia a las redes sociales que a las relaciones interpersonales.

Tabla No. 4

Cuestionario de adicción a las redes sociales, segunda fase del tipo consecuencias negativas

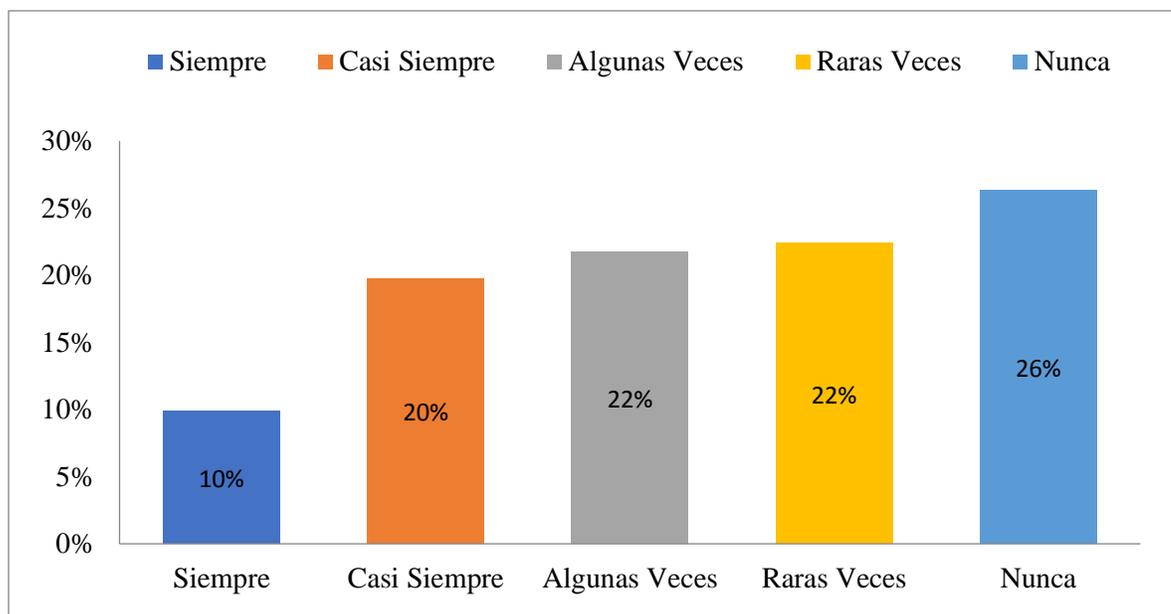
Consecuencias negativas	
2	Necesito cada vez más tiempo para atender mis asuntos relacionados con las redes sociales
7	Me siento ansioso cuando no puedo conectarme a la redes sociales
9	Cuando entro a las redes sociales pierdo el sentido del tiempo
12	Pienso en que debo controlar mi actividad de conectarme a las redes sociales
16	Invierto mucho tiempo del día conectándome y desconectándome de las redes sociales
20	Descuido las tareas y los estudios por estar conectado(a) a las redes sociales
22	Mis amigos, profesores, padres o familiares; me han llamado la atención por mi dedicación y el tiempo que destino a las redes sociales
24	Creo que es un problema la intensidad y la frecuencia con la que entro y uso las red social

Fuente: elaboración propia

Estos ítems están reflejados en la gráfica siguiente, en la cual se observa que el efecto que está causando la necesidad de estar conectado está aumentando en los niños más pequeños, lo que provoca que deje salpicaduras de acciones o conductas negativas en ellos y que la influencia de estas circunstancias está afectando su personalidad y comportamiento cada día más.

Gráfica 11

Cuestionario de adicción a las redes sociales, segunda fase del tipo consecuencias negativas



Fuente: elaboración propia

En la gráfica se observa que del total de la población que se ha evaluado en segunda fase con relación a las consecuencias negativas que enfrentan los alumnos al estar conectados a las redes sociales, el 26% de la población manifiesta no presentar consecuencias negativas, a diferencia del 10% de la muestra que exponen que las consecuencias negativas siempre están evidentes dentro de sus acciones.

La presentación de las consecuencias negativas en los alumnos aumenta significativamente pues el 22% expresan que raras veces manifiestan acciones como necesitar más tiempo para atender asuntos relacionados a redes sociales, al igual que un 22% también menciona que algunas veces se presentan en su vida condiciones negativas como la ansiedad o el descuido de tareas en su diario vivir, al igual que el 20% de la población menciona que casi siempre presentan consecuencias negativas que ya son consideradas un problema, debido a la frecuencia y la intensidad del tiempo

que están invirtiendo en estar conectados a las redes que repercute en llamadas de atención para los menores.

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos

El objetivo de este cuestionario es identificar en cuatro subescalas la persistencia del tiempo en que los niños se mantienen conectados a los ordenadores o consolas para jugar, encontrar la respuesta sobre cuál es el motivo que los impulsa a hacerlo, las manifestaciones de adicción a estar conectados a las consolas u ordenadores, terminando con reconocer las consecuencias de la adicción que esta actividad produce en los niños.

Tabla No. 5

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo persistencia en el tiempo

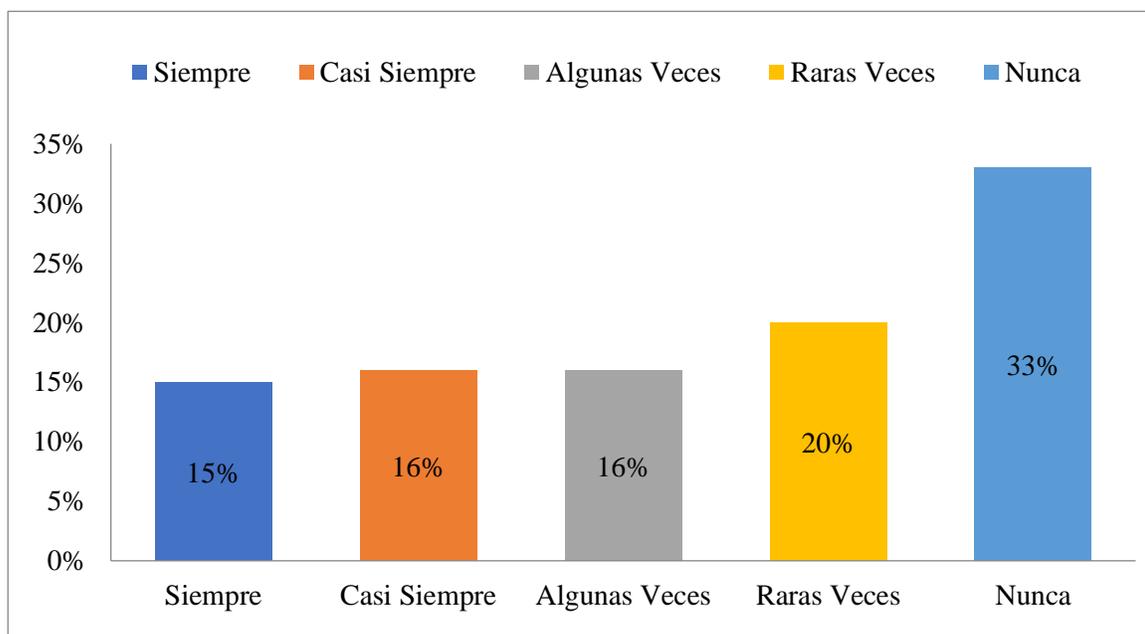
Persistencia en tiempo	
1	Juego mucho más juegos que cuando comencé
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo

Fuente: elaboración propia

En la gráfica siguiente se representa la cantidad de niños que consideran invertir más tiempo del necesario en las actividades relacionadas a los videojuegos y la representación que tiene el mal uso del periodo de ocio que tienen estos alumnos.

Gráfica 12

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos del tipo persistencia en el tiempo



En la evaluación de patrón de dependencia a los videojuegos del tipo persistencia en el tiempo se definen ítems importantes para validar la duración en que los niños se mantienen en línea o conectados a una consola, donde ellos pierden la noción del tiempo o llegan a considerar que incluso han ocupado más de tres horas en estar jugando sin sentirlo. La imagen representa al 33% de la población que “nunca han sentido pasar demasiado tiempo en una consola u ordenador”, el 20% de la población opina que raras veces les sucede esta situación, el 16% menciona que algunas veces sienten que han pasado demasiado tiempo conectados, mientras que entre el 15 y 16% expresan tener problemas con esta acción, debido a que constantemente deben estar en línea y actualizados en los videojuegos y esto conlleva a perder la noción del tiempo que han dedicado a esta acción.

En la tabla siguiente se observan los ítems considerados importantes para validar cuales son los motivos que llevan a que los niños tengan la necesidad de estar en conexión con esta actividad.

Tabla No. 6

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo motivos para jugar

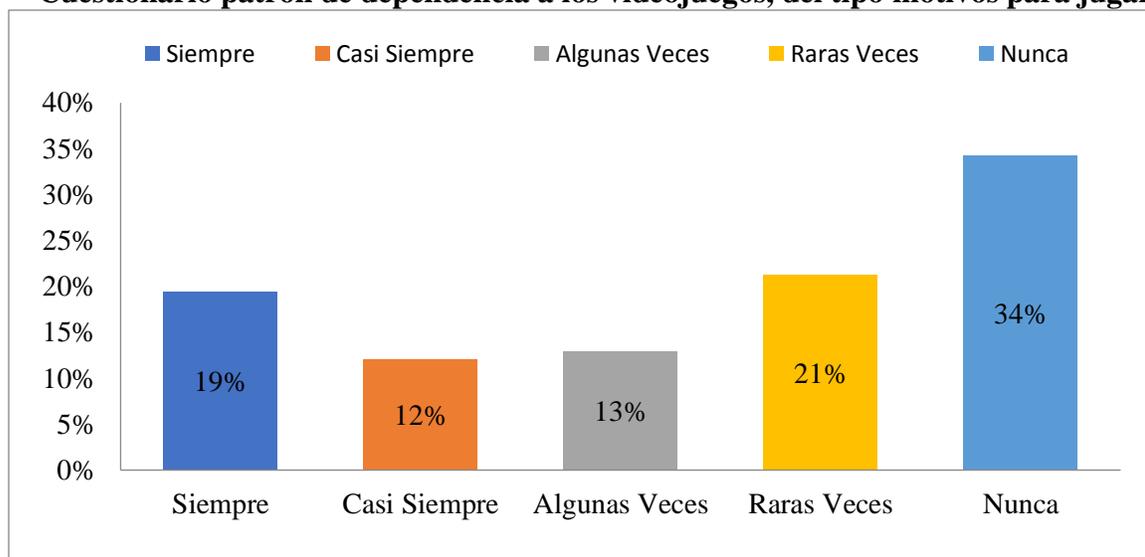
Motivos para jugar	
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos
14	Cuando me siento mal por alguna razón me refugio en mis videojuegos
18	Cuando estoy aburrido me dispongo a jugar con un videojuego
25	Cuando tengo algún problema prefiero jugar algún videojuego para distraerme.

Fuente: elaboración propia

En la gráfica siguiente se verán reflejados los motivos por los cuales los niños optan por estar conectados a las consolas de videojuegos.

Gráfica 13

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo motivos para jugar



Fuente: elaboración propia

Al observar la gráfica se evidencia la frecuencia en que los niños toman la decisión de jugar sin considerar el tiempo que pasan realizando esta actividad, en los resultados obtenidos en el test patrón de dependencia a los videojuegos dentro de los ítems se encuentran rubros para la evaluación de ésta; por ejemplo si les es necesario refugiarse en los videojuegos cuando se sienten mal, disponerse a jugar si se sienten aburridos o en otras instancias jugar para subir de nivel en el juego.

El resultado muestra que de forma general cerca la mayoría de la población evaluada considera que estar conectado a un videojuego es necesario. El 19% de los alumnos indica que siempre piensan en un motivo para estar conectados a los videojuegos, el 21% refiere que raras veces considera tener un motivo para estar conectados, el 12% expresa que casi siempre tiene un motivo para estar en conexión y el 13% expresa que raras veces tiene un motivo para estar conectados a diferencia del 34% de la población opina que nunca ha considerado tener motivos para estar conectados a las consolas o a los videojuegos pues no lo toma en cuenta como una necesidad.

La presente tabla describe los enunciados necesarios que se evalúan para identificar si existe una posible dependencia a los videojuegos por parte de los menores.

Tabla No. 7

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo manifestaciones de dependencia

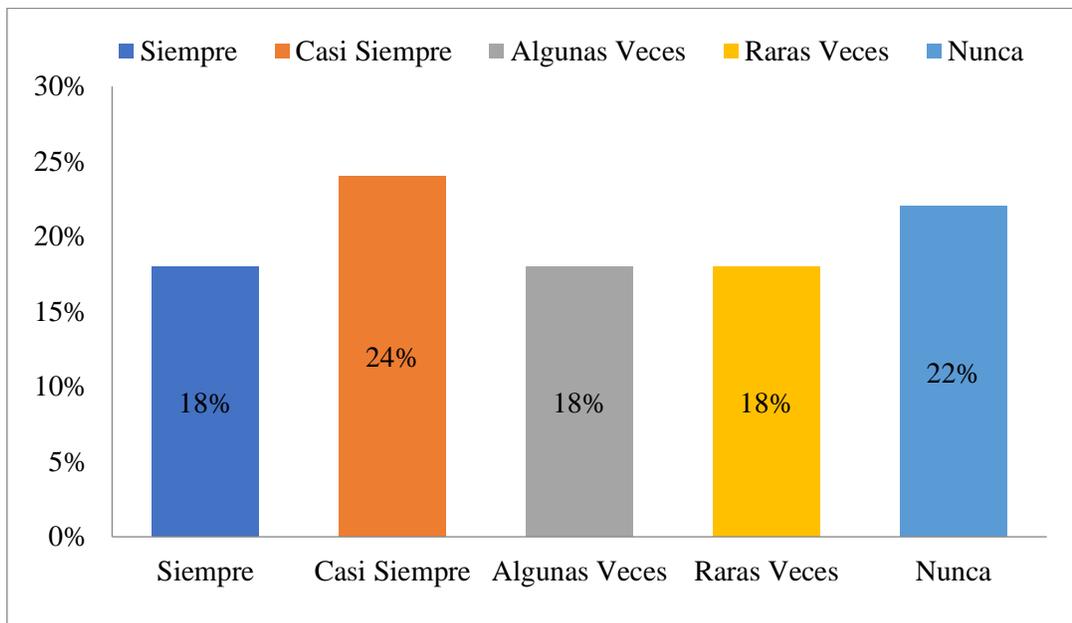
Manifestación de dependencia a videojuegos	
2	Si no me funciona la consola o la computadora le pido prestada a un amigo o familiar
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la consola o el videojuego
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé
11	Si un videojuego no me funciona, busco otro rápidamente para poder jugar
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún lugar
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego
20	En cuanto tengo un poco de tiempo voy a la consola a jugar aunque solo sea un momento
22	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)

Fuente: elaboración propia

A continuación, los ítems seleccionados para la validación en el estudio de la población a través del test de patrón de dependencia a los videojuegos, están ligados a la gráfica de manifestación de dependencia a los videojuegos en los estudiantes evaluados.

Gráfica 14

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo manifestación de dependencia



Fuente: elaboración propia

La imagen muestra cuales son las circunstancias por la que el niño sostiene la necesidad de mantenerse en línea y la conexión con su sistema de entretenimiento; los videojuegos. Dentro de los ítems que se evalúan; están actividades a realizar por los niños los fines de semana o periodos de descanso. El 22% de la población total refiere que nunca toman como opción pasar el tiempo de ocio frente a una consola para distraerse.

El 18% de los niños evaluados; menciona que estar conectados a sus aparatos tecnológicos es la mejor opción para divertirse; aun estando dentro de su centro de estudios. El 24% considera que casi siempre; la mejor opción para divertirse es jugar videojuegos y el 18% responde que algunas veces es considerada como primera opción para entretenerse. Al igual que; el 18% de los evaluados opina que; raras veces toman como opción de entretenimiento a los videojuegos.

La tabla que a continuación se presenta; describe los ítems necesarios que se deben tomar en cuenta; para obtener los resultados que podría presentar un niño que es considerado como dependiente de los videojuegos.

Tabla No. 8

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo consecuencias de la adicción

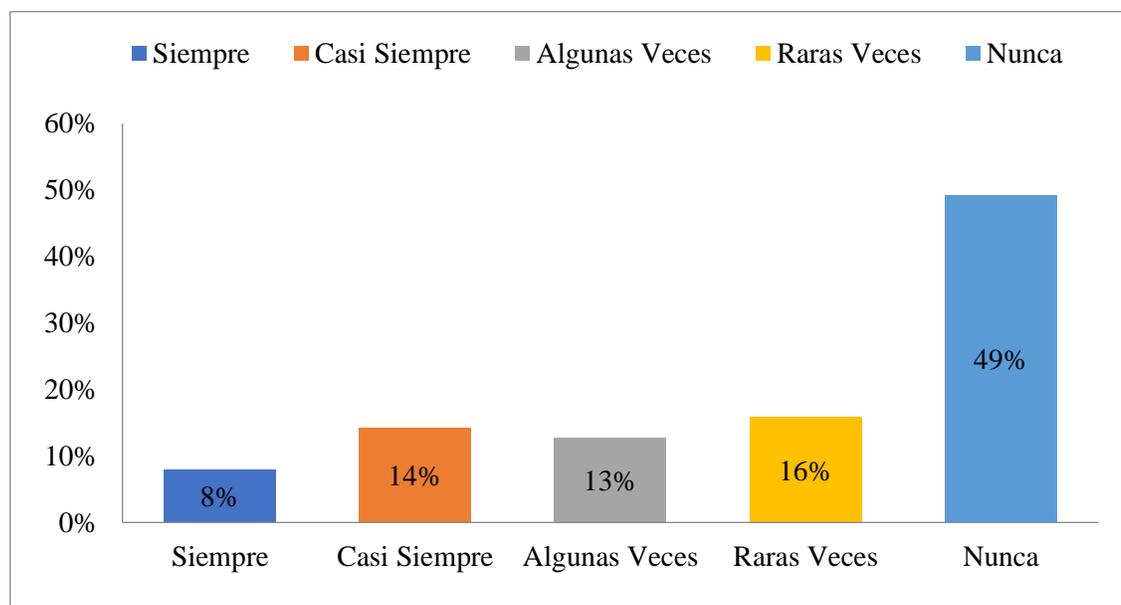
Consecuencias de la adicción	
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la consola o la computadora
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la consola o con la computadora
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar

Fuente: elaboración propia

Seguidamente; se muestra una gráfica que relaciona el efecto que representa la frecuencia de la cantidad de tiempo, las veces que se conecta y las circunstancias que el niño elige para satisfacer sus necesidades de estar jugando en línea. Se mencionan entre ellas; acostarse tarde y dormir menos, las discusiones con los padres o cuidadores por el tiempo que dedica a esta actividad y otras acciones como la mentira para poder lograr su objetivo.

Gráfica 15

Cuestionario patrón de dependencia a los videojuegos, del tipo consecuencias de la adicción



Fuente: elaboración propia

Esta imagen muestra los resultados obtenidos en la evaluación del test patrón de dependencia a los videojuegos. Dentro de los ítems evaluados se encuentran las acciones inadecuadas que los niños realizan para tener la oportunidad de jugar con sus aparatos tecnológicos y sentir la satisfacción de distraerse, aunque las circunstancias que enfrente para saciar sus necesidades no sean las más asertivas como mentir a sus familiares o cuidadores sobre el tiempo que lleva conectado, interrumpir sus horas de sueño por estar jugando o bien restarle importancia a otras actividades como compartir con su familia o las tareas escolares.

Se expone que 8% de la población siempre tienen que estar conectados a su consola o computadora, el 13% expone que algunas veces han caído en esta tentación, las cifras aumentan con el 14 % casi siempre se ven envueltos en situaciones similares y el 16 % menciona que raras veces ha tenido que enfrentar circunstancias parecidas, sin embargo el 49% de la muestra evaluada refiere que no ha tenido la necesidad de pasar por situaciones como estas para poder estar entretenidos con sus videojuegos.

Cuestionario sobre el comportamiento Esperri

El cuestionario sobre el comportamiento en niños de 8 a 12 años consta de 47 ítems que se subdividen en 4 áreas que corresponden a: a) inatención, impulsividad/hiperactividad que consta de 13 elementos b) factor de comportamiento disocial con 10 elementos c) factor predisocial con 9 elementos d) factor opocisionismo-desafiante con 10 elementos. A continuación se valida el porcentaje que establece el rubro según las respuestas que los niños han dado a sus cuestionarios.

Esta tabla representa el rubro de inatención, impulsividad/hiperactividad el cual consta de 13 elementos de los que se pueden mencionar: la distracción, el desorden, el no saber esperar o bien perder objetos.

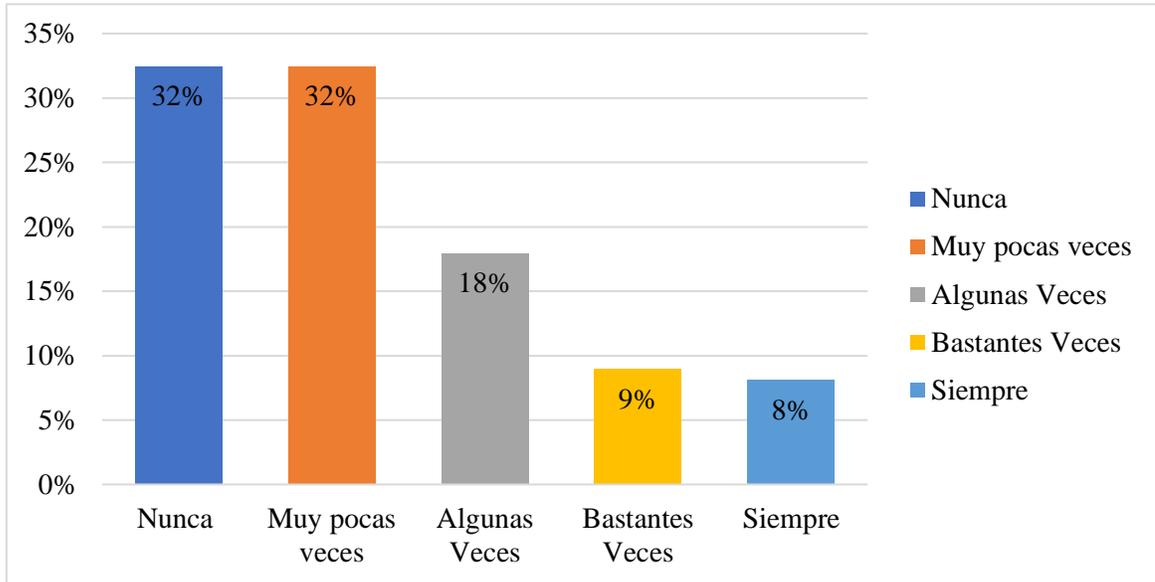
Tabla No. 9
Cuestionario sobre el comportamiento Esperri, del factor
inatención/impulsividad/hiperactividad

Inatención/ impulsividad/ hiperactividad (13 elementos)	
32	Me cuesta concentrarme, me distraigo
28	Pierdo cosas
14	Me tropiezo con las cosas
44	Soy desordenado/a
9	Me canso enseguida de hacer lo mismo
22	Me dicen que no escucho
34	Me cuesta esperar
4	Me muevo mucho, soy revoltoso/a
13	Interrumpo cuando hablan otras personas
16	Me cuesta esperar en las filas
6	Hago las cosas sin pensar antes
19	Me levanto del pupitre cuando debería estar sentado/a
25	Pierdo el control y grito

Fuente: elaboración propia

Seguidamente a esta tabla se presenta de manera gráfica la frecuencia con que los niños presentan estas características particulares con relación a su comportamiento.

Gráfica 16
Cuestionario sobre el comportamiento Esperi, del factor
Inatención/impulsividad/hiperactividad



Fuente: elaboración propia

En la imagen se puede observar la referencia del cuestionario sobre el comportamiento de Esperi relacionado al factor de inatención/impulsividad/hiperactividad que podrían desencadenar las acciones como estar conectados a las redes sociales o a los videojuegos, el cual está representada por 13 elementos entre los cuales se encuentran: si son desordenados, si les cuesta esperar, o si les cuesta concentrarse. Esta gráfica señala que de la población evaluada los resultados son que únicamente el 32% manifiesta no tener problemas de comportamiento.

Sin embargo llama la atención debido a que los puntajes obtenidos hacen referencia que la mayoría de los alumnos presentan dificultades en su forma de comportarse siendo estos que el 8% de la población menciona que siempre tiene problemas de orden, atención o control el 9% refiere que bastantes veces se han visto afectados por estas acciones de comportamiento el 18% reporta que algunas veces han sido afectados por estas conductas y el 32% se ha identificado respondiendo que muy pocas veces han tenido problemas de inatención, impulsividad e hiperactividad.

Además de las características específicas de inatención e hiperactividad manifestadas en la gráfica anterior, también se presentan los elementos de un posible comportamiento disocial en los niños que fueron objeto de investigación.

Tabla No. 10

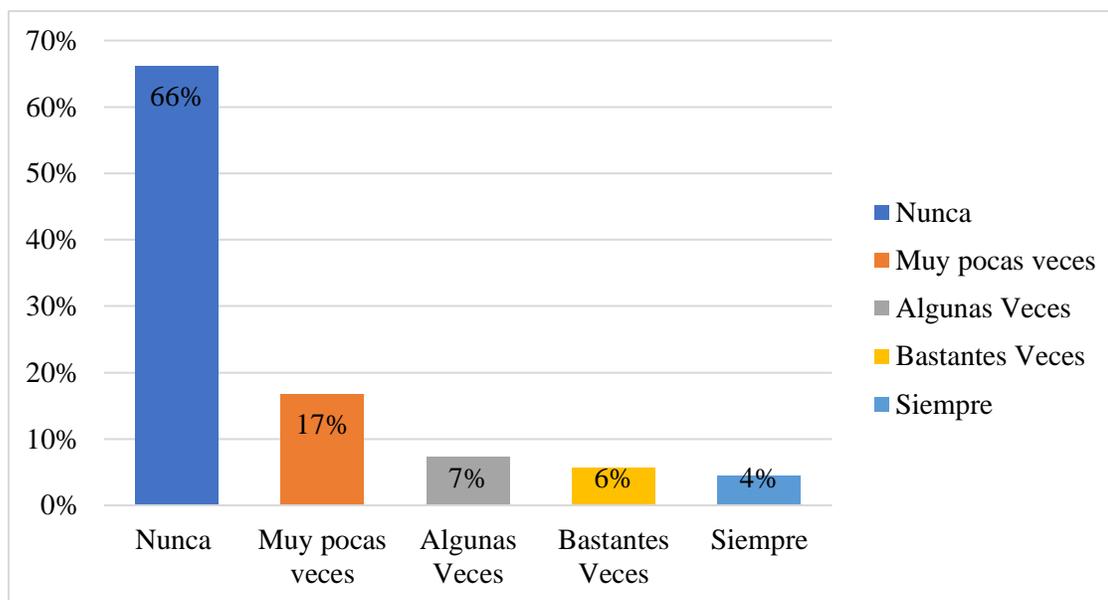
Cuestionario sobre el comportamiento Esperri, del factor disocial

Elementos que componen el factor disocial (10 elementos)	
35	Hago peleas o relajos
29	Amenazo a otros niños/as
30	Me gusta prender fuego a las cosas
11	Invento cosas de otras personas para hacerles daño
27	Me gusta molestar a los otros niños/as
5	Utilizo mi fuerza para pegar a otros niños/as
40	Algunos compañeros/as son débiles y hay que molestarles
12	He hecho daño a otros niños/as o animales
26	Hago gamberradas (travesuras) con mi grupo
10	Me burlo de otras personas

Fuente: elaboración propia

Los elementos representados en esta tabla se verán expuestos en la siguiente imagen, que dará la perspectiva de la frecuencia en que los niños se ven afectados con estas características y la problemática que pueden estar generando los estudiantes dentro del salón de clases o en su hogar con un comportamiento o conductas inadecuadas.

Gráfica 17
Cuestionario sobre el comportamiento Esperi, del factor disocial



Fuente: elaboración propia

Según los resultados obtenidos en el test de comportamiento Esperi que corresponden al factor disocial, se pueden mencionar acciones en las que se hace referencia a peleas o amenazas a los compañeros u otros niños, burlarse de otras personas o bien hacer travesuras. Es importante observar que el 66% de la población aún conserva valores de respeto y tolerancia por lo que no se ven afectados en esta escala.

Sin embargo, el 17% se ve afectado muy pocas veces con estas conductas, el 4% responde que siempre pierde el control en algunas situaciones en las que consideran a algunos de sus compañeros como débiles y que esta oportunidad es fácilmente aprovechado para molestarlos o hacerles daño, y la minoría de la población que oscila entre el 6% y el 7% ha evidenciado tener comportamientos mal intencionados y haber actuado incorrectamente bastantes veces.

El factor predisocial se representa en la tabla siguiente, se definen los elementos más importantes correspondientes a la influencia que un niño puede tener en otros de su misma edad o en su entorno social entre los que se pueden mencionar están el haber tomado cosas que no son propias, hacer trampas y mentir o romper juguetes o materiales de otras personas.

Tabla No. 11

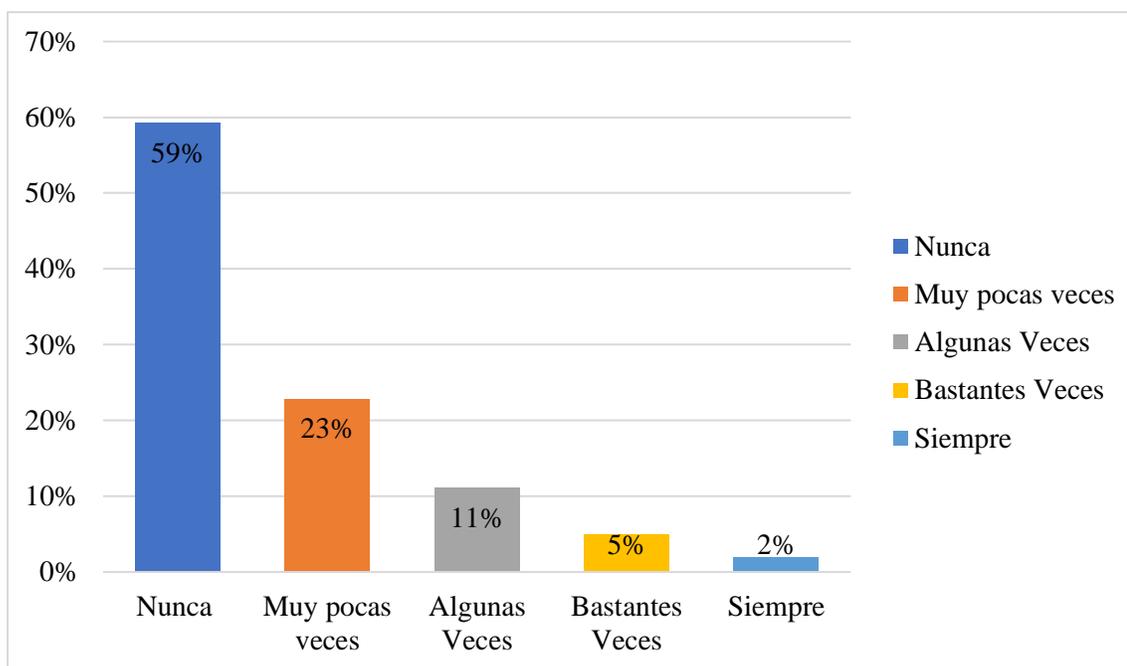
Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor predisocial

Predisocial (9 elementos)	
2	He robado cosas en el colegio o en algún otro lugar
41	Insulto a mis padres o profesores/as
43	Hago trampas y miento
39	Me gusta decir groserías
45	He obligado a algún otro niño/a hacer cosas que no quería
38	Hablo con los compañeros/as y juego durante las clases
33	“Paso” (ignora) de los problemas de los demás
42	Mis amigos/as son los que peor se portan de la clase
17	Rompo juguetes o material escolar

Fuente: elaboración propia

La imagen que continúa presenta la frecuencia con que estas acciones han estado presente en los niños, esto nos ayuda a buscar las respuestas sobre que tanto está afectando el comportamiento a nivel escolar y social en los niños de temprana edad.

Gráfica 18
Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor predisocial



Fuente: elaboración propia

En los resultados obtenidos en el test Esperí en el rubro de factor predisocial, las cifras refieren que únicamente 2% de la muestra evaluada reporta que siempre tiene conductas relacionados con insultar a padres, maestros o compañeros, decir groserías y que, generalmente, piensan que son las demás personas las responsables de las acciones a las que se les reprende, es decir, que no se hacen responsables de las acciones propias.

El 5% de la población indica que bastantes veces actúan de esta manera, el 11% refiere que algunas veces se comportan de forma inadecuada, el 23% dice que muy pocas veces han tenido comportamientos parecidos. El 59% de los alumnos reporta que no mantiene este tipo de conductas, lo que es altamente beneficioso para los niños que no presentan ningún conflicto con las figuras de autoridad como padres o maestros.

De acuerdo con el test de comportamiento Esperí, la última subescala a evaluar, pretende descubrir si el comportamiento que han reflejado los niños en las escalas anteriores es significativa, como para definir si tienen un problema de conducta declarado. Este rubro específicamente describe cuales son los elementos principales que refleja un comportamiento oposicionista-desafiante. En esta área se presentan acciones como ser desobediente, peleonero, mantenerse de mal humor o dar contestaciones inapropiadas a personas mayores.

Tabla No. 12

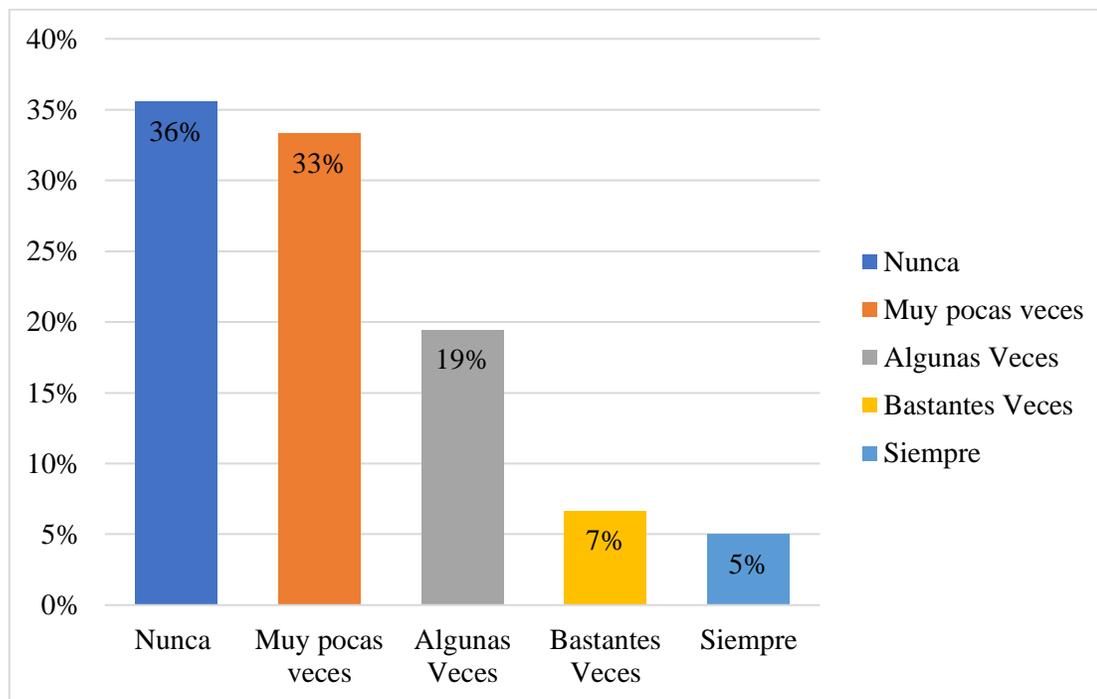
Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor Oposicionismo-desafiante

Oposicionismo-desafiante (10 elementos)	
1	Soy desobediente
3	Soy peleón/a
7	Me gusta llevar la contraria
15	Me enfado cuando no me dejan hacer algo
18	Me cuesta cumplir las reglas
20	Los demás tienen la culpa de mis problemas
23	Me peleo con otros niños/as
31	Me enfado
36	Estoy de mal humor
37	Contesto mal a mis padres o profesores/as

Fuente: elaboración propia

Gráfica 19

Cuestionario sobre el comportamiento Esperi, del factor Oposicionismo-desafiante



Fuente: elaboración propia

Los resultados correspondientes al factor de oposicionismo-desafiante según el test de comportamiento de Esperi, sobre las conductas disruptivas de los alumnos dentro del salón de clase, entre ellos comportamientos como la impulsividad o la inatención, la desobediencia, pelear con otros niños, enfadarse y estar de mal humor así como no aceptar las responsabilidades ante las faltas, la investigación señala que dentro de la institución.

Existe el 5% de la población evaluada que siempre presentan conductas inapropiadas, el 7% expresa que bastantes veces tienen esta clase de comportamientos dentro de clase y el 19% expone algunas veces, Sin embargo también hay alumnos que tienen muy pocos o ninguno problema de conducta y estos oscilan entre el 33% y el 36% de la población evaluada.

La última fase de la evaluación del test de comportamiento Esperí corresponde a la comparación de los porcentajes de los niños que siempre tienen problemas de conducta en clase y en casa en relación con los niños que no presentan esta condición conductual.

Según la estructura presentada en el test Esperí se han obtenido los siguientes resultados los cuales se detallan de la forma siguiente.

Tabla No. 13

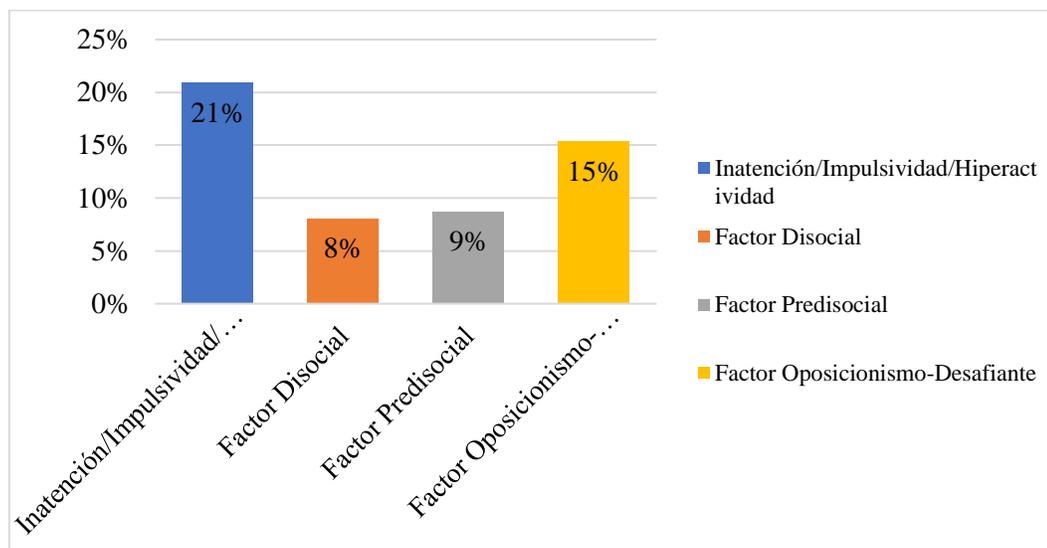
Cuestionario sobre el comportamiento Esperí, del factor problemas de comportamiento del tipo siempre

Puntuación total cuestionario Esperí	SIEMPRE
Inatención/ impulsividad/ hiperactividad	20.90 %
Factor disocial	8.07 %
Factor predisocial	8.73 %
Factor opocisionismo-desafiante	15.34 %

Fuente: elaboración propia

Gráfica 20

Cuestionario sobre el comportamiento Esperi, del factor problemas de comportamiento del tipo siempre



Fuente: elaboración propia

En los resultados obtenidos del test de comportamiento Esperi, sobre conductas disruptivas dentro del establecimiento o su entorno, se define que el 8% de los alumnos presentan conductas inadecuadas con el factor disocial, que conforma un patrón de comportamiento persistente y repetitivo que va más allá de una rebeldía o travesura. El 9% son niños que se han identificado con el factor predisocial, que incluyen actos como agresión, humillación y exclusión a personas de su entorno.

El 15% de los estudiantes se ha identificado con las conductas oposicionistas-desafiantes, estas corresponden a que los niños poseen un comportamiento desafiante y desobediente, excediéndose los límites normales en acciones como la hostilidad, encolerizarse y la baja tolerancia a la frustración. Por último, el más alto en valores representa el 21% de los alumnos evaluados que siempre reflejan problemas de inatención-impulsividad-hiperactividad dentro del aula, representándose en la atención inestable, impaciencia e inquietud, teniendo dificultad para realizar actividades tranquilas, actuando como si estuviese impulsado por un motor.

Corresponde ahora presentar los resultados de los niños que han dado como respuesta que nunca han tenido problemas de conductas inadecuadas

Tabla No. 14

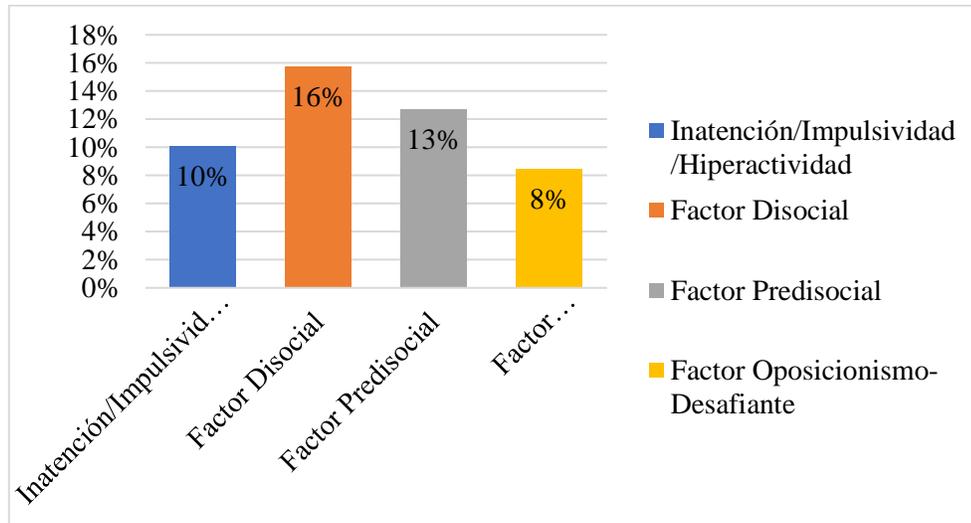
Cuestionario sobre el comportamiento Esperri, del factor problemas de comportamiento del tipo nunca

Puntuación total cuestionario Esperri	NUNCA
Inatención/ impulsividad/ hiperactividad	10.05 %
Factor disocial	15.74 %
Factor predisocial	12.70 %
Factor opocisionismo-desafiante	8.46 %

Fuente: elaboración propia

Gráfica 21

Cuestionario sobre el comportamiento Esperi, del factor problemas de comportamiento del tipo nunca



Fuente: elaboración propia

En esta imagen se observa el resultado en la población general evaluada, del test de comportamiento Esperi, el cual identifica a los niños que no se identifican o no presentan conductas disruptivas dentro del establecimiento o en un entorno asociado. Dando como resultado que el 16% de los alumnos no presentan conductas inadecuadas con el factor disocial.

El 13% son estudiantes que no se han identificado con el factor predisocial. El 8% refiere que no presenta conducta oposicionista-desafiante en clase y que el 10% de los estudiantes evaluados nunca reflejan comportamientos relacionados con la inatención-impulsividad-hiperactividad dentro del aula.

En esta fase se concluye que la necesidad que tienen los niños de conectarse a las redes sociales y a los videojuegos influye en la personalidad de cada uno de ellos afectando considerablemente las relaciones interpersonales y el desarrollo de su crecimiento tanto físico como escolar.

Tabla No. 15

Comparación de problemas de comportamiento según el cuestionario sobre el comportamiento Esperí

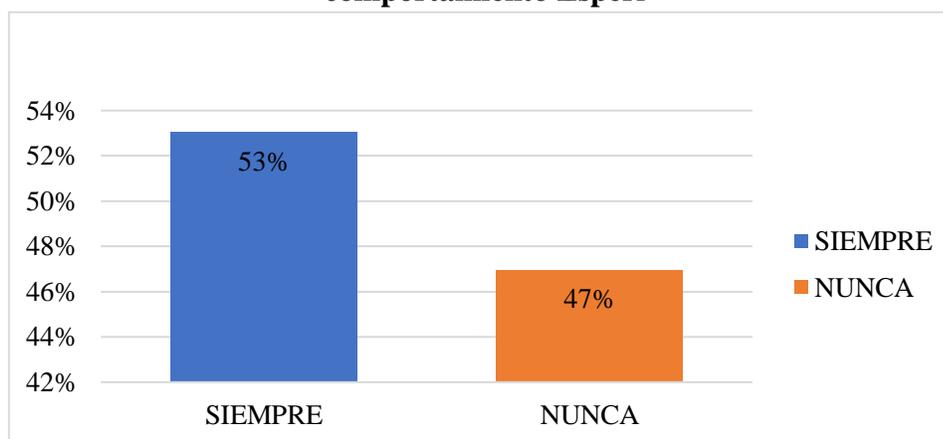
Puntuación total cuestionario Esperí	SIEMPRE	NUNCA
Problemas de comportamiento disruptivo	53.04 %	46.96 %

Fuente: elaboración propia

Al realizar la comparación entre los resultados de los estudiantes que presentaron problemas de comportamiento según el cuestionario Esperí el 53% respondió que siempre tienen problemas de comportamiento y el 47% que nunca presenta problemas.

Gráfica 22

Comparación de problemas de comportamiento según el cuestionario sobre el comportamiento Esperí



Fuente: elaboración propia

Se observa que el 47% de los alumnos evaluados no tienen problemas con el comportamiento, sin embargo es interesante tomar en consideración que el 53% de la muestra evaluada manifiesta tener dificultades en su conducta, tomando como referencia los valores morales que vienen desde casa donde son aprendidos y replicados en el centro de estudios, dando una señal de alarma porque estas acciones van cada día más en crecimiento.

4.2 Discusión de resultados

Al investigar la problemática que genera el mal uso de los dispositivos con las nuevas tecnologías en 18 niños, con edades entre 8 y 12 años, del Colegio Real San Pablo de San Miguel Petapa del nivel primario, se reflejó la cantidad de tiempo que los niños dedican a este tipo de actividades. El objetivo de la investigación era; identificar las manifestaciones de adicción sin sustancia química por el uso indebido de la tecnología, lográndose comprobar que existe el abuso en el uso inadecuado de esta herramienta y que las consecuencias que se han descubierto en los resultados son negativas.

Sin embargo, la relación de un niño con los dispositivos tecnológicos es muy cercana; debido a que lo que estos más desean es sentirse aceptados, escuchados y aprobados, provocando cambios y transformaciones en su conducta que a su vez es convertido en su propio lenguaje de comunicación.

Para los niños es llamativo mantener esta práctica pues con ello obtienen un sistema de recompensas de manera semejante a las drogas, que podría interpretarse de la siguiente manera: mientras más juego mejores resultados obtengo, cuanto más gano más poder tengo dentro del grupo, si tengo poder; gano más reconocimiento y admiración de los demás integrantes o de sus pares; constituyendo estas sensaciones en un factor de riesgo, que hace que la urgencia y la necesidad de mantenerse conectado a las redes sociales o a los videojuegos conduzcan al niño a la adicción aun sin el consumo de sustancias.

Estas acciones van induciendo a los niños a buscar el momento oportuno para obtener el tiempo necesario para estar en línea, esto; sin importar que para lograrlo se tenga que desencadenar un comportamiento inadecuado como pelear, hacer rabieta, ser desobediente o mentir constantemente.

Debido a lo expuesto anteriormente ha sido necesario realizar una investigación que permita identificar la práctica continua de la conexión a las redes sociales y el tiempo que es invertido en los videojuegos. Para los niños jugar con la consola o comunicarse con otras personas a través de

las redes sociales no representa un problema, pues esta forma de divertirse los hace sentirse felices; combatir el aburrimiento y la distancia física de los seres queridos, sin tomar en consideración las consecuencias que se obtienen de estas actividades.

Entre las secuelas que se encuentran en el abuso de la tecnología están el bajo rendimiento escolar, mentiras recurrentes, el aislamiento social y el sedentarismo que genera este tipo de entretenimiento, confirmado con los resultados que la hipótesis presenta. Además que influye en el desarrollo de la personalidad de cada niño, aumentando los patrones de conductas disruptivas que afectan considerablemente las relaciones interpersonales y su crecimiento tanto físico como escolar.

Las limitaciones que se han presentado evidentemente son que no se pudo contar con la presencia de los padres para obtener una muestra de las opiniones que expresarían en relación a los instrumentos utilizados, y al mismo tiempo poder impartir una charla de concientización para que monitoreen el uso de la tecnología en sus hijos menores, así como el control, la supervisión y el compromiso de su rendimiento escolar.

Conclusiones

La presente investigación fue realizada para verificar si los patrones de comportamiento inadecuado en los menores evaluados son secuelas de la dependencia al uso indebido de la tecnología. Resalta que; durante la investigación los niños han aumentado conductas disruptivas; demostrándose que más del 50% de la muestra está representando un problema en el desarrollo de su personalidad. Esto debido a que están aumentando la frecuencia y la intensidad con la que ingresan y utilizan las redes sociales. El hecho de no poder hacerlo cuando lo desean, desencadena actitudes y conductas inapropiadas que se ven reflejados a través de un proceder agresivo, que practican tanto en casa con sus padres o cuidadores como en el centro educativo.

La urgencia que tienen los niños de conectarse a la red y a los videojuegos, es porque en ellas alivian las necesidades que no pueden llenar con los padres. Los factores de riesgo a los que están expuestos son la vulnerabilidad; que son presentados con el acoso o presión de grupo, deficiencia en las habilidades y relaciones interpersonales, la ansiedad, depresión, soledad y rechazo. Las cuales se vinculan a los sistemas emocionales del niño como sentirse mal o aburrido. Así como la poca confianza que tiene con sus padres para abordar un problema, la poca tolerancia y la pérdida de valores. Es importante y necesario que los padres de familia brinden más atención y cercanía a sus hijos para evitar que estos cubran la necesidad de sentirse acompañados, aceptados a través de aparatos tecnológicos.

Habiendo confirmado la hipótesis que dice: Los alumnos del Colegio Real San Pablo, de San Miguel Petapa con edades entre 8 y 12 años, están manifestando la tendencia de dependencia a redes sociales y videojuegos. Este fenómeno va en aumento; puesto que la generación de la era digital está a la puerta de todas las familias. Es importante realizar proyectos integrados; que no solo ayuden a aliviar el problema; sino que también restauren las relaciones en la dinámica familiar, reforzando los buenos hábitos de conducta y la psicoeducación en el salón de clases, asimismo participar en talleres o escuelas para padres que les permitan minimizar las consecuencias negativas que la adicción a la tecnología está provocando en los menores.

Recomendaciones

Ante los resultados de la presente investigación se considera de suma importancia implementar programas de acompañamiento y orientación a los niños a través del departamento de psicología y coordinación para promover la modificación de conductas y el reforzamiento en el aprendizaje, así como implementar proyectos que permitan aumentar el autoestima en los niños con la confianza, el afecto y el interés de sus maestros.

Implementar escuelas o talleres para padres; aplicados por el departamento de orientación psicológica, resaltando los riesgos y beneficios que presenta la tecnología, para que; a través de la psicoeducación; los asistentes tengan claras las consecuencias que conlleva esta herramienta en la vida de sus hijos. Exponer las ventajas y efectos que podrían enfrentar cuando tienen acceso a las plataformas cibernéticas sin la supervisión adecuada. Sin embargo, teniendo un apropiado control de este recurso; los niños no están expuestos a verse afectados y con ello se minimiza la posibilidad de que se conviertan en adictos tecnológicos a temprana edad.

Sugerir a la institución que posteriormente; el departamento de orientación psicológica, le dé seguimiento y analice la posibilidad de realizar estudios a los niños que han participado en la investigación. Para ello; se podrían utilizarse instrumentos de pruebas de personalidad como el CPQ, test de autoestima, test Caras que mide percepción y atención, así como el test Kbit que mide inteligencia y desarrollo. Esta batería permitirá identificar si las conductas inadecuadas y la adicción no han ido en crecimiento. A su vez, aplicar a los padres de familia el cuestionario de escala de satisfacción familiar por adjetivos; ESFA, para disminuir el riesgo en que los alumnos oculten información sobre una posible alteración de la conducta, que podría estar sufriendo causado por el uso excesivo o inadecuado de la tecnología.

Por último, es necesario informar a los diferentes niveles escolares del establecimiento y comunicarle a los jóvenes; datos que proporcionen referencias sobre los riesgos a los que están expuestos con relación a su privacidad y seguridad y que esta les sea de utilidad para evitar ser personas vulnerables ante los depredadores cibernéticos.

Referencias

- Acevedo. M. (2005, Septiembre). *La indisciplina de alumnos y alumnas del ciclo de Educación Básica de los establecimientos oficiales y privados de la cabecera departamental de Zacapa*. (Tesis) Universidad de San Carlos de Guatemala, Zacapa, Guatemala.
- Adicciones y nuevas tecnologías. (2002, 14 de noviembre). Asociación de Proyecto Hombre
Recuperado de www.proyectohombre.es/archivo/25.pdf
- Aguilar. G. (2013, Mayo). *La adicción al internet y su incidencia en el bajo rendimiento Académico de los alumnos del ciclo de Educación Básica del Colegio Privado Urbano Mixto “Amigos” del municipio de San Marcos*. (Sistematización de Practica) Universidad Panamericana, Guatemala.
- Becoña. I. (2006). *Bases teóricas que sustentan los programas de prevención de drogas*. Plan Nacional sobre drogas. Universidad de Santiago de Compostela, Madrid.
- Becoña. I. (2010) *Manual de adicciones para psicólogos especialistas en psicología clínica en Formación*. España. Socidrogalcohol
- Benites. G. (2018). *Propiedades psicométricas de la escala de adicción a redes sociales en universitarios de la ciudad de Trujillo*. (Tesis de Licenciatura) Universidad Cesar Vallejo, Trujillo-Perú.
- Berridge. KC (2003). *Placeres del cerebro, cognición cerebral*.
- Cañellas. C. (2014). *Videojuegos, nativos digitales y salud mental: más allá de la ficción*. (Trabajo final de grado). Universitat de les Illes Balears. España
- Carbonell. X. (2017). *Adicciones tecnológicas: qué son y cómo tratarlas*. Madrid. Editorial

Síntesis, S.A.

Cugota Mateu Lluís (2008). *Adicciones ¿Hablamos?* Editora Parramón 1era Edición, España.

Cursos abiertos de la UNED (2016). *Efectos del alcohol, las drogas y otras sustancias en la conducción*. Universidad de Educación a Distancia 2010.

Cuyún M. (2013). *Adicción a redes sociales en jóvenes “Estudio realizado con jóvenes de 14-16 años del Colegio Liceo San Luis Quetzaltenango*. (Tesis de licenciatura) Universidad Rafael Landívar. Quetzaltenango, Guatemala.

Echeburúa, E. (2012). *Factores de riesgo y factores de protección en la adicción a las Nuevas tecnologías y redes sociales en jóvenes y adolescentes*. Vasco. Ediciones Pirámide.

Echeburúa, E. (2012). *Adicción a las redes sociales y nuevas tecnologías en niños y adolescentes. Guía para educadores*. Murcia. Ediciones Pirámide.

García Fernández, F. (2010) *Las redes sociales en la vida de sus hijas*. Foro Generaciones Interactivas. Abertis

García, J. (2013) *Adicciones tecnológicas: El auge de las redes sociales*. Health and Addictions

Garmendia, M. (2011) Riesgos y seguridad en internet: Los menores españoles en el contexto europeo. Resultados de la encuesta de EU Kids Online a menores de entre 9 y 16 años y a sus padres y madres. Recuperado de https://www.observatoriodelainfancia.es/ficherosoia/documentos/3155_d_Informe_EU_Kids_Online_Espa%C3%B1a_completo_red.pdf

González, G. J. (2008) *Psicoanálisis y taxonomía*, Revista de psicoanálisis, psicoterapia y salud mental vol. 1 (4), 2

- H. Cía A. (2017). *Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes*. Madrid. Inminencia.
- Lima, S. (2010). *Plan de intervención terapéutica para personas con adicciones en el centro de rehabilitación social*. Periodo julio – diciembre. Recuperado de <http://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/8063>
- Losada, A. (2018 Abril). *Por qué hay personas con mucha tendencia a las adicciones*. Código nuevo. Recuperado de <https://www.codigonuevo.com/salud/personas-tendencia-adicciones>
- Martín. M. (2015). *Jóvenes y redes sociales*. (Tesis de licenciatura) Universidad de la Laguna, España
- Moronta, E. (2015, 31 de Mayo). *Publicaciones Intrusivas, Modelos Teóricos para las adicciones*. Recuperado de <https://eduardxoz.wordpress.com/2015/05/31modelos-teoricos-para-las-adicciones/>
- Ochoa. U. (2014). *Predisposición a la ludopatía y su relación con el rendimiento académico de los adolescentes de la I.E Sagrado Corazón de Jesús Chota-2014*. (Tesis de licenciatura) Universidad Nacional de Cajamarca. Chota Perú
- Organización Mundial de la Salud (OMS). (2015). *Clasificación estadística internacional de Enfermedades y problemas relacionados con la salud*. (10ª revisión). Washington, DC. Edición 2015.
- Orozco. A., & Lainfiesta. J (2018, 09 de abril). *Persistencia rezago en Matemáticas y Lectura en 11 departamentos*. (A.M. Herrera, & A. Rojas, Edits.). Prensa Libre, (22,373); Guatemala

- Peñañiel. E. (2009). *Factores de riesgo y protección el consumo de sustancias en adolescentes*. Universidad de Alcalá. Recuperado de <https://biblioteca.uah.es/>
- Pérez del Rio, F. (2011). *Estudios sobre adicciones*. Burgos. S.I.
- Real, L. M. (2018, 24 de septiembre). *Adicción a las apuestas online*. Recuperado de <https://luismiguelreal.blog/2018/09/24/poker-y-apuestas-online>
- Redolar. D. (2008). *Cerebro y adicción*. Barcelona. Editorial UOC
- Retana. V. Iris. (2019). *Factores que influyen en la indisciplina de los estudiantes del nivel medio*. Guatemala. (Tesis de Grado) Universidad de San Carlos de Guatemala. Mazatenango, Suchitepéquez, Guatemala.
- Riva-Posse, Al. (2016). *Trastornos adictivos*. Madrid. Inmanencia.
- Ruiz C. P., Lozano Sanmartín, E., y Polanco Lorente, A. (1994). *Variables personales, familiares y patrones de consumo de alcohol y drogas ilegales en el adolescente*. Anales de Psiquiatría.
- Salvatierra. Noelia (2009). *Problemas del consumo de drogas*. Recuperado de <https://www.monografias.com/trabajos72/problema-consumo-drogas/problema-consumo-drogas.shtml>
- Skinner BF. (1971). *Ciencia y conducta humana*. Barcelona. Editorial Fontanella, S.A.
- Sosa y Machorro M. (2007). *Adicciones. Clínica y terapéutica*. México. Editorial Alfil
- Tipantuña. K. (2013). *Adicción a internet y sus consecuencias en adolescentes de la ciudad de Quito en el años 2013*. (Tesis especialista en medicina familiar comunitaria) Quito, Ecuador
- Torres, J., Gámez, N., y González B. (2017). *El abuso de la tecnología digital en la juventud*.

Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua. Managua, Nicaragua.

Verdura. E. (2014). *Juego patológico, adicción sin sustancia*. Madrid. (Tesis Doctoral)
Universidad Complutense de Madrid. Universidad Complutense de Madrid.

Vicente. H. (2015). *Redes Sociales y la relación hijas padres*. Guatemala. (Tesis de Grado)
Universidad Rafael Landívar. Quetzaltenango, Guatemala.

Anexos

Anexo 1

CUESTIONARIO DE ADICCIÓN A LAS REDES SOCIALES (ARS) EN NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS

Esta es una encuesta en la que usted participa voluntariamente, por lo que le agradecemos que sea absolutamente sincero (a) en sus respuestas. Antes de responder al cuestionario se le pide que proporcione los siguientes datos:

Nombre: _____ Grado: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Fecha: _____

Utiliza Redes Sociales: _____, Indique cuál o cuáles: _____

NOTA:

Si respondió NO, entregue el test al entrevistador.

Coloca una X dentro del paréntesis para seleccionar tu respuesta.

¿Desde dónde se conecta a las redes sociales? (Puedes marcar más de una respuesta)

En mi casa () En el colegio () En casa de mis amigos ()
En un café internet () Desde mi celular () Desde el celular de un amigo ()

¿Con que frecuencia te conectas a las redes sociales?

Todo el tiempo me encuentro conectado () Una o dos veces en el día ()
Entre 7 y 12 veces en el día () Dos o tres veces por semana ()
Entre 3 y 6 veces en el día () Una vez por semana ()

¿De todas las personas que conoces a través de la red, a cuantos conoces personalmente?

10 o menos () Entre 11 y 30 () Entre 31 y 50 ()
Entre 51 y 70 () Entre 71 y 90 () A todos mis contactos ()

¿Tus cuentas de red contienen tus datos verdaderos (nombre, edad, género, dirección, teléfono, etc.?)

Si () No ()

¿Qué es lo que más te gusta de las redes sociales?

A continuación se presentan 24 ítems referidos al uso de las redes sociales, por favor conteste a todos ellos con sinceridad, no existe respuesta correcta ni incorrecta. Marca con una X en la casilla con la que más te identifiques en lo que tú sientes, piensas o haces.

S	Siempre
CS	Casi Siempre
AV	Algunas Veces
RV	Raras Veces
N	Nunca

#	Ítems	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Raras Veces	Nunca
1	Siento gran necesidad de permanecer conectado(a) a las redes sociales					
2	Necesito cada vez más tiempo para atender mis asuntos relacionados con las redes sociales					
3	El tiempo que antes destinaba para estar conectado(a) a las redes sociales ya no me satisface, necesito más					
4	Apenas despierto ya estoy conectándome a las redes sociales					
5	No sé qué hacer cuando me quedo desconectado(a) de las redes sociales					
6	Me pongo de malhumor si no puedo conectarme a las redes sociales					
7	Me siento ansioso cuando no puedo conectarme a la redes sociales					
8	Entrar y usar las redes sociales me produce alivio, me relaja					
9	Cuando entro a las redes sociales pierdo el sentido del tiempo					
10	Generalmente permanezco más tiempo en las redes sociales, del que inicialmente había destinado					
11	Pienso en lo que puede estar pasando en las redes sociales					

#	Ítems	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Raras Veces	Nunca
12	Pienso en que debo controlar mi actividad de conectarme a las redes sociales					
13	Puedo desconectarme de las redes sociales por varios días					
14	Me propongo sin éxito, controlar mis hábitos de uso prolongado e intenso de las redes sociales					
15	Aun cuando desarrollo otras actividades, no dejo de pensar en lo que sucede en las redes sociales					
16	Invierto mucho tiempo del día conectándome y desconectándome de las redes sociales					
17	Permanezco mucho tiempo conectado(a) a las redes sociales					
18	Estoy atento(a) a las alertas que me envían desde las redes sociales a mi teléfono o a la computadora					
19	Descuido a mis amigos o familiares por esta conectado(a) en las redes sociales					
20	Descuido las tareas y los estudios por estar conectado(a) a las redes sociales					
21	Aun cuando estoy en clase, me conecto con disimulo a las redes sociales					
22	Mis amigos, profesores, padres o familiares; me han llamado la atención por mi dedicación y el tiempo que destino a las redes sociales					
23	Cuando estoy en clase sin conectarme con las redes sociales, me siento aburrido(a)					
24	Creo que es un problema la intensidad y la frecuencia con la que entro y uso las red social					

Anexo 2

PATRON DE USO Y DEPENDENCIA DE VIDEOJUEGOS EN INFANCIA Y ADOLESCENCIA

Nombre: _____

Edad: _____ Sexo: _____ Grado: _____

Utilizas algún aparato de videojuegos: _____

Indica cuál o cuáles: _____

#	Ítems	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Raras Veces	Nunca
1	Juego mucho más juegos que cuando comencé					
2	Si no me funciona la consola o la computadora le pido prestada a un amigo o familiar					
3	Me afecta mucho cuando quiero jugar y no funciona la consola o el videojuego					
4	Cada vez que me acuerdo de mis videojuegos tengo la necesidad de jugar con ellos					
5	Dedico mucho tiempo extra con los temas de mis videojuegos incluso cuando no estoy jugando con ellos (ver revistas, hablar con compañeros, dibujar los personajes, etc.)					
6	Si estoy un tiempo sin jugar me encuentro vacío y no sé qué hacer					
7	Me irrita cuando no funciona bien el videojuego por culpa de la consola o la computadora					
8	Ya no es suficiente para mi jugar la misma cantidad de tiempo que antes, cuando comencé					
9	Dedico menos tiempo a hacer otras actividades, porque los videojuegos me ocupan bastante rato					
10	Estoy obsesionado por subir de nivel, ganar prestigio, etc. En los videojuegos					
11	Si un videojuego no me funciona, busco otro rápidamente para poder jugar					
12	Creo que juego demasiado a los videojuegos					

#	Ítems	Siempre	Casi Siempre	Algunas Veces	Raras Veces	Nunca
13	Me resulta muy difícil parar cuando comienzo a jugar, aunque tenga que dejarlo porque me llaman mis padres, amigos o tengo que ir a algún lugar					
14	Cuando me siento mal por alguna razón me refugio en mis videojuegos					
15	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
16	He llegado a estar jugando más de tres horas seguidas					
17	He discutido con mis padres, familiares o amigos porque dedico mucho tiempo a jugar con la consola o con la computadora					
18	Cuando estoy aburrido me dispongo a jugar con un videojuego					
19	Me he acostado más tarde o he dormido menos por quedarme jugando con videojuegos					
20	En cuanto tengo un poco de tiempo voy a la consola a jugar aunque solo sea un momento					
21	Cuando estoy jugando pierdo la noción del tiempo					
22	Lo primero que hago los fines de semana cuando me levanto es ponerme a jugar con algún videojuego					
23	He mentido a mi familia o a otras personas sobre el tiempo que he dedicado a jugar					
24	Incluso cuando estoy haciendo otras tareas (en clase, con mis amigos, estudiando, etc.) pienso en mis videojuegos (como avanzar, superar alguna fase o alguna prueba, etc.)					
25	Cuando tengo algún problema prefiero jugar algún videojuego para distraerme.					

Anexo 3

CUESTIONARIO SOBRE EL COMPORTAMIENTO DE NIÑOS DE 8 A 12 AÑOS

A continuación, encontraras una serie de conductas que viven los niños y niñas de tu edad. Es importante que respondas a todas las preguntas lo mejor que puedas, aunque no estés seguro/a de la respuesta, o te parezca una pregunta “rara”. No hay respuestas correctas, ni incorrectas. Esto no es un examen, contesta sinceramente. Esta información es confidencial. Por favor responde según te han ido las cosas en los últimos 6 meses.

Colegio: _____	Grado: _____
Fecha: _____	Edad: _____
	Sexo: _____

Instrucciones: Marca la casilla que más se acerque a tu opinión de acuerdo a la escala presentada.

	Nunca	Muy Pocas Veces	Algunas Veces	Bastantes Veces	Siempre
	1	2	3	4	5
1. Soy desobediente					
2. He robado cosas en el colegio o en algún otro lugar					
3. Soy peleonero o peleonera					
4. Me muevo mucho / soy muy inquieto o inquieta					
5. Utilizo mi fuerza para pegarle a otros niños o niñas					
6. Hago las cosas sin pensar antes					
7. Me gusta llevar la contraria					
8. Tengo amigos o amigas que me ayudan					
9. Me canso rápido de hacer lo mismo					
10. Me burlo de otras personas					
11. Invento cosas de otras personas para hacerles daño					
12. He hecho daño a otros niños, niñas o animales					
13. Interrumpo cuando otras personas están hablando					
14. Me tropiezo con las cosas					
15. Me enoja cuando no me dejan hacer algo					
16. Me cuesta esperar mi turno en las filas					
17. Rompo juguetes o material escolar					
18. Me cuesta cumplir las reglas					
19. Me levanto de mi escritorio cuando debería estar sentado/a					
20. Los demás tienen la culpa de mis problemas					

	Nunca	Muy Pocas Veces	Algunas Veces	Bastantes Veces	Siempre
	1	2	3	4	5
21. Le caigo bien a los compañeros o compañeras					
22. Me dicen que no escucho					
23. Me peleo con otros niños o niñas					
24. Me siento incomodo cuando hago algo mal					
25. Pierdo el control y grito					
26. Hago travesuras con mi grupo					
27. Me gusta molestar a los otros niños o niñas					
28. Pierdo las cosas					
29. Amenazo a otros niños o niñas					
30. Me gusta prender fuego a las cosas					
31. Me enojo					
32. Me cuesta concentrarme, me distraigo					
33. Me entero de los problemas de los demás					
34. Me cuesta esperar					
35. Falto a clases o me salgo del aula sin permiso					
36. Estoy de mal humor					
37. Contesto mal a mis padres o profesores					
38. hablo con los compañeros o compañeras y juego durante las clases					
39. Me gusta decir palabrotas					
40. Algunos compañeros o compañeras son débiles y hay que molestarles					
41. Insulto a mis padres o profesores					
42. Mis amigos o amigas son los que peor se portan de la clase					
43. Hago trampas y miento					
44. Soy desordenado o desordenada					
45. He obligado a otro niño o niña a hacer cosas que no quería					
46. Me siento mal si alguien llora por mi culpa					
47. Ayudo a los compañeros o compañeras					