



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA, LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TEMA:**

**Efectos psicológicos del uso y abuso de la tecnología multimedia en jóvenes de entre 15 y  
18 años durante el desarrollo psicosocial.**

**AUTOR:**

**Murillo Villón, Paul Leonardo**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TUTORA:**

**Psic. Cl. Carolina Peñafiel Torres, Mgs.**

**Guayaquil, Ecuador**

**7 de septiembre de 2021**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

**CERTIFICACIÓN**

Certifico que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Paul Leonardo Murillo Villón**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Psicología Clínica**

**TUTORA**

f. 

Psic. Cl. Carolina Peñafiel Torres, Mgs.

**DIRECTORA DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

Psic. Cl. Alexandra Patricia Galarza Colamarco, Mgs.

**Guayaquil, a los 7 días del mes de septiembre del año 2021**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

**Yo, Murillo Villón, Paul Leonardo**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de titulación **Efectos psicológicos del uso y abuso de la tecnología multimedia en jóvenes de entre 15 y 18 años durante el desarrollo psicosocial**, previo a la obtención del título de Licenciado en Psicología Clínica ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del trabajo de titulación referido.

**Guayaquil, a los 7 días del mes de septiembre del año 2021**

Autor:

f. 

**Murillo Villón Paul Leonardo**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN

CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA

**AUTORIZACIÓN**

**Yo, Murillo Villón, Paul Leonardo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la publicación en la biblioteca de la institución del trabajo de titulación **Efectos psicológicos del uso y abuso de la tecnología multimedia en jóvenes de entre 15 y 18 años durante el desarrollo psicosocial**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 7 días del mes de septiembre del año 2021**

Autor:

f. 

**Murillo Villón Paul Leonardo**

## INFORME DE URKUND



### Document Information

---

Analyzed document	paulmurillovillon.docx (D111769175) Efectos psicológicos del uso y abuso de la tecnología multimedia en jóvenes de entre 15 y 18 años durante el desarrollo psicosocial.
Submitted	8/28/2021 6:49:00 AM
Submitted by	
Submitter email	paul.murillo@cu.ucsg.edu.ec
Similarity	0%
Analysis address	carolina.penafiel.ucsg@analysis.urkund.com

### Sources included in the report

---

**TEMA:** “Efectos psicológicos del uso y abuso de la tecnología multimedia en jóvenes de entre 15 y 18 años durante el desarrollo psicosocial.”

**ESTUDIANTE:** Murillo Villon, Paul Leonardo

**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**INFORME ELABORADO POR:**

---

**Mgs. Carolina Peñafiel Torres.**  
**DOCENTE TUTOR**

## **AGRADECIMIENTO**

A mi familia, Sandra, Eduardo, Eduardo Jr., Joel, Charlene, Nathan, y Víctor;

A mis amigos y colegas de la Universidad, Erika, Luisa, y Marvin;

A mis amigos *gamers*, WLEU, NIEH, Andicap, y Asmodeus;

A mis profesores y tutores, Carolina, y Rodolfo;

Y por supuesto, a PLMV.

## DEDICATORIA

Defiance is my way against a world I don't belong  
No religion, no politics, no they can't tie me down  
But my eagerness for living led me to my own breakdown  
I tried so hard to be free that I've chained myself all along

Oh, Rope of Spirits, light up the numbing void that spreads into my mind  
Break the chains that sinks my heart into this system so unkind  
Awake me from this nightmare that mankind calls life

I don't remember when I became such a scum  
Trapped in this dark and too lonely room  
Crying my heart out for the child I left behind  
The chaos of the world now living inside mine  
Whilst only a question resonates in my mind  
Is this the real me or the one they wanted?

Is funny that the moment you hit the dirt  
You know is the time for a true insight  
Who knew I would find my rebirth  
Among the darkest truths of my own desires

The Rope of Spirits finally answered to my call  
Her silent voice soothes demons and lightens souls  
She talks in symbols and emotions that paints the entire world  
Everything is alive and now I understand, now I understand that I'm not alone

Not demons nor angels just humans that are awake  
We are the children of the universe  
We are the children of the universe

Take our hands, lets redeem the human race



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE FILOSOFÍA LETRAS Y CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**CARRERA DE PSICOLOGÍA CLÍNICA**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

**Psic. Alexandra Galarza Colamarco, Mgs.**

**DIRECTORA DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

**Psic. Carlota Álvarez Chaca, Mgs.**

**DOCENTE DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_

**Psic. Marcia Colmont Martínez, Mgs.**

**OPONENTE**



## CALIFICACIÓN

## ÍNDICE DE CONTENIDOS

RESUMEN .....	XII
ABSTRACT.....	XIII
INTRODUCCIÓN .....	2
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO Y FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA; ANTECEDENTES: HISTORIA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y LA SALUD MENTAL EN RELACIÓN AL PROBLEMA.....	3
<b>1.1 Planteamiento del problema .....</b>	<b>3</b>
<b>1.1.1 Hipótesis acerca del problema .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1.2 Objetivo general .....</b>	<b>4</b>
<b>1.1.3 Preguntas acerca del problema.....</b>	<b>4</b>
<b>1.2 Justificación del problema.....</b>	<b>5</b>
<b>1.3 Causas y efectos del problema .....</b>	<b>6</b>
<b>1.3.1 Viabilidad del problema: Necesidades, Intereses, Problemas y Soluciones.....</b>	<b>7</b>
<b>1.4 Historia y antecedentes de la tecnología multimedia en relación al problema.....</b>	<b>8</b>
<b>1.5 Historia y antecedentes del problema en el campo de la salud mental .....</b>	<b>12</b>
CAPÍTULO 2: REFERENTES LEGALES SOBRE ADICCIÓN Y LA SALUD MENTAL; TEORÍA SOBRE PROCESOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS, SUPERIORES, DESARROLLO PSICOSOCIAL Y LAS ADICCIONES DESDE LA PSICOLOGÍA.....	17
<b>2.1 Antecedentes y situación legal del Ecuador respecto al desarrollo psicosocial y las adicciones.....</b>	<b>18</b>
<b>2.2 Problema epistemológico de conceptos salud/enfermedad mental .....</b>	<b>21</b>
<b>2.2.1 Lo normal y lo anormal .....</b>	<b>22</b>
<b>2.2.2 ¿Qué es la salud mental? .....</b>	<b>24</b>
<b>2.3 El desarrollo psicosocial desde la psicología clínica.....</b>	<b>27</b>
<b>2.3.1 Procesos psicológicos básicos .....</b>	<b>27</b>
<b>2.3.2 Procesos psicológicos superiores.....</b>	<b>35</b>
<b>2.3.3 Teoría psicosocial de Erikson.....</b>	<b>38</b>

<b>2.4</b>	<b>Las adicciones sin sustancia desde una perspectiva psicológica .....</b>	<b>48</b>
2.4.1	Trastorno por uso de videojuegos, ludopatía y otras adicciones sin sustancia.....	48
2.4.2	Definición de la adicción a Internet.....	53
2.4.3	Niños y adolescentes <i>hikikomori</i> .....	54
2.4.4	Análisis en base al caso anterior de los procesos psicológicos y desarrollo psicosocial alterados por adicción sin sustancia .....	56
2.4.5	El videojuego y otras plataformas multimedia como una herramienta positiva...	58
<b>CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA, ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS E INTERPRETACIÓN DE DATOS.....</b>		<b>63</b>
3.1	Metodología .....	63
3.2	Análisis de los datos .....	65
A.	Datos demográficos.....	65
B.	Uso general del Internet .....	66
C.	Autopercepción del uso de Internet.....	68
3.2.1	Análisis en función de las variables .....	73
3.3	Interpretación de los resultados.....	84
<b>RECOMENDACIONES.....</b>		<b>88</b>
<b>APORTES.....</b>		<b>89</b>
<b>CONCLUSIONES.....</b>		<b>90</b>
Bibliografía .....		91
<b>ANEXOS.....</b>		<b>96</b>
Anexo 1.....		96
Anexo 2.....		99

## RESUMEN

Vivimos en una sociedad interconectada que, más que nunca en época de cuarentena, necesita tener acceso a dispositivos electrónicos que le permitan formar parte del mundo virtual. Es innegable que los avances tecnológicos han afectado la manera de pensar y de actuar de todos, pero sobre todo de las generaciones más jóvenes. La presente investigación indaga sobre el uso y el abuso que le da una población de estudiantes de 15 a 18 años al internet, específicamente a tecnologías multimedia, y los efectos que esto tiene en su desarrollo psicosocial. En primer lugar, se realiza una revisión histórica de como la tecnología y el consumo de sustancias han acompañado al ser humano durante toda su existencia. Después, se realiza una revisión bibliografía amplia sobre los procesos psicológicos básicos, superiores y el desarrollo psicosocial para evaluar los posibles efectos negativos y positivos que el consumo excesivo de contenido multimedia puede tener.

**Palabras clave: Tecnología Multimedia; Uso; Abuso; Procesos Psicológicos Básicos; Proceso Psicológicos Superiores; Desarrollo Psicosocial;**

## **ABSTRACT**

We live in an interconnected society that, more than ever in quarantine times, needs to have access to electronic devices that allow it to be part of the virtual world. It is undeniable that technological advances have affected the way of thinking and acting of everyone, but especially of the younger generations. This research investigates the use and abuse that a population of 15- to 18-year-old students give to the internet, specifically multimedia technologies, and the effects this has on their psychosocial development. In the first place, a historical review is made of how technology and substance use have accompanied the human being throughout its existence. Afterwards, a comprehensive bibliographic review is carried out on basic and higher psychological processes and psychosocial development to evaluate the possible negative and positive effects that excessive consumption of multimedia content may have.

**Keywords: Multimedia Technology; Use; Abuse; Basic Psychological Processes; Higher Psychological Processes; Psychosocial Development;**

## INTRODUCCIÓN

Es evidente que los avances tecnológicos son un pilar esencial en las sociedades contemporáneas. La tecnología nos permite estar comunicados, compartir y buscar información, basta con tener cualquier aparato electrónico que tenga acceso a internet.

Durante la pandemia del COVID-19 del 2020 y 2021, es gracias a la tecnología que hemos tenido la oportunidad de simular por medio de la virtualidad una realidad a la que estamos acostumbrados.

Con el pasar de los años, la tecnología multimedia ha ido perfeccionándose y aumentando su potencial de aplicación. Si bien comienza como una fuente de ocio y entretenimiento, si nos detenemos a pensar, nos daremos cuenta que la tecnología multimedia es aplicable a todas las ciencias sociales, naturales y humanas.

Pero, ¿qué ocurre cuando se usa de forma desmedida para entretenerse? ¿Se puede volver alguien adicto a la tecnología multimedia? Si es así, la mayor población que pudiera sufrir son niños y jóvenes que consumen de manera excesiva estos productos.

Entre videojuegos, redes sociales, videos, películas, etc. un uso desregulado puede de tener consecuencias en la vida diaria pues interfiere con el desarrollo integral esperado o pronosticado. En este escrito se realizará un análisis del uso y el abuso de las tecnologías multimedia en los jóvenes y así evaluar cómo esta ha afectado su desarrollo psicosocial.

# **CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO Y FUNDAMENTACIÓN DEL PROBLEMA; ANTECEDENTES: HISTORIA DE LA TECNOLOGÍA MULTIMEDIA Y LA SALUD MENTAL EN RELACIÓN AL PROBLEMA.**

## **1.1 Planteamiento del problema**

El uso de la tecnología es algo inevitable para el ser humano postmoderno. La globalización y la interconectividad por medio de Web, Internet o simplemente red son aspectos cruciales de la expansión masiva del uso de Internet y Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICS). Las TICS repercuten en casi todos los ámbitos de nuestra vida con diferentes resultados según el uso que puede ser innegablemente beneficioso, como se ha podido verificar durante las cuarentenas por la pandemia del covid-19. Durante este tiempo es a través de estas plataformas que se puede mantener cierta productividad a pesar de lo dificultoso que pudo ser la interacción directa entre personas por el riesgo de transmisión.

El problema de las TICS surge a raíz del abuso que se le puede dar a estas tecnologías. Existe un incremento exponencial de sujetos que presentan adicciones a productos multimedia. A videos, imágenes y sonidos con un componente interactivo como los videojuegos, las películas y los chats. Si bien este consumo excesivo nos puede afectar a todos y es posible hacerse adicto a cualquier edad, son los niños y jóvenes quienes están más expuestos y los más propensos a desarrollar síntomas. Esto afecta de manera negativa sus vidas y su desarrollo pues entorpece significativamente las relaciones interpersonales, sus habilidades sociales, su vida educativa y futuro profesional.

Se puede considerar un problema de salud que tiene un carácter de escala global, pero sobre todo en sociedades modernas que tengan acceso a Internet. Es un problema que puede llegar a tener consecuencias sin precedentes puesto que cada vez las nuevas generaciones empiezan a consumir contenido digital desde más pequeños y por mayor tiempo. Este consumo desregulado es promovido por las instituciones dueñas de las plataformas multimedia que se benefician económicamente del consumo de sus usuarios. Por todo esto son los niños y jóvenes la población con mayor riesgo de convertirse en dependientes del Internet y sus aplicaciones multimedia como las mencionadas anteriormente, y debe tratarse como un asunto de vital importancia que nos compete a todos.

### **1.1.1 Hipótesis acerca del problema**

La tecnología multimedia tiene efectos negativos en adolescentes que accedieron a ella sin control de los padres desde una edad muy temprana, afectando su desarrollo psicosocial y puede resultar en dependencia o adicción sin sustancia. Puede tener efectos positivos si se utiliza de manera regulada.

### **1.1.2 Objetivo general**

Evaluar los efectos positivos y negativos del uso del abuso de plataformas multimedia en el desarrollo psicosocial de jóvenes de 15 a 18 años.

#### **1.1.2.1 Objetivos específicos**

- Plantear la historia de la tecnología y de la psicología en relación a las adicciones sin sustancia.
- Revisar el marco teórico acerca de los procesos psicológicos básicos, superiores, desarrollo psicosocial y las adicciones sin sustancias desde la psicología.
- Realizar una encuesta sobre el uso de internet, dispositivos electrónicos y consumo multimedia en una institución educativa.
- Observar los efectos negativos del abuso y los efectos positivos del uso de la tecnología multimedia en el desarrollo psicosocial en base a la información recolectada.

### **1.1.3 Preguntas acerca del problema**

- ¿De dónde surge el problema de la adicción sin sustancia en la historia del ser humano?
- ¿Qué se dice desde la psicología acerca de las adicciones sin sustancias y el efecto en los procesos psicológicos básicos, superiores y el desarrollo psicosocial?
- ¿Existen criterios diagnósticos que se puedan plantear para saber si un adolescente tiene una adicción a Internet y su contenido multimedia?
- ¿Qué efectos negativos se pueden observar en el desarrollo psicosocial de un adolescente con adicción a la tecnología multimedia?



## 1.2 Justificación del problema

El uso de las TICS es inevitable en la sociedad actual. Esto es incluso más cierto durante la pandemia global por covid-19, donde la interconectividad toma un rol principal en la vida de una gran parte de la población mundial que pretende simular la mayor cantidad de actividades posibles que realizaba con normalidad antes de las cuarentenas.

Actividades como estudiar, trabajar, relacionarse con otros, resolver situaciones simples o complejas. Por esto, varios autores aún se preguntan si realmente se puede plantear una adicción al Internet y a sus aplicaciones.

Terán (2020, págs. 132-134) plantea que si bien no existe una unanimidad en la literatura científica, como se puede observar incluso en su nombre: las ciberadicciones, las tecnoadicciones, el uso compulsivo/patológico de internet, adicción a las pantallas, adicciones a las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (NTICS), es evidente que la demanda de sujetos que tienen problemas para controlar el uso que le dan a las NTICS tales como las redes sociales, videojuegos y otros formatos multimedia, aumentan exponencialmente con el pasar de los años.

El autor afirma que esta adicción a las NTICS aparece como un “remedo” de la adicción a sustancias. Pues los sujetos presentan un deseo intenso e incontrolable por conectarse y persisten en su uso a pesar de las claras consecuencias en sus vidas sociales o profesionales.

Además, menciona que si bien este tipo de adicción es un problema que ha tomado auge recientemente, se viene hablando de ella desde los 90, pues se plantean un conjunto de criterios para diagnosticar el Trastorno de Adicción a Internet. Sin embargo, es recién desde el 2018 la OMS incluye el Trastorno por videojuegos en el CIE-11.

Si bien el nombre de la problemática sigue sin ser unánime, queda claro que para muchos profesionales dentro del campo de la salud mental la adicción a las NTICS puede ser tan destructiva como la adicción a sustancias psicotrópicas, pues el sujeto queda inmerso en un círculo vicioso del cual no logra salir.

### **1.3 Causas y efectos del problema**

Existen varias causas que aportan al incremento exponencial de este problema. Una de las más relevantes es que el consumo excesivo de contenidos multimedia es promovido por las instituciones dueñas de las plataformas de dicha información y compañías publicitarias.

Las aplicaciones están diseñadas para producir dependencia en sus usuarios y apuntan a una población específica. La facilidad de acceso, el poco control y el desconocimiento sobre la tecnología y el Internet de los padres de familia también son un factor que no se puede ignorar.

Para Terán (2020, pág. 137) existen factores de riesgo que pueden llevar al abuso o dependencia de las NTICS. Siendo el más resaltado la etapa de la adolescencia. Durante esta etapa de cambios físicos y psicológicos, los jóvenes son más vulnerables a volverse dependientes de Internet pues existe una búsqueda de sensaciones nuevas y una tendencia a la experimentación e impulsividad.

El riesgo es incluso mayor para adolescentes con personalidades introvertidas, con baja autoestima, y que ya presenten alguna dificultad con el manejo adecuado de sus emociones o posean alguna enfermedad mental.

En una encuesta realizada por la fundación Pfizer (2009, pág. 124) el alto grado de uso de Internet entre los jóvenes de entre 11 y 20 años (98%) aumenta las probabilidades de que existan casos de abuso o uso excesivo con mayor reincidencia. Incluso si aún no son muchos los casos en los que se puede hablar de una adicción, afirman que existe una dependencia generalizada hacia la tecnología en esta población.

En el mismo estudio confirman que el tipo de control propuesto por los padres suele ser insuficiente porque los jóvenes, al manejar mejor las NTICS, suelen ocultar el uso que le dan y el tiempo de uso de manera sencilla.

A raíz de esto, en los últimos años las nuevas generaciones presentan más dificultades en sus relaciones interpersonales que sus antepasados pues existen personas que se han vuelto adictas al consumo multimedia y pasan desapercibidas. La mayoría de los casos son adolescentes que se pierden en la virtualidad afectando todos los ámbitos de su vida.

### **1.3.1 Viabilidad del problema: Necesidades, Intereses, Problemas y Soluciones**

En este apartado, se identifican las Necesidades, los Intereses, los Problemas y las Soluciones (NIPS) que deben considerarse para la realización adecuada de este trabajo en relación al problema planteado anteriormente.

Esto permite una visión global del propósito del trabajo y establece, de manera clara y sencilla, el porque es útil para la sociedad indagar más en este tema.

#### **1.3.1.1 Necesidades**

Es necesario que los gobiernos, las instituciones educativas, los centros de salud, los profesionales de la salud mental y los padres de familia se involucren en la creación de programas de prevención que fomenten un uso regulado por las instituciones educativas, los padres y autorregulado por el mismo usuario.

Es necesario que existan programas de intervención y si es necesario rehabilitación para jóvenes y adultos adictos a las NTICS, pues al igual que cualquier otra adicción esto trae problemas que pueden llegar a ser graves para el desarrollo psicosocial y profesional del sujeto.

#### **1.3.1.2 Intereses**

Ante esta situación no existe interés social ante el verdadero impacto que puede tener este problema para la sociedad del futuro. Los gobiernos, las instituciones educativas, los centros de salud, los profesionales de la salud mental y los padres de familia deberían estar interesados por el incremento de casos de adicción en niños y jóvenes.

En estos casos se encuentran síntomas y problemas similares a los que se observan en casos de adicción a sustancias. Sin embargo, no existen planes o rutas de prevención, ni de intervención, ni de rehabilitación que sean claros para estos casos.

#### **1.3.1.3 Problemas**

Si no se toma cartas en el asunto, una parte considerable de la población de las generaciones más jóvenes quedarán inutilizados en sus vidas profesionales y sociales, pues el consumo desbordado de NITCS no les dejará tiempo para nada más. Estas generaciones son las que eventualmente tomarán las riendas de las sociedades humanas.

Ya en la actualidad existen varias generaciones que están expuestas al consumo masivo de contenido multimedia de todo tipo. Algunas de estas personas, en su mayoría niños y adolescentes, se ven afectados gravemente en sus relaciones interpersonales, en el ámbito académico, profesional y social pues desarrollan una adicción al consumo de contenido multimedia que no permite un desarrollo psicosocial adecuado.

#### **1.3.1.4 Soluciones**

La creación por parte de los gobiernos en conjunto con las instituciones de salud mental de programas de concientización y prevención, intervención y reinserción social de casos de abuso, e investigaciones que determinen con mayor exactitud las consecuencias del abuso de las NTICS.

La sociedad, las instituciones, la familia y los adolescentes mismos tienen la posibilidad y la responsabilidad de poner límites al uso que se le da a este tipo de tecnología, puesto que un uso responsable puede tener efectos positivos en el desarrollo psicosocial de los niños y adolescentes.

### **1.4 Historia y antecedentes de la tecnología multimedia en relación al problema**

La tecnología es un concepto que posee en sus orígenes la dificultad de poder darle un instante preciso en el cual surge como tal. Está vinculada intrínsecamente al desarrollo evolutivo de la humanidad desde sus orígenes para algunos, otros en cambio realizan una diferenciación entre tecnología y técnica como dos acontecimientos de un mismo fenómeno social que se ha ido forjando como un proceso de las diversas culturas, sus necesidades e intereses.

De acuerdo con Ortega y Gasset (1982) podemos encontrar tres momentos durante el desarrollo evolutivo de nuestra especie que definen la técnica: “la técnica del azar, la técnica del artesano, la técnica del técnico” (págs. 74-75)

La técnica del azar fue usada mayoritariamente por nuestros primeros ancestros. Se caracteriza por ser un ensayo de prueba y error los cuales se hacían por hacer y sin ningún nivel de consciencia en cuanto a la invención, no pretende solucionar ningún problema, tampoco tiene un propósito específico más que el de la experimentación.

Los primeros inventos responden siempre a las necesidades básicas y a la situación social de nuestros ancestros. Un claro ejemplo de esto es la invención de armas para cazar como hachas, arcos y flechas, y el descubrimiento del fuego. El nomadismo, la expresión artística, la agricultura y la manufactura surgen a partir de esta técnica.

La técnica del artesano fue usada en su mayoría por los grandes pensadores e innovadores de la Edad Media. Es una técnica ya elaborada y que se traslada generacionalmente de maestros a aprendices. Se caracteriza principalmente por el nivel de conciencia que tenían los artesanos sobre lo especial y útil de dedicarse a diversas tareas con un propósito específico a lo largo de sus vidas.

Como ejemplo podemos pensar en la herrería o la zapatería. Cabe resaltar la invención de herramientas o instrumentos como un accesorio que los artesanos usaban para ayudarse en sus áreas de trabajo, en donde sigue siendo el ser humano el que maneja estos inventos para darles una función, pues no cumplen ninguna tarea salvo cuando son usadas.

La técnica del técnico se considera la precursora de la tecnología, pero a su vez como un eje transversal de la misma. Ha sido utilizada desde la revolución industrial con la invención de las primeras máquinas. Esta se caracteriza por poner en primer lugar al instrumento, es decir, a la máquina en primer plano y al usuario en segundo plano. Ya no es algo al azar ni alguien con un don en un área específica, sino un aparato mecánico o electrónico que cumple una o más funciones que antes cumplía el ser artesano.

Esta técnica es considerada ilimitada, lo cual es a la vez una contingencia y una virtud. Es una virtud, pues la invención de la máquina busca maximizar los procesos de desarrollo, minimizar costos y tiempos de producción que, con el pasar de los años, se ha ido perfeccionando. Es una contingencia, por que pudiera devenir en un futuro una sociedad que depende tanto de las máquinas que, si se estas fallan, pudiera generar un colapso inminente de dicha sociedad. (Ortega y Gasset, 1982)

Esta es la postura que caracteriza el surgimiento de la tecnología e incluye los efectos sociales en las poblaciones de las diferentes épocas durante la evolución de las técnicas, instrumentos y máquinas.

Sin embargo, de acuerdo con Gómez (2011, págs. 1-2) existen otras posturas, en su mayoría occidentales, que articulan el surgimiento tecnológico con la ciencia. Para ellos, el primer invento tecnológico es “la piedra pulida” de nuestros ancestros, pues si bien fue creado

al azar y el inventor no tenía un propósito claro, la utilidad de esta invención tuvo un efecto en el desarrollo de otras herramientas que permitieron ir creando mejores herramientas y así sucesivamente hasta la creación de las máquinas.

La tecnología debe ser considerada una construcción histórica, que crea un espacio, y dicho espacio caracterizará el surgimiento de una institución: el laboratorio industrial. Desde este momento hará presencia en la historia con ese rasgo distintivo que siempre permitirá asociarla con la tecnología. (Gómez, 2011)

Desde esta perspectiva, se puede pensar en la tecnología como una construcción multidimensional que incluye a su vez técnica, ciencia y múltiples saberes a lo largo del desarrollo evolutivo del ser humano, en su dimensión social y psicológica, que responde en diferentes momentos a necesidades básicas, culturales y económicas.

Pero, ¿Qué es entonces la tecnología? de acuerdo con la Real Academia Española la tecnología es el “conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico.” y también es el “Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.” (2021)

El desarrollo de las máquinas durante la revolución industrial en occidente nos ubica en el siglo XIX, donde surge y se expande de manera significativa los laboratorios industriales por toda Europa y Estados Unidos. Es aquí donde la tecnología cobra un aspecto institucional y cultural más marcado en occidente y toma la característica de apuntar a minimizar costos y maximizar la producción.

La expansión y el auge de las máquinas del siglo XIX marcaron un cambio cultural, social y económico que va a definir al siglo XX. Las instituciones e industrias cobran un aspecto primordial en el desarrollo tecnológico.

Durante esta época la innovación de las máquinas mecánicas crece exponencialmente y se enfocó en la creación de las primeras TICS, tales como la radio y la televisión. También aparecen nuevos medios de transporte, los cuales eran los primeros automóviles y trenes lo que permitió a su vez una sociedad más conectada y rápida en su desarrollo.

Es preciso hablar sobre la evolución de las ciencias matemáticas en relación a la tecnología pues sin esta no existiría ninguno de los dispositivos electrónicos que utilizamos hoy en día. Para esto se utilizará un resumen de la historia de la computación realizada por Hernández (2011, págs. 1 - 20)

Todo empieza desde las civilizaciones grecorromanas más antiguas con la invención del ábaco, pasando por “la Pascalina” inventada por Blaise Pascal en el siglo XVII, la primera máquina analógica de cálculos por el matemático Babbage C. en el siglo XIX quien nunca pudo realizar su sueño pues la tecnología de la época aún no estaba lista para sus ideas de una máquina electromecánica.

Cien años después en el siglo XX un equipo de las mentes más brillantes de la Universidad de Harvard como Howard H., cumplen con el sueño de Babbage y crean la primera máquina electromecánica conocida como ‘Mark I’.

Tres años después en 1947, finalmente es creada la primera computadora electrónica de cálculos por Mauchly y Eckert. Finalmente, en 1976 el famoso Steve Jobs y Steve Wozniak inventan la primera computadora personal y junto con ella traen a la humanidad la revolución informática que vivimos hasta el día de hoy.

Todo este largo camino recorrido es lo que nos trae al día de hoy. En el siglo XXI las tecnologías multimedia, avaladas por las instituciones, las empresas y sus inventores, comienzan a surgir dentro de las sociedades postmodernas con una multiplicidad de propósitos y aplicaciones, no siempre diseñados con motivos benignos.

Si bien su aplicación en áreas médicas, educativas y en un sinnúmero de profesiones ha generado beneficios importantes en la sociedad actual, se considera fundamental recordar que son las mismas instituciones las que promueven el consumo masivo del contenido y, por ende, tienen responsabilidad en este tipo de adiciones.

Según la UNLP (2005, págs. 5-8) la tecnología multimedia se refiere a un sistema informático de manejo de la información que proviene de múltiples medios integrados en uno solo. Estos medios se los agrupa en dos. En primer lugar, están los medios continuos, estos son los sonidos, las animaciones y los videos.

Por último, tenemos los medios discretos, estos son los textos, los gráficos y las imágenes. Sus características principales son la interactividad, que es la posibilidad que tiene usuario para influir en algún elemento del sistema. La ramificación, que es la capacidad del sistema de otorgar al usuario la información, el servicio, o los resultados que busca, pide o le pueden interesar.

Finalmente está la transparencia, que es la facilidad que tiene el sistema de ser entendido por cualquiera de los usuarios, aquí también se incluye la accesibilidad que tiene el sistema para los usuarios con alguna dificultad sensorial o de movimiento.

El último decenio se ha caracterizado por incesantes y espectaculares avances en las tres ramas principales de las tecnologías de la información: la informática, las comunicaciones y los contenidos. Progresivamente han ido apareciendo el ordenador personal, las redes mundiales de transmisión por paquetes, el disco óptico y otras memorias masivas, el videodisco interactivo, las técnicas de tratamiento de imágenes, las técnicas de digitalización y toma de datos mediante escáner y las técnicas infográficas, mientras que se multiplicaban y crecían las grandes bases de datos, en principio bibliográficas, después factuales y, hoy en día, multimedia. Todo induce a pensar que esta evolución va a continuar a un ritmo cada día más rápido. Lo digital está en vías de imponerse en todo el mundo. Es un fenómeno irreversible.

(Ching-Chi, 2000)

Desde los años 40, visionarios como Vannevar Bush ya preveían lo mismo que Ching-Chi, que las tecnologías se iban a imponer a nivel mundial con una tendencia imparable puesto que cada vez que van saliendo nuevas y mejores tecnologías de este tipo, se incorporan más en nuestras vidas y efectivamente, de forma irreversible.

En la actualidad, es más difícil pensar en algún ámbito en donde no se encuentre la tecnología multimedia. Se encuentra en el ámbito familiar, social, cultural y como resultado de todo aquello se produce lo que hoy conocemos como globalización y la interconectividad de las sociedades.

## **1.5 Historia y antecedentes del problema en el campo de la salud mental**

En este apartado se realiza un recorrido histórico desde el concepto de adicción ligado a los químicos hasta la adicción sin sustancia en donde se incluye la adicción a las NTICS desde diversos campos científicos y ámbitos psicológicos que han aportado, nombrando, identificando y propuesto vías de solución frente a este problema.

Al igual que el concepto de tecnología, el concepto de adicción es un concepto que posee en sus orígenes la dificultad de poder darle un instante preciso en el cual surge como tal, pero en este caso se puede asumir que el consumo problemático siempre ha existido, en tanto



que el consumo de sustancias es una práctica sociocultural que data desde las civilizaciones más antiguas. En esta primera parte nos enfocaremos en las adicciones a sustancias.

La siguiente información es tomada de un podcast realizado por SER Historia (Ares, 2013) a Carlos Álvarez, médico psiquiatra, donde se habla de la historia de las drogas.

Para el autor, las primeras bebidas fermentadas nacen junto con la agricultura. Pues se considera que su descubrimiento fue de manera accidental. Granos de trigo, cebada, uvas, etc. que fueron abandonados en lugares húmedos que tuvieron una fermentación natural. Se estima que la primera bebida fermentada fue el agua miel o hidromiel en las primeras civilizaciones donde su uso estuvo ligado a la religión-medicina y también al uso recreacional.

En el año 5000 a.C. en Egipto la cerveza ya era de consumo cotidiano como parte de la alimentación habitual. Esta cerveza tenía una concentración mucho más alta de alcohol que la actual, pues en su contenido mezclaba varios cereales: malta, dátiles, trigo y cebada.

Un dato interesante es que la cerveza era la bebida más sana que existía en ese entonces porque el agua que bebían provenía de ríos y pozos, poniendo en riesgo la salud de quienes la bebían. Además, era usada para tratar heridas pues su contenido de alcohol servía como un desinfectante natural.

En Grecia y Roma su uso era prácticamente el mismo que el de los egipcios. Las diferencias socioculturales dentro de estas tres grandes civilizaciones obedecían a la misma idea: el consumo de alcohol/vino tenían componentes recreacionales-religiosos y medicinales. Para la población general el consumo excesivo era mal visto, pero existían lugares donde se bebía en exceso.

En el año 3000 a.C. diversas civilizaciones antiguas usaban plantas psicotrópicas. Estas plantas eran consideradas como algo sagrado a las cuales solo podían acceder personas como los chamanes o curanderos con fines religiosos o medicinales, como una suerte de vehículo que permitía un estado de trance en el cual estos agentes contactaban con dioses o buscaban atender a los miembros de su comunidad para aliviar sus malestares.

Estas plantas sagradas como el cáñamo, el opio en Asia y Europa, la coca en América del norte, el peyote en América Central, la ayahuasca en Latinoamérica, entre otras sustancias como el concentrado de cacao, la cafeína y un sinnúmero de hongos psicotrópicos, se han venido usando de manera continua y a lo largo de la historia por diversas culturas y civilizaciones incluso hasta el día de hoy.

Su uso medicinal-religioso logran que el consumidor pueda hacer uso de las diferentes sustancias sin que su dependencia sea vista como problemática. Al punto de que se cuestiona si se puede hablar de dependencia en estos casos pues los usuarios no presentan un *craving* convencional.

El uso de bebidas alcohólicas En el año 800 a.C. en la época de las colonias chinas se descubren almacenes de bebidas fermentadas a base Tchú, Kumiss y Sake. Estas bebidas alcohólicas tenían un importante rol en la economía pues eran productos de alta demanda entre los miembros de las diferentes comunidades o colonias.

En cuanto a las plantas psicotrópicas y hongos, se sabe que su uso y expansión comienzan en el siglo XVIII sin embargo es difícil para el autor aún hablar de dependencia o *craving* pues estas plantas al no ser sintetizadas o combinadas con otros químicos, parecieran no causar claros efectos adictivos en sus usuarios, aunque su uso aún en este entonces era exclusivamente religioso-medicinal.

Por otro lado, el consumo y el comercio de bebidas fermentadas se mantuvo igual hasta el año 1100, pues es aquí donde se introduce en la cultura occidental el alambique, que fue la primera herramienta para destilar bebidas alcohólicas.

A partir de aquí la producción de bebidas destiladas y fermentadas incrementó mucho más. Se volvió una parte importante de la economía en occidente, las bebidas mantenían aún su cualidad de ser usadas medicinalmente y por razones espirituales. Sin embargo, se pasaba por alto las posibles enfermedades causadas por un consumo excesivo, a pesar de que ya existía el término “adicto” y “adicción” aún no se lo trataba como un problema de salud.

De acuerdo con Pascual (2007, pág. 255) es en el siglo XIX, coincidentemente durante la revolución industrial, es que se empiezan a aparecer las primeras señales de alarma de un consumo excesivo “El alcohol da fuerzas para trabajar, pero provoca enfermedades degenerativas”. De igual manera, a inicios del siglo XIX se inventa la morfina, su uso recreacional y los primeros adictos registrados a este medicamento son de Estados Unidos. Aún no existía ningún organismo que regule su venta, por lo que era de fácil acceso.

Como respuesta a la oleada de adictos tanto a drogas como la morfina y otros medicamentos y al alcohol, surge la famosa “Ley Seca” en el siglo XX en Estados Unidos. Sin embargo, deslegalizar el consumo de alcohol solo trajo problemas socioeconómicos y la ilegalidad del consumo permitió a las mafias vender de manera ilegal alcohol y otras drogas.

Hasta la fecha esas drogas como la cocaína y la heroína no era tan conocidas ni consumida, la “Ley Seca” resultó ser un tiro por la culata. En 1933 se vuelve a legalizar el consumo de alcohol, pero ya el daño estaba hecho.

Hemos redactado hasta el momento sobre las adicciones a sustancias, pues anteriormente aún no se creía que se podía tener una adicción sin que exista un químico o droga de por medio.

Tres años después en 1936 se inventa la primera computadora. Pero es recién en 1951 que la primera computadora comercial es obtenible por la población general. Es en el año 1952 que aparece el primer DSM donde se incluyen las adicciones a sustancias como enfermedades mentales.

La primera propuesta de la existencia de una adicción sin sustancia ocurre en 1980 cuando la Asociación Americana de Psiquiatría (APA) propone en el DSM-3 el término “Juego Patológico” para denominar la adicción a los juegos de mesa y las apuestas. (DSM History, 2021)

Es recién en 1995 que Iván Goldberg propone la existencia y los criterios para identificar el Trastorno por Adicción a Internet. Pero cuando la doctora Kimberly Young (1996) adapta esos criterios en un listado de preguntas a manera de cuestionario que permiten diagnosticar si un sujeto es adicto o no, es que también se propone una definición y se empieza a tomar en serio este asunto.

De acuerdo con Griffiths y Hunt (1998) la adicción a la tecnología puede considerarse si cumple con los mismos seis criterios que cualquier otra adicción. La prominencia o saliencia, es decir que la actividad o sustancia se convierte en lo más importante en la vida del sujeto.

Cambio del estado de ánimo, aquí el sujeto se ve afectado anímicamente cuando al implicarse en la actividad o con la sustancia. La tolerancia, necesita incrementar el tiempo de la actividad o el consumo de la sustancia.

El Síndrome de abstinencia, efectos físicos que ocurren al abandonar la actividad o la sustancia. Los conflictos, problemas interpersonales entre el adicto y las personas que le rodean y abandono de las actividades sociales, profesionales, etc.

Finalmente, la presencia de recaídas, el sujeto vuelve a realizar la actividad o consumo de sustancia a pesar de que sabe que le provoca conflictos y malestares, pues se le hace muy difícil dejarla.

Otros autores (Shapira, y otros, 2003) proponen tres elementos que van a ser fundamentales al momento de considerar la adicción a internet. El primero es una urgencia irresistible de estar conectado a Internet y usarlo por tiempos mayores a los previstos.

El segundo elemento un sentimiento de angustia clínicamente significativa que afecta directamente en el área social y ocupacional del sujeto debido a una preocupación constante de estar siempre conectado.

Finalmente, el tercer elemento es la ausencia de otra patología que pudiera explicar la conducta, como las manías, personalidades obsesivas, o las compulsiones. Es interesante que a pesar de las investigaciones científicas realizadas por los diversos clínicos. Aún no se reconoce la mayoría de las adicciones a la tecnología ni en el DSM ni en el CIE.

La adicción a internet no es reconocida para estas instituciones porque consideran que su uso recreacional no es un trastorno, tampoco se reconocen la adicción a los teléfonos móviles, a las redes sociales ni a las páginas pornográficas.

Como ya se mencionó recién en el 2018 la OMS incluye la “Adicción a los videojuegos” en el CIE-11. De manera similar, la APA incluye la misma adicción al DSM-5. Ellos no reconocen otras, pues la idea de estos organismos es que se logre distinguir entre trastorno y preocupación social (Carbonell, 2020, pág. 212)

De todas maneras, el diagnóstico y los tratamientos para las adicciones a las NTICS son el reto que tienen los clínicos el día de hoy. Incluso de la que ya es reconocida como trastorno por adicción de los videojuegos, pues a pesar del sinnúmero de literatura que existe sobre esta adicción:

Es necesario responder a la gravedad de los síntomas y el trastorno, las tipologías de jugadores y de adictos, la comorbilidad, la evolución de los videojuegos, el contexto y la adaptación social y en la que, la novedad del trastorno, la presión social y la industria van a dificultar llegar a un consenso sobre su diagnóstico y tratamiento.  
(Carbonell, 2020, pág. 216)

## **CAPÍTULO 2: REFERENTES LEGALES SOBRE ADICCIÓN Y LA SALUD MENTAL; TEORÍA SOBRE PROCESOS PSICOLÓGICOS BÁSICOS, SUPERIORES, DESARROLLO PSICOSOCIAL Y LAS ADICCIONES DESDE LA PSICOLOGÍA.**

Si bien el tema planteado es novedoso, hay que tener en cuenta que a nivel mundial no está visualizado como un problema. Esta adicción entorpece el desarrollo psicosocial normal de los afectados pues sufren alteraciones en sus procesos psicológicos básicos y superiores que pueden devenir en una patología más compleja.

Además, pueden surgir otro tipo de conflictos pues los afectados pueden verse involucrados en delitos graves en especial los que tienen que ver con el robo y venta de información privada de personas naturales y jurídicas, hackeos o ataques DDoS a plataformas online, suplantación de identidad, entre otras actividades ilícitas relacionadas a la Deep Web.

En el extranjero existen leyes que penalizan estos delitos por medios informáticos con cabalidad, como podemos recordar del caso de Julián Assange, programador y activista fundador de WikiLeaks, quién fue extraditado de la embajada ecuatoriana en 2019 hacía Reino Unido para ser juzgado y encarcelado.

En el Ecuador, existen quince leyes en contra de estos delitos, que en realidad son leyes que ya existían pero que se les agrego “por medios electrónicos” o alguna palabra técnica como ‘informático’ o ‘terminal móvil’.

Art. 174.- Oferta de servicios sexuales con menores de dieciocho años por medios electrónicos.

Art. 178.- Violación a la intimidad.

Art. 186.- Estafa.

Art. 190.- Apropiación fraudulenta por medios electrónicos

Art. 191.- Reprogramación o modificación de información de equipos terminales móviles.

Art. 192.- Intercambio, venta o compra de información de equipos terminales móviles.

Art. 193.- Reemplazo de identificación de terminales móviles.

Art. 194.- Comercialización ilícita de terminales móviles.

Art. 195.- Infraestructura ilícita.

Art. 229.- Revelación ilegal de base de datos.

Art. 230.- Interceptación ilegal de datos.

Art. 231.- Transferencia electrónica de activo patrimonial.

Art. 232.- Ataque a la integridad de sistemas informáticos.

Art. 233.- Delitos contra la información pública reservada legalmente.

Art. 234.- Acceso no consentido a un sistema informático, telemático o de telecomunicaciones.

(CÓDIGO ORGÁNICO INTEGRAL PENAL, 2014, págs. 21 - 37)

Como se puede observar son leyes flojas y que realmente no parecen ni cumplirse pues “Los delitos informáticos van en aumento en Ecuador, según las denuncias presentadas en la Fiscalía, desde antes de la pandemia del COVID-19. En el 2017 se registraron 8421 casos; subieron a 9571 y 10279 en 2018 y 2019. La tendencia se mantiene.” (EL UNIVERSO, 2020)

## **2.1 Antecedentes y situación legal del Ecuador respecto al desarrollo psicosocial y las adicciones**

En Ecuador el tema del consumo y el tráfico de drogas ha sido fuertemente penalizado por la ley desde 1990. La Ley de Sustancias Estupefacientes y Psicotrópicas tenía un objetivo claro y conciso. donde no cabía ningún tipo de consideración por las personas consumidoras ni traficantes, pues era una de las leyes más punitivas de la región.

A excepción del caso de los menores de edad, quienes eran enviados al Tribunal de Menores para ser juzgados de manera especial, casi toda persona en cualquier ámbito, sea este un profesional de la salud que recete injustificadamente, o algún sujeto que prestase terreno para cultivos o consumo, podían enfrentarse a seis o más años de cárcel según la gravedad del delito.

Art.1.- Objetivo. - Esta Ley tiene como objetivo combatir y erradicar la producción, oferta, uso indebido y tráfico ilícito de sustancias estupefacientes y psicotrópicas, para proteger a la comunidad de los peligros que dimanen de estas actividades.  
(CONGRESO NACIONAL, 1990, pág. 1)

Art. 31.- Casos de menores y extranjeros.- Si quien hubiere sido encontrado bajo el influjo de sustancias sujetas a control fuere un menor de edad, será puesto de inmediato a órdenes del Tribunal de Menores de la respectiva jurisdicción.  
(pág. 11)

Art. 70.- Receta injustificada.- El profesional que, sin causa justificada, recete sustancias estupefacientes o psicotrópicas sujetas a fiscalización y drogas o preparados que las contengan, será sancionado con tres a seis años de reclusión

menor ordinaria y multa de quince a tres mil salarios mínimos vitales generales.

(pág. 20)

En el año 2008 se hace un cambio fundamental en la mirada que se tiene al consumo y tráfico de drogas dentro del Ecuador. En la Nueva Constitución del mismo año, una serie de reformas legislativas que buscaban descriminalizar el consumo y darles un enfoque hacia la salud empezaron a partir del siguiente artículo.

Art. 364.- Las adicciones son un problema de salud pública. Al Estado le corresponderá desarrollar programas coordinados de información, prevención y control del consumo de alcohol, tabaco y sustancias estupefacientes y psicotrópicas; así como ofrecer tratamiento y rehabilitación a los consumidores ocasionales, habituales y problemáticos. En ningún caso se permitirá su criminalización ni se vulnerarán sus derechos constitucionales (Asamblea Constituyente, 2008, pág. 167)

Cabe mencionar también que en la Nueva Constitución sección quinta, dedicada a los derechos de niñas, niños y adolescentes, se propone en el Art. 46 adoptar medidas que aseguren un desarrollo integral de niñas, niños y adolescentes tales como “Prevención contra el uso de estupefacientes o psicotrópicos y el consumo de bebidas alcohólicas y otras sustancias nocivas para su salud y desarrollo.” (pág. 35)

En esa misma sección en el artículo 44 se propone también velar por los derechos a un desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes “entendido como un proceso de crecimiento, maduración y despliegue de su intelecto y de sus capacidades, potencialidades y aspiraciones, en un entorno familiar, escolar, social y comunitario de afectividad y seguridad.” (pág. 34)

Además, en el artículo 45 se hace mención sobre el desarrollo psicosocial de las niñas, niños y adolescentes “tienen derecho a la integridad física y psíquica; a su identidad, nombre y ciudadanía; a la salud integral y nutrición; a la educación y cultura, al deporte y recreación; a la seguridad social” (pág. 35)

Con los cambios constitucionales en relación al consumo de estupefacientes era necesario todo un proceso de reformas que fueron recién consolidadas en el 2015, año en el que surge la “Ley Orgánica de Prevención Integral del Fenómeno Socio Económico de las Drogas y de la Regulación y Control del uso de Sustancias Catalogadas Sujetas a Fiscalización”

junto con una renovación del CONSEP, ahora llamado SETED, y la Presidencia de la República.

Nacen una serie de artículos que busca por sobre todo la prevención del consumo, pero también incluye planes de acción y de rehabilitación de consumidores, siguiendo así la lógica planteada en la Nueva Constitución de velar por la salud de estas personas. Estas reformas fueron revisadas en el 2020 y se mantienen hasta el día de hoy.

Art. 9.- Prevención en el ámbito educativo.- La Autoridad Educativa Nacional desarrollará políticas y ejecutará programas en todos sus niveles y modalidades, cuyos enfoques y metodologías pedagógicas participativas se encaminen a la formación de la conciencia social y personalidad individual para prevenir el uso y consumo de drogas. Para ello el ministerio podrá convocar espacios consultivos con el fin de articular la participación de la comunidad educativa, participación interinstitucional e intersectorial y de los gobiernos autónomos descentralizados.

(PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA, 2015, pág. 6)

Art. 17.- Acciones para la Prevención del uso y consumo de drogas.- Para precaver la relación inicial con las drogas y disminuir su influencia, uso, demanda y riesgos asociados, será obligación primordial del Estado dictar políticas y ejecutar acciones inmediatas encaminadas a formar sujetos responsables de sus actos y fortalecer sus relaciones sociales, orientadas a su plena realización individual y colectiva. La intervención será integral y prioritaria en mujeres embarazadas; niñas, niños, adolescentes y jóvenes, durante su proceso de formación y desarrollo. (pág. 8)

Art. 20.- Reducción de Riesgos y Daños.- El Estado promoverá un modelo de intervención que incluya estrategias en áreas de prevención, diagnóstico, tratamiento, rehabilitación e inclusión social, que tenga como finalidad disminuir los efectos nocivos del uso y consumo de drogas, y los riesgos y daños asociados, a nivel individual, familiar y comunitario. Las acciones de reducción de riesgos y daños contarán con información técnica oportuna que promueva una educación sanitaria adecuada. (pág. 9)

En cuanto al desarrollo psicosocial en relación a las adicciones de las niñas, niños y adolescentes, además de lo ya mencionado, es importante resaltar cierta información acerca de la situación de la niñez y adolescencia en Ecuador propuesta por un estudio elaborado por el Observatorio Social del Ecuador en el 2018.



De acuerdo con este estudio si bien existe un aumento de los servicios de salud con y sin internación como hospitales, centros y brigadas, el incremento de la población es significativamente mayor. Dichos centros de salud no están ubicados en puntos estratégicos que permitan a todos poder acceder con facilidad a ellos, sobre todo en los casos de adicción en jóvenes.

Esto quiere decir que “frente a la diversidad de causas e implicaciones que tienen la oferta y el consumo de estupefacientes, lo que se destaca, además de la debilidad integral de su prevención, es la falta de unidades de tratamiento accesibles geográficamente para la rehabilitación de los jóvenes.” (Observatorio Nacional del Ecuador, 2018, pág. 96)

Dentro de las conclusiones de este estudio se destaca que, si bien el gobierno ha propuesto medidas de prevención en todos los ámbitos y trata de velar por el desarrollo integral de las niñas, niños y adolescentes del país, sigue siendo bastante endeble en la manera en que se pretende un verdadero cuidado por el desarrollo integral de esta población, pues a pesar de los esfuerzos y el incremento de un interés por la salud, el desarrollo integro, donde se incluye el desarrollo psicosocial, no se ha logrado cumplir con las expectativas de lo propuesto.

El sistema de protección actual no logra dar respuestas integrales frente a la violencia a la que son sometidos niños, niñas y adolescentes en su vida cotidiana, en la escuela, en el hogar y en sus comunidades. Son víctimas de la violencia en todas sus formas — física, psicológica y sexual— y en algunos casos llega a consecuencias irreversibles como el homicidio y el suicidio de los adolescentes. (pág. 185)

## **2.2 Problema epistemológico de conceptos salud/enfermedad mental**

En este apartado se revisa el problema epistemológico acerca de las diferentes definiciones de ‘salud mental’ puesto que no existe realmente una definición universal de este concepto.

Tanto el concepto de ‘salud’ como el de ‘mental’ provienen de un sinnúmero de fuentes que tampoco han logrado atinar con una definición que las unifique. Esto conlleva a diversos problemas al momento de plantear las diferentes posturas y enfoques y sus vías de intervención y tratamiento de las adicciones dentro del ámbito clínico.

Para lograrlo sin mayor extensión, se va a tomar como fuente principal el excelente trabajo colaborativo entre Diego Restrepo y Juan Jaramillo en su publicación sobre las

Concepciones de salud mental en el campo de la salud pública realizada en el 2012 y presentada en la Revista de la universidad de Antioquia de la Facultad Nacional de Salud Pública en Colombia y así responder a la pregunta, ¿qué es salud mental?

### **2.2.1 Lo normal y lo anormal**

Antes de responder a la pregunta anterior se vienen a la mente otras ¿Se puede plantear, en el campo de lo humano, una postura definitiva acerca de la normalidad y la anormalidad? ¿Es posible una concepción realmente objetiva al respecto?

Para Báez (2012) “En las ciencias del hombre y las ciencias sociales, lo normal se opone a lo anormal como hito irrefutable; no obstante, las dificultades aparecen cuando se intenta recabar sobre lo normal para poder ubicar posteriormente lo que, en contraste, podría ser lo anormal.” (pág. 136)

Para Canguilhem (1971, pág. 92) el modelo más básico de lo normal este dictado por el cuerpo humano en su estado natural. Lo anormal se presenta a partir de las enfermedades de las cuales el sujeto se queja por el malestar que le provocan. A través de la medicina, el sujeto pretende volver a ese estado natural, a un estado normal en el que el cuerpo cumpla sus funciones sin malestares.

Ubicar al cuerpo humano como objeto de normalidad, implica posicionarlo en un lugar de perfección, desde el cual el cuerpo humano queda dotado de ‘algo’ que le permite responder ante las exigencias ambientales de manera óptima.

¿Qué es ese algo? Por un lado, las religiones nos dicen que es un Don de un ente superior que nos lo otorgó para reinar en la tierra por sobre todas las demás especies. Por otro lado, la ciencia nos dice que ese algo surge a partir de la selección natural del más fuerte, del más apto a través de miles de años de evolución que eventualmente nos lleva a poseer el cuerpo que tenemos.

Sin embargo, cuando se introduce lo humano de la sociedad, la subjetividad, la particularidad no solamente de los cuerpos, sino también de las psiques, ya no basta con calcar la normativa del cuerpo, ni pensar en la sociedad como un organismo vivo con una fisiología propia que obedece, como el cuerpo, a una función de órganos-organismos que cumplen tal o cual función.

¿Se puede dejar a la naturaleza, a la evolución, a los seres superiores, el trabajo de regular la normalidad de las singularidades? De ser así, no se pudiera si quiera hablar de anormalidad, pues ante una normalidad absoluta que se asume de tal manera a partir de la normativa del cuerpo, solo pudiéramos conocer y tener acceso a lo normal.

Para Orozco (2014, págs. 1-3) la normalidad asienta sus bases en lo común, lo socialmente aceptado. Se toma lo que una cultura, un pueblo, una sociedad, considera normal y se lo vuelve una norma. Todo lo que sale de esa norma sería considerado anormal por el simple hecho de que llevaría al sujeto a tener conductas desadaptativas o no funcionales dentro de su entorno.

La normalidad estadística responde a la misma línea de pensamiento. Busca, a través de una estandarización, definir lo que es normal. Basta con observar la cantidad descomunal de pruebas y test psicológicos, de los cuales no se niega su utilidad, para darse cuenta de que la normalidad dentro del discurso psicológico responde, en parte, a lo más común dentro de un ámbito sociocultural.

Foucault (1976) en su libro *Historia de la Sexualidad*, introduce en las últimas páginas los conceptos de biopolítica/biopoder para denominar toda acción de los grupos de poder o gobiernos para administrar la vida y para ejercer una dominación de los cuerpos afirmando que “Las disciplinas del cuerpo y las regulaciones de la población constituyen los dos polos alrededor de los cuales se desarrolló la organización del poder sobre la vida.” (pág. 83) Una lectura harto simplificada pero que nos introduce a pensar en el discurso político como organizador de la normalidad.

Para Báez (2012) “se puede afirmar que toda norma y todo criterio de la normalidad surge de un pensamiento que hace emerger un discurso político y unas prácticas ocasionadas en tal discurso y a las cuales vamos a dar el adjetivo de la política. Discurso del cual se asume una obligatoriedad y un cumplimiento más allá de cualquier voluntad individualizada” (pág. 141)

Todo esto quiere decir que cuando se habla de salud y enfermedad, de lo normal y lo anormal, se apelan a conceptos dinámicos y transversales a todo lo humano. Esto hace muy complejo una unificación de estos conceptos, pues no solamente responden a un organismo vivo que ha evolucionado a una adaptabilidad en teoría perfecta, a los intereses socioeconómicos y culturales de las civilizaciones y los pueblos, a los intereses biopolíticos del gobierno de turno y grupos de poder, sino que también responden a la época, a la entrada

de toda una generación nueva, con nuevos pensamientos, nuevos ideales e, innegablemente, nuevos problemas como lo son las adicciones.

¿Desde qué lugar puede responder el psicólogo clínico u otro profesional de la salud mental al enfrentarse a este dilema? El psicólogo clínico puede apoyarse en la búsqueda del bienestar del paciente y la posibilidad de una rectificación subjetiva que le permita modificar sus conductas, hábitos y pensamientos para mejorar su calidad de vida, desde un tipo o nivel de intervención adecuado que se apoya a su vez en un marco teórico a fin a los estudios previos del analista. (Compas & Ian, 2003, pág. 283)

### **2.2.2 ¿Qué es la salud mental?**

De acuerdo con la OMS (2004, pág. 14), la salud mental es un estado de bienestar desde el cual un sujeto puede afrontar las presiones de la vida y aportar a su propio desarrollo integral como individuo y es capaz de producir para sí mismo y contribuir a su comunidad. No es solamente la ausencia de enfermedades mentales pues la salud mental es la base fundamental para el funcionamiento de un sujeto y la comunidad. Está intrínsecamente ligada a la salud física, pues ninguna de las dos puede existir por separado.

La definición de salud mental propuesta por la OMS posee un carácter filosófico/axiológico, que no constituye un soporte operativo, investigativo o de intervención en salud mental dentro del campo de la salud pública. (Restrepo & Jaramillo, 2012, pág. 203)

Efectivamente el carácter valorativo que se le otorga al bienestar dentro de la salud mental no ofrece un soporte operativo para los diferentes enfoques de salud ni de la psicología ni de la psiquiatría ni de las ciencias médicas. En ese sentido, cada uno de los enfoques diferentes ofrece su propia definición que se ajustan a sus criterios de intervención y operatividad.

Restrepo y Jaramillo (2012, págs. 202 - 207) proponen tres concepciones de salud mental que engloban las definiciones de los diferentes enfoques dentro del campo de la salud pública. La concepción biomédica de la salud mental, la concepción comportamental y de procesos cognoscitivos de la salud mental, y las raíces socioeconómicas de la salud mental.

### **2.2.2.1 Lo mental como producto del cerebro**

La salud mental vista desde una concepción biomédica implica una continuidad de la tradición biologicista: la causa de una enfermedad es anatómica. Las enfermedades, sean estas físicas o mentales, tienen como factor principal un fallo en lo orgánico, en el cuerpo, sea en su anatomía, su fisiología, o incluso de externalidades que afectan al funcionamiento o al balance químico del cuerpo de un sujeto.

“La concepción biomédica de la salud mental se define a partir de dos características fundamentales: la reducción de lo mental a un proceso biológico y la ausencia de enfermedad como criterio de normalidad.” (pág. 203)

Desde este enfoque la noción de lo mental se entiende a partir de los procesos bioquímicos del cerebro. La salud mental sería simplemente la ausencia de enfermedades o trastornos de la mente, siguiendo criterios como los que encontramos en el DSM o el CIE.

En cuanto a la enfermedad mental, es una “Manifestación de desórdenes en diferentes procesos cerebrales que median el funcionamiento psicológico.” (pág. 208)

La posibilidad de intervención de los trastornos o enfermedades mentales desde esta concepción biomédica estaría entonces enfocada en tratamientos farmacológicos o de terapias que involucren el cuerpo y sus funciones bioquímicas, apuntando a la desaparición de los síntomas que presenta el afectado.

### **2.2.2.2 Lo mental como conducta y cognición**

La salud mental vista desde una concepción comportamental y procesos cognoscitivos implica que desde esta perspectiva la salud es producto de los hábitos de vida de un sujeto y su manera de interpretarlos.

Las conductas y la interpretación de las mismas de un sujeto van a determinar factores de riesgo para su salud, por lo que los factores ambientales y comportamentales a lo largo de la vida de un sujeto, pueden devenir en enfermedades físicas o mentales de acuerdo a su nivel de adaptabilidad.

“A partir de este enfoque se configuran dos concepciones de salud mental influenciadas por la tradición psicológica norteamericana: la concepción conductual y la concepción cognitiva.” (pág. 204)

Desde este enfoque la noción de lo mental se entiende a partir de lo conductual, del comportamiento y los procesos cognoscitivos de un sujeto. La salud mental sería la manera en que este sujeto se adapta a su contexto ambiental pudiendo responder tanto a demandas internas como externas.

En cuanto a la enfermedad mental serían “Alteraciones o desajustes del hábito, es decir, respuestas maladaptativas” donde también incluye “Formas distorsionadas o irracionales de pensamiento que llevan a desajustes en el comportamiento o afecciones emocionales” (pág. 208)

La posibilidad de intervención de los trastornos o enfermedades mentales desde esta concepción conductual-cognoscitiva tiene que ver con el entrenamiento o enseñanza de conductas adaptativas y la corrección de pensamientos disfuncionales de un sujeto, previniendo posibles recaídas.

### **2.2.2.3 Lo mental como emergente social**

La salud mental vista desde sus raíces socioeconómicas surge como una crítica a los modelos anteriores. La normalización, la medicalización y la responsabilización a los comportamientos del sujeto y sus procesos cognoscitivos como fuentes únicas de enfermedad responden a los intereses políticos de grupos de poder con intereses capitalistas que buscan por estos medios lograr un control de la sociedad.

Desde esta perspectiva la salud no solamente depende los hábitos comportamentales del sujeto y de externalidades que causen malestar en el cuerpo, sino también destaca la responsabilidad de los gobiernos y la falta de posibilidades concretas para poder tener una vida sana.

“Las acciones en salud mental desde el enfoque socioeconómico requieren una perspectiva integradora que haga posible la intervención de los contextos sociales y los modos de vida de las comunidades, que trascienden el enfoque biomédico centrado en la enfermedad y el enfoque comportamental centrado en los factores de riesgo” (pág. 207)

Desde este enfoque la noción de lo mental se entiende como una construcción dinámica entre las condiciones de vida y las interacciones sociales de un sujeto. La salud mental entonces se concibe a partir del modo de vida protegido por derechos que permitan el desarrollo humano.

En cuanto a la enfermedad mental sería una “Expresión de las condiciones socioeconómicas del contexto y de las contradicciones sociales.” (pág. 208)

La posibilidad de intervención de los trastornos o enfermedades mentales desde esta concepción socioeconómica está centrada en mejorar las condiciones o modo de vida de un sujeto que logre hacerse cargo de sus condiciones actuales en búsqueda de un entorno más saludable.

## **2.3 El desarrollo psicosocial desde la psicología clínica**

El desarrollo psicológico de un ser humano empieza desde que está dotado de un cuerpo que le permite relacionarse con el mundo interior y exterior. En este apartado observaremos el desarrollo psicosocial normal de un ser humano a partir de los procesos psicológicos básicos, procesos que son esenciales y que permiten llegar hacia los procesos psicológicos superiores.

Todas estas definiciones permitirán entender el punto de entrada de todo sujeto al mundo social y, como a partir de los procesos psicológicos básicos y superiores, el ser humano puede lograr un desarrollo integral.

### **2.3.1 Procesos psicológicos básicos**

El ser humano se encuentra dotado de procesos esenciales e indispensables para su vida. Es a partir de estos procesos básicos que puede relacionarse con el entorno en el que existe. En contraste con su nombre, no se tratan de procesos sencillos, sino todo lo contrario. Tienen un nivel de complejidad que merece todo un libro.

Tal y como lo demuestra Gómez (2012) en su libro “Procesos Psicológicos Básicos” en el que detalla cada uno de estos procesos. Se utilizará este texto en los siguientes ocho subtemas para darles una definición general y saber que dicen las diversas corrientes psicológicas de los mismos. Es interesante mencionar las posibles alteraciones que pueden sufrir cada proceso pues dichas alteraciones se pueden identificar en los procesos adictivos con o sin sustancias.

Se consideran cinco procesos psicológicos como básicos para el sujeto. Estos son: percepción, atención, memoria, emoción y motivación, son considerados innatos del cuerpo humano, pero que se van desarrollando con la experiencia de vida.

Estos a su vez pueden sufrir alteraciones, las cuales también se describirán. Estos son necesarios para acceder, finalmente, a los procesos psicológicos superiores que se detallarán más adelante. Otro detalle importante de los procesos es su transversalidad.

Estos procesos no son pasos que se siguen en un orden, sino que son ocurren casi de manera automática todo el tiempo y nos permiten organizar nuestro mundo interior en sintonía con el ambiente al que estamos expuesto a partir de nuestra experiencia subjetiva y las singularidades que poseemos como individuos.

### **2.3.1.1 Percepción**

La percepción es considerada como el primero paso de cualquier experiencia psicológica. Es la capacidad biológica de recibir un estímulo externo y poder interpretarlo por medio de los sentidos. Se encuentra ligado a la memoria, al aprendizaje y a experiencias subjetivas. (Gomez, 2012, pág. 16)

Desde un enfoque empirista, las sensaciones son el primer contacto de nuestros sentidos con el ambiente. La percepción es el sentido que le damos a estas sensaciones. Además, afirman que el niño desarrolla este proceso a través del aprendizaje, y que una percepción desarrollada va a estar influenciada por experiencias previas. (pág. 17)

Desde un enfoque conductual, la percepción es solamente un registro de los estímulos que se le presentan a un sujeto. Pues les interesaba más las reacciones o el comportamiento de los sujetos al momento de ser expuestos a un estímulo. Como respuesta a este desinterés, surge el enfoque cognitivo, para ellos el sujeto toma un rol activo en el proceso de la percepción, pues es a partir de las cogniciones que se posibilita la interpretación de los estímulos. (págs. 19 - 20)

Desde un enfoque psicoanalítico, la percepción esta siempre permeada por la singularidad del sujeto y su inconsciente. Esto quiere decir que la percepción de los estímulos es siempre subjetiva, pues para poder representarlas es necesario hacer uso del lenguaje. (pág. 22)

Como se puede ver, existen varias definiciones al respecto, muchas de ellas irreconciliables entre sí. Se puede pensar en la percepción como un paso transversal. Pues, si bien es un proceso básico en el que se toma una sensación y se la interpreta desde las



particularidades de cada persona, también influye en procesos más complejos como el aprendizaje y el razonamiento.

El proceso de la percepción puede sufrir alteraciones. La mayoría de estas responden a un daño orgánico que limite o imposibilite un órgano ligado a un sentido, pero también pueden ocurrir en personas bajo efectos de estupefacientes. Una persona con daño orgánico en el sistema visual va a sufrir alteraciones periféricas, por lo que percibirá de una manera singular el mundo a través de la mirada. Una persona ciega no podrá percibir el mundo con la mirada. Cada una de estas alteraciones tiene un nombre específico que puede afectar una cualidad específica de la visión, como el color, ubicación espacial, distancia y luz. (págs. 68 - 72)

Ocurre de igual manera con el sistema auditivo, del olfato y del gusto. Existen alteraciones que limitan o imposibilitan la percepción de uno o más de estos sentidos. Por esto es importante resaltar que la percepción tiene un componente orgánico crucial para este proceso. Un fallo en la recepción de los estímulos a través de los sentidos va a causar una alteración de todo el proceso.

### **2.3.1.2 Atención**

La atención es un filtro de la información que recibimos del mundo exterior. El proceso de la atención se lo considera como la capacidad de seleccionar los estímulos percibidos que son más útiles o necesarios en un determinado momento y lugar. Esta selección de información es inconsciente la mayor parte del tiempo, pero puede realizarse de manera consciente. La intensidad y la novedad del estímulo percibido son dos factores que van a determinar la atención que se les da. (págs. 87 - 92)

Existen tres tipos de atención. La primera es la atención involuntaria. Aquí la intensidad del estímulo percibido es impactante o inesperada, lo que nos lleva de manera automática a darle atención. Por ejemplo, si se encuentra en casa y escucha el sonido de una vasija de vidrio quebrándose, su atención se dirigirá a ese sonido. O si está en un salón de clase y de repente se escucha una conmoción afuera, su atención se dirigirá a eso. (pág. 95)

El segundo es la atención voluntaria. Aquí el sujeto presta su atención a un estímulo en particular porque así lo decide. Por lo general tiene que ver con el aprendizaje o la adquisición de habilidades nuevas. Por ejemplo, cuando se aprende a operar un automóvil, la atención va a estar focalizada en el uso correcto del volante y la palanca de cambio. (pág. 96)

El tercero es la atención habitual, algunos autores la incluyen dentro de la atención voluntaria. Como el nombre lo indica en este caso la atención prestada será a un punto de interés particular del sujeto hacía un estímulo determinado. Por ejemplo, a alguien que le guste leer, le llamarán la atención libros que vaya encontrando. (pág. 97)

Es interesante pensar en el proceso de la percepción y de la atención en conjunto. Pues evidentemente son dos procesos que se necesitan el uno al otro. Sin la atención, la percepción de todos los estímulos presentes en un momento determinado sería angustiante. Sin la percepción, no se pueda prestar atención a un estímulo de manera voluntaria o involuntaria.

El proceso de la atención puede sufrir alteraciones. Puede existir una alteración de la atención involuntaria y voluntaria (incluida la habitual) a causa de una lesión orgánica.

La hipoprosexia o disminución de la atención involuntaria ocurre por un daño en el encéfalo. La hiperprosexia o sobreexcitación de la atención involuntaria ocurre por el uso de drogas que afectan el sistema nervioso. Lesiones en los lóbulos frontales del cerebro suelen relacionarse con alteraciones en la atención voluntaria. (págs. 106 - 107)

Por otro lado, también sugiere que pueden sufrirse alteraciones de la atención involuntaria y voluntaria (incluida la habitual) ligadas a cuestiones subjetivas: estado emocional alterado, agotamiento o sueño. (pág. 108)

Se puede inferir que una alteración de este proceso básico puede manifestarse como el famoso TDA o TDAH pues como ya se mencionó estos procesos están ligados a todos los procesos psicológicos básicos y superiores, por lo que el aprendizaje se vería afectado, la concentración, la memoria.

### **2.3.1.3 Memoria**

La memoria, al igual que la percepción y la atención, es concebida de distintas maneras desde las diferentes posturas teóricas. Sin embargo, algo que podemos observar en casi todas es que el proceso de la memoria consta de tres fases: codificación, retención, y recuperación. (págs. 123 - 124)

La codificación implica la aprehensión de la información física transformada a una representación mental, este es un proceso pasivo y automático. Se toma la información del medio ambiente y se la transforma en un código de memoria.

La retención es que la representación mental ocupa un lugar en el sistema mnémico y va a depender del proceso de atención si es almacenada o no. Si la información es útil o necesaria para el momento se mantendrá a corto plazo. Si la información es importante para el sujeto, se guarda a largo plazo.

La recuperación implica acceder a la información almacenada (a corto o largo plazo) de manera consciente y activa por el sujeto, evocándola como un recuerdo desde el sistema mnémico

Desde una perspectiva histórico-cultural, la memoria es un proceso y un producto construido a través de las relaciones con los demás en un contexto histórico por medio del lenguaje. Tiene una estructura narrativa en tanto que se considera su desarrollo orgánico y por procesos culturales de conformación. Es decir que posee un carácter intersubjetivo. “la memoria individual es siempre memoria social y está anclada en su narrativa, en el lenguaje.” (pág. 121)

La postura psicoanalítica tiene puntos de encuentros con la perspectiva anterior. La memoria es considerada como un campo de construcción de los acontecimientos vividos, pero siempre ligada a la ficción, en tanto que la narrativa del sujeto ya esta atravesada por su subjetividad y su interpretación particular de los eventos pasados. Es una mezcla de fantasías y representaciones de las cuales se sustrae aquello que el sujeto no puede soportar (pág. 122)

Lo interesante de la postura psicoanalítica es que es la única que considera la posición particular del sujeto en relación a sus recuerdos y como lo reprimido queda velado de estas construcciones.

Desde una postura cognoscitiva, la memoria es un archivo de la información adquirida tanto por el aprendizaje como por la percepción. Esta información es esquematizada y va a depender del desarrollo genético y de funciones cognoscitivas como aspectos motores, intelectuales, afectivos, personales y sociales. (pág. 121)

Desde una postura conductual, la memoria es un proceso en el que se recibe información a través de los sentidos. Esta información se codifica, se procesa y se retiene para una recuperación posterior. La postura cognitiva viene a complementar a la anterior, pues además de lo mencionado, agrega que la memoria pone en juego la historia del sujeto en tanto que este le da un significado a esa información al momento de evocar un recuerdo. Se relaciona con el pensamiento y el lenguaje. (pág. 121)

Las alteraciones de la memoria pueden ser de carácter orgánico. En el caso de enfermedades como el Alzheimer se presenta la amnesia, que suele ser la imposibilidad de evocar o conservar recuerdos. También puede ocurrir por el consumo de sustancias o en casos de demencia. (págs. 148 -150)

Un caso opuesto pudieran ser las hipermnias, esto es una capacidad exagerada de evocar a la memoria. Se puede incluir al obsesivo que no puede dejar de evocar un recuerdo, o al savant que, a pesar de ser deficiente mental, tiene una capacidad única de memorizar datos.

También pueden existir alteraciones de la memoria de carácter psicológico. En la amnesia de conservación, por ejemplo, el sujeto puede reprimir un evento traumático pues el impacto emocional vivido no le permite procesar esa información.

Por último, están las paramnias, que tienen que ver con una memoria alterada con recuerdos ilusorios. Lo que se conoce comúnmente como Deja Vu o Jamais Vu. Desde el psicoanálisis Freud menciona mucho al respecto cuando habla de los olvidos y la ilusión de recuerdos en su libro Psicopatología de la vida cotidiana. (págs. 151 - 152)

#### **2.3.1.4 Emoción**

La emoción es una representación del estado psicológico de un individuo en relación a un acontecimiento al cual se le da un valor. Es de carácter involuntario y va a depender por completo de la subjetividad del individuo. El proceso de la emoción permite al sujeto hacer frente a los acontecimientos del entorno, de la relación intrapersonal y de las relaciones interpersonales de manera adaptativa, en búsqueda de la homeostasis y la supervivencia. (págs. 166 -184)

El proceso de la emoción es multidimensional: tiene factores neurofisiológicos – bioquímicos, conductuales – expresivos y experienciales – subjetivos. Este proceso responde a tres preguntas, que es lo que sentimos, porque sentimos esa emoción y como se manifiesta.

Las emociones tienen un impacto en el cuerpo, activan el sistema nervioso autónomo, simpático con emociones fuertes y el parasimpático con emociones de relajación, al momento de ser representadas. (pág. 168)

Esto es más notable en las emociones más intensas, como por ejemplo cuando se enamora de alguien o se enoja por alguna situación, pero también ocurren cuando se siente

calmado o relajado, su función es adaptativa pues preparan al sujeto a actuar en una situación determinada.

La emoción también provoca respuestas comportamentales, las cuales están ligadas a una reacción del organismo. Una persona en estado de ira no va a reaccionar igual que una persona que se encuentra asustada frente a una misma situación. Pero la respuesta adaptativa también va a depender de las experiencias subjetivas previas del sujeto. (págs. 169 -170)

Un médico con experiencia no reaccionaría de la misma manera frente a un caso de psicosis como lo haría un médico practicante, pues sus experiencias previas le darán un pensamiento y una percepción particular al respecto, lo que también permite regular la emoción y mantenerla adaptativa.

Entonces, el proceso de la emoción es una reacción comportamental adaptativa que ocurre frente a la representación que se tiene de un acontecimiento placentero o displacentero. Tiene un impacto en el organismo y está determinada por las experiencias previas del sujeto a acontecimientos similares, las representaciones y las cogniciones que tiene al respecto.

Las alteraciones emocionales tienen un rol importante dentro la psicología clínica. Cuando se habla de depresión, ansiedad, fobias, enfermedades psicosomáticas, síntomas, estados de angustia, desencadenamientos, etc. tiene que ver precisamente con un proceso emocional desadaptativo o disfuncional. Aquí las capacidades del sujeto no le alcanzan, o siente que no le alcanzan, para afrontar el acontecimiento que provoca esa emoción. (pág. 186)

Cabe mencionar que las emociones también se ven afectadas por el consumo de sustancias y las adicciones. Resultaría interesante indagar más en el tema puesto que muchas psicoterapias como la racional – emocional, la cognitivo-conductual e incluso el psicoanálisis en cierta medida, trabajan con las emociones a través del discurso del sujeto para que este logre mejorar sus experiencias emocionales y hacerlas adaptativas. Sin embargo, para los propósitos del trabajo esta mención es suficiente.

### **2.3.1.5 Motivación**

Como ya es costumbre, la motivación tiene varias definiciones afines a las diversas teorías que la consideran. De manera general, tiene que ver con un estado de ánimo que se relaciona con la disposición que tiene una persona de hacer o no hacer una acción. Tienen un factor adaptativo en cuanto le permiten al sujeto adecuarse a realizar o evitar una acción. Sin

embargo, es necesario considerar que la motivación debe ser considerada siempre desde el campo de la subjetividad. (págs. 199 - 203)

En el proceso de motivación se pueden encontrar fuentes internas como externas. Las fuentes internas se relacionan con cuestiones genéticas, factores psicológicos, psíquicos y sociales que giran en torno a la experiencia de vida de una persona. Aquí el sujeto busca satisfacer sus necesidades y apuntar a la supervivencia tanto de si mismo como el de su especie. Las fuentes externas se relacionan con estímulos ambientales que son llamativos para el sujeto pues tiene que ver con su interés o apelan a su subjetividad. (págs. 211 - 212)

Desde una perspectiva biológica, la motivación puede surgir frente a las necesidades esenciales del cuerpo humano para poder sobrevivir y los objetivos que se plantea un sujeto para poder llevarlas a cabo. Pueden ser necesidades instintivas: si alguien tiene hambre, está motivado a buscar comida, si está sucio, busca limpiarse, si tiene sueño, busca dormir, si siente peligro, busca huir, todas estas necesidades responden a un instinto de supervivencia presente en todos los animales, incluido el hombre.

Pero no toda necesidad es un instinto, puesto que se puede planificar un objetivo que permita cubrir con las necesidades biológicas. Por ejemplo, la búsqueda un trabajo estable para poder cubrir las demás necesidades básicas, se busca un refugio para poder convivir con familiares o simplemente para tener un espacio propio. (págs. 205 -207)

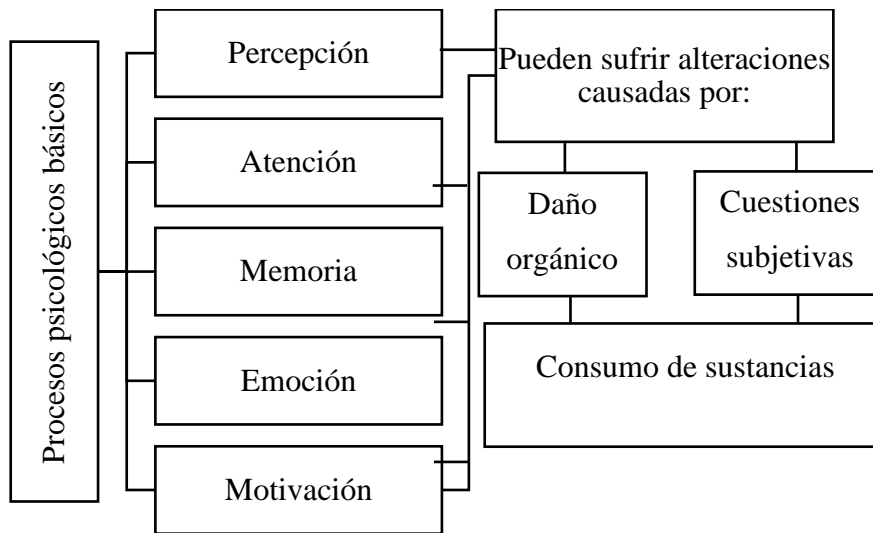
Desde una perspectiva racional-emocional, la motivación puede surgir como un impulso que nace frente a una fuerza emotiva. Por ejemplo, durante una discusión, un sujeto pudiera actuar de manera impulsiva y romper algún objeto. (pág. 207)

Desde una perspectiva psicoanalítica, la motivación puede surgir como una pulsión frente a una tensión en particular. La pulsión es una carga de energía psíquica que es sentida en el organismo, la cual lo lleva a buscar un fin particular que permita la descarga. Las acciones del sujeto son motivadas por cuestiones inconscientes que buscan satisfacer las pulsiones (pulsión de vida) incluso a pesar del sujeto mismo (pulsión de muerte). (pág. 208)

En esta última podemos pensar en alteraciones de la motivación en la que el sujeto, en búsqueda de satisfacer una pulsión, realiza acciones que son nocivas para el mismo como pudiera ser infligirse daño en el cuerpo o el consumo de estupefacientes.

## Figura 1

*Procesos psicológicos básicos y las causas de sus alteraciones*



Si se leyó con atención cada uno de los procesos psicológicos básicos, se puede llegar a la conclusión de que estos pueden alterarse por tres vías. Por un daño orgánico a nivel de los órganos de los sentidos, procesos bioquímicos del cerebro, enfermedades, etc. Por unas cuestiones subjetivas que influyen en el estado emocional del sujeto, recuerdos traumáticos y reprimidos, etc.

El consumo de sustancias tiene la característica de atravesar ambas, pues su uso tiene consecuencias orgánicas y subjetivas que a su vez afectan todos los procesos psicológicos básicos.

### 2.3.2 Procesos psicológicos superiores

El momento más significativo en el curso del desarrollo intelectual, que da a luz a las formas más puramente humanas de la inteligencia práctica y abstracta, es cuando el lenguaje y la actividad práctica, dos líneas de desarrollo antes completamente independientes, convergen. (Vygotsky, 2009, pág. 47)

Si tomamos la perspectiva histórico-evolutiva de Vygotsky, las funciones mentales superiores o “los procesos psicológicos superiores”, como él llamo su libro, se desarrollan a partir del uso continuo de los procesos básicos en conjunto con el lenguaje.

El lenguaje y el pensamiento lógico, Si bien pueden operar independientemente, desde esta perspectiva están íntimamente relacionados entre sí, pues van desarrollándose en conjunto a lo que llama ‘instrumentos’ (estos son los procesos psicológicos superiores en desarrollo).

El acceso al lenguaje, visto como una actividad simbólica, tiene un efecto organizador en la psique del infante. Esto le permite ir desarrollando sus instrumentos desde los procesos psicológicos básicos en tanto que se producen y se promueven nuevas formas de comportamiento e interacción con el otro.

Para Vygotsky (pág. 48) el uso de los instrumentos en un periodo preverbal es limitado, es la presencia de los signos lingüísticos, es decir un significante asociado a un significado, que estos se organizan de una manera totalmente nueva. Pues le permite al infante dominar su entorno con la ayuda del lenguaje y eventualmente regular su propia conducta que a su vez va desarrollando la percepción mediada, la atención voluntaria, el pensamiento y memoria lógica que van a permitir la resolución de problemas y el aprendizaje.

En este sentido, frente a un problema planteado, la percepción, la atención y el lenguaje permiten al infante acceder al pensamiento lógico. Este nuevo instrumento o proceso psicológico superior le permite planificar antes de actuar. En esta etapa el infante habla lo que piensa. Finalmente, por medio de la memoria y la motivación, el niño puede llevar a cabo su plan para resolver el problema.

El lenguaje y la acción tienen una dinámica particular. Esta es que en esta etapa el lenguaje está dominado por la acción, pero, al lograr ser internalizado, este la precede. Es decir que adquiere una función planificadora. Sin embargo, falta un elemento esencial que no se ha planteado. Esto es, la interacción con el otro.

El lenguaje hablado tiene dos funciones que están vinculadas entre sí. Estas son conocidas como lenguaje egocéntrico y lenguaje social. La función egocéntrica es lo ya mencionado, el infante habla lo que piensa. La función social ocurre cuando el infante acude a un adulto indagando sobre algo que no comprenden o que no pueden solucionar por sí mismos. Estas funciones evolucionan en etapas posteriores a esta y se mantienen en la vida adulta. (págs. 50 - 53)

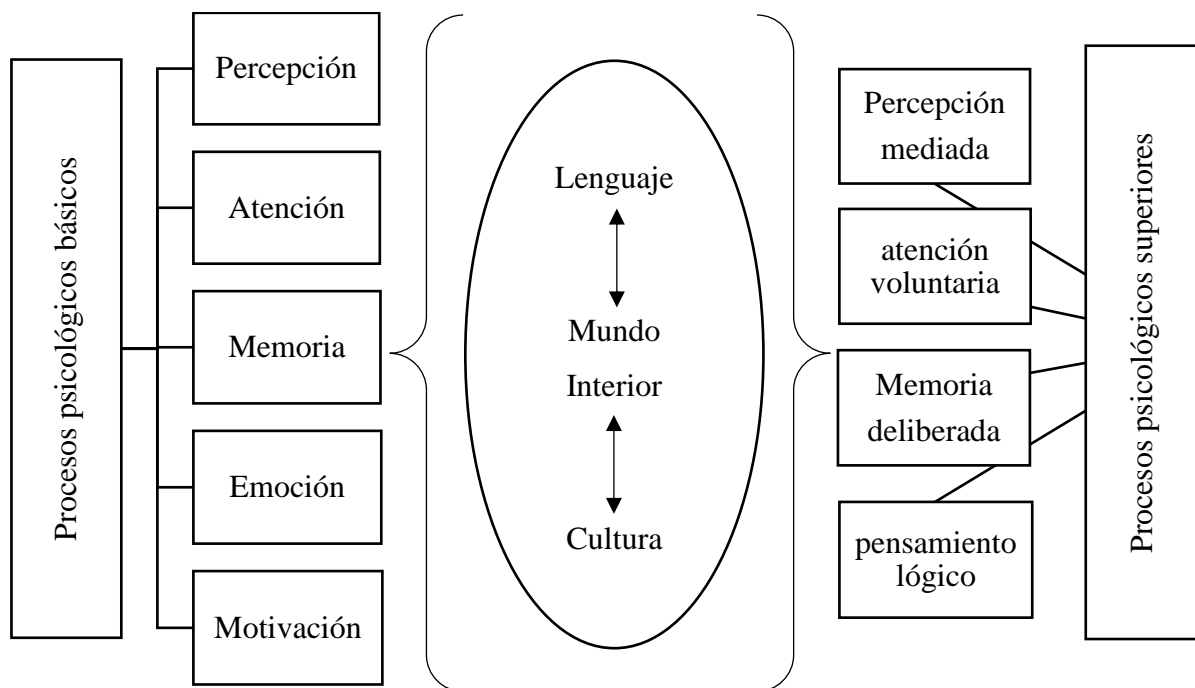
Los signos y las palabras en los niños más pequeños mantienen esa doble funcionalidad en la que la palabra va dirigida tanto a las demás personas como a los objetos hasta que el lenguaje social logra internalizarse. Esto se logra solamente a través de la comunicación con



otras personas. El lenguaje adquiere una función interpersonal que a su vez se vuelve intrapersonal. Por un lado, le permite hacer uso de su pensamiento lógico antes de actuar y por otro lado le permite comunicarse para interactuar con los demás. (pág. 54)

**Figura 2**

*El lenguaje y la cultura como organizadores del mundo interior y su relación con los procesos psicológicos básicos y superiores*



Se puede afirmar que el lenguaje, al depender de un otro, va a estar siempre atravesado por la cultura. Son estos entes los que forjan las sociedades. De esos sujetos (familia, amigos, instituciones, etc.) es que se toman los modelos sobre los cuales el niño va a construir su mundo interior y los procesos psicológicos superiores a partir de los básicos, pero sin desistir de ellos.

En este sentido, Los procesos psicológicos básicos y superiores no son suficientes para un desarrollo integral. El niño se desarrolla no solamente a nivel histórico-evolutivo como lo plantea Vygotsky, sino que también a nivel epigenético en tanto que la cultura es esencial para que el ser humano acceda al lenguaje, pero a su vez es el lenguaje el que permite un acceso a la cultura.

Es a partir de esa base organizadora Lenguaje→Mundo Interior←Cultura que se puede plantear no solamente el desarrollo psicosocial del ser humano, sino más bien su desarrollo Integral. Eso sí, desde sus propias particularidades que le permiten construirse como un sujeto con características propias que lo definen y diferencian del resto.

### **2.3.3 Teoría psicosocial de Erikson**

Hasta el momento se han mencionado varias definiciones y teorías proveniente de diversas escuelas psicológicas. Esto nos da una idea global, por un lado, de la complejidad que es hablar de la psicología del ser humano, y, por otro lado, de la multiplicidad de vías de estudio desde las cuales se puede lograr un saber de la misma.

Algunos de estos saberes son complementarios, otros son irreconciliables. Pero si algo es cierto de la mayoría de estos saberes, o mejor dicho de todos, es que ninguno puede negar la influencia que tiene el aspecto social del ser humano en su desarrollo psíquico. Para algunos más, para otros menos.

El desarrollo psicosocial es el tema central de este trabajo. Esto es la conducta humana en relación a lo social. Por lo que es inevitable hablar de la teoría psicosocial propuesta por Erik Erikson. Quien realiza una reinterpretación de la teoría psicosexual de Freud integrándolo con el desarrollo psicosocial y la dimensión social.

La dimensión social incluye el impacto que tiene la genética-historia, la sociedad y la cultura en la que nace un sujeto en su desarrollo integral. Por último, ofrece un análisis del desarrollo epigenético en el ciclo de vida completo del ser humano.

Es necesario puntualizar ciertos conceptos antes de explicar de qué trata esta teoría. Erikson (1988, págs. 69 - 99) plantea que el ser humano pasa por varios estadios durante su ciclo de vida. Al seguir una línea epigenética, afirma que el ser humano viene con genes que promueven el desarrollo psicosocial al ser activados por factores ambientales. Esto lleva a que el ser humano siga una tendencia que va a estar definida con la interacción social.

También reconoce que si bien existe una estructura genética que apunta a desarrollar competencias psicosociales, cada ser humano posee una manera singular de relacionarse con el mundo a partir de sus particularidades. En ese sentido, cada sujeto posee las potencialidades de desarrollarse psicosocialmente al exponerse al otro, pero la manera en la que lo logra va a ser desde su propia subjetividad.

Cada estadio consta de una característica básica central y una crisis básica psicosocial en la que se enfrentan fuerzas sintónicas y fuerzas distónicas. También se ponen en juego ritualizaciones vinculantes-integrantes y ritualizaciones desvinculantes-desintegrantes.

Entiéndase por ‘fuerzas’ a las energías psíquicas opuestas reguladas por el yo, las cuales se presentan en cada estadio de una manera particular. El conflicto de cada estadio es esencial para que se produzca una crisis entre las dos fuerzas contrarias pues de esta manera el sujeto es que se desarrolla. La fuerza sintónica representa las potencialidades y virtudes que puede obtener de cada estadio. La fuerza distónica representa los defectos y vulnerabilidades.

El equilibrio entre estas fuerzas permite una resolución positiva en desarrollo del sujeto y establece una competencia social. El desequilibrio entre las fuerzas causa diversos conflictos como una rigidez en la personalidad del sujeto y dificultad de adaptarse a las demandas sociales. (Bordignon, 2005, pág. 52)

Las ritualizaciones son principios de orden sociocultural a los que podrá responder de acuerdo a como se resuelve la crisis psicosocial desde las competencias que adquiere y va desarrollando desde cada estadio. Esto incluye “todos los contenidos y procesos afectivos, cognitivos y comportamentales de la persona, asociados a su interacción social y profesional.” (Bordignon, 2005, pág. 52)

Plantea ocho estadios que engloban el ciclo vital completado (como lo llama en el texto original) del ser humano. De los cuales a su vez toma en consideración ocho dimensiones que se desarrollan en conjunto, aquí se incluyen los procesos psicológicos básicos y superiores.

Se hará un enfoque en los primeros cinco estadios, pues son estos los que interesan a nivel teórico para los propósitos de este trabajo. La infancia (I y II), la edad del juego o etapa preescolar (III), edad escolar (IV) y adolescencia (V).

Si bien en la vida adulta también se consideran 3 estadios más. El desarrollo psicosocial que nos interesa revisar es hasta la adolescencia, para analizar más adelante si los consumidores adictos al contenido multimedia presentan dificultades en dicho desarrollo.

Desde estos conceptos, se puede plantear que en las adicciones existe un desequilibrio entre las fuerzas sintónicas y distónicas. Esto implica que la resolución de la crisis psicosocial fue negativa pues adquieren competencias sociales necesarias que le permitan responder a las demandas sociales. El resultado es una tendencia a desvincularse de estas demandas y el consumo excesivo, por ejemplo, de contenido multimedia, les permite hacerlo.

**Figura 3**

*El ciclo de vida completo*

<b>ESTADIO</b>	<b>A Estadios y modos psicosexuales</b>	<b>B Crisis psicosociales Sintónica y distónica</b>	<b>C Relaciones sociales significativas</b>	<b>D Fuerzas básicas Virtudes y fuerzas sincrónicas</b>	<b>E Patologías básicas Antipatía y fuerza distónica</b>	<b>F Principios relacionados de orden social</b>	<b>G Ritualizaciones vinculantes - Integrantes (Institución)</b>	<b>H Ritualizaciones Desvinculantes- Desintegrantes (Sistemas Sociales)</b>
I - INFANTE (1 año)	SENSORIO MOTOR - ORAL -RESPIRATORIO	CONFIANZA VS. DESCONFIANZA BÁSICA	PERSONA MA- TERNA Diada	ESPERANZA "Yo soy la esperanza de tener y dar."	DESCONFIANZA Retraimiento	ORDEN CÓSMICO Universo (Religión)	TRASCENDENTE (Religión - Iglesia)	IDOLATRÍA
II - INFANCIA (2 a 3 años)	MUSCULAR - ANAL ENTRENAMEN- TO HIGIÉNICO	AUTONOMÍA VS. VERGÜENZA Y DUDA	PADRES	VOLUNTAD "Yo soy lo que puedo querer libremente."	VERGÜENZA Y DUDA	LEY Y ORDEN  (Legal)	JUDICIALES Ley y consciencia (Judiciario)	LEGALISMO
III - PREES- COLAR EDAD DEL JUEGO (3 a 5 años)	INFANTIL Genital - loco- motor. Aprendi- zaje sexual	INICIATIVA VS. CULPA Y MIE- DOS	FAMILIA BÁSICA Triada	PROPÓSITO "Yo soy lo que puedo imaginar que seré."	SENTIMIENTO DE CULPA Y MIEDOS Inhibición	PROTOTIPOS IDEALES (Artes)	DRAMÁTICAS Artes, teatro, cine, Mitología (Artes dramáticas)	MORALISMO
IV - EDAD ESCOLAR (6 a 12 años)	LATENCIA	LABORIOSIDAD VS. INFERIORI- DAD	VECINDARIO Y ESCUELA	COMPETENCIA "Yo soy lo que puedo aprender para realizar en el trabajo."	INFERIORIDAD Inercia	ORDEN TECNOLÓGICO  (Tecnología)	FORMALES Técnicas  (Tecnología)	FORMALISMO
V - ADO- LESCENCIA (12 a 20 años)	PUBERTAD	IDENTIDAD VS. CONFUSIÓN DE IDENTIDAD	GRUPO DE IGUALES Y otros grupos Modelo de liderazgo	FIDELIDAD - FE "Yo soy lo que puedo creer fielmente":	CONFUSIÓN DE IDENTIDAD Postergar valo- res. Moratoria psicosocial	VISIÓN DEL MUNDO IDEOLOGÍA (Cosmovisión)	IDEOLÓGICAS  (Orden ideológico)	TOTALITARISMO  (Fanatismo)
VI - ADULTO JOVEN (20 a 30 años)	GENITALIDAD	INTIMIDAD VS. AISLAMIENTO	COMPAÑEROS de amor y traba- jo. Competencia Cooperación	AMOR "Nosotros somos lo que amamos"	AISLAMIENTO Exclusividad Narcisismo	PATRONES DE COOPERACIÓN Sentido Ético (Asociaciones)	ASOCIATIVAS Solidaridad (Asociaciones abiertas el cerradas)	ELITISMO  Clase
VII - ADULTO (30 a 50 años)	PRODUCTIVI- DAD	GENERATIVIDAD VS. ESTANCA- MIENTO	TRABAJO DIVI- DIDO Familia y hogar compartidos	CUIDADO - CELO: Caridad "Yo soy lo que cuido y celo"	ESTANCA- MIENTO Rechazo	CORRIENTES DE EDUCACIÓN Y TRADICIÓN (Asociaciones)	GENERACIO- NALES Productividad y Creatividad (Familia)	AUTORITARISMO  (Poder degenerado)
VIII - VIEJO (Después de los 50 años)	GENERALIZA- CIÓN de los modos sensoriales	INTEGRIDAD VS. DESESPERANZA	GÉNERO HUMA- NO "Mi género"	SABIDURÍA "Yo soy lo que sobrevive en mí."	DESESPERAN- ZA Desdén	SABIDURÍA (Síntesis existencial)	FILOSÓFICAS (Teorías Filosóficas)	DOGMATISMO (Ritualismo)

*Nota.* Tomado de *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto* (p. 54), por N. A. Bordignon, 2005, Revista Lasallista

### **2.3.3.1 Estadio I – Infante 0 a 2 años**

Modo psicosexual: asimila patrones del cuerpo, de la mente y del ambiente a través de los sentidos. Asume su dependencia de otro en tanto que le necesita para cubrir sus necesidades básicas de alimentación y aseo personal. (Bordignon, 2005, pág. 53)

Crisis psicosocial: La fuerza sintónica es la confianza. Esta nace de un sentimiento de satisfacción físico en los sistemas que componen su cuerpo como el sistema digestivo, respiratorio, circulatorio. También existe una satisfacción psíquica a partir del cuidado, atención y afecto generalmente materno. (pág. 53)

La fuerza distónica es la desconfianza. Esta nace de un sentimiento de insatisfacción física y psíquica. El infante es descuidado por la madre, no recibe afecto ni atención y sus necesidades como ser alimentado, ser limpiado no son respondidas con frecuencia. (pág. 53)

Principios de orden social: de la resolución equilibrada se produce un sentimiento de esperanza que le da al infante un lugar en el mundo, lo que promueve un sentido de vida y búsqueda de trascendencia que más adelante suelen relacionarse con la espiritualidad. (pág. 54)

Caso contrario, cuando la diada resuelve en desequilibrio, se produce un sentimiento de abandono. Esto implica un sentimiento vacío de afectos y de sentido de vida que posteriormente resultan en la idolatría, por lo general a la madre. (pág. 54)

### **2.3.3.2 Estadio II – Infancia 2 a 3 años**

Modo psicosexual: Se centra en la búsqueda de autonomía física a través del control de los esfínteres, regula retención y expulsión de los desechos, de la maduración muscular, sostiene su propio peso y adquiere motricidad gruesa, y logra expresarse de manera oral. (pág. 55)

Crisis psicosocial: La fuerza sintónica es la autonomía. Al ejercitar esos aprendizajes, junto con el apoyo de los padres que es fundamental en esta etapa, el infante desarrolla confianza en sí mismo y la capacidad de aceptar ayuda y orientación de otros. Esto permite la búsqueda de aprendizaje y autoexpresión. (pág. 55)

La fuerza distónica es la vergüenza o la duda. Puede ser un exceso de autoconfianza o por la imposibilidad/dificultad de un desarrollo psicomotor. Produce un sentimiento de inseguridad en sus capacidades psicomotoras. (pág. 55)

Principios de orden social: En esta etapa se establece la conciencia moral, esta apunta a un sentimiento de justicia que dentro de lo social se traduce en cumplir las leyes en tanto que mantienen el orden. Esto ocurre si se resuelve en un equilibrio entre las fuerzas autonomía/vergüenza o duda. Si resuelve en desequilibrio, esto produce una conciencia moral muy permisiva o una muy rígida (pág. 56)

### **2.3.3.3 Estadio III – Edad del juego o preescolar 3 a 5 años**

Modo psicosexual: Se centra en la diferenciación de los géneros a partir de las características sexuales. El juego tiene un rol principal en esta etapa pues a partir de este que se logra esta diferenciación.

Aquí también ocurre el complejo de Edipo, su resolución va a introducir al niño a lo lógica fálica. De este aprendizaje además surge la identidad de género, mayor desarrollo psicomotor y perfeccionamiento de la expresión verbal (pág. 56)

Crisis psicosocial: La fuerza sintónica es la iniciativa. A partir de esta es que el niño se ve impulsado en su búsqueda por saber la verdad de los sexos. La fuerza distónica es la culpa y el miedo. Esta ocurre por la ausencia de respuesta ante su pregunta. (pág. 56)

Principios de orden social: A partir del sistema familiar (Madre-hijo-padre) como prototipo, se establecen los primeros ideales respecto al género con él se identifica. Una salida equilibrada entre las fuerzas de este estadio permite al niño posicionarse cómodamente en lo esperado de su identidad de género, pero velando siempre por su deseo. Una salida desequilibra implica un moralismo culposo entre lo que desea y lo que se espera de sí. (pág. 56)

La realidad social en relación a estos estadios, que son los de la infancia (I,II y III), es que los roles dentro del sistema familiar han cambiado significativamente. Tanto la madre como el padre responden a una demanda social en la que buscan generar ingresos económicos para acceder a un sinnúmero de beneficios, muchas veces básicos y esenciales para la supervivencia.

Al rol de la madre, que incluía la crianza de los hijos, se le suma el rol de trabajadora y profesional de X área. Para la mayoría de estas madres modernas, no hay tiempo que alcance. Este cambio surge a partir del discurso feminista, en contraposición al patriarcado. El rol del padre se resiste y busca mantenerse estático, como el proveedor de la familia. Esta resistencia surge a partir del discurso machista.

Entonces ¿quién se encarga de la crianza de los hijos? En el mejor de los casos, ambos, con el apoyo de otros entes sociales cercanos (abuelas, abuelos). Sin embargo, hay que considerar algo que ya se planteó anteriormente. La tecnología y el uso/abuso de sustancias son dos vertientes que son tan antiguas como la humanidad misma.

Incluso aquí, se puede asumir que el contacto que tendrá el infante con las NTICS no va a estar regulado por ningún ente social.

Los abuelos y abuelas, en su mayoría, ignoran el potencial uso negativo que puedan tener estas herramientas tecnológicas. Las madres y padres, con poco tiempo libre en su día a día, no podrán tampoco, aunque quisieran, controlar todo el contenido multimedia que consumen los infantes durante sus primeros 5 años de vida.

El teléfono móvil, Tablet, computadora, televisor, se vuelven para el infante un elemento principal en su desarrollo. Que sea un elemento vinculante o desvinculante, va a depender de los entes sociales y su capacidad de regular el uso de los mismos.

#### **2.3.3.4 Estadio IV – Periodo de latencia o edad escolar 5 a 12-13 años**

Modo psicosexual: Se centra en el interés por el grupo del mismo sexo y sus intereses. En este periodo de latencia se intensifica el asco y el pudor como representantes principales de la represión (pág. 56)

Crisis psicossocial: La fuerza sintónica es la industria. Implica el inicio de la escolarización y el aprendizaje sistemático. El sentido de la industria es tomar este aprendizaje como una iniciación científica-tecnológica, formadora del futuro profesional, productividad y creatividad. Los padres y los profesores tienen un rol importante pues es a partir de ellos que se establecen las normas y leyes institucionales que el niño va a asumir. (pág. 56)

La fuerza distónica es la inferioridad. Trata de un sentimiento de inadecuación en relación con los pares y la dificultad que presenta la adaptación al sistema educativo como fuente primera de sociedad, fuera de la triada familiar. (pág. 56)

Principios de orden social: De la resolución de esta crisis nace la competencia y se establece el interés por una vida profesional y productiva que responda a las demandas sociales. La experiencia positiva de esta iniciación científica-tecnológica promueve el interés por el

desarrollo de técnicas formales como fuente de desarrollo personal. La experiencia negativa de la iniciación científica-tecnológica produce una actitud formalista (pág. 57)

La realidad social en el estadio de la niñez abre un mundo completamente nuevo para el niño. El sistema familiar se amplía y entran en juego otro tipo de relaciones interpersonales. Para que la experiencia educativa, y la relación con los profesores y pares sea integrante el niño debe haber resuelto sus anteriores crisis psicosociales pues estas le otorgan competencias vinculantes que facilitará su adaptación a este nuevo ambiente.

El acceso a las NTICS y el contenido multimedia debería seguir siendo regulada por los padres. La institución educativa y sus miembros deberían velar por y promover un uso adecuado de las mismas, algo que no ocurre en la actualidad.

#### **2.3.3.5 Estadio V – Adolescencia 12-13 a 20 años**

Modo psicosexual: la maduración del cuerpo y sus características sexuales ocurren en esta etapa de pubertad-adolescencia. Se establece la identidad psicosexual, la elección de objeto de amor se reafirma y se presentan los intereses amorosos. Se establece la identidad ideológica, se asume un conjunto de valores específicos por los que se rige. Se establece la identidad psicosocial, en la que se identifica o se inserta en un grupo de pares. (pág. 57)

También se establece la identidad profesional, en las que el adolescente se impulsa a elegir una vida profesional que sea adecuada a sus capacidades e intereses. Se establece la identidad cultural y religiosa, como una consolidación de sus experiencias y acercamientos previos a la sociedad y cultura en la que se desarrolló, así como con las tendencias espirituales y religiosas (pág. 57)

Crisis psicosocial: La fuerza sintónica es la identidad. Si el adolescente ha tenido la proeza de resolver en cierto equilibrio sus fuerzas anteriores, podrá establecer las identidades mencionadas anteriormente sin mayor complicación, desde sus particularidades. Estableciendo así un proyecto de vida. (pág. 57)

La fuerza distónica es la confusión de roles. Un sentimiento de inadecuación complica la relación que tiene el adolescente con el mundo, a través de los pares en un ejercicio de doble implicación buscan autoidentificarse entre sí. (pág. 58)



Principios de orden social: Si se resuelve por una vía equilibrada, se establece una identidad marcada por un orden ideológico, una visión del mundo, de la sociedad y de uno mismo que lo definen como un ser humano particular, con la flexibilidad de poder tolerar y aceptar posturas diferentes. Si se resuelve de manera desequilibrada, se establecen identidades rígidas e impermeables, organizadas por una ideología totalitaria. (pág. 58)

La realidad social en el estadio de la adolescencia es que son los pares quienes toman un rol principal como un ente social. Si un adolescente ha resuelto sus crisis psicosociales anteriores de una manera positiva, tiene las competencias necesarias para responder a las demandas sociales con flexibilidad. Podrá autorregularse y al mismo tiempo acceder a la experimentación propia de la edad.

Si hasta el momento el contacto que ha tenido con la realidad social y con las NTICS han sido vinculantes, estas se convertirán en un elemento que influenciará de manera positiva a su desarrollo psicosocial.

Las NTICS se convierten en herramientas que conectan al adolescente con la virtualidad, en donde podrá expresarse, conocer más personas, divertirse, trabajar y aprender, sin desconectarse de la realidad.

Caso contrario, se puede esperar que el adolescente presente hábitos y comportamientos desvinculantes y exista una mayor probabilidad de que sean muy dependientes de las NTICS, al punto de generar una adicción en los casos más complicados.

### 2.3.3.6 Desarrollo psicosocial en la vida adulta

**Figura 4**

*Diagrama epigenético del adulto*

VIII - VIEJO (Después de los 50 años)							Integridad Existencial <i>Versus</i> Desesperanza y Dogmatismo	<b>INTEGRIDAD <i>Versus</i> DESESPE- RANZA - Sabiduría</b>
VII - ADULTO (30 a 50 años)	Confianza y Esperanza: en el Amor (Familia), en el Trabajo (Profesión) y en la fe (Religión) <i>Versus</i> Retraimiento y Desconfianza	Autonomía y Libertad mediante la Ley y el Orden en Principios Éticos Universales <i>Versus</i> Incertidumbre y duda	Realización Profesional Afirmación de Valores <i>Versus</i> Fracaso y ansiedad	Profesional cualificado y Eficiente <i>Versus</i> Profesional Ineficiente e Inerte	Identidad Integra- da. Fidelidad en el Amor, en el Trabajo y en la Fe <i>Versus</i> Identidad Confusa e Infidelidad	Intimidad Afectiva Caridad y Amor Universal <i>Versus</i> Exclusividad, Narcisismo y Rechazo	<b>GENERABILIDAD Productividad Creatividad <i>Versus</i> ENSIMISMAMIENTO Rechazo - Cuidado - Celos</b>	Integración Ideológica y Filosófica Sabiduría <i>Versus</i> Autoritarismo Desespero
VI - ADULTO JOVEN (20 a 30 años)						<b>INTIMIDAD <i>Versus</i> AISLAMIENTO - Amor</b>	Intimidad Mutua en el Amor <i>Versus</i> Carencia Afectiva Elitismo	
V - ADOLESCENCIA (12 a 20 años)					<b>IDENTIDAD <i>Versus</i> CONFUSIÓN DE ROLES -Fidelidad-Fe</b>		Identidad Personal y Profesional <i>Versus</i> Confusión y Fanatismo	
IV - EDAD ESCOLAR (6 a 12 años)				<b>INDUSTRIA <i>Versus</i> INFERIORIDAD - Competencia</b>			Competencia y Productividad <i>Versus</i> Inercia y Formalismo	
III - PREESCOLAR EDAD DEL JUEGO (3 a 5 años)			<b>INICIATIVA <i>Versus</i> CULPA - MIEDOS - Propósito</b>				Creatividad e Intereses <i>Versus</i> Inseguridad y Moralismo	
II - INFANCIA (2 a 3 años)		<b>AUTONOMÍA <i>Versus</i> VERGÜENZA Y DUDA - Voluntad</b>					Autonomía y determinación <i>Versus</i> Heteronimia y Legalismos	
I - INFANTE (1 año)	<b>CONFIANZA <i>Versus</i> DESCONFIANZA BÁSICA - Esperanza</b>						Confianza y Generatividad Mutua <i>Versus</i> Aislamiento e Idolatría	
	1	2	3	4	5	6	7	8

*Nota.* Tomado de *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto* (p. 54), por N. A. Bordignon, 2005, Revista Lasallista.

Después de una revisión teórica hartamente simplificada, cabe resaltar otro aspecto importante de esta teoría. Esto es que las potencialidades, virtudes, defectos y vulnerabilidades que se adquieren de cada estadio, se van a desarrollar y modificar a lo largo de la vida del sujeto y le acompañarán en su vida adulta. En este sentido, el desarrollo psicosocial, además de ser epigenético, también es ontogenético.

Con esto se quiere decir que esta teoría tiene un punto de encuentro con los procesos psicológicos básicos y superiores, pues al igual que ellos, las competencias son adquiridas en una etapa temprana e irán evolucionando junto con el sujeto.

Esto es interesante pues se pudiera pensar en la adicción como una respuesta distónica ante las demandas sociales. Pero también como un factor promovido por la misma sociedad en los primeros estadios en donde el ser humano es más susceptible de adquirir conductas que se transforman en hábitos.

Ahora bien, en la tabla anterior se presentó un diagrama. Este es una representación más organizada del desarrollo psicosocial, sus posibles resoluciones en cada estadio, y como esto se traduce en la vida adulta de un ser humano.

Para resumir, en cada estadio hay un otro(s) social que tiene un rol importante en la resolución positiva o negativa en cada crisis, sobre todo en los cinco primeros estadios, es decir desde la infancia hasta la adolescencia.

De igual manera, lo somático tiene un rol importante en cada estadio. Si el cuerpo sufre daño orgánico durante su desarrollo o nace con dificultades, limitaciones o alteraciones físicas, se verá reflejado en el desarrollo psicosocial.

La resolución de la crisis psicosocial establece un factor estructurante que lleva al sujeto a integrar dimensiones éticas, morales, ideológicas, lógicas, espirituales y sociales de una manera muy particular acorde a su subjetividad.

Si la resolución es positiva, su integración particular le permitirá cierta flexibilidad de adaptación a las demandas sociales durante su ciclo de vida. Si la resolución es negativa, su integración particular será más rígida lo que causará mayores conflictos ante las demandas sociales.

Finalmente, es necesario rescatar la insondable decisión del ser. Si bien es evidente que los factores internos: genéticos, químicos, somáticos, psíquicos, y los factores externos:

ambientales, sociales, culturales, históricos, tienen un peso estructurante en el desarrollo íntegro del ser humano, la manera particular de hacer frente al mundo desde cada subjetividad hace que todo lo demás sea contingente.

## 2.4 Las adicciones sin sustancia desde una perspectiva psicológica

En el tema final del apartado teórico de este trabajo se va a tratar un asunto muy puntual. La adicción sin sustancia. Este es un concepto sencillo que se ha mencionado anteriormente en el primer capítulo y se lo viene recordando a lo largo del trabajo, pero no con la profundidad necesaria.

### 2.4.1 Trastorno por uso de videojuegos, ludopatía y otras adicciones sin sustancia

En el CIE-11 encontramos solamente dos adicciones sin sustancia, que en realidad pudieran ser una sola. Para la OMS (2021) esta adicción ocurre por comportamientos adictivos que presentan síntomas como abstinencia, tolerancia, aumento de frecuencia de uso, dificultad de limitar el consumo y consecuencias negativas en todas las dimensiones de vida del sujeto.

**Tabla 1**

*Trastornos debido a comportamientos adictivos*

Entidad Padre	Código	Nombre	Descripción
Trastornos debido a comportamientos adictivos	6C50	Trastorno por juego de apuestas	Comportamiento recurrente con pérdida de control y prioridad al juego de apuestas
Trastornos debido a comportamientos adictivos	6C51	Trastorno por uso de videojuegos	Comportamiento recurrente con pérdida de control y prioridad a los videojuegos

*Nota.* Tomado del CIE-11 de la Organización Mundial de la Salud (2021).

Como se puede apreciar, no existe realmente una diferencia significativa en estos trastornos. Lo rescatable es el reconocimiento que se le otorgan a los trastornos causados por comportamientos que devienen en una adicción. Otra cuestión, aunque no se menciona en la tabla, es que en ambos se reconocen dos subcategorías más que son “predominantemente fuera de línea” y “predominantemente en línea”. Esto último es importante pues es quizá la única mención de adicciones relacionadas a Internet y productos multimedia en el CIE-11.

Los criterios generales tampoco varían más que el nombre del trastorno. Mantienen los mismos criterios en todos ellos. Estos criterios son los siguientes. Presentan dificultad de autorregular el uso excesivo que le dan al juego. Se prioriza el juego por sobre otras actividades, obligaciones o responsabilidades. Se incrementa la frecuencia de uso a pesar de las consecuencias negativas que el sujeto ya conoce. Dejar el juego le provoca una angustia significativa. (Organización Mundial de la Salud, 2021)

En el DSM-5 la situación es quizá un poco más precaria en cuanto a las adicciones relacionadas a Internet y productos multimedia. Lo más cercano que se encuentra es el juego patológico o ludopatía. Sin embargo, los criterios diagnósticos que plantean son mucho más útiles en la identificación de esta adicción.

## **Tabla 2**

### *Criterios diagnósticos de la ludopatía o juego patológico*

---

<b>F63.0 Ludopatía (321.31)</b>
A. Juego patológico problemático persistente y recurrente, que provoca un deterioro o malestar clínicamente significativo y se manifiesta porque el individuo presente cuatro (o más) de los siguientes criterios durante un período de 12 meses:
1. Necesidad de apostar cantidades de dinero cada vez mayores para conseguir la excitación deseada.
2. Está nervioso 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 (ej. reviviendo continuamente con la imaginación experiencia de apuestas pasadas, condicionando o planificando la próxima apuesta, pensando en formas de conseguir dinero para apostar).
5. A menudo apuesta cuando siente desasosiego (e. 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.
  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 por episodio maníaco.

---

*Nota.* Tomado del DSM-5 del American Psychiatric Organization (2014).

La categoría F63 del DSM-5 incluye todos los trastornos de los hábitos y el control de los impulsos. El juego patológico además es considerado, al igual que en el CIE-11, un trastorno no relacionado con sustancias.

En los criterios que ofrece el DSM-5 se ve de manera más clara los síntomas específicos de una adicción sin sustancia y si se los lee entre líneas, se pueden observar los mismos criterios en dependencia de sustancias. El primer criterio indica que el ludópata genera tolerancia al efecto deseado y por eso necesita aumentar la cantidad de dinero. El segundo, tercero y quinto criterio alude a la abstinencia pues abandonar o reducir el juego le produce malestar emocional y recae fácilmente.

De igual manera en el sexto criterio al noveno criterio implican un deterioro en las relaciones interpersonales por un lado porque se aísla de esas relaciones por jugar y por otro lado porque la búsqueda de dinero le lleva a mentir, robar o poner en riesgo esas relaciones. del ludópata a pesar de que está consciente de los efectos negativos que tiene el juego en su vida personal, profesional y social.

### **Tabla 3**

*Criterios diagnósticos de adicciones con sustancias*

---

#### **Criterios de abuso de sustancias del DSM-5**

---

- A. Un patrón desadaptativo de consumo de sustancias que conlleva un deterioro o malestar clínicamente significativos, expresado por uno (o más) de los ítems siguientes durante un período de 12 meses:
-

- 
1. consumo recurrente de sustancias, que da lugar al incumplimiento de obligaciones en el trabajo, la escuela o en casa (por ejemplo, ausencias repetidas o rendimiento pobre relacionados con el consumo de sustancias; ausencias, suspensiones o expulsiones de la escuela relacionadas con la sustancia; descuido de los niños o de las obligaciones de la casa);
  2. Consumo recurrente de la sustancia en situaciones en las que hacerlo es físicamente peligroso (por ejemplo, conducir el automóvil o accionar una máquina bajo los efectos de la sustancia);
  3. Problemas legales repetidos relacionados con la sustancia (por ejemplo, arrestos por comportamiento escandaloso debido a la sustancia);
  4. Consumo continuado de la sustancia, a pesar de tener problemas sociales continuos o recurrentes o problemas interpersonales causados o exacerbados por los efectos de la sustancia (por ejemplo, discusiones con la esposa acerca de las consecuencias de la intoxicación, o violencia física). C
- B. Los síntomas no han cumplido nunca los criterios para la dependencia de sustancias de esta clase de sustancia.
- 

*Nota.* Tomado del DSM-5 del American Psychiatric Organization (2014).

Lo llamativo de todo esto es que, si bien es una adicción en el cuál no tiene presencia ningún tipo de sustancia, la tolerancia y la abstinencia son fuertes indicadores de la existencia de una dependencia fisiológica. Es decir que, a pesar de ser una adicción sin sustancia, presenta los mismos criterios de abuso de sustancias, a excepción del problema legal.

Las siguientes adicciones no se encuentran ni en el CIE-11 ni el DSM-5. Sin embargo, son temas que en la actualidad se están investigando y desarrollando, por lo que si existe información académica al respecto.

Una de ellas es la adicción al teléfono móvil. De acuerdo con (Ramirez & Vargas, 2018, pág. 32) la nomofobia es el miedo irracional que sufren sobre todo jóvenes de entre 18 y 24 años de quedarse sin cobertura en el teléfono, dejarlo en casa o quedarse sin batería. Se la considera una fobia situacional porque se relaciona con el temor a no tener el teléfono cuando se lo necesite en algún momento de crisis.

Por otro lado, la dependencia al móvil se vuelve tanto que no tener acceso al mismo puede producir estrés, ansiedad y o incluso ataques de pánico. Por eso también existe una tendencia a estar conectado las 24 horas del día (pág. 34)

Otra adicción sin sustancia es a las redes sociales. Siguiendo la línea de pensamiento de la anterior, se sobreentiende que se trata de una dependencia desadaptativa a utilizar estas NTICS de una manera excesiva en tanto que permite por un lado expresarse sin exponerse y consumir el contenido casi infinito de material multimedia que ofrecen estas redes. También poder saber lo que hacen conocidos, amigos en sus perfiles o chatear de manera compulsiva.

la dependencia a Internet o a las redes sociales está ya instalada cuando hay un uso excesivo asociado a una pérdida de control, aparecen síntomas de abstinencia (ansiedad, depresión, irritabilidad) ante la imposibilidad temporal de acceder a la Red, se establece la tolerancia (es decir, la necesidad creciente de aumentar el tiempo de conexión a Internet para sentirse satisfecho) y se producen repercusiones negativas en la vida cotidiana. (Echeburúa & Corral, 2010, pág. 93)

Algo que tienen en común todas estas adicciones que se han planteado hasta ahora además de tener sintomatologías como las que ocurren en adicciones por sustancia, es el sistema de recompensas que ofrecen todas estas plataformas multimedia.

Estos diseños apuntan a generar una dependencia fisiológica abusando de la capacidad del cerebro de producir químicos relacionados a una sensación de bienestar, lo que se convierte en tierra fértil para producir comportamientos adictivos.

Es interesante también que el sistema de apuestas también se encuentra en la mayoría de los juegos, incluidos los más populares de la actualidad como Fortnite y League of Legends. Aunque estos sistemas se presentan en un formato llamado “Loot boxes” o cajas de botín, en donde el jugador recibe elementos del juego al azar y con diferentes niveles de rareza (no todos los elementos salen con el mismo porcentaje. Los mejores son los más raros).

De hecho, se pudiera decir que muchas de las aplicaciones de videojuegos, que son de fácil acceso para cualquiera en la app store o sus variantes, están basadas por completo en el mismo sistema de recompensas que utilizan las tragamonedas en los casinos, con la diferencia de que se presentan en un formato virtual. En donde el sujeto apuesta recursos que obtiene solamente jugando o comprando para tratar de obtener algún elemento exclusivo de su atención. (Castillo & Sarabia, 2018)

En ese sentido, no es tan extraño que el contador de casos de la cantidad de niños y adolescentes con síntomas de dependencia a las NITCS aumente cada año aún más. Puesto que a nivel mundial existe una tendencia por el uso de este tipo de aplicaciones que son diseñadas



para llamar la atención de esta población. Exponiéndola a un riesgo que no pareciera tan importante, pero que puede tener las mismas consecuencias psicológicas y sociales que una adicción con sustancias.

#### **2.4.2 Definición de la adicción a Internet**

La adicción a Internet es un deterioro en el control de su uso que se manifiesta como un conjunto de síntomas cognitivos, conductuales y fisiológicos. Es decir, la persona ‘netdependiente’ realiza un uso excesivo de Internet, lo que le genera una distorsión de sus objetivos personales, familiares o profesionales (Young, 1996)

Si bien las adicciones sin sustancias en general no están incluidas en el DSM ni en el CIE, más que el juego patológico, existen múltiples autores que han hecho investigaciones acerca de este tema.

Para Luengo (2004, pág. 23) la adicción sin sustancia es una relación negativa que se establece con una actividad en particular. En esta relación, el sujeto se muestra incapaz de controlar su comportamiento respecto a esta actividad a pesar, incluso cuando quiere hacerlo.

#### **Tabla 4**

*Comportamientos que pueden ser definidos operacionalmente como una adicción*

---

<b>Criterios de una adicción</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Saliencia: Una actividad particular se convierte en la más importante en la vida del individuo y domina sus pensamientos, sentimientos y conducta.</li><li>• Modificación del humor: Experiencias subjetivas que la gente experimenta como consecuencia de implicarse en la actividad.</li><li>• Tolerancia: Proceso por el cual se requiere incrementar la cantidad de una actividad particular para lograr los mismos efectos.</li><li>• Síndrome de abstinencia: Estados emocionales desagradables y/o efectos físicos que ocurren cuando una actividad particular es interrumpida o repentinamente reducida.</li><li>• Conflicto: Se refiere a los conflictos que se desarrollan entre el adicto y aquellos que le rodean (conflicto interpersonal), conflictos con otras actividades (trabajo, vida social, intereses, aficiones), o dentro de los propios individuos que están involucrados con la actividad particular.</li></ul>

---

- 
- **Recaída:** Es la tendencia a volver a los patrones tempranos de la actividad en la forma más extrema de la adicción tras muchos años de abstinencia o control.
- 

*Nota.* Tomado de *Internet addiction: does it really exist?* escrito por Griffiths, M. (1998)

En la tabla anterior podemos observar seis criterios que permiten tener una mirada global acerca de las adicciones. Si se presenta saliencia, modificación del humor, tolerancia, síndrome de abstinencia, conflicto y recaída en relación a una sustancia o a una actividad en particular, se puede decir que se trata, operacionalmente, de una adicción. Por lo que tiene que ser tratada como tal.

El problema de hablar de adicción a Internet es que se toma un medio que permite realizar un sinnúmero de actividades diferentes. Por lo que en este trabajo se plantea no la adicción a Internet, sino a las plataformas multimedia, que son donde se realizan las actividades en sí.

### **2.4.3 Niños y adolescentes *hikikomori***

Los niños o adolescentes *hikikomori* o caracol son el ejemplo vivo de los efectos adversos que pueden llegar a tener la ludopatía o juego patológico y otros tipos de adicción a plataformas multimedia o NITCS en el desarrollo psicosocial.

El Hikikomori es un trastorno caracterizado por un comportamiento asocial y evitativo que conduce a abandonar la sociedad. El trastorno afecta de manera primordial a adolescentes o jóvenes que se aíslan del mundo, encerrándose en las habitaciones de casa de sus padres durante un tiempo indefinido, pudiendo llegar a estar años enclaustrados. Rechazan cualquier tipo de comunicación y su vida comienza a girar en torno al uso de Internet y de las nuevas tecnologías. (Calle & Muñoz, 2018, pág. 115)

La mayoría de los casos se encuentran en adolescentes de Japón, lo que nos lleva a pensar que existe un componente sociocultural en juego, pues la cultura tradicional japonesa es bastante hermética. Lo característico de este fenómeno es el aislamiento extremo al que llegan los sujetos. La respuesta más común ante este aislamiento suele ser el uso excesivo de Internet y las NTICS.

Es curioso que el uso que se le da a las NTICS en este caso es para mantener su estado de aislamiento a través del anonimato y el acceso a la información que le brinda Internet, las

redes sociales y los videojuegos. El ciclo circadiano invertido es otra característica común en este trastorno, lo que también apunta a la búsqueda de aislamiento interpersonal, pues ni los padres del adolescente interactúan con él o ella (aunque los casos son predominantemente adolescentes varones también existen registros de casos en mujeres).

Lo interesante de estos casos es que se observa claramente lo que se propuso anteriormente: que el desarrollo psicosocial está atravesado por la sociedad y la cultura. La cultura de Japón tradicional además de ser hermética es bastante competitiva. Esto demanda un nivel de exigencia exagerado por parte de los padres de familia e instituciones educativas lo que en la adolescencia puede ser sentido como una privación de la autonomía.

Sin embargo, en Reino Unido y Estados Unidos también existen casos, aquí son conocidos como NEET (Not in Education, Employment or Training) que presentan la misma sintomatología, solo que en estos casos pareciera que el componente principal del aislamiento no es la evitación social sino más bien una dependencia a los videojuegos y otras plataformas multimedia. (pág. 117)

Desde la psicología se propone que este síndrome se presenta en casos donde han sufrido un trauma en la infancia relacionado a una fuerte exclusión social durante la primera experiencia escolar. Afectando sobre todo a personas con rasgos de personalidad introvertidas. (pág. 121)

El diagnóstico diferencial es complicado pues como se mencionó está íntimamente relacionado a la adicción a Internet. Por lo que no se conoce si el síndrome causa la adicción o la adicción causa el síndrome. En cualquiera de los casos, el componente social es evidente pues el síndrome ocurre desde antes de la existencia del Internet en Japón. Por otro lado, es a partir de la existencia de Internet que se han registrado casos en occidente. (pág. 122)

Lo que realmente importa en estos casos es que en la evaluación clínica se realice una comorbilidad psicopatológica pues la prevalencia de otros trastornos psicopatológicos en pacientes con este síndrome es alta. Suelen presentar TOC, depresión o trastornos psicóticos como esquizofrenia, por lo que el tratamiento farmacológico suele ser necesario. (pág. 123)

También se proponen vías de tratamiento en la que se incluye al componente social más cercano del afectado. El abordaje psicosocial es el más eficaz pues parte de la resistencia a salir del aislamiento tiene que ver con lo poco que se involucran los padres del adolescente en su vida y la demanda excesiva por resaltar académicamente. (pág. 124)

En los casos que se presenta dependencia a Internet, además de una reintegración social, también se propone un enfoque terapéutico multidisciplinario que incluye psicoterapias y fármacos. (pág. 124)

#### **2.4.4 Análisis en base al caso anterior de los procesos psicológicos y desarrollo psicosocial alterados por adicción sin sustancia**

En base al ejemplo anterior de los niños y adolescentes hikikomori y el desarrollo teórico propuesto hasta aquí, se realizará un pequeño análisis propio de las alteraciones que se pueden encontrar en los procesos psicológicos y el desarrollo psicosocial.

Este análisis permitirá un mayor entendimiento de la complejidad de las adicciones sin sustancia. Un tema que pareciera novedoso pero que en realidad simplemente no ha sido considerado como debería, puesto que ya se ha demostrado que tiene efectos casi idénticos a una adicción con sustancia.

##### **2.4.4.1 Alteraciones en los procesos psicológicos básicos y superiores**

Anteriormente se declaró que existen alteraciones en estos procesos por el consumo de sustancias. Aquí se propone la existencia de alteraciones en los procesos psicológicos básicos por adicciones sin sustancias. De igual manera, se había propuesto que los procesos psicológicos superiores también se ven afectados por el consumo de sustancias. Aquí se declara que también existen alteraciones a nivel de los procesos psicológicos superiores sin sustancias.

La percepción en un nivel básico puede verse alterada en tanto que el aislamiento y el consumo excesivo de internet suelen deteriorar los sentidos del sujeto a nivel orgánico. Esto ocurre porque las pantallas tienen una luz de fondo que afecta la retina de los ojos si se utiliza por mucho tiempo en áreas oscuras o con poca luz, o simplemente durante demasiadas horas.

La percepción mediada, en un nivel superior, también pudiera verse afectada. Como se mencionó el aislamiento excesivo de estos sujetos puede desembocar en un trastorno psicótico, donde su percepción de la realidad se vería alterada.

La atención en un nivel básico y superior (atención voluntaria) también se vería afectada. En los casos más leves en los que los hikikomori son obligados a asistir a clases, estos

suelen hacerlo. Pero durante las mismas tienden a enfocarse, de manera deliberada en el producto que utilizan, sea este un videojuego u otra NTICS.

O bien utilizando el móvil para acceder a información sobre el mismo, o bien ensimismados en sus propios pensamientos (memoria deliberada) planeando que harán en relación al producto cuando lleguen a casa.

La motivación y la emoción en un nivel básico se ven afectadas puesto que el interés limitado a utilizar el producto y repetir las conductas adictivas son las que generan una dependencia fisiológica puesto que su uso excesivo produce una sensación de placer. Esto motiva al sujeto a buscar métodos de seguir utilizando por más tiempo y en mayor frecuencia el producto, perdiendo el interés por otras cosas como relacionarse con sus pares.

#### **2.4.4.2 Alteraciones en el desarrollo psicosocial**

El desarrollo psicosocial en los estadios de la infancia y adolescencia son cruciales para un sujeto. Durante los estadios se producen crisis psicosociales que estructuran las dimensiones éticas, ideológicas, espirituales, y por supuesto sociales, cuando estas crisis se resuelven de una manera equilibrada (entre las fuerzas opuestas que generan la crisis).

En el caso de los hikikomori se pudiera plantear que el tercer y cuarto estadio se resuelven de una manera negativa. Es decir que no adquieren las competencias sociales que les permitirían responder a las demandas de la sociedad y la cultura desde un lugar flexible.

En el tercer estadio, la edad del juego y etapa preescolar, se plantea una resolución negativa en el caso de los hikikomori. Como se mencionó presentan en un gran porcentaje una tendencia al juego patológico y la competencia social de este estadio, el propósito no cumple su función que es la de ir tomando la iniciativa en esta primera etapa educativa.

En el cuarto estadio, la edad escolar, se plantea una resolución negativa en el caso de los hikikomori. Como se mencionó presentan una tendencia a aislarse lo que más puedan de los demás a pesar de las consecuencias negativas que esto pudiera tener en la vida interpersonal y profesional del sujeto.

La competencia social de este estadio, que es precisamente el desafío y rivalidad de la parte académica para con los pares, es reemplazada por un sentimiento de inferioridad o desinterés.

Podemos notar que, a nivel del desarrollo psicosocial, los factores que más impulsan a sufrir este síndrome de aislamiento con adicción sin sustancia, es durante el inicio de la etapa académica. Se puede reafirmar entonces lo que se plantea en el punto anterior. Esto es que la experiencia educativa en relación a la dimensión social de estos sujetos es traumática o muy negativas.

Se dejó a propósito el quinto estadio, el de la adolescencia, al último. Se considera que no se pudiera declarar que existe una resolución de la crisis psicosocial propia de esta edad, puesto que los sujetos aún se encuentran dentro del rango de edades de la adolescencia. Sin embargo, la tendencia hacia una resolución negativa es fuerte.

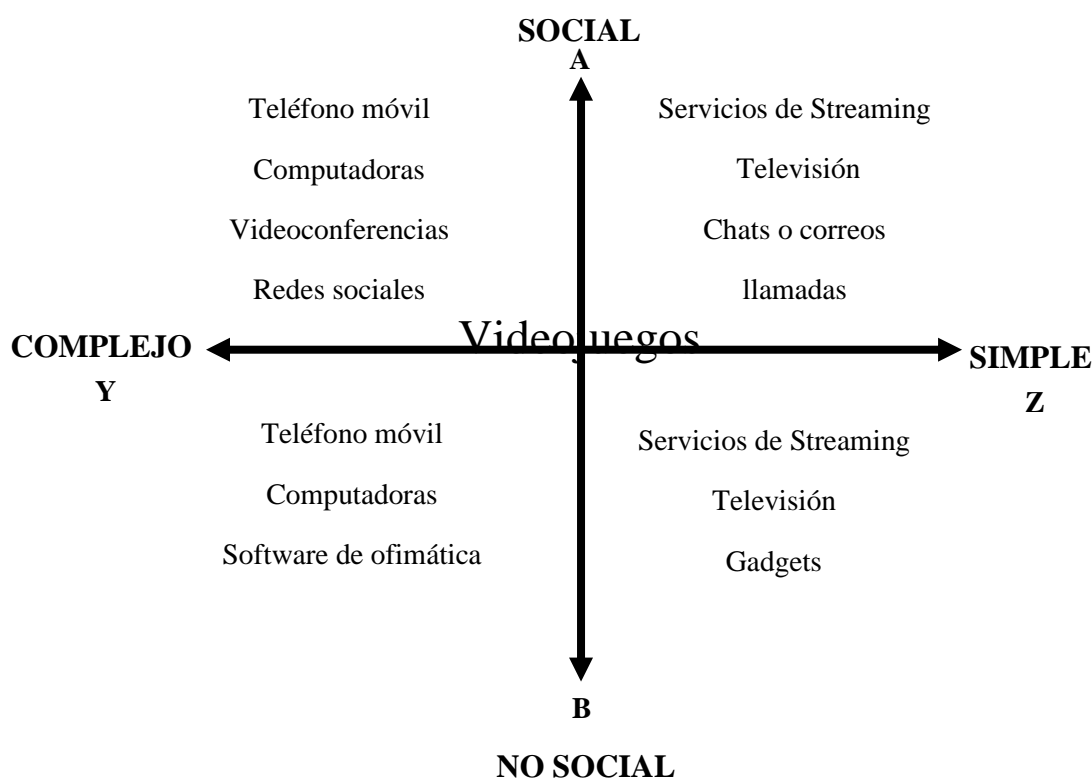
Por otro lado, un tratamiento multidisciplinario en este último estadio que se realice a tiempo, pudiera facilitar al sujeto una salida positiva de la crisis y del problema de aislamiento con adicción sin sustancia. Se pudiera dar través de una reestructuración subjetiva y un posible entrenamiento en habilidades sociales para impulsar un desarrollo psicosocial adaptativo a pesar de las resoluciones negativas de los estadios anteriores.

#### **2.4.5 El videojuego y otras plataformas multimedia como una herramienta positiva**

Antes de terminar con el apartado teórico del trabajo en cuestión. Es importante aclarar algo. Si bien la naturaleza de las NTICS y sus sistemas de recompensa con diseños propensos a generar adicciones es una realidad. No se puede obviar los efectos positivos que pueden tener el uso consciente y regulado de estas herramientas. Durante el desarrollo psicosocial ya se han mencionado los diferentes estadios por los que pasa el sujeto. Vamos a proponer los efectos positivos de las NTICS en cada uno de ellos.

**Figura 5.**

*Nivel social y nivel de complejidad de las NITCS en relación al usuario*



*Nota.* El diseño gráfico y los dos niveles están basados en el trabajo *The Benefits of Playing Videogames* (Granic, Lobel, & Engels, 2014, pág. 70)

En el mapa conceptual de arriba se trató de clasificar las NITCS más utilizadas en dos niveles: el social y el nivel de complejidad de uso para un usuario promedio. Gracias a esto, se pueden definir cuatro categorías. NITCS sociales y complejas (AY), NITCS no sociales y complejas (BY), NITCS sociales y simples (AZ), y NITCS no sociales y simples (BZ). Se van a referir a ellas por sus respectivos códigos para mayor facilidad.

Para que los niños y adolescentes accedan a los beneficios de cualquiera de las NITCS mencionadas, es necesario que exista un ente social regulador durante el desarrollo psicosocial. Este ente social va a ser diferente en cada estadio, pero tendrá la responsabilidad de regular como mínimo, el contenido multimedia y el tiempo de uso, promoviendo además un uso responsable para que el niño o adolescente aprenda a autorregularse.

En los dos primeros estadios, los de la infancia, la categoría que puede traer beneficios es la BZ. En los servicios de streaming como YouTube o Spotify los padres de familia pueden hacer uso las canciones y videos para niños que hay en estas plataformas. Se puede promover

el uso de los sentidos, el aprendizaje psicomotor por imitación y como una ayuda lúdica para el aprendizaje del lenguaje.

De igual manera, la categoría BZ puede ser muy útil en casos de niños dentro del espectro autista, pues existen videojuegos, videos y programas de TV en donde se incita a que el niño mueva su cuerpo, lo que mejora las dificultades psicomotoras que suelen presentar estos niños.

En el tercer y cuarto estadio el ente regulador son los padres y los profesores. Las categorías con mayores beneficios son la AZ y la AY. Dentro del ámbito educativo el uso de canciones, videos y otros formatos multimedia para promover el aprendizaje no es ninguna novedad. En la actualidad también se utilizan como métodos de prevención de consumo de drogas y otros estupefacientes.

El enfoque constructivista en la tecnología de la educación es relativamente reciente. Los dispositivos pequeños con acceso a Internet facilitan la colaboración social y aplicaciones sociales como Facebook, WhatsApp, Twitter o similares, son herramientas que crean oportunidades de colaboración que no estaban disponibles en el pasado. (Nogales & Santacruz, 2016, pág. 103)

Lo interesante aquí es la categoría AZ. El uso de teléfonos móviles y computadoras es inevitable en la sociedad actual. Si los padres y las instituciones educativas promueven un uso regulado y controlado del contenido al que se exponen a los niños, van a permitir que cuando lleguen a la etapa de la adolescencia ellos puedan autorregular el uso que le dan.

En el quinto estadio, el ente regulador es el adolescente mismo. Aquí las cuatro categorías pueden ser beneficiosas. Esto ocurre si en los anteriores estadios la relación que tuvo el niño con las NTICS se fue de estas como herramientas y no de dependencia. Para explicar mejor esto se toman los videojuegos como ejemplo.

Los videojuegos son quizá las únicas NTICS que está en las cuatro categorías. Existe una cantidad amplia de géneros de videojuegos. Además, cada videojuego puede tener modos distintos de juegos y múltiples géneros. Como ejemplo está el videojuego Halo 4, este es un juego de disparos famoso que es reconocido dentro de la comunidad por la gran historia que cuenta. Este puede ubicarse en la categoría AY y BY. Pues puede jugarse en modo historia offline (se juega solo) o en modo multiplayer (con otros jugadores).



En ese sentido, los videojuegos son la NTICS por excelencia en tanto que cada videojuego es un mundo virtual diferente, que puede variar desde algo tan simple como juegos de cartas solitario a muy complejos como la mayoría de MMROPG (Juegos de Rol Multijugador Masivos Online).

Para De sanctis, Distéfano y Mongelo (2017, págs. 120 - 123) los videojuegos pueden ser beneficiosos para el entrenamiento cognitivo, sociabilidad, regulación emocional, y promueve la identidad.

El uso moderado de videojuegos de categoría BY y AY pueden ser usados como método de entrenamiento cognitivo. Las habilidades cognitivas que se ven favorecidas son la memoria, la velocidad de reacción, la ubicación espacial, el razonamiento y la resolución de problemas. También aumenta la coordinación psicomotriz. (pág. 121)

El uso moderado de videojuegos de categoría AZ y AY son beneficiosos porque promueven la interacción social. Se pueden desarrollar habilidades como capacidad de liderazgo y estrategias de equipo. Además, las comunidades de videojuegos traspasan la barrera de la virtualidad en varios niveles, pues el tema en común que tienen los invita a hacer todo tipo de creaciones artísticas como dibujos, pinturas, escritos, etc. (pág. 121)

Los videojuegos en general son beneficiosos porque permiten al usuario tener cierta regulación emocional pues los mundos virtuales promueven una reevaluación de las emociones, sobre todo en los videojuegos con historias complejas y que plantean problemas morales o éticos. (pág. 122)

Es interesante que se mencione el caso de los juegos violentos, pues desde esta perspectiva, estos ayudarían a lidiar con sentimientos de enojo o frustración, dentro de un contexto virtual seguro en el que se reevalúan estas emociones y se produce una regulación adaptativa. (pág. 122)

Los videojuegos con componentes de *role play* promueven el desarrollo de la identidad. Pues la creación de personajes de diferentes características personificables permiten que el niño o adolescente experimente con distintas ideas de apariencia física, caracteres masculinos o femeninos, y personalidades distintas o iguales a la suya. (pág. 123)

Si algo nos queda claro de todo esto, es que los beneficios que pueden tener las NTICS en el desarrollo psicosocial, van a depender por un lado de los entes reguladores en la vida de un niño o adolescente que promueva un uso moderado de las mismas. Por otro lado, del mismo

usuario y su capacidad de autorregularse. Pero también de los desarrolladores de las NTICS, en tanto que los varios sistemas de recompensa tienen un diseño peligrosamente parecido a las máquinas de casino, lo que puede devenir en una adicción.

## **CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA, ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS DE LAS ENCUESTAS E INTERPRETACIÓN DE DATOS**

### **3.1 Metodología**

La investigación tiene un enfoque mixto con un alcance explicativo para desarrollar la propuesta. Para Hernández (2014) el enfoque mixto es “la integración sistemática de los métodos cuantitativo y cualitativo en un solo estudio con el fin de obtener una “fotografía” más completa del fenómeno” (pág. 534)

El enfoque cualitativo “ utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación.” (pág. 7)

El enfoque cuantitativo “utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin establecer pautas de comportamiento y probar teorías.” (pág. 4)

El alcance explicativo “está dirigido a responder por las causas de los eventos y fenómenos físicos o sociales. Como su nombre lo indica, su interés se centra en explicar por qué ocurre un fenómeno y en qué condiciones se manifiesta o por qué se relacionan dos o más variables.” (pág. 95)

En la parte cualitativa del trabajo se usa como metodo de recoleccion de información el analisis bibliográfico de los textos usados en esta investigación, la observación y entrevistas a niños y adolescentes de la Institución Educativa donde se realizaron las practicas pre-profesionales en un lapso de tiempo de seis meses. Donde se observó que varios estudiantes tenían problemas de atención relacioandas al mal uso de las NTICS durante las videollamadas.

En la parte cuantitativa del trabajo se busca evaluar el fenómeno de la dependencia o adicción a las NTICS con datos medibles para poder comprobar o refutar la hipótesis, sustentado desde el marco teórico que se propuso en el capítulo dos. Las 3 variables que se tomaron en cuenta son las siguientes:

- Sexo: Masculino o femenino.

Con esta variable se pretende identificar si existen diferencias significativas entre los sexos y el grado de dependencia o adicción a las NTICS. Se va a evualuar el uso que le dan a

las NTICS, la autopercepción del tiempo de uso, y si el modo de uso es social o no social en relación al sexo con el que se identifican los estudiantes.

- Edad desde que se utiliza Internet: 1 a 10 años y 11 en adelante

Se elige la edad de 1 a 10 años como primer grupo porque este es el estadio de la infancia. El segundo grupo de 11-12 años en adelante (hasta los 20) se considera que el sujeto entra en la adolescencia. Esta variable permitirá evaluar si existe un cambio significativo en el grado de dependencia o adicción a las NTICS y la edad desde que se comenzó a usar las NTICS.

- Percepción del otro social sobre el tiempo de uso de las NITCS

Esta variable permitirá evaluar si existe correlación entre el tiempo de uso que le dan los estudiantes y la percepción que tienen los padres, familiares, amigos o profesores de si usan Internet demasiado.

El instrumento que se utilizará para recolectar los datos de interés es el cuestionario o encuesta por vía online con preguntas cerradas, de elección múltiple y de escala. Se elige este instrumento por que “Tiene la ventaja de que reduce los sesgos ocasionados por la presencia del entrevistador, es un formato simple que facilita el análisis y reduce los costos de aplicación” (Monje, 2011, pág. 135)

El modelo final de la encuesta de 14 preguntas se encuentra en los anexos junto con el link de la versión online. Las preguntas planteadas en la encuesta apuntan a adquirir los datos de las variables especificadas anteriormente en tres series de preguntas:

- A. Datos demográficos. (3 preguntas)
- B. Uso general del Internet. (4 preguntas)
- C. Autopercepción del uso de Internet. (7 preguntas)

La serie C. contiene preguntas basadas en criterios diagnósticos propuestos por Young, K. (1996) en su artículo presentado en la Reunión Anual N°104 de la Asociación Americana de Psicología (APA) para identificar el uso problemático de Internet en jóvenes y adultos. Para más información, puede revisar los anexos.

Se hará uso del método estadístico para el manejo de los datos que fueron recolectados a partir de la encuesta dentro de la Unidad Educativa Felipe Costa Von Buchlard. Lugar que consta con una población de 395 estudiantes activos. La muestra tomada fue de 100 alumnos

(50 hombres, 50 mujeres) con un nivel de confianza del 95% y un margen de error del 8%.

### **3.2 Análisis de los datos**

En este apartado se realiza el análisis de las respuestas obtenidas de cada pregunta (14) de la encuesta realizada en la institución educativa. Posteriormente, se realiza en análisis de los resultados en función de las variables de interés: el sexo biológico de los estudiantes, la edad biológica de los estudiantes, el tiempo de uso de la NTICS que le dan los estudiantes, y la preferencia social en relación al uso de las NTICS de los estudiantes.

El total de encuestados fue de 100 estudiantes. Cada estudiante encuestado representa el 1% del 100% que es el porcentaje total de las respuestas en cada pregunta. Si se mencionan que 50 estudiantes son hombres y 50 estudiantes son mujeres, el lector puede asumir que un 50% de los encuestados fueron hombres y el otro 50% de las encuestadas fueron mujeres.

#### **A. Datos demográficos**

Como ya se mencionó, 50 estudiantes se identifican con el sexo masculino. 50 estudiantes se identifican con el sexo femenino.

27 estudiantes encuestados tienen 15 años. 30 estudiantes encuestados tienen 16 años. 22 estudiantes encuestados tienen 17 años. 21 estudiantes encuestados tienen 18 años. El 57% estudiantes pertenecen al primero grupo de estudiantes que empiezan a cursar bachillerato. El 43% de los estudiantes pertenecen al segundo grupo de estudiantes que están por graduarse de bachillerato.

El 50% de los estudiantes son hombres. El 50% de las estudiantes son mujeres. Además, 86 estudiantes son de Guayaquil. 8 estudiantes son de Durán. 6 estudiantes son de Samborondón. El 86% de los estudiantes viven en la ciudad de Guayaquil, que es la ciudad en donde se encuentra la institución. El 14% de los estudiantes viven fuera de la ciudad en donde se encuentra la institución.

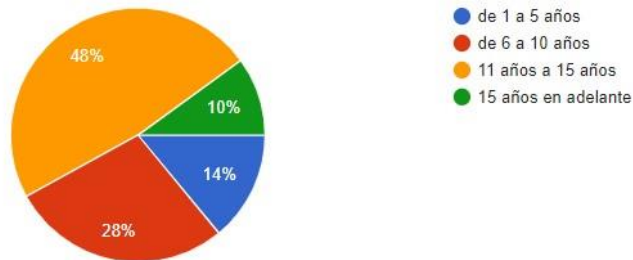
## B. Uso general del Internet

### Figura 6

#### Pregunta #4 de la encuesta

¿Desde cuando utiliza Internet? Escoja el grupo de edad adecuado. EJEMPLO: Utilizo Internet desde que tengo 3 años. Elijo la primera opción (de 1 a 5 años).

100 respuestas



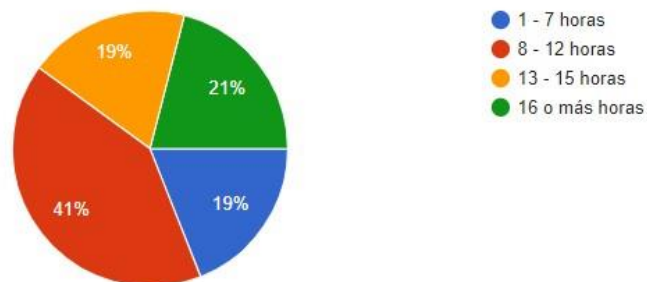
14 estudiantes utilizan Internet desde que tienen 1 a 5 años de edad. 28 estudiantes utilizan Internet desde que tienen 6 a 10 años de edad. 48 estudiantes utilizan internet desde que tienen 11 a 15 años de edad. 10 estudiantes utilizan Internet a partir de los 15 años. El 42% de estudiantes utiliza Internet desde que son niños. El 58% de estudiantes utiliza Internet desde que son adolescentes.

### Figura 7

#### Pregunta #5 de la encuesta

¿Cuántas horas utiliza internet diariamente?

100 respuestas



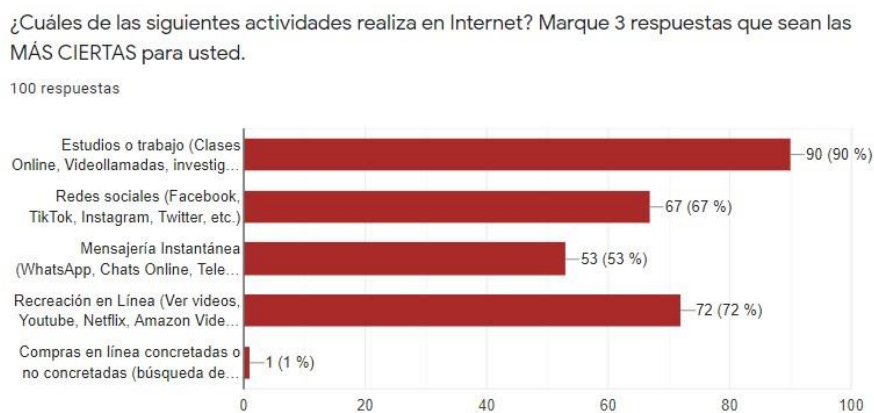
19 estudiantes utilizan Internet de 1 a 7 horas diarias. 41 estudiantes utilizan Internet de 8 a 12 horas diarias. 19 estudiantes utilizan Internet de 13 a 15 horas diarias. 21 estudiantes utilizan Internet 16 o más horas.

El 60% de los estudiantes utilizan alrededor de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 1 a 5 horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

El 40% de los estudiantes utilizan más de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 6 o más horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

## Figura 8

### Pregunta #6 de la encuesta



90 estudiantes utilizan Internet para todo lo relacionado a su instrucción educativa. 67 estudiantes utilizan Internet para acceder a redes sociales. 53 estudiantes utilizan Internet para chatear. 72 estudiantes utilizan Internet para entretenerse. 1 estudiante utiliza Internet para compras en línea concretadas o no concretadas.

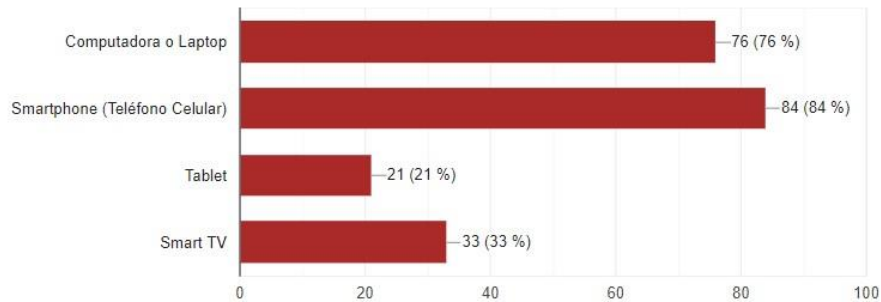
Un 10% de los estudiantes no considera los estudios como una actividad que más realiza. Las tres categorías mas marcadas en nivel de importancia (sin la instrucción educativa) posiciona la recreación en línea en primer lugar con un 72%, las redes sociales en segundo lugar con un 67%, y la mensajería instantánea en tercer lugar con un 53%. Solamente el 1% utiliza Internet para navegar en sitios de compras.

## Figura 9

### Pregunta #7 de la encuesta

¿Cuáles de estos dispositivos con acceso a Internet tiene? Elija todas las respuestas que apliquen.

100 respuestas



76 estudiantes acceden a Internet desde una computadora o laptop. 84 estudiantes acceden a Internet desde un smartphone o teléfono celular inteligente. 21 estudiantes acceden a Internet desde una Tablet. 33 estudiantes acceden a Internet desde un Smart TV.

Los dispositivos mas utilizados son los smartphones con un 84% y las computadoras o laptops con un 76%. Los dispositivos menos utilizados son los Smart TV con un 33% y las Tablets con un 21%.

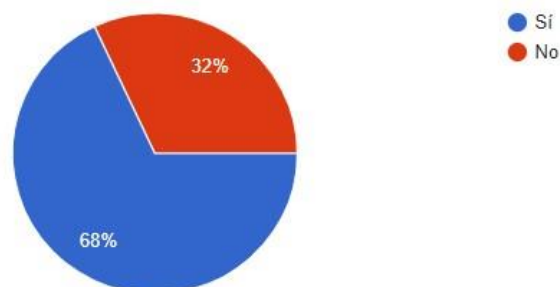
## C. Autopercepción del uso de Internet

### Figura 10

#### Pregunta #8 de la encuesta

¿Pasa más tiempo del que cree en línea?

100 respuestas



68 estudiantes pasan más tiempo del que creen conectados a Internet. 32 estudiantes no pasan más del tiempo del que creen que conectados a Internet. El 68% de los estudiantes pierde

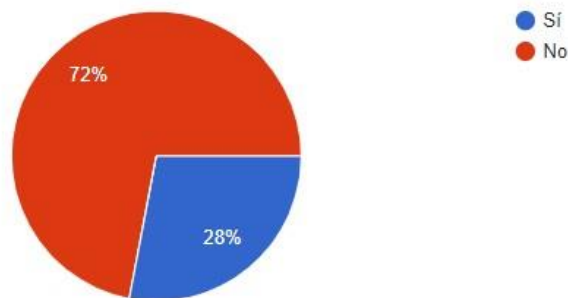


la noción del tiempo cuando están conectados a Internet. El 32% de los estudiantes no pierde la noción del tiempo cuando están conectados a Internet.

### Figura 11

*Pregunta #9 de la encuesta*

¿Considera que tuviera problemas en reducir el tiempo que pasa en línea?  
100 respuestas

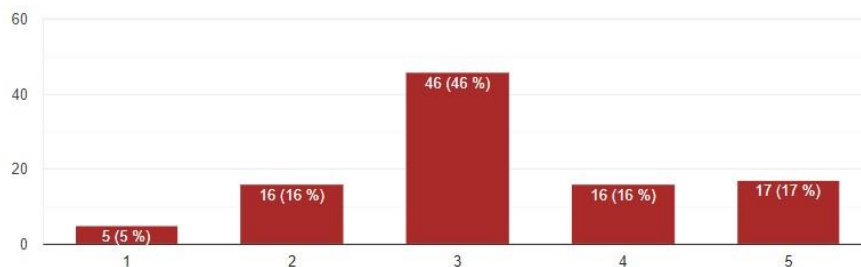


72 estudiantes consideran que no tuvieran problemas en reducir el tiempo que pasan conectados a Internet. 28 estudiantes consideran que tuvieran problemas en reducir el tiempo que pasan conectados a Internet. El 72% de los estudiantes considera poder controlar las horas que usan Internet. El 28% de los estudiantes considera no poder controlar las horas que usan Internet.

### Figura 12

*Pregunta #10 de la encuesta*

Prefiero realizar actividades online solo. Sin compartir con otros (ya sea virtualmente o presencialmente),  
100 respuestas



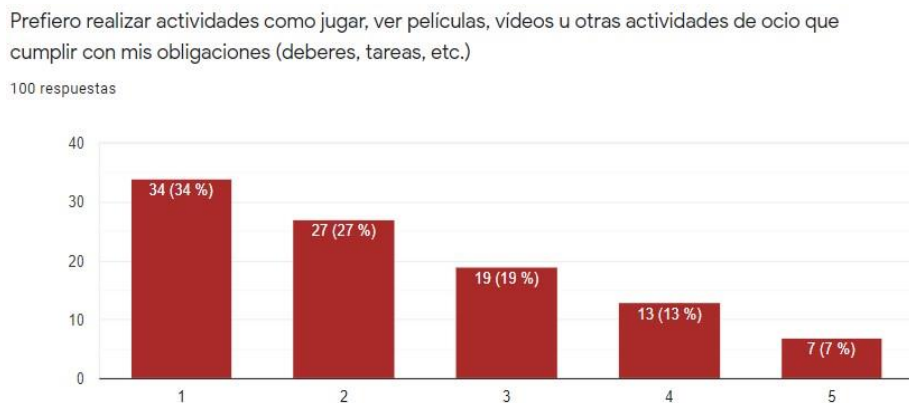
*Nota.* La afirmación “prefiero realizar actividades en línea solo” de esta pregunta está planteada con una escala del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).

5 estudiantes están en total desacuerdo con esta afirmación. 16 estudiantes están en desacuerdo con esta afirmación. 46 estudiantes no están ni en desacuerdo ni en acuerdo con esta afirmación. 16 estudiantes están en acuerdo con esta afirmación. 17 estudiantes están en total acuerdo con esta afirmación.

El 21% de los estudiantes no prefieren realizar actividades online solos. El 46% de estudiantes no tienen preferencia por realizar actividades solos o acompañados. El 33% de los estudiantes prefieren realizar actividades solos.

### Figura 13

#### Pregunta #11 de la encuesta



*Nota.* La afirmación “prefiero realizar actividades ocio antes que mis obligaciones” de esta pregunta está planteada con una escala del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).

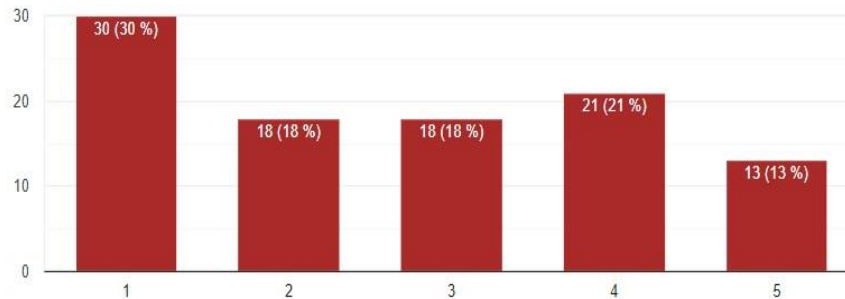
34 estudiantes están en total desacuerdo con esta afirmación. 27 estudiantes están en desacuerdo con esta afirmación. 19 estudiantes no están ni en desacuerdo ni en acuerdo con esta afirmación. 13 estudiantes están en acuerdo con esta afirmación. 7 estudiantes están en total acuerdo con esta afirmación.

El 61% de los estudiantes prefieren realizar sus obligaciones antes que actividades de ocio en Internet. El 19% de estudiantes no tienen preferencia ni por sus obligaciones ni por las actividades de ocio en Internet. El 20% de los estudiantes prefieren realizar actividades de ocio en Internet que sus obligaciones.

## Figura 14

### Pregunta #12 de la encuesta

Mis familiares, amigos o profesores se han quejado de que paso mucho tiempo en línea.  
100 respuestas



*Nota.* La afirmación “mi círculo social se queja de mi tiempo en Internet” de esta pregunta está planteada con una escala del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).

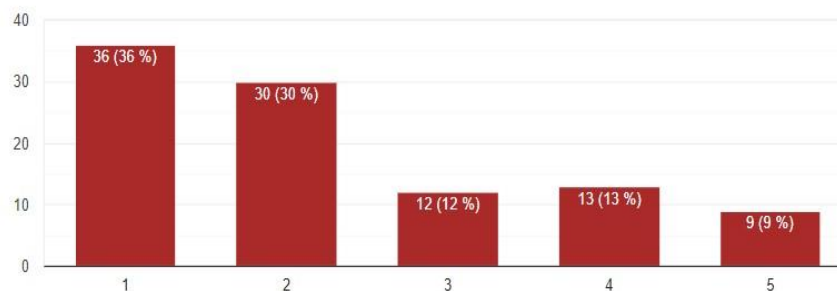
30 estudiantes están en total desacuerdo con esta afirmación. 18 estudiantes están en desacuerdo con esta afirmación. 18 estudiantes no están ni en desacuerdo ni en acuerdo con esta afirmación. 21 estudiantes están en acuerdo con esta afirmación. 13 estudiantes están en total acuerdo con esta afirmación.

El 48% del círculo social de los estudiantes no se queja del tiempo que pasan en Internet. El 18% del círculo social de los estudiantes no opina sobre el tiempo que pasan en Internet. El 34% del círculo social de los estudiantes se queja del tiempo que pasan en Internet.

## Figura 15

### Pregunta #13 de la encuesta

Estar desconectado por mucho tiempo me hace sentir ansioso, estresado o enojado.  
100 respuestas



*Nota.* La afirmación “estar desconectado por mucho tiempo me hace sentir ansioso, estresado o enojado” de esta pregunta está planteada con una escala del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).

36 estudiantes están en total desacuerdo con esta afirmación. 30 estudiantes están en desacuerdo con esta afirmación. 12 estudiantes no están ni en desacuerdo ni en acuerdo con esta afirmación. 13 estudiantes están en acuerdo con esta afirmación. 9 estudiantes están en total acuerdo con esta afirmación.

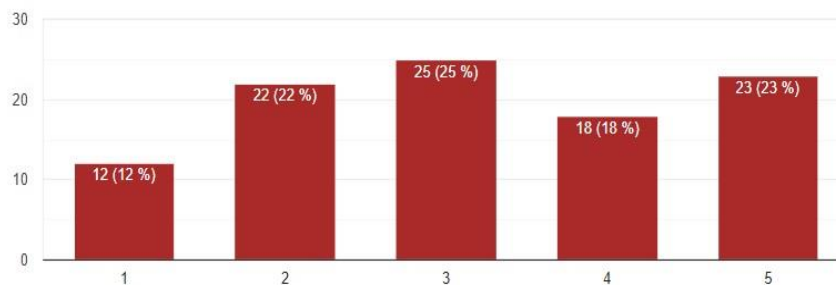
El 66% de los estudiantes no sienten estrés, ansiedad o se enojan por estar desconectados de Internet por mucho tiempo. El 12% de los estudiantes no consideran que estar desconectados o conectados afecte su estado de ánimo. El 22% de los estudiantes sienten estrés, ansiedad o se enojan por estar desconectados de Internet por mucho tiempo.

### **Figura 16**

#### *Pregunta #14 de la encuesta*

Se me hace más cómodo hablar y expresarme por medio de redes sociales o chats que de manera presencial.

100 respuestas



*Nota.* La afirmación “me expreso y hablo mejor virtualmente que presencialmente” de esta pregunta está planteada con una escala del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).

12 estudiantes están en total desacuerdo con esta afirmación. 22 estudiantes están en desacuerdo con esta afirmación. 25 estudiantes no están ni en desacuerdo ni en acuerdo con esta afirmación. 18 estudiantes están en acuerdo con esta afirmación. 23 estudiantes están en total acuerdo con esta afirmación.

El 34% de los estudiantes consideran que se expresan mejor de manera presencial que de manera virtual. El 18% de los estudiantes consideran que se expresan por igual de manera

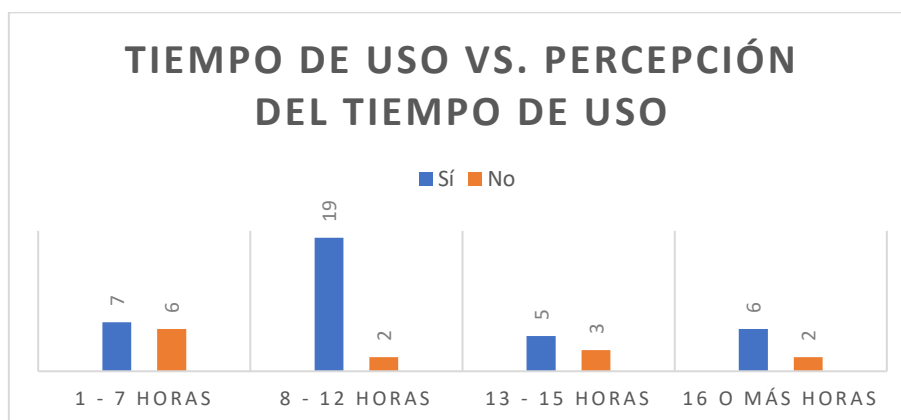
presencial y de manera virtual. El 41% de los estudiantes consideran que se expresan mejor de manera virtual que de manera presencial.

### 3.2.1 Análisis en función de las variables

#### A. Variable #1: Sexo femenino y masculino

**Figura 17**

*Autopercepción del tiempo de uso en relación al tiempo de uso en el sexo femenino*



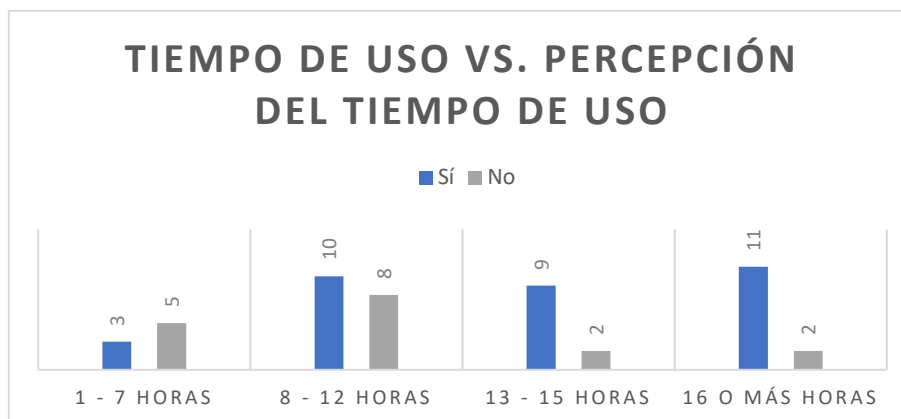
7 de 13 estudiantes mujeres que usan Internet de 1 a 7 horas al día consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet. 19 de 21 estudiantes mujeres que usan Internet de 8 a 12 horas al día consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet. 5 de 8 estudiantes mujeres que usan Internet de 13 a 15 horas al día consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet. 6 de 8 estudiantes mujeres que usan Internet 16 o más horas al día consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet.

El 26% de las estudiantes mujeres utiliza Internet de 1 a 7 horas diarias. El 42% de las estudiantes mujeres utiliza Internet de 8 a 12 horas diarias. El 16% de las estudiantes mujeres utiliza Internet de 13 a 15 horas al día. El 16% de las estudiantes mujeres utiliza Internet de 16 o más horas al día.

El 32% de las estudiantes mujeres pasa más de la mitad del día en Internet. El 74% de las estudiantes consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet. El 26% de las estudiantes no consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet.

**Figura 18**

*Autopercepción del tiempo de uso en relación al tiempo de uso en el sexo masculino*



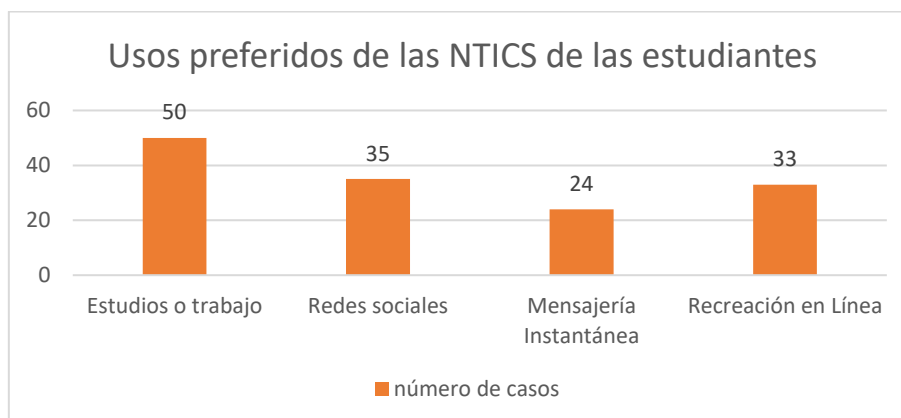
3 de 8 estudiantes hombres que usan Internet de 1 a 7 horas al día consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet. 10 de 18 estudiantes hombres que usan Internet de 8 a 12 horas al día consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet. 9 de 11 estudiantes hombres que usan Internet de 13 a 15 horas al día consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet. 11 de 13 estudiantes hombres que usan Internet 16 o más horas al día consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet.

El 16% de los estudiantes hombres utiliza Internet de 1 a 7 horas diarias. El 36% de los estudiantes hombres utiliza Internet de 8 a 12 horas diarias. El 22% de los estudiantes hombres utiliza Internet de 13 a 15 horas al día. El 26% de los estudiantes hombres utiliza Internet de 16 o más horas al día.

El 48% de los estudiantes hombres pasa más de la mitad del día en Internet. El 66% de los estudiantes hombres consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet. El 34% de los estudiantes hombres no consideran que pasan más tiempo del que creían en Internet.

### Figura 19

#### Preferencias de uso de las NTICS en el sexo femenino

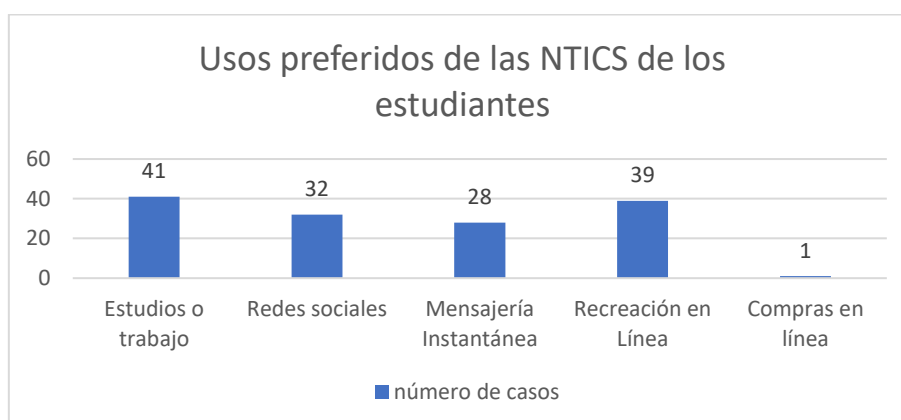


50 de 50 estudiantes mujeres prefieren usar Internet para sus estudios. 35 de 50 estudiantes mujeres prefieren usar Internet para acceder a redes sociales. 24 de 50 estudiantes mujeres prefieren usar plataformas de mensajería instantánea. 33 de 50 estudiantes mujeres prefieren usar Internet para entretenerse.

El 100% de las estudiantes mujeres prefieren usar Internet para su instrucción educativa. Las tres categorías más marcadas en nivel de importancia (sin la instrucción educativa) de las estudiantes mujeres posiciona las redes sociales en primer lugar con un 70%, la recreación en línea en segundo lugar con un 66%, y la mensajería instantánea en tercer lugar con un 48%.

### Figura 20

#### Preferencias de uso de las NTICS en el sexo masculino



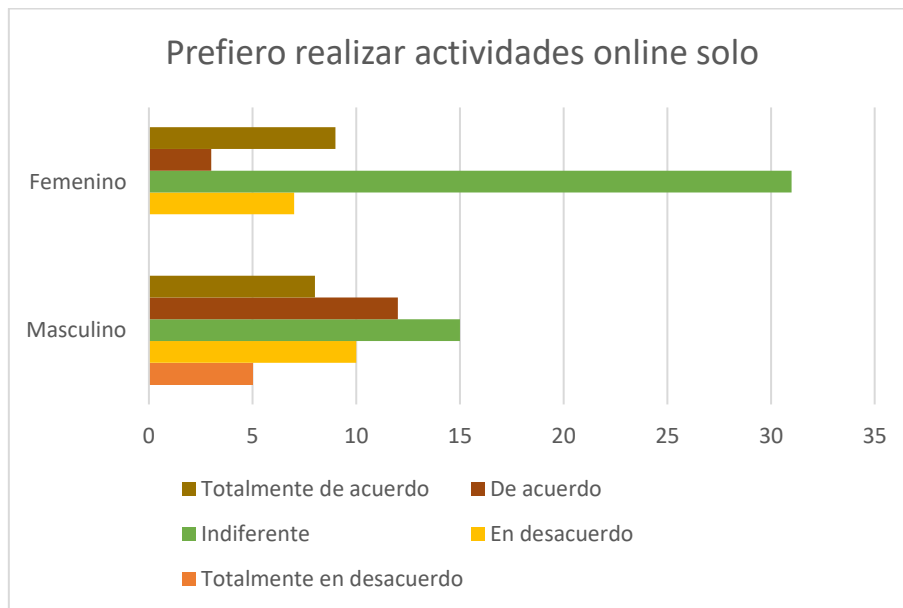
41 de 50 estudiantes hombres prefieren usar Internet para sus estudios. 32 de 50 estudiantes hombres prefieren usar Internet para acceder a redes sociales. 39 de 50 estudiantes hombres prefieren usar plataformas de mensajería instantánea. 39 de 50 estudiantes hombres

prefieren usar Internet para entretenerse. 1 estudiante hombre de 50 prefiere usar Internet para compras en línea (concretadas o no).

El 82% de los estudiantes hombres prefieren usar Internet para su instrucción educativa. Las tres categorías más marcadas en nivel de importancia (sin la instrucción educativa) de los estudiantes hombres posiciona la recreación en línea en primer lugar con un 78%, las redes sociales en segundo lugar con un 64%, y la mensajería instantánea en tercer lugar con un 56%.

**Figura 21**

*Preferencia social en relación a las NTICS del sexo femenino y masculino*



7 estudiantes mujeres están en desacuerdo con esta afirmación. 31 estudiantes mujeres no están ni en desacuerdo ni en acuerdo con esta afirmación. 3 estudiantes mujeres están de acuerdo con esta afirmación. 9 estudiantes mujeres están en total acuerdo con esta afirmación.

El 8% de las estudiantes mujeres no prefieren realizar actividades online solas. El 62% de las estudiantes mujeres no tienen preferencia por realizar actividades online solas o acompañadas. El 24% de las estudiantes mujeres prefieren realizar actividades online solas.

5 estudiantes hombres están en total desacuerdo con esta afirmación. 10 estudiantes hombres están en desacuerdo con esta afirmación. 15 estudiantes hombres no están ni en desacuerdo ni en acuerdo con esta afirmación. 12 estudiantes hombres están de acuerdo con esta afirmación. 8 estudiantes hombres están en total acuerdo con esta afirmación.

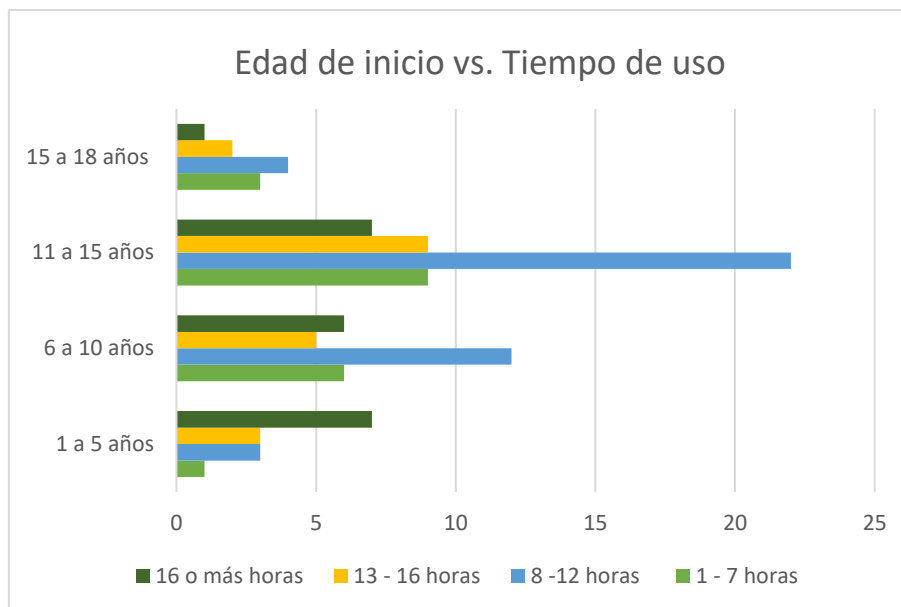


El 30% de los estudiantes hombres no prefieren realizar actividades online solos. El 30% de los estudiantes hombres no tienen preferencia por realizar actividades solos o acompañados. El 40% de los estudiantes hombres prefieren realizar actividades solos.

## B. Variable #2: Edad desde que se utiliza Internet: infancia o adolescencia

**Figura 22**

*Tiempo de uso de las NTICS según la edad de inicio (infancia o adolescencia)*



- Durante la infancia y niñez (inicio)
  - 1 – 5 años (14 estudiantes)

1 estudiante que inicia el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) utiliza Internet de 1 a 7 horas diarias. 3 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) utiliza Internet de 8 a 12 horas diarias. 3 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) utiliza Internet de 13 a 16 horas diarias. 7 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) utiliza Internet de 16 o más horas diarias.

El 29% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) utilizan alrededor de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 1 a 5 horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

El 71% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) utilizan más de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 6 o

más horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

- 6 – 10 años (29 estudiantes)

6 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) utiliza Internet de 1 a 7 horas diarias. 12 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) utiliza Internet de 8 a 12 horas diarias. 5 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) utiliza Internet de 13 a 16 horas diarias. 6 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) utiliza Internet de 16 o más horas diarias.

El 62% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) utilizan alrededor de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 1 a 5 horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

El 38% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) utilizan más de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 6 o más horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

- Durante la adolescencia (inicio)

- 11 – 15 años (47 estudiantes)

9 estudiante que inicia el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utiliza Internet de 1 a 7 horas diarias. 22 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utiliza Internet de 8 a 12 horas diarias. 9 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utiliza Internet de 13 a 16 horas diarias. 7 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utiliza Internet de 16 o más horas diarias.

El 65% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utilizan alrededor de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 1 a 5 horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

El 35% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utilizan más de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 6 o más horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

- 15 – 18 años (10 estudiantes)

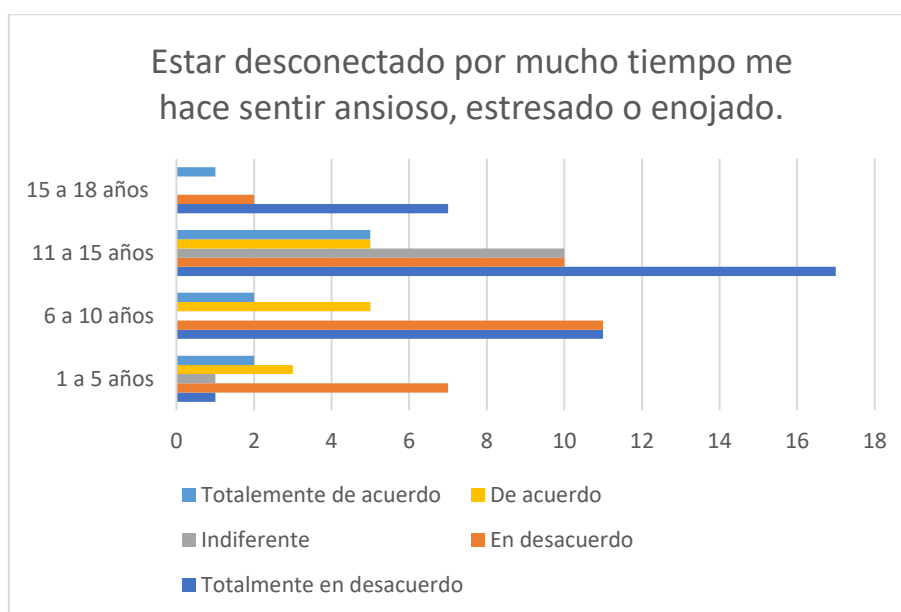
3 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utiliza Internet de 1 a 7 horas diarias. 4 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utiliza Internet de 8 a 12 horas diarias. 2 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utiliza Internet de 13 a 16 horas diarias. 1 estudiante que inicia el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utiliza Internet de 16 o más horas diarias.

El 70% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utilizan alrededor de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 1 a 5 horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

El 30% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) utilizan más de la mitad del día en sus estudios (6 horas diarias para clases virtuales) y de 6 o más horas más para actividades extracurriculares (clases recuperación, tareas, estudiar) y actividades de su agrado.

### Figura 23

*Dependencia a las NTICS según la edad de inicio (infancia o adolescencia)*



- Durante la infancia y niñez (inicio)

- 1 – 5 años (14 estudiantes)

1 estudiante que inicia el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) está en total desacuerdo con la afirmación. 7 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) están en desacuerdo con la afirmación. 1 estudiantes que inician el uso de las NTICS

en la infancia (I, II y III) les es indiferente la afirmación. 3 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) están de acuerdo con la afirmación. 2 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) están en total acuerdo con la afirmación.

El 35% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) se sienten ansiosos, estresados o enojados cuando no usan las NTICS por mucho tiempo. El 57% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) no se sienten ansiosos, estresados o enojados cuando no usan las NTICS por mucho tiempo. El 8% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia (I, II y III) no sienten que el uso de las NTICS afecte su estado de ánimo.

- 6 – 10 años (29 estudiantes)

11 estudiante que inicia el uso de las NTICS en la niñez (IV) está en total desacuerdo con la afirmación. 11 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) están en desacuerdo con la afirmación. 5 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia niñez (IV) están de acuerdo con la afirmación. 2 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) están en total acuerdo con la afirmación.

El 25% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) se sienten ansiosos, estresados o enojados cuando no usan las NTICS por mucho tiempo. El 75% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la niñez (IV) no se sienten ansiosos, estresados o enojados cuando no usan las NTICS por mucho tiempo.

- Durante la adolescencia (inicio)
  - 11 – 15 años (47 estudiantes)

17 estudiante que inicia el uso de las NTICS en la adolescencia (V) está en total desacuerdo con la afirmación. 10 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) están en desacuerdo con la afirmación. 10 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia adolescencia (V) les es indiferente la afirmación. 5 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la infancia adolescencia (V) están de acuerdo con la afirmación. 5 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) están en total acuerdo con la afirmación.

El 22% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) se sienten ansiosos, estresados o enojados cuando no usan las NTICS por mucho tiempo. El 57% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) no se sienten ansiosos, estresados o enojados cuando no usan las NTICS por mucho tiempo. El 21% de los estudiantes

que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) no sienten que el uso de las NTICS afecte su estado de ánimo.

- 15 – 18 años (10 estudiantes)

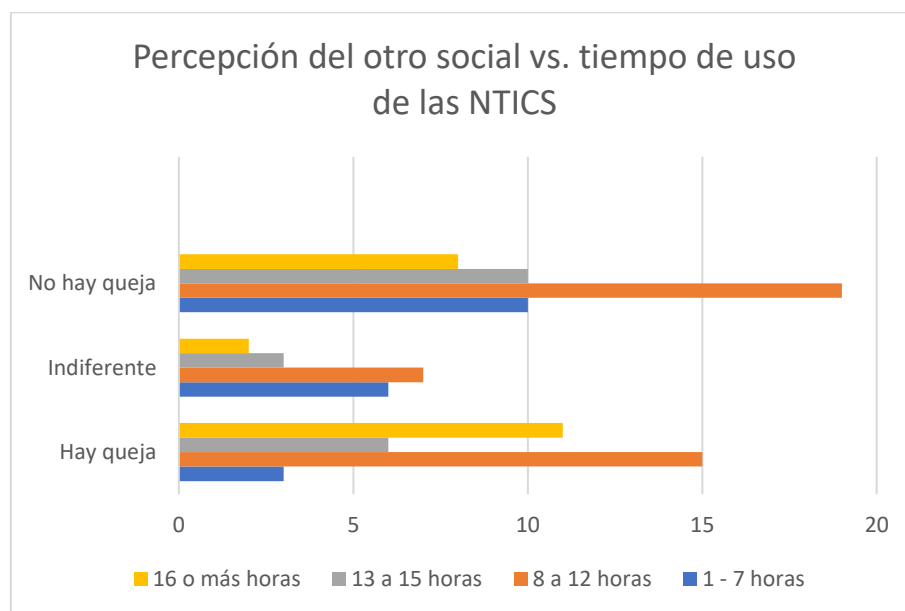
7 estudiante que inicia el uso de las NTICS en la adolescencia (V) está en total desacuerdo con la afirmación. 2 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) están en desacuerdo con la afirmación. 1 estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) están en total acuerdo con la afirmación.

El 30% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) se sienten ansiosos, estresados o enojados cuando no usan las NTICS por mucho tiempo. El 70% de los estudiantes que inician el uso de las NTICS en la adolescencia (V) no se sienten ansiosos, estresados o enojados cuando no usan las NTICS por mucho tiempo.

### C. Variable #3: percepción del otro social sobre el tiempo de uso.

#### Figura 24

*La percepción del otro social sobre el tiempo de uso de las NITCS de los adolescentes*



*Nota.* La afirmación “mi círculo social se queja de mi tiempo en Internet” de esta pregunta está planteada con una escala del 1 (totalmente en desacuerdo) al 5 (totalmente de acuerdo).

- Hay queja (35 entes sociales)

3 entes sociales de estudiantes que usan Internet de 1 a 7 horas diarias se quejan del uso. 15 entes sociales de estudiantes que usan Internet de 8 a 12 horas diarias se quejan del uso. 6 entes sociales de estudiantes que usan Internet de 13 a 15 horas diarias se quejan del uso excesivo. 11 entes sociales de estudiantes que usan Internet de 16 o más horas diarias se quejan del uso excesivo.

El 49% de los entes sociales se quejan del uso excesivo de los estudiantes que usan Internet más de la mitad del día. El 51% de los entes sociales se quejan del uso de los estudiantes que usan Internet menos de la mitad del día.

- Indiferente (18 entes sociales)

A 18 entes sociales les es indiferente el tiempo de uso que le dan los estudiantes a las NTICS. El 18% de entes sociales no interfieren en las horas de uso que le dan los estudiantes a las NTICS.

- No hay queja (47 entes sociales)

10 entes sociales de estudiantes que usan Internet de 1 a 7 horas diarias no se quejan del uso. 19 entes sociales de estudiantes que usan Internet de 8 a 12 horas diarias no se quejan del uso. 10 entes sociales de estudiantes que usan Internet de 13 a 15 horas diarias no se quejan del uso excesivo. 8 entes sociales de estudiantes que usan Internet de 16 o más horas diarias se no quejan del uso excesivo.

El 39% de los entes sociales no se quejan del uso excesivo de los estudiantes que usan Internet más de la mitad del día. El 61% de los entes sociales no se quejan del uso de los estudiantes que usan Internet menos de la mitad del día.

**Tabla 5**

*Datos más importantes obtenidos del análisis de las encuestas*

---

<b>Resumen del Análisis</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• 42% de los estudiantes usa las NTICS desde su infancia</li><li>• 40% las utiliza por más de 12 horas al día (26% hombres; 14% mujeres)</li><li>• 68% de los estudiantes pierden la noción del tiempo cuando están conectados (35% mujeres; 33% hombres)</li><li>• 28% de los estudiantes consideran NO poder controlar las horas de uso</li><li>• 10% de los estudiantes (todos hombres) no consideran los estudios como lo más importante que pueden hacer a través de las NTICS</li><li>• 2% de los estudiantes (todos hombres) prefieren realizar otras actividades en Internet antes que sus responsabilidades</li><li>• 41% de los estudiantes consideran que se expresan mejor de manera virtual</li><li>• 33% de los estudiantes (20% hombres; 13% mujeres) prefieren usar las NTICS solos</li><li>• 22% de los estudiantes sienten estrés, ansiedad o se enojan por estar desconectados de Internet por mucho tiempo</li><li>• 39% de los entes sociales no se quejan del uso excesivo de los estudiantes que usan Internet más de la mitad del día</li><li>• 18% de entes sociales no interfieren en las horas de uso que le dan los estudiantes a las NTICS</li></ul>

---

Casi la mitad de los estudiantes empezaron a usar las NTICS cuando estaban en el estadio de la Infancia (I, II y III) de su desarrollo psicosocial. Es decir que antes de los 11 años una cantidad significativamente alta ya hacía uso de estas herramientas.

De los estudiantes que empezaron a usar la NTICS durante los estadios de la infancia (I, I y III) el 71% de ellos utiliza internet más de la mitad del día. Si dejan de usarlo, el 35% de ellos se sienten ansiosos, estresados o enojados.

De los estudiantes que empezaron a usar las NTICS en el estadio de la niñez (IV) el 38% lo usa más de la mitad del día. Si no lo usan por mucho tiempo el 25% se siente ansioso, estresado o enojado.

Finalmente, de los estudiantes que empiezan usar las NTICS en el estadio de la adolescencia, el 35% de ellos las usan por más de la mitad del día. Al dejar de usarlas por mucho tiempo apenas el 22% de ellos se siente ansioso, estresado o enojado.

Si bien la mayoría de ellos utiliza Internet menos de 12 horas al día, Hay que tomar en cuenta que 6 de esas horas son en clases virtuales. Esto quiere decir que, por fuera de eso, usarían Internet de 1 a 5 hora más al día para otras actividades.

De igual manera, 40% de ellos usa Internet más de 12 horas, en su mayoría hombres. Restando las horas de clase, se puede afirmar que usan Internet por más de 6 horas al día para otras actividades.

Por otro lado, el 68% de los estudiantes pierde la noción del tiempo cuando están conectados a Internet, lo que significa que el tiempo de uso es mayor de lo que creen

Además, El 28% de los estudiantes consideran que no pueden controlar las horas que pasan conectados, aunque quisieran.

Existe un 10% de ellos, todos hombres, que no considera que sus estudios sean importantes y 2% de ellos prefieren realizar actividades de ocio y entretenimiento antes que sus obligaciones académicas

El 41% de los estudiantes consideran que se expresan mejor de manera virtual que de manera presencial.

Existe un 33% de estudiantes, la mayoría hombres, que tienen una marcada preferencia por realizar las actividades de su agrado solos.

El 22% de los estudiantes sienten estrés, ansiedad o se enojan por estar desconectados de Internet por mucho tiempo.

### **3.3 Interpretación de los resultados**

Existe una correlación entre la edad en la que empiezan a usar las NTICS y la cantidad de horas, nivel de dependencia, y el tipo de uso que le dan. La tendencia es que entre más temprano en su desarrollo que empiezan a usarlas, más tiempo de uso, nivel de dependencia y enfoque en el consumo multimedia tienen. Se puede afirmar también que este abuso tiene efectos en sus procesos psicológicos básicos, superiores y en su desarrollo psicosocial.



**Tabla 6**

*Efectos negativos de los abusos de las NTICS en los estudiantes entrevistados*

---

<b>Efectos del abuso de las NTICS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Procesos psicológicos básicos alterados<ul style="list-style-type: none"><li>○ Percepción – pérdida de la noción del tiempo</li><li>○ Atención – Enfoque hacia el teléfono durante clases</li><li>○ Emoción – estrés, ansiedad, enojo</li><li>○ Motivación – búsqueda de consumo excesivo</li></ul></li><li>• Procesos psicológicos superiores alterados<ul style="list-style-type: none"><li>○ Pensamiento – ocupan más de la mitad del día pensando en NTICS</li><li>○ percepción mediada – pérdida de noción del tiempo</li><li>○ Atención voluntaria – preferencia por las NTICS que por las clases</li></ul></li><li>• Desarrollo psicosocial alterado<ul style="list-style-type: none"><li>○ Dificultad al expresarse presencialmente</li><li>○ Aislamiento</li><li>○ Conflictos con las actividades escolares</li></ul></li></ul>

---

Si se recuerdan los criterios diagnósticos para la adicción con sustancia (saliencia, modificación del humor, tolerancia, síndrome de abstinencia y conflicto) se había planteado que estos se presentarían en adicciones sin sustancia. Según los resultados obtenidos, existe lo menos 1 o más casos de adicción en los estudiantes entrevistados, en tanto que todos los criterios se cumplen con un promedio del 30%.

La pérdida de noción del tiempo es un síntoma de saliencia, pues el uso de las NTICS domina el pensamiento, la percepción mediada y la atención voluntaria (procesos psicológicos superiores) de aquellos estudiantes.

Por otro lado, esto implica que la percepción de esos estudiantes se ve afectada durante las sesiones que utilizan las NTICS pues el tiempo que pasan conectados es mucho mayor al que creían.

Además, durante las entrevistas y sesiones con los estudiantes, también se percibió una alteración de la atención. Pues en varias ocasiones se podía observar que estaban utilizando el teléfono celular durante las clases, y algunos ni si quiera se daban cuenta cuando se los llamaba.

La pérdida del control de horas de uso es un síntoma de tolerancia. los estudiantes en este grupo necesitan usar las NTICS por mayor tiempo para obtener el efecto deseado. También es un síntoma de dependencia, Pues necesitan usarlas por más de 6 horas al día.

La facilidad de expresarse de mejor manera por medio de las NTICS que manera presencial puede tener claras repercusiones en el desarrollo psicosocial pues al no enfrentar la crisis estructural de esta etapa, apunta a que se resuelva de manera negativa, por lo que no adquirirían las competencias que les sirven para responder a las demandas sociales de cada estadio.

La preferencia marcada por el uso de las NTICS solos, puede tener efectos negativos en su desarrollo psicosocial y además puede llevar a los estudiantes a tener un comportamiento de riesgo en el que buscan aislarse de los demás.

El estrés, ansiedad o enojo que sienten algunos estudiantes es un síntoma de modificación del humor y una alteración del proceso psicológico básico de la emoción. Además, se relaciona con el síndrome de abstinencia.

Sufren esto pues las NTICS a las que están acostumbrados producen reacciones fisiológicas que producen sensaciones placenteras. Dejar de usar por mucho tiempo, en cambio, produce sensaciones displacenteras. Esto los motiva fuertemente a seguir consumiendo, alterando este proceso psicológico básico (motivación).

Lo interesante de esto es que los criterios diagnósticos mencionados se presentan más en los estudiantes hombres que en las estudiantes mujeres. Se puede afirmar que la población que corre más riesgo de desarrollar una adicción son los hombres que comienzan a usar las NTICS durante su infancia. Esto se confirma pues los casos más complicados que prefieren usar las NTICS antes que estudiar, a pesar de que saben que les causa conflictos, son todos hombres.

Otro aspecto interesante es que más de la mitad de los entes sociales NO dice nada el respecto del abuso de las NTICS de los adolescentes. Como se había previsto, existe un desinterés por parte de los sistemas familiares y educativos de los efectos nocivos que pueden tener estas herramientas cuando no se las utiliza con precaución.

**Tabla 7**

*Efectos positivos de los usos de las NTICS en los estudiantes entrevistados*

---

<b>Efectos del uso de las NTICS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Continuar con su proceso académico</li><li>• Reducir niveles de estrés frente a la demanda académica</li><li>• Poder comunicarse con los seres queridos</li><li>• Tramitar emociones displacenteras</li><li>• Realizar actividades online con los pares</li></ul>

---

Fuera de las clases utilizan Internet para entretenerse. la opción preferida de las estudiantes mujeres es navegar por las redes sociales como Facebook, Instagram y Twitter. La opción preferida de los estudiantes hombres es acceder a contenido multimedia como videojuegos, música, videos y películas. La opción con menor preferencia de ambos grupos es chatear.

En los últimos dos años, la realidad social ha sufrido un fuerte golpe a causa del COVID-19 y todos los efectos socioeconómicos negativos que eso conlleva. Es gracias a las NTICS que estos jóvenes, que están en un estadio muy importante pues se definen muchos aspectos cruciales de su desarrollo integral, han logrado una suerte de interacción con el otro desde estas plataformas.

Un uso regulado de las mismas puede tener efectos beneficios en su salud mental. En alguno de los casos tratados durante las prácticas preprofesionales en la institución se lograron pesquisar algunos de estos efectos positivos. En general, los videojuegos permiten al adolescente tramitar emociones displacenteras como la ira o la tristeza.

En la mayoría de estos casos, las NTICS sirvieron como un elemento crucial en la interacción de estos jóvenes con sus seres queridos con los que no conviven (abuelos, tíos y otros). En un caso en particular, permitió al estudiante despedirse de un ser querido antes de que falleciera, lo cual facilitó el proceso de duelo.

Además, frente al estrés producido por el encierro y la demanda académica, los videojuegos, las plataformas de streaming y otros productos multimedia, les otorga un lugar seguro en el cual pueden reducir los niveles de estrés, por un lado, y compartir actividades con los pares por otro.

## RECOMENDACIONES

- Es necesario que los padres de familia de niños y adolescentes que utilizan NTICS se involucren más en el uso que se les da
  - Tiempo de uso: además de las clases virtuales (6 horas) el tiempo de uso de 1 a 5 horas al día de Internet puede ser beneficioso
  - Contenido al que accede: evitar contenidos violentos o sexuales en infantes y niños. Promover un uso regulado en los adolescentes
- Las instituciones educativas pueden promover un uso adecuado de las NTICS en niños y adolescentes.
  - A través del ejemplo, incluyéndolas como un componente más del salón de clase. Existe material didáctico multimedia en todos los formatos posibles de acceso gratuito.
  - Se puede trabajar con los casos más complicados de dependencia o adicción en conjunto con el DECE
- Las instituciones o desarrolladoras de NTICS pueden ayudar reduciendo los sistemas tipo apuestas o al azar de sus videojuegos y aplicaciones.
  - Esto aportaría significativamente en reducir la cantidad de casos de adicción o dependencia
  - Pueden promover desde dichas plataformas un uso más regulado como lo hacen algunos videojuegos como Warframe que indica a sus jugadores “Usted ha jugado por más de una hora. Recuerde tomarse un descanso.”
- Los profesionales de la salud mental deben involucrarse más en las adicciones sin sustancias
  - Investigaciones de campo que permitan pesquisar los detalles de este problema
  - Crear terapias, tratamientos, prevenciones multidisciplinarias

## APORTES

- Se evaluó los efectos negativos y positivos de las NTICS en jóvenes en el estadio de la adolescencia.
  - Se descubrió que existe una correlación entre los síntomas de dependencia y la edad de inicio de las NTICS. (Entre más temprano las usan, más síntomas presentan)
  - Se confirmó que un uso regulado permite reducir los niveles de estrés y puede ser beneficioso para tramitar emociones displacenteras como: ira, tristeza.
  - Se descubrió que un uso desregulado puede alterar en los procesos psicológicos básicos y superiores
  - Se descubrió que el abuso de las NTICS tiene consecuencias en el desarrollo psicosocial pues el adolescente puede buscar aislarse y no desarrollar la comunicación verbal al preferir expresarse de manera virtual

## CONCLUSIONES

- La historia de la tecnología y de la psicología demuestran que las adicciones han acompañado al ser humano a lo largo su historia. Las adicciones sin sustancia son una rama más de esta historia.
- Los procesos psicológicos básicos, superiores y el desarrollo psicosocial van de la mano. Además, las adicciones con o sin sustancias alteran de manera negativa estos procesos y el desarrollo integral de niños y adolescentes.
- A través de la encuesta realizada, se confirmó que los adolescentes utilizan las NTICS a través del teléfono móvil, computadoras, Tablet y Smart TV para acceder a plataformas multimedia con diferentes grados de dependencia.
- Los efectos positivos del uso de las NTICS ocurren en adolescentes que logran regular su uso de manera adecuada, la mayoría de ellos empezaron a usarlas desde su adolescencia. Los efectos negativos del abuso de las NTICS ocurren en adolescentes que las usan desde su infancia, la mayoría de los entes sociales no suelen preocuparse por el uso desmedido que les dan a estas plataformas.

## BIBLIOGRAFÍA

- American Psychiatric Association. (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5 (5a. ed.)*. Madrid: Editorial Médica Panamericana .
- American Psychiatric Association. (2021). *DSM History*. Obtenido de <https://www.psychiatry.org/psychiatrists/practice/dsm/history-of-the-dsm>
- Ares, N. (2013). Historia de las drogas T4E210 [Grabado por SER Historia]. Barcelona. Obtenido de [https://play.cadenaser.com/audio/20130616csrscrcul\\_3.Aes/?ssm=tw](https://play.cadenaser.com/audio/20130616csrscrcul_3.Aes/?ssm=tw)
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución del Ecuador*. Obtenido de <http://druglawreform.info/images/stories/documents/Constitucion-2008.pdf>
- Asamblea Nacional . (2014). *CÓDIGO ORGÁNICO INTEGRAL PENAL*. Obtenido de [https://tbinternet.ohchr.org/Treaties/CEDAW/Shared%20Documents/EQU/INT\\_CEDAW\\_ARL\\_EQU\\_18950\\_S.pdf](https://tbinternet.ohchr.org/Treaties/CEDAW/Shared%20Documents/EQU/INT_CEDAW_ARL_EQU_18950_S.pdf)
- Báez, J. (2012). *Normalidad, anormalidad y crisis*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/1390/139026418011.pdf>
- Bordignon, N. (2005). *El desarrollo psicosocial de Eric Erikson. El diagrama epigenético del adulto*. Obtenido de Revista Lasallista de Investigación: <https://www.redalyc.org/pdf/695/69520210.pdf>
- Calle, M., & Muñoz, M. (2018). *Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil* . Obtenido de Revista Asociación Española de Neuropsiquiatría : <https://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v38n133/0211-5735-raen-38-133-0115.pdf>
- Canguilhem, G. (1971). *Lo normal y lo patológico* . Obtenido de [https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2018/11/canguilhem\\_georges\\_lo\\_normal\\_y\\_lo\\_patologico.pdf](https://circulosemiotico.files.wordpress.com/2018/11/canguilhem_georges_lo_normal_y_lo_patologico.pdf)
- Carbonell, X. (2020). *El diagnóstico de adicción a videojuegos en el DSM-5 y la CIE-11: retos y oportunidades para clínicos*. Obtenido de <http://www.papelesdelpsicologo.es/pdf/2935.pdf>
- Castillo, C., & Sarabia, D. (2018). *Tragaperras vestidas de videojuego: estas son las técnicas de las 'apps' para enganchar a niños y adolescentes*. Obtenido de elDiario:

[https://www.eldiario.es/tecnologia/estrategias-juego-enganchan-ninos-adolescentes\\_1\\_1838250.html](https://www.eldiario.es/tecnologia/estrategias-juego-enganchan-ninos-adolescentes_1_1838250.html)

Ching-Chi, C. (2000). Las tecnologías multimedia. En UNESCO, *Informe mundial sobre la información* (págs. 217-238). Madrid: Ediciones UNESCO/CINDOC. Obtenido de Informe mundial sobre la información.

Compas, B., & Ian, G. (2003). *Introducción a la psicología clínica*. México: interamericana editores S.A.

CONGRESO NACIONAL. (1990). *LEY SOBRE SUSTANCIAS ESTUPEFACIENTES Y PSICOTROPICAS (LEY 108)*. Obtenido de [http://www.cicad.oas.org/Lavado\\_Activos/ESP/LeyesLavado/Ecuador/ley108ec.doc](http://www.cicad.oas.org/Lavado_Activos/ESP/LeyesLavado/Ecuador/ley108ec.doc).

De Sanctis, F., Distéfano, M., & Mongelo, M. (2017). *Efectos positivos y negativos en la psicología de los videojuegos*. Obtenido de [https://www.researchgate.net/publication/318341040\\_Efectos\\_positivos\\_y\\_negativos\\_en\\_la\\_psicologia\\_de\\_los\\_videojuegos\\_Positive\\_and\\_negative\\_effects\\_in\\_the\\_psychology\\_of\\_videogames](https://www.researchgate.net/publication/318341040_Efectos_positivos_y_negativos_en_la_psicologia_de_los_videojuegos_Positive_and_negative_effects_in_the_psychology_of_videogames)

Echeburúa, E., & Corral, P. (2010). *Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto*. Obtenido de Revista Adicciones, vol. 22 : <https://www.redalyc.org/pdf/2891/289122889001.pdf>

EL UNIVERSO. (2020). *Los delitos informáticos crecen en Ecuador; cada clic en la web deja su rastro*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/noticias/2020/09/27/nota/7991905/delitos-informaticos-internet-casos-reales-redes-sociales-ecuador/>

Erikson, E. (1988). *El ciclo vital completado*. México: Paidós.

Foucault, M. (1976). *Historia de la Sexualidad*. Obtenido de <https://www.icmujeres.gob.mx/wp-content/uploads/2020/05/681-4.pdf>

Fundación Pzifer. (2009). *La Juventud y las Redes Sociales en Internet. Informe de resultados de la encuesta*. Obtenido de [https://www.fundacionpfizer.org/sites/default/files/informe\\_final\\_encuesta\\_juventud\\_y\\_redes\\_sociales.pdf](https://www.fundacionpfizer.org/sites/default/files/informe_final_encuesta_juventud_y_redes_sociales.pdf)



- Gomez, A. (2012). *Procesos Psicológicos Básicos*. México: Red Tercer Milenio S.C. Obtenido de [http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Psicologia/Procesos\\_psicologicos\\_basicos.pdf](http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Psicologia/Procesos_psicologicos_basicos.pdf)
- Gómez, H. (2011). *EL SURGIMIENTO HISTÓRICO DE LA TECNOLOGÍA: REPERCUSIONES EN LOS PROCESOS DE INVESTIGACIÓN*. Obtenido de Visión de Contexto. Revista Digital: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4016866.pdf>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. (2014). *The benefits of playing videogames*. Obtenido de <https://www.apa.org/pubs/journals/releases/amp-a0034857.pdf>
- Griffiths. (1998). Internet adiction: does it really exist? *Gackenbach*.
- Griffiths, M., & Hunt, N. (1998). *Dependence on computer games by adolescents*. Obtenido de [https://www.academia.edu/429677/Griffiths\\_M.D.\\_and\\_Hunt\\_N.\\_1998.\\_Dependence\\_on\\_computer\\_games\\_by\\_adolescents.\\_Psychological\\_Reports\\_82\\_475-480](https://www.academia.edu/429677/Griffiths_M.D._and_Hunt_N._1998._Dependence_on_computer_games_by_adolescents._Psychological_Reports_82_475-480)
- Hernández, G. (2011). *Historias de las computadoras*. Obtenido de Repositorio Universidad Veracruzana: <https://www.uv.mx/personal/gerhernandez/files/2011/04/historia-compuesta.pdf>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. Obtenido de <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Luengo, A. (2004). *Adicción a Internet: conceptualización y propuestas de intervención*. Obtenido de <http://jogoremoto.pt/docs/extra/BL5L6u.pdf>
- Monje, C. (2011). *Metodología de la investigación cuantitativa y cualitativa. Guía didáctica*. Obtenido de <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/Guia-didactica-metodologia-de-la-investigacion.pdf>
- Nogales, L., & Santacruz, L. (2016). *Videojuegos como herramienta en Educación Primaria: Caso de estudio con eAdventure*. Obtenido de <https://teyete-vesta.info.unlp.edu.ar/TEyET/article/view/375/24>
- Observatorio Nacional del Ecuador. (2018). *Situación de la niñez y la adolescencia en el Ecuador*. Obtenido de <https://odna.org.ec/wp->

content/uploads/2019/02/Situacio%CC%81n-de-la-nin%CC%83ez-y-adolescencia-en-Ecuador-2019.pdf

Organización Mundial de la Salud. (2004). *Promoción de la salud Mental* . Obtenido de [https://www.who.int/mental\\_health/evidence/promocion\\_de\\_la\\_salud\\_mental.pdf](https://www.who.int/mental_health/evidence/promocion_de_la_salud_mental.pdf)

Organización Mundial de la Salud. (2021). *CIE - 11 para estadísticas de mortalidad y morbilidad*. Obtenido de <https://icd.who.int/browse11/1-m/es>

Orozco, S. (2014). *ormalidad y anormalidad psicológica y niveles de prevención*. Obtenido de <https://revistas.udea.edu.co/index.php/Psyconex/article/view/22445/18579>

Ortega y Gasset, J. (1982). *Meditación de la técnica y otros ensayos sobre ciencia y filosofía*. España: Alianza. Obtenido de SCIO. Revista de Filosofía: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5149438.pdf>

Pascual, F. (2007). *Aspectos antropológicos del consumo de bebidas alcohólicas en las culturas mediterráneas*. Obtenido de Instituto de Investigación de Drogodependencias: <https://www.redalyc.org/pdf/839/83970203.pdf>

PRESIDENCIA DE LA REPÚBLICA. (2015). *Ley Orgánica de Prevención Integral del Fenómeno Socio Económico de las Drogas y de la Regulación y Control del uso de Sustancias Catalogadas Sujetas a Fiscalización*. Obtenido de [https://www.controlsanitario.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/01/Ley-Organica-de-Prevencion-Integral-del-Fenomeno-Socio-Economico-de-las-drogas-y-de-regulacion-y-control-del-uso-de-sustancias-catalogadas-sujetas-a-fiscalizacion\\_Ley-0.pdf](https://www.controlsanitario.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2021/01/Ley-Organica-de-Prevencion-Integral-del-Fenomeno-Socio-Economico-de-las-drogas-y-de-regulacion-y-control-del-uso-de-sustancias-catalogadas-sujetas-a-fiscalizacion_Ley-0.pdf)

Ramirez, K., & Vargas, I. (2018). *Nomofobia y rasgos de la personalidad*. Obtenido de <https://repositorio.urp.edu.pe/bitstream/handle/URP/1922/1NOMOFOBIA%20Y%20RASGOS%20DE%20PERSONALIDAD%20EN%20ESTUDIANTES%20DE%20UNA%20UNIVERSIDAD%20PRIVADA%20DE%20LIMA%20METROPOLITAN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (28 de 6 de 2021). *23.<sup>a</sup> ed., [versión 23.4 en línea]*. Obtenido de Diccionario de la lengua española: <https://dle.rae.es/contenido/cita>

Restrepo, D., & Jaramillo, J. (2012). *Concepciones de salud mental en el campo de la salud pública*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/120/12023918009.pdf>

- Shapira, N., Lessig, M., Goldsmith, T., Szabo, S., Lazoritz, M., Gold, M., & Stein, D. (2003). *Problematic internet use: proposed classification and diagnostic criteria*. Obtenido de <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1002/da.10094>
- Terán, A. (2020). *Ciberadicciones. Adicción a las nuevas tecnologías (NTIC)*. Obtenido de [https://www.aepap.org/sites/default/files/pags.\\_131-142\\_ciberadicciones.pdf](https://www.aepap.org/sites/default/files/pags._131-142_ciberadicciones.pdf)
- Universidad Nacional de la Plata. (2005). *Introducción a la Multimedia y Conceptos Básicos*. Obtenido de Revista Escenarios: <http://www.trabajosocial.unlp.edu.ar/uploads/docs/multimedia.pdf>
- Vygotsky, L. (2009). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Madrid: Biblioteca de Bolsillo.
- Young, K. (1996). *Internet Addiction: The Emergence of a New Clinical Disorder*. Obtenido de *CyberPsychology & Behavior*: <https://www.liebertpub.com/doi/pdf/10.1089/cpb.1998.1.237>

## ANEXOS

### Anexo 1

#### ENCUESTA SOBRE EL USO DE INTERNET Y TECNOLOGÍAS MULTIMEDIA

Esta encuesta es anónima, se agradece de antemano a los jóvenes que se tomen un momento para dar su opinión y participar, sus respuestas son muy valiosas. Al hacer esta encuesta acepta que la información recopilada sea utilizada para la tesis “Efectos psicológicos del uso y abuso de la tecnología multimedia en jóvenes de entre 15 y 18 años durante el desarrollo psicosocial.” realizada por Paúl Murillo V. de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

#### A. DATOS DEMOGRÁFICOS

Edad, Género, Ubicación

¿Qué edad tiene? \*

15

16

17

18

¿Con qué sexo se identifica? \*

Masculino

Femenino

¿De dónde es? \*

Guayaquil

Durán

Samborondón

#### B. USO GENERAL DE INTERNET

Tiempo de uso, Motivo(s) de uso, Método de uso

¿Desde cuándo utiliza Internet? Escoja el grupo de edad adecuado. EJEMPLO: Utilizo Internet desde que tengo 3 años. Elijo la primera opción (de 1 a 5 años). \*

1 – 5 años

6 – 15 años

11 – 15 años

15 años en adelante

¿Cuántas horas utiliza internet diariamente? \*

1 - 7 horas

8 - 12 horas

13 - 15 horas

16 o más horas

¿Cuáles de las siguientes actividades realiza en Internet? Marque 3 respuestas que sean las MÁS CIERTAS para usted. \*

Estudios o trabajo (Clases Online, Videollamadas, investigar, tareas, estudiar, enviar correos, etc.)

Redes sociales (Facebook, TikTok, Instagram, Twitter, etc.)

Mensajería Instantánea (WhatsApp, Chats Online, Telegram, etc.)

Recreación en Línea (Ver videos, Youtube, Netflix, Amazon Videos, videojuegos, etc.)

Compras en línea concretadas o no concretadas (búsqueda de comida, productos físicos o digitales, etc.)

¿Cuáles de estos dispositivos con acceso a Internet tiene? Elija todas las respuestas que apliquen. \*

Computadora o Laptop

Smartphone (Teléfono Celular)

Tablet

Smart TV

### C. AUTOPERCEPCIÓN DEL USO DE INTERNET

Las siguientes preguntas son basadas en criterios diagnósticos propuestos por Young, K. (1996) en su artículo presentado en la Reunión Anual N°104 de la Asociación Americana de Psicología (APA) para identificar el uso problemático de Internet en jóvenes y adultos.

¿Pasa más tiempo del que cree en línea? \*

Sí

No

¿Considera que tuviera problemas en reducir el tiempo que pasa en línea? \*

Sí

No

Prefiero realizar actividades online solo. Sin compartir con otros (ya sea virtualmente o presencialmente), \*

Escoja la opción que sea MÁS cierta para usted de esta afirmación.

Totalmente en desacuerdo

1

2

3

4

5

Totalmente de acuerdo

Prefiero realizar actividades como jugar, ver películas, vídeos u otras actividades de ocio que cumplir con mis obligaciones (deberes, tareas, etc.) \*

Escoja la opción que sea MÁS cierta para usted de esta afirmación.

Totalmente en desacuerdo

1

2

- 3
- 4
- 5

Totalmente de acuerdo

Mis familiares, amigos o profesores se han quejado de que paso mucho tiempo en línea. \*  
Escoja la opción que sea MÁS cierta para usted de esta afirmación.

Totalmente en desacuerdo

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Totalmente de acuerdo

Estar desconectado por mucho tiempo me hace sentir ansioso, estresado o enojado. \*  
Escoja la opción que sea MÁS cierta para usted de esta afirmación.

Totalmente en desacuerdo

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Totalmente de acuerdo

Se me hace más cómodo hablar y expresarme por medio de redes sociales o chats que de manera presencial. \*

Escoja la opción que sea MÁS cierta para usted de esta afirmación.

Totalmente en desacuerdo

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5

Totalmente de acuerdo

Link de resultados de las encuestas:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1X5DFckdIdjPedCccMEqDX35TJSPP1q04iP7jT4DUDZY>

## **Anexo 2**

### **Preguntas originales usadas para la parte C. de la entrevista (Young, 1996, pág. 238)**

1. Do you feel preoccupied with the Internet (think about previous on-line activity or anticipate next on-line session)?
2. Do you feel the need to use the Internet with increasing amounts of time in order to achieve satisfaction?
3. Have you repeatedly made unsuccessful efforts to control, cut back, or stop Internet use?
4. Do you feel restless, moody, depressed, or irritable when attempting to cut down or stop Internet use?
5. Do you stay on-line longer than originally intended?
6. Have you jeopardized or risked the loss of a significant relationship, job, educational, or career opportunity because of the Internet?
7. Have you lied to family members, a therapist, or others to conceal the extent of involvement with the Internet?
8. Do you use the Internet as a way of escaping from problems or of relieving a dysphoric mood (e.g., feelings of helplessness, guilt, anxiety, depression)?



**Presidencia  
de la República  
del Ecuador**



**Plan Nacional  
de Ciencia, Tecnología,  
Innovación y Saberes**



**SENESCYT**  
Secretaría Nacional de Educación Superior,  
Ciencia, Tecnología e Innovación

## **DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN**

Yo, **Murillo Villón, Paul Leonardo** con C.C: # **0930597711** autor/a del trabajo de titulación: **“Efectos psicológicos del uso y abuso de la tecnología multimedia en jóvenes de entre 15 y 18 años durante el desarrollo psicosocial”** previo a la obtención del título de **Licenciado en Psicología Clínica** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 7 de septiembre de 2021

f. 

**Murillo Villón, Paul Leonardo**

**C.C: 0930597711**



## **REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

### **FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN**

<b>TEMA Y SUBTEMA:</b>	Efectos psicológicos del uso y abuso de la tecnología multimedia en jóvenes de entre 15 y 18 años durante el desarrollo psicosocial		
<b>AUTOR(ES)</b>	Paul Leonardo Murillo Villón		
<b>REVISOR(ES)/TUTOR(ES)</b>	Carolina Peñafiel Torres		
<b>INSTITUCIÓN:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>FACULTAD:</b>	Facultad De Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación		
<b>CARRERA:</b>	Psicología Clínica		
<b>TÍTULO OBTENIDO:</b>	Licenciado en Psicología Clínica		
<b>FECHA DE PUBLICACIÓN:</b>	7 de septiembre de 2021	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	99
<b>ÁREAS TEMÁTICAS:</b>	Psicología, Tecnología, Adicciones		
<b>PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:</b>	Tecnología Multimedia; Uso; Abuso; Procesos Psicológicos Básicos; Proceso Psicológicos Superiores; Desarrollo Psicosocial		
<b>RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):</b>			
<p>Vivimos en una sociedad interconectada que, más que nunca en época de cuarentena, necesita tener acceso a dispositivos electrónicos que le permitan formar parte del mundo virtual. Es innegable que los avances tecnológicos han afectado la manera de pensar y de actuar de todos, pero sobre todo de las generaciones más jóvenes. La presente investigación indaga sobre el uso y el abuso que le da una población de estudiantes de 15 a 18 años al internet, específicamente a tecnologías multimedia, y los efectos que esto tiene en su desarrollo psicosocial. En primer lugar, se realiza una revisión histórica de como la tecnología y el consumo de sustancias han acompañado al ser humano durante toda su existencia. Después, se realiza una revisión bibliografía amplia sobre los procesos psicológicos básicos, superiores y el desarrollo psicosocial para evaluar los posibles efectos negativos y positivos que el consumo excesivo de contenido multimedia puede tener. We live in an interconnected society that, more than ever in quarantine times, needs to have access to electronic devices that allow it to be part of the virtual world. It is undeniable that technological advances have affected the way of thinking and acting of everyone, but especially of the younger generations. This research investigates the use and abuse that a population of 15- to 18-year-old students give to the internet, specifically multimedia technologies, and the effects this has on their psychosocial development. In the first place, a historical review is made of how technology and substance use have accompanied the human being throughout its existence. Afterwards, a comprehensive bibliographic review is carried out on basic and higher psychological processes and psychosocial development to evaluate the possible negative and positive effects that excessive consumption of multimedia content may have.</p>			
<b>ADJUNTO PDF:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
<b>CONTACTO CON AUTOR/ES:</b>	<b>Teléfono:</b> +593-4-(0)963746644	<b>E-mail:</b> paulmurillovillon@gmail.com	
<b>CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::</b>	<b>Nombre: Martínez Zea Francisco Xavier, Mgs.</b>		
	<b>Teléfono: +593-4-2209210 ext. 1413 - 1419</b>		
	<b>E-mail: francisco.martinez@cu.ucsg.edu.ec</b>		
<b>SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA</b>			
<b>Nº. DE REGISTRO (en base a datos):</b>			
<b>Nº. DE CLASIFICACIÓN:</b>			
<b>DIRECCIÓN URL (tesis en la web):</b>			