



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA

TÍTULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato, estudio realizado en establecimientos educativos fiscal, fisco misional y particular, de la Zona 4, Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

TRABAJO DE TITULACIÓN.

AUTORA: Reyes Moreno, Viviana Elizabeth

DIRECTORA: Sánchez León, Carmen Delia, Mgtr.

CENTRO UNIVERSITARIO SANTO DOMINGO

2016

APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Dra.

Carmen Delia Sánchez León.

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación, denominado: Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes del primero y segundo año de bachillerato, estudio realizado en establecimientos educativos fiscal, fisco misional y particular, de la Zona 4, Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016, realizado por Reyes Moreno Viviana Elizabeth, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Santo Domingo, Junio de 2016.

f).....

Mgtr. Carmen Delia Sánchez León

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y SESIÓN DE DERECHOS

“Yo, Reyes Moreno Viviana Elizabeth, declaro ser autora del presente trabajo de titulación: Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes del primero y segundo año de bachillerato, estudio realizado en establecimientos educativos fiscal, fisco misional y particular, de la Zona 4, Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016, de la Titulación de Licenciado en Psicología, siendo la Dra. Carmen Delia Sánchez León directora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f.....

Autora: Reyes Moreno Viviana Elizabeth

Cédula de ciudadanía N° 1719825596

DEDICATORIA

Esta investigación va dedicada en primera instancia a Dios, quién supo mantenerme en el camino correcto y darme las fuerzas y la inteligencia para no desmayar en cada problema que se presentaba y así culminar con este escalón más.

De manera especial a mi hija Doménica Moreno, por ser mi fuente de motivación e inspiración para luchar por una superación en mi vida profesional y a mi amado esposo José Moreno, aunque hemos pasado por momentos difíciles ha estado apoyándome y brindándome su amor.

Con mucho cariño a mi familia, a mis padres, Angelita y Ricardo, quienes supieron hacer de mí una persona luchadora, quienes sentaron en mí las bases de responsabilidad y con todo esto, lo que soy como persona, mis valores, mis principios, mi carácter, mi empeño y perseverancia para conseguir mis objetivos.

VIVIANA ELIZABETH REYES MORENO

AGRADECIMIENTO

“Duro camino por recorrer pero no imposible, sueño logrado gracias a muchas personas”.

Primeramente quisiera agradecer a Dios por protegerme, bendecirme y permitirme llegar a este momento anhelado.

A mis padres, Angelita y Ricardo, que en mi vida han sido un pilar fundamental, con su ejemplo y sabiduría han sabido guiarme a cumplir mis metas porque nunca dudaron de mi capacidad. A toda mi familia, hermanas, tíos, tías, primas, primos, abuelitas que de alguna manera estuvieron presentes en este duro camino.

A mi esposo José, quien con su apoyo constante y amor supo apoyarme en mis decisiones. A mi hija Doménica que ha sido mi luz y mi motivación para no darme por vencida.

A mi tutora de tesis que con su paciencia, apoyo y sobre todo con su experiencia me dio el asesoramiento necesario para el desarrollo de este proyecto con orientaciones y aportes muy valiosos.

A la UTPL y quienes conforman esta prestigiosa universidad, que me abrieron las puertas para poder estudiar mi carrera y poderla culminar haciendo de mí un nuevo profesional para la sociedad.

VIVIANA ELIZABETH REYES MORENO

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA	
APROBACIÓN DE LA DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y SESIÓN DE DERECHOS	iii
DEDICATORIA	iv
AGRADECIMIENTO	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
RESUMEN.....	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN.....	3
CAPÍTULO 1	6
MARCO TEÓRICO.....	6
1.1. Salud mental.....	7
1.1.1. Definición de salud mental.....	7
1.1.2. Factores asociados a la salud mental.....	8
1.2. Adicciones.....	9
1.2.1. Consumo problemático de drogas.....	10
1.2.1.1. <i>Droga.</i>	10
1.2.1.2. <i>Tipos de Drogas.</i>	11
1.2.1.3. <i>Estimulantes.</i>	11
1.2.1.4. <i>Depresores.</i>	12
1.2.1.5. <i>Alucinógenos.</i>	12
1.2.2 Causas del consumo de drogas.....	12
1.2.2.1. <i>En lo social.</i>	13
1.2.2.2. <i>En lo familiar.</i>	13
1.2.2.3. <i>En lo individual.</i>	14
1.2.3. Consecuencias del consumo de drogas.....	14
1.2.3.1. <i>En lo fisiológico.</i>	15
1.2.3.2. <i>En lo laboral.</i>	15
1.2.3.3. <i>En lo familiar y social.</i>	15
1.2.4. Uso problemático de las TIC.....	15
1.2.4.1. <i>Massmedia.</i>	16
1.2.4.2. <i>Multimedia.</i>	16

1.2.5. Causas del uso problemático de las TIC.....	17
1.2.6. Consecuencias del uso problemático de las TIC.....	18
1.3. Adolescentes.....	18
1.3.1. Desarrollo biológico.....	18
1.3.2. Desarrollo social.....	20
1.3.3 Desarrollo psicológico.....	21
1.4. Apoyo social.....	21
1.4.1. Definiciones y modelos de apoyo social.....	21
1.4.2. Relación entre el apoyo social y consumo de sustancias.....	23
1.4.3. Relación entre el apoyo social y uso problemático de las TIC.....	24
CAPÍTULO 2.....	25
METODOLOGÍA.....	25
2.1. Objetivos.....	26
2.1.1. General.....	26
2.1.2. Específicos.....	26
2.2. Preguntas de investigación.....	27
2.3. Diseño de investigación.....	28
2.4. Contexto.....	29
2.5. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación.....	32
2.5.1. Métodos.....	32
2.5.2. Técnicas.....	33
2.5.3. Instrumentos.....	34
2.6.1. Criterios de inclusión y exclusión.....	36
Los criterios de inclusión que rige en esta investigación son los siguientes:.....	36
2.7. Procedimiento.....	37
2.8. Recursos.....	38
2.8.1. Humanos.....	38
2.8.3. Materiales.....	38
2.8.3. Económicos.....	39
CAPÍTULO 3.....	40
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	40
3.1. Resultados obtenidos: Análisis, interpretación de los resultados.....	41
3.1.1. Variable sociodemográfica.....	41
3.1.2. Variable TIC.....	44

3.1.3. Variable CERI	64
3.1.4. Variable CELULAR.	72
3.1.5. Variable Video Juego.....	82
3.1.6. Variable ASIST.	98
3.1.7. Variable Apoyo Social.....	104
3.1.8. Variable Características Psicológicas	118
3.2. Discusión de los resultados obtenidos	133
3.2.1. Variable sociodemográfica.....	133
3.2.2. Variable TIC.	134
3.2.3. Variable CERI.	138
3.2.4. Variable CELULAR.	139
3.2.5. Variable Video Juego.....	140
3.2.6. Variable ASIST.	141
3.2.7. Variable Apoyo Social.....	142
3.2.8. Variable Características Psicológicas	143
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	145
Conclusiones.....	146
Recomendaciones.....	147
BIBLIOGRAFÍA.....	148
ANEXOS	153

RESUMEN

La presente investigación se realizó sobre la relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato, estudio realizado en establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular de la Zona 4, Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03 de la ciudad de Santo Domingo; provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016, con el objetivo de analizar la distribución del consumo de sustancias, uso de TIC e indicadores de salud mental. Es una investigación exploratoria, descriptiva y transversal; se utilizaron las técnicas de la encuesta y la entrevista como instrumentos para la obtención de datos; fue aplicada a un total de 150 estudiantes. Se concluyó que los estudiantes en su mayoría más del 90% no consumen ni han consumido sustancias psicoactivas, pero si consumen cigarrillo y alcohol en un promedio del 37%, el problema que predomina es la adicción a las TIC, toda vez que poseen computadora más del 80%, celular, internet y video juegos desde muy temprana edad entre los (5 a 14 años), lo que se ha convertido en un verdadero problema de adicción.

PALABRAS CLAVE: Uso de las TIC, consumo de sustancias, salud mental, estudiantes.

ABSTRACT

This research was conducted on the relationship between the problematic use of ICT, substance use and its impact on the mental health of freshmen and sophomore year, study prosecutor, Fiscomisional and private educational establishments of the zone 4 District 1 and 2, circuit 04, 02 and 03 of the city of Santo Domingo; Santo Domingo province of Tsáchilas, of Ecuador, in 2016, with the aim of analyzing the distribution of substance, use of ICT and mental health indicators. It is an exploratory, descriptive and cross-sectional research; technical survey and interview as tools for data collection were used; It was applied to a total of 150 students. It was concluded that students mostly over 90% do not consume or have consumed psychoactive substance, but if they consume cigarettes and alcohol in an average of 37%, the problem is predominant addiction ICT, since they have more computer 80%, cellular, Internet and video games from an early age between (5-14 years), which has become a real addiction problem.

KEY WORDS: Using TIC, substance abuse, mental health, students.

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación se desarrolló sobre el tema: Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato, estudio realizado en establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular de la Zona 4, Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03 de la ciudad de Santo Domingo; provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

La investigación permitió recopilar y analizar información sobre temas relevantes que tienen que ver con: 1) Salud mental, dentro del cual se hace un enfoque de los factores asociados a la salud mental. 2) Adicciones, en donde se analiza el consumo problemático de drogas, causas, consecuencias, uso problemático de las TIC, causas y consecuencias de su uso. 3) Adolescentes, en donde se hace un enfoque del desarrollo biológico, social y psicológico. 4) Apoyo social, en donde se enfoca los modelos de apoyo social, relación entre el apoyo social y consumo de sustancias y la relación con el uso problemático de las TIC.

La investigación se justifica toda vez que es un tema de actualidad y de gran importancia puesto que permitió recabar información sobre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes del primero y segundo año de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular de la Zona 4, Distrito 1 y 2, Circuito 04,02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia de los Tsáchilas, y así poder llegar al análisis de los resultados.

La investigación tiene importancia para la UTPL ya que como institución formadora de profesionales promueve investigaciones de acuerdo a la carrera de los estudiantes para fortalecer la formación profesional de los mismos y los resultados son compartidos con las instituciones educativas investigadas como parte activa de la sociedad.

Para dar respuesta al problema se procedió a aplicar una batería de instrumentos a los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato mediante los instrumentos entregados por la UTPL a través del entorno virtual EVA.

Los resultados permitieron concluir que la mayoría de los adolescentes tiene acceso a las TIC, el internet y son consumidores de las tecnologías de la comunicación e información, toda vez que utilizan mayormente en las redes sociales, siendo este un verdadero problema de adicción.

Los objetivos que guiaron el proceso de investigación fueron:

- 1.** Describir las variables sociodemográficas (año de bachillerato, género y sector donde viven) de los adolescentes por tipo de establecimiento educativo, el mismo que se dio cumplimiento al conocer los resultados de la ficha sociodemográfica, en la que se demuestra que los estudiantes de primero y segundo de bachillerato tanto en el establecimiento Fiscal, Fiscomisional y Particular, la mayoría viven en el sector urbano y existe equidad de género.
- 2.** Describir el uso de las TIC en los adolescentes de bachillerato por tipo de establecimiento educativo, dicho objetivo se logró alcanzar con el cuestionario del uso de las TIC, que demuestran que los adolescentes poseen un ordenador, servicio de internet y teléfono celular desde muy temprana edad y lo utilizan en alto porcentaje por vivir en el sector urbano.
- 3.** Describir el uso de internet, teléfono celular y videojuegos por los adolescentes en relación al tipo de establecimiento educativo, objetivo que se consigue con el cuestionario CERI, cuando se verifica que los estudiantes de bachillerato utilizan dichos medios con alto porcentaje para andar en las redes sociales, correo electrónico, enviar SMS, WhatsApp, juegos y video-juegos, lo que se ha convertido en un verdadero problema de adicción.
- 4.** Describir el consumo de sustancias en adolescentes por tipo de establecimiento educativo, objetivo que se logra los resultados del Test (ASSIST), en donde se establece que los estudiantes de bachillerato investigados en los tres establecimientos la mayoría no ha consumido sustancias psicoactivas, pero en porcentaje significativo alcohol (cigarrillos, cerveza, vinos, licores, cócteles, etc., con una frecuencia de una o dos veces cada mes, lo cual deja ver que existe un problema, pero que dichas drogas son socialmente aceptadas.
- 5.** Describir el apoyo social que disponen los adolescentes por tipo de establecimiento educativo, objetivo que se consigue al conocer los resultados de la variable apoyo social, los mismos que demuestran que los estudiantes de bachillerato investigados en los tres establecimientos, en porcentaje significativo han recibido apoyo social al tener quien les prepare la comida cuando no han podido hacerlo, han recibido muestras de afecto y cariño con un abrazo así como alguien ha estado con ellos para escucharlos y compartir sus problemas.
- 6.** Describir las características psicológicas de los adolescentes en relación al tipo de establecimiento educativo, objetivo logrado con los resultados del cuestionario MOS de la variable características psicológicas, que deja ver que el comportamiento de los

adolescentes está ligado al apoyo socio-emocional, que son los que marcan el desarrollo biológico, social y psicológico.

Los resultados de mayor relevancia alcanzados en la investigación demuestran que la mayoría de los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato en los tres establecimientos la mayoría no consumen sustancias psicoactivas, pero en porcentaje significativo consumen drogas que son socialmente aceptadas como el cigarrillo, alcohol, cerveza y licores porcentajes del 37% CF, 43,6% CFM y 50,9% CP, sin embargo la adicción más predominante son las TIC con porcentajes que superan el 80%, en donde los adolescentes encuentran un medio para hacer amigos y divertirse, lo cual si es un problema por cuanto las tecnologías de información y comunicación es una droga que atrapa a la juventud en todo el mundo.

Se destaca también que en el desarrollo del trabajo investigativo se contó con la colaboración de las autoridades, profesores y estudiantes, quienes colaboraron para poder aplicar los instrumentos de recolección de datos, el inconveniente que se presentó fue que la matriz de datos tenía errores, los mismos que fueron rectificados por el departamento de planificación, pero ello ocasionó un retraso en la redacción del informe.

La técnica utilizada para la recolección de datos fue la encuesta y los instrumentos fueron: ficha sociodemográfica, cuestionario del uso de las TIC, cuestionario de experiencias relacionadas con el internet CERI, cuestionario sobre las afirmaciones del uso del teléfono celular, cuestionario sobre afirmaciones de los video juegos, Test ASIS y cuestionario MOS.

CAPÍTULO 1
MARCO TEÓRICO

1.1. Salud mental

1.1.1. Definición de salud mental.

La salud es un derecho de todo ser humano y la Constitución del Ecuador garantiza en el Art. 32 vinculándole con otros derechos y por lo cual el estado garantiza con la aplicación de políticas, económicas, sociales, culturales, y ambientales.

La palabra salud es definida como: “un estado de completo bienestar físico, mental y social del individuo y no sólo la ausencia de enfermedad” (Organización Mundial de la Salud [OMS], 2006, p.1), es decir, la salud es vida en el más amplio sentido de la palabra por lo cual las personas pueden gozar de cada actividad diaria.

En tanto que la salud mental es entendida como: “un estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida, puede trabajar de forma productiva y fructífera y es capaz de hacer una contribución a su comunidad”. (Ministerio de Salud Pública, 2015. P.1), siendo así el ser humano capaz de satisfacer sus necesidades en condición de igualdad desde el grupo familiar, laboral y social.

Es así que: “La salud mental y el bienestar son fundamentales para nuestra capacidad colectiva e individual de pensar, manifestar sentimientos, interactuar con los demás, ganar el sustento y disfrutar de la vida” (Organización Mundial de la Salud, 2014), por lo tanto puede decirse que la salud mental, es el bienestar personal y el disfrutar de la vida enfrentando los desafíos diarios con entereza y sabiduría.

En otras palabras, la salud mental se demuestra en la coherencia de los actos de la vida diaria, demostrando satisfacción consigo mismo y con los demás, resolviendo los problemas con prontitud y responsabilidad controlando las emociones negativas como la ira, el celo, sentimientos de culpa. Por ello una persona con mente sana puede tener amor para sí mismo y los demás, respeta las diferencias individuales, se muestran abiertos a nuevas experiencias fijándose metas ajustables a la realidad y, en las cuales ponen su mayor esfuerzo.

1.1.2. Factores asociados a la salud mental.

El ser humano durante su juventud se encuentra en el ciclo más saludable de su vida, pero es la fase en donde forma sus hábitos de conducta y modelos de socialización, puede decirse que es un período de transición en donde recibe influencias externas de manera progresiva y los jóvenes se vuelven vulnerables al contexto en el que se desenvuelven.

Los factores que se encuentran asociados a la salud mental son identificados en tres en los cuales se destacan: los personales, familiares y sociales o socio ambientales.

Los factores personales asociados a la salud mental, tienen que ver con la comunicación, inseguridad afectiva, debilidad ante los fracasos.

Los factores familiares que inciden en la salud mental se relacionan con: la familia permisiva o autoritaria, desinterés de los padres, violencia familiar, padres autocráticos, rígidos y punitivos, no afectivos, carencias económicas.

Dentro de los factores sociales que tienen influencia en la salud mental, se encuentran: la presión del grupo, farmacodependencia, aislamiento, soledad, rechazo a los pares, pobreza, migración, desorganización social, bajo nivel de educación desempleo. (Vielka, 2015. P.8)

De ahí que, la salud mental es una problemática mundial muy compleja y difícil de abordar, pero al realizar un enfoque del tema, puede decirse que la persona como individuo es responsable de cuidar su bienestar, puesto que la integridad personal depende de cómo el ser humano hace uso de la comunicación para encontrar en sus familiares y amigos un soporte afectivo para vencer los obstáculos que se presentan en la vida como la presión de los pares o grupos.

Se debe resaltar que la familia es el pilar fundamental en el manejo de la salud mental de los hijos, así, un joven que viene de hogares sin violencia en donde sus padres se preocupan por ellos difícilmente caerá en el vicio de las drogas, ni siquiera por curiosidad, tampoco la pobreza será un impedimento para triunfar en la vida poniéndole ganas al estudio y al trabajo.

Los estudios sobre los factores asociados a la salud mental, hacen relación a: La personalidad; Los mismos que según (Martínez, 2015), comprenden, “los rasgos del individuo o conjunto de características que lo vuelven único en cuanto a sus pensamientos, sentimientos, actitudes, hábitos” (p.90). Por lo cual se puede entender que la personalidad refleja lo que es cada ser humano, por ello que los jóvenes actúan de diferente manera en cada etapa de su vida hasta ajustarse en la edad adulta.

Otro de los factores que incide en la salud mental es la soledad y apoyo social, entendida a las mismas como la falta de apoyo de familiares y amigos que den fortaleza al espíritu de quien lo necesita, a lo cual se agregaría el estilo de afrontamiento de las personas como, “compromiso vital con los valores personales”. (Lubomirsky, King, Diener, 2005; Vilardaga, Estévez, Levin, Hayes, 2012) citado por (Andrade, 2015. P.5)

Del análisis de las aportaciones conceptuales se infiere que la salud mental al ser la parte más importante del ser humano se asocia con múltiples factores pero todos se agrupan en tres grandes grupos identificados como personales, familiares y sociales, los mismos que en el estudio propuesto para la graduación masiva de los estudiantes de la UTPL, analizar la distribución de variables psicosociales, predictoras e indicadoras de salud mental en adolescentes de educación secundaria del Ecuador, teniendo como factores de riesgo asociados al uso de drogas.

1.2. Adicciones

La adicción es definida por la Organización Mundial de la Salud [OMS] como: “Estado de intoxicación crónica y periódica originado por el consumo repetido de una droga”. (Hourmilougué, 2014, parr.2)

Partiendo de dicha definición, se infiere que la adicción se produce el momento en que un individuo al consumir una sustancia denominada droga en primera instancia se convierte en hábito y al no ser dominado por falta de fortaleza del consumidor el hábito se convierte en vicio y, luego, debido al uso muy frecuente el organismo se vuelve tolerante y necesita mayor dosis convirtiéndose en adicción.

En el campo de estudio que nos ocupa, los adolescentes de bachillerato se desarrollan en tres ámbitos; el familiar, el escolar y el social, en cada uno de ellos existen prohibiciones y aceptaciones que los jóvenes deben acatar para vivir en armonía en el conglomerado social.

Al hablar de adicción de manera general se mal entiende como el consumo de cualquier tipo de droga, sin embargo en los actuales momentos la droga no solo es la marihuana, cocaína, etc., sino que el ser humano es adicto a muchas otras cosas como el trabajo, el ocio, pero sobre todo al uso y abuso de las TIC.

Desde el punto de vista de la investigadora y considerando los objetivos de la investigación, en primera instancia se toma a la droga como una sustancia que es consumida por los estudiantes, sin embargo las nuevas generaciones se han vuelto adictas a las tecnologías de información y comunicación con mayor énfasis al internet y los celulares especialmente de última tecnología que unido a la red tiene múltiples opciones de uso, por lo cual los jóvenes no se desprenden de las pantallas.

Debe destacarse que las TIC, según el (Diario Médico, 2015) “la televisión es una droga que rompe la comunicación”, es decir, que los medios tecnológicos si bien son un medio de información y comunicación instantánea, también crea adicción, pues sólo hay que observar a los miembros de la familia que incluso en la mesa del comedor están con el celular o la tablet conectados a internet chateando con familiares y amigos, por lo cual no sólo la marihuana, el opio, etc., deben ser consideradas drogas.

Para poder entender de manera más amplia, debe hacérselo desde la concepción de Carlos Marx quien en su momento histórico dijo que, “la religión es el opio de los pueblos”, en el siglo XXI el opio de la juventud es la tecnología de la información y comunicación Tics, puesto que los adolescentes y jóvenes no pueden vivir sin un aparato que les permita tener acceso a la mayor cantidad de opciones para comunicarse con sus amigos y compañeros, y los profesores deben usar las TIC en sus clases, pues de lo contrario no podría lograr que los estudiantes participen activamente en los procesos pedagógicos.

1.2.1. Consumo problemático de drogas.

En el análisis de este tema, se debe partir de la definición de droga y las clases de la misma.

1.2.1.1. Droga.

La Organización Mundial de la Salud [OMS] citado en el Plan Nacional de Prevención Integral de Drogas (2012-2015), define a la droga como: “la sustancia que introducida en el organismo vivo por cualquier vía (inhalación, ingestión, intramuscular, endovenosa), es capaz de actuar sobre el sistema central, provocando una alteración física y/o psicológica” (p.7).

Según la concepción expuesta sobre la droga, se entiende que la misma es una sustancia dañina al organismo y la salud mental, por lo cual su consumo es prohibido por las leyes y la

sociedad, puesto que la frecuencia con que use el consumidor, altera el estado psíquico y anímico pudiendo evidenciarse cambios en el comportamiento a nivel individual, familiar y social.

Según Cuevas, A., et al (2015), “las drogas producen dependencia dando como resultado trastorno en la función del juicio, del comportamiento o del ánimo de la persona” (p.10), toda vez que los comportamientos que poco a poco afectan al individuo que lo consume en lo fisiológico, psicológico y su salud integral, se dice integral por cuanto la salud mental es la que regula los actos del ser humano abriendo espacios inter y socioculturales para triunfar en la vida o en su defecto ser aislado y morir en el aspecto social y el espíritu de triunfo que todo adolescente debe tener en su corazón y su mente.

Por lo cual se puede decir que el consumo de drogas pone en riesgo la salud de los individuos (adolescentes) a corto y largo plazo, dando como resultado conductas riesgosas en la familia y comunidad, y como manifiesta Forenzano (2010) el consumo de la droga genera, “inseguridad, timidez, impulsividad, dificultades en la interacción social o baja tolerancia a la frustración” (p.2), es decir, el consumo de drogas es un problema que afecta a la salud mental de la persona que las consume poniendo en peligro su vida, el bienestar familiar, en lo económico, afectivo y emocional.

1.2.1.2. Tipos de Drogas.

Sobre la clasificación de los tipos de drogas existen muchos documentos que se encuentran en la web, pero la mayoría se apegan a la clasificación realizada por la OMS, la misma que se divide en tres grandes grupos: estimulantes, depresores y alucinógenos.

1.2.1.3. Estimulantes.

En este grupo se ubican: “la cocaína, el éxtasis y las metilxantinas (nicotina, cafeína, teofilina, mateína y otros)”. (Figuerio, 2015, p.6), del análisis conceptual y el estudio de la temática puede decirse que las drogas de mayor estimulación corresponden a las tres primeras que surten efecto en el sistema nervioso, sin embargo las demás también son estimulantes menores que aceleran el funcionamiento habitual del cerebro, y pueden ser administradas por vía oral, intravenosa o por aspiración. Pero la pregunta del millón, quién no toma una taza de café en el desayuno o en la noche, muchos hombres diríamos sólo en el Ecuador millones fuman uno o varios cigarrillos al día.

1.2.1.4. Depresores.

Como su nombre lo indica deprimen al consumidor y a este grupo corresponden los tranquilizantes: “(benzodiazepinas), los hipnóticos (barbitúricos y alcoholes), los analgésicos narcóticos (codeína, morfina, heroína, metadona y otros), los anestésicos (éter, cloroformo y otros) y los disolventes inhalantes (acetona, tolueno y otros)”. (Figuerio, 2015, p.6), es así que los consumidores de dichas drogas experimentan diferentes reacciones y por citar un ejemplo práctico de la vida cotidiana cuando un hombre o mujer bebe cualquier tipo de bebida que contenga alcohol puede ser cerveza, vino o tequila, su cerebro se adormecerá por la embriaguez.

1.2.1.5. Alucinógenos.

En este grupo se incluyen: “Al LSD (dietilamida del ácido lisérgico), el peyote, la mezcalina, el PCP, y los cannabis: hachís, aceite de hash y marihuana”. (Figuerio, 2015, p.6), este tipo de drogas se ubican en las peligrosas, pues pueden causar confusión y desesperación de quien las consume e incluso puede llegar a tener alucinaciones con grave riesgo para su salud mental y convertirse en un ente de peligro para la sociedad.

A la clasificación analizada, según el diario vivir y diferentes opiniones de autores de artículos científicos, y al ser abordadas desde el ámbito sociológico, las drogas pueden ser: **Lícitas** que pueden consumirse bajo prescripción médica; **Legales** que siendo drogas pueden consumirse puesto que su consumo no es penalizado como por ejemplo las bebidas alcohólicas, el cigarrillo y los psicofármacos. (López, 2015, p.1)

Viene a la mente entonces la pregunta que realizará el Ministerio de Educación a los docentes (ha consumido o consume algún tipo de droga), obvio la gran mayoría respondió que (NO), pues el gran conglomerado social cuando le hablan de droga entiende a la cocaína, marihuana, etc., pero droga también son los diferentes fármacos que por citar un ejemplo la (ASPIRINA), es una droga que calma el dolor debido a sus componentes químicos.

1.2.2 Causas del consumo de drogas.

Al igual que en lo referente a los factores asociados a la salud mental. Las causas del consumo de drogas, se asocian a factores de tipo **social, familiar e individual**.

1.2.2.1. En lo social.

Existen drogas que son lícitas como por ejemplo: el alcohol, cigarrillo y todo tipo de licores, cerveza, vino, etc., cuyo consumo son aceptados por el conglomerado social. En el Ecuador la CONEP, organismo encargado del control de sustancias estupefacientes y psicotrópicas tomando como punto de partida que la Constitución del 2008 dejó de criminalizar la tenencia y el consumo de droga fija la tabla para el porte y consumo de la droga.

Así, cada consumidor, sin incurrir en ningún delito, puede portar la cantidad de alguna de las siguientes drogas: “10 gramos de marihuana, 2 gramos de pasta base de cocaína, 1 gramo de clorhidrato de cocaína, 0,1 gramos de heroína, 0.015 de MDA-N.etil-a meta-3.4-metilendioxifenetilamina, 0.015 de MDMA-N-a-dimetil-3.4-metilendioxifenetilamina (éxtasis) y 0.040 de anfetaminas”, Ecuador fija tabla para el porte y consumo de drogas (El Telégrafo, 2013, pA.1). Con dicha resolución según los analistas, es una puerta abierta para los narco expendedores, pues hoy en día un estudiante puede portar dichas cantidades sin ser un causal para su detención y penalización, situación que es aprovechada por los traficantes para reclutar jóvenes que no tienen metas y provienen de familias conflictivas para introducir a las aulas los estupefacientes que son vendidos entre los estudiantes consumidores sin que nadie pueda decir ni hacer nada, pues les amparan las Leyes y el propio Código de la niñez y adolescencia.

Pero (Sbas, 2015) también existen otras causas como la facilidad con que se venden los medicamentos en las farmacias, en las mismas una persona puede conseguir; “tranquilizantes, somníferos, hipnóticos, etc.” (parr.4), este factor es causa del consumo de drogas con grave perjuicio para la salud física y mental de los jóvenes y adolescentes, sumándole a esto que los medios de comunicación favorecen el consumo de drogas con propagandas de distinta índole.

1.2.2.2. En lo familiar.

La familia es parte importante en el desarrollo de la salud mental de los adolescentes y como tal el consumo de drogas en la juventud depende de la orientación y guía que les den los padres a sus hijos, por ello no es difícil encontrar una asociación entre progenitores y su descendencia; “cuando un joven consume drogas es que en su casa alguno de los padres también lo hace”. (Sbas, 2015), a esto se debe acotar que también influye el estilo de

crianza y educación con el fomento de valores para hacer que la juventud tenga un estilo de vida saludable.

1.2.2.3. En lo individual.

Se debe puntualizar también que en el consumo de drogas también tiene incidencia las características individuales del adolescente y que según las investigaciones pueden destacarse variables relacionadas con: “la edad, baja autoestima y asertividad, elevada búsqueda de sensaciones, lugar de control externo, falta de conformidad con las normas sociales, escasa tolerancia a la frustración, elevada necesidad de aprobación social, bajo aprovechamiento escolar, etc.”. (Guía para familias, 2015)

Por lo visto, cada uno de estos factores contribuyen a que el adolescente caiga en el vicio y consumo de las drogas, pero de ellas la que más tiene incidencia es la baja asertividad debido a que si el joven no tiene su personalidad bien formada es incapaz de hacer prevalecer sus opiniones y actuar bajo su propio criterio, dejando que los amigos o el grupo decidan por él.

Según el análisis efectuado, se puede establecer que los factores de riesgo para el consumo de drogas en los adolescentes son múltiples, pero que están relacionados con la familia, escuela, compañeros y medio social, en donde la familia como educadora forma el carácter y el espíritu de los hijos desde que se encuentran en el vientre y, depende de los valores que se cultiven en el hogar para que los niños y adolescentes desarrollen la resiliencia para decirle no a las drogas que puedan ofrecerle sus compañeros o los amigos del barrio.

1.2.3. Consecuencias del consumo de drogas.

La consecuencia es definida por el (Diccionario de la Lengua Española, 2014) como “un efecto originado por una determinada causa que en los actos humanos atañe a la moral y la ética”, en este sentido los filósofos consideran que los actos humanos son responsabilidad de cada individuo y como tal sus buenas acciones son las que le dan felicidad, y si se comete un acto reñido por la sociedad como el consumo de drogas el adolescente y joven termina triste y aislado del grupo social comenzando por la familia, amigos y compañeros.

El consumo de drogas tiene consecuencias en los ámbitos: fisiológico, laboral, familiar y social.

1.2.3.1. En lo fisiológico.

La droga que los adolescentes consuman puede verse reflejada en:

“Cambios de comportamiento llegando a ser agresivos, tolerancia a las sustancias, problemas de salud, carencia de motivación para realizar proyectos en su vida” (ELAD, 2015), es decir, que el consumo de drogas de cualquier tipo, puede alterar el sistema nervioso por cambios en el ritmo cardiaco llegando incluso a ser causa de la muerte de quien la ingiere.

1.2.3.2. En lo laboral.

El consumo de drogas legales e ilegales, como el alcohol, cocaína, etc., trae consecuencias al trabajador por cuanto es víctima de, “enfermedades, accidentes laborales, disminución de la productividad y mal ambiente entre compañeros”. (Madoz, 1012), es así que las drogas al alterar el funcionamiento normal del organismo es causa de desajustes en el trabajo puesto que se puede dañar la materia prima, causar un accidente con grave perjuicio para la empresa, perjudicando de esta forma no sólo al trabajador sino a sus compañeros por la baja en la productividad, por ello la legislación ecuatoriana garantiza el derecho a un ambiente de trabajo saludable.

1.2.3.3. En lo familiar y social.

El consumir drogas también es un problema en estos ámbitos, toda vez que la persona que las consume tiende a dejar de lado “sus responsabilidades económicas y afectivas, ser actor de maltrato, violencia física, verbal y/o sexual”. (Alcibar, 2015), por lo cual las drogas tienen consecuencias alarmantes que se evidencia en las calles y los barrios con presencia de violencia, asesinatos, suicidios, riñas callejeras, maltrato a la mujer y los hijos, por lo cual la legislación del Ecuador contempla la figura del femicidio.

1.2.4. Uso problemático de las TIC.

Las TIC por ser el eje de los cambios socioeconómicos de la sociedad mundial, se consideran o se las define como Tecnologías de la Información y Comunicación, las mismas que en los últimos años han producido cambios culturales en la humanidad.

Por ello que: “en la sociedad del conocimiento las TIC no han dejado un solo espacio de la vida humana que no se encuentre impactada por su desarrollo”. (UNESCO, 2013) es así que las TIC hoy en día se han convertido en una herramienta de trabajo en todos los sectores productivos y la educación, las virtudes de la tecnología permiten la comunicación instantánea de voz, imagen o simplemente envío de documentos a cualquier paralelo o meridiano terrestre.

Antes de entrar al análisis del uso problemático de las TIC, es pertinente realizar un enfoque de las diferentes TIC que se conocen, así según los entendidos en la materia hacen diferentes clasificaciones de las TIC, pero la mayoría coinciden en señalar que son de dos grupos: Massmedia y Multimedia, las mismas que se analizan a continuación.

1.2.4.1. Massmedia.

Toma este nombre por cuanto es un medio de comunicación de masas, para lo cual utiliza: “canales artificiales de información que, utilizando medios tecnológicos, difunden información de manera simultánea e indiscriminada dirigidas a un receptor colectivo o social, donde este pierde identidad, integrándose a una masa social generalmente desconocidos por los editores de la información”. (Molina, 2012), es decir, que las TIC Massmedia desde mucho tiempo atrás ha permitido la comunicación a tal punto de globalizarla y para ello se han utilizado diferentes medios escritos como las revistas, libros, folletos y, medios electrónicos como la radio, el televisor, los computadores, etc., los mismos que han difundido la información a las diferentes latitudes del universo.

1.2.4.2. Multimedia.

Comprenden, “cualquier objeto o sistema que utiliza múltiples medios de expresión (físicos o digitales) para presentar o comunicar información. De allí la expresión «multimedios». Los medios pueden ser variados, desde texto e imágenes, hasta animación, sonido, video, etc.”, (Londoño, 2015), en este sentido los multimedia toman dicho nombre por el uso que el ser humano le dé a cada uno de ellos como por ejemplo en la informática, telemática y todo lo que tiene que ver con el internet y lo de moda, el correo electrónico.

Se debe agregar que la comunicación de masas comienza con la invención de la imprenta y la aparición de la prensa y en su evolución aparecieron las revistas, historietas, posteriormente la radio como un medio de difusión cuya señal es captada por un receptor;

luego aparece el cine y con ello las primeras imágenes sin voz, con el paso de los años nace la televisión como una revolución en la telecomunicación.

Hoy en día se tiene al internet y con ello la difusión instantánea del sonido e imagen, los celulares que tienen wifi se conectan a una red de internet y, cumplen la función de una computadora con múltiples opciones capaz de enviar mensajes de texto, sonido e imágenes utilizando el WhatsApp, sería muy extenso el hablar de cada una de las TIC y sobre las cuales se analiza su uso problemático en los siguientes párrafos.

El problema del uso de las TIC es como el usuario asuma el control sobre los diferentes medios de comunicación masiva, así al igual que el consumo del alcohol, cigarrillo, cocaína, entre otras, las nuevas generaciones nacidas en la era tecnológica tienen acceso a la multimedia que les da amplio espacio para interactuar con sus amigos y compañeros, ocupando la mayor parte de tiempo libre e incluso descuidando de sus estudios.

1.2.5. Causas del uso problemático de las TIC.

El uso problemático de las TIC es comparado con cualquier otro tipo de adicción, las causas aún no se encuentran bien definidas, sin embargo existen aportes empíricos que consideran como causas las siguientes:

“Jóvenes que han crecido en un ambiente familiar poco propicio para su desarrollo o falta de un adecuado nivel comunicativo, baja autoestima, cambios físicos y emocionales de los adolescentes”. (Fernández, 2015, p.2)

Como se puede apreciar las causas del uso problemático de las TIC nace en la educación recibida en el hogar, si los padres no controlan y regulan horarios, programas y temáticas que los hijos pueden observar en la televisión, internet, celular, tablet y otros, queda en evidencia que los adolescentes y jóvenes no cuentan con el apoyo emocional de sus progenitores.

Por lo cual caen en la adicción del teléfono móvil e internet, toda vez que tienen poca autoestima y por lo tanto se vuelven inseguros y prefieren tener contacto con personas que se encuentran en la red de internet, convirtiendo este espacio en un medio para hacer amigos sin tomar en cuenta los riesgos que corren.

Otra de las causas que se debe agregar es la inundación de la propaganda a través de la televisión que venden los beneficios de cualquier dispositivo electrónico que pueden ser: (Smartphone, ordenador, Tablet, etc.)

Puede considerarse también como causa la globalización del internet que permite el acceso al correo electrónico, para chatear, escribir blogs. El desarrollo tecnológico de los teléfonos móviles con la aplicación al WhatsApp, Tuenti, Facebook, Youtube, Twiter MySpace, etc.

1.2.6. Consecuencias del uso problemático de las TIC.

En un estudio realizado en Madrid España sobre el uso problemático de las TIC, la comunicación y el juego entre adolescentes y jóvenes, se describen tres niveles de problemas que se detallan a continuación:

Físicos.- Sensibilidad al destello de las pantallas, dolores y molestias derivadas de las malas posturas, uso del ratón, o teclados no energéticos.

Emocionales.- “Necesidad de adquirir últimos productos, que si no tienen el dinero para comprarlos sienten frustración”.

Sociales.- “El individuo evita el contacto directo y prefiere hacerlo por los diferentes canales multimedia”. (Torrecilla, J., et al, 2008, p.7)

Tomando en consideración el aporte conceptual, se puede decir que el uso inadecuado de las Tics genera problemas de salud física por falta de dormir las 8 horas diarias, pues un adicto necesita cada vez más tiempo para los medios tecnológicos como el internet o el teléfono móvil con conexión a la red, por ello que un joven se siente frustrado si no tiene en sus manos el último invento de la tecnología, todo esto agrava el problema social, las nuevas generaciones ya evitan el contacto directo y prefieren jugar a través de la red de internet, enviar un mensaje de voz por medio del WhatsApp.

Según (Flores, 2009), “el ciberbullying o el grooming son problemas derivados del uso de las TIC, el primero se trata del acoso psicológico entre jóvenes, el segundo es una estrategia utilizada por los depredadores sexuales”. Por lo tanto los adolescentes y jóvenes no se encuentran libres de un acoso sexual o cualquier otro mediante el chantaje.

1.3. Adolescentes

1.3.1. Desarrollo biológico.

La adolescencia es definida como: “el principio de un gran cambio en el que empezamos a

tomar decisiones propias". (Barbadilla, 2016), es decir, que a esta edad el individuo aprende a ser responsable de sus actos y responsabilizarse de sus errores.

Por otro lado: "la adolescencia es aquella etapa de la vida en que conocemos nuestras fuerzas internas". (Torres, 2008), por lo tanto se desea aprovechar cada espacio de esta etapa de la vida en realizar lo que más le gusta a la juventud. Por lo visto la adolescencia, es un período de vida del ser humano donde se dan muchos cambios tanto en el aspecto físico y psicológico que sirven de pilares para la vida adulta.

Es pertinente hacer hincapié que, "en la adolescencia el joven siente fuertes emociones que lo lleva a tener enfrentamientos con la generación adulta, siendo en esta etapa de su vida el grupo de amigos lo más importante, quedando relegados los padres". (Torres, 2008), de esta forma los adolescentes tienen libertad para utilizar las TIC sin el control de papá y mamá, haciendo del teléfono celular, la computadora, etc., un compañero inseparable que cae en la droga de la tecnología.

Tomando como base el contenido científico, puede decirse que: la adolescencia es un período en la vida del hombre y la mujer donde hay algo que hace falta, y en la búsqueda de llenar el vacío los jóvenes cometen muchos aciertos y desaciertos que van en contra de las normas sociales establecidas en el hogar o el contexto sociocultural.

El desarrollo biológico en la adolescencia se da en tres etapas en el siguiente orden: "Inicial que va desde los 8 a los 11 años, la etapa media comprende la edad entre los 11 y 15 años y, la etapa tardía de los 15 a los 18 años de edad". (Chavitas, 2015, p.7), el ser humano en cada una de las etapas de la adolescencia presenta cambios biológicos, físicos y psicológicos que deben ser considerados tanto por los padres como por los docentes para poder orientarlos.

Como la investigación toma como muestra a los adolescentes de primero y segundo año de bachillerato, se toma en cuenta que los mismos se encuentran en la tercera etapa de la adolescencia y es allí donde se puede visualizar: "En el hombre en el crecimiento de la barba, vellos, cambio de modulación de la voz, aumento de tamaño de sus músculos y fuerza, en la mujer crecimiento del vello pubis, senos, pelvis y caderas". (Fuentes, 2013, parr.2)

Es decir que en la tercera etapa de la adolescencia tiene mayor capacidad para pensar sobre el presente y el futuro, y es allí donde se afianzan los valores para formar su identidad, etapa nada fácil porque deben enfrentar los cambios que en ocasiones les vuelven vulnerables ante la presión del grupo de iguales y son presa fácil de una adicción como las drogas químicas y la nueva droga social, las TIC.

1.3.2. Desarrollo social.

En la edad de la adolescencia, el entorno social influye en su desarrollo por ser una etapa en la que define su personalidad.

Es una etapa obligatoria en: “el desarrollo social que durante la adolescencia representa pasar de un estado de total dependencia socioeconómica hacia una relativa independencia”. (Salgado, 2015), de lo cual se desprende que durante la etapa de la niñez y juventud los padres son quienes proveen la mantención hasta que el individuo alcance su madurez y sea capaz de valerse por sí mismo y poder asumir sus gastos y complacer sus propias necesidades.

Entre los cambios sociales que los adolescentes experimentan se pueden observar, “en sus necesidades de buscar la independencia de sus padres, pero a su vez temen las responsabilidades de la vida adulta, en vista que tienen frente a ellos tareas y muchas decisiones importantes que tomar”. (Morris y Maisto, 2005, p.15), de ahí que el adolescente comprende la necesidad de asumir sus responsabilidades y prepararse para la vida adulta, tarea muy difícil en la sociedad de la tecnología en donde las TIC son el pilar fundamental para el desarrollo personal y social.

Se diría entonces que el desarrollo social, “es el proceso por el cual cada ser humano se convierte en un miembro activo y de pleno derecho de la sociedad de la que forma parte”. (Rodrigo y Palacios., 2012, p.4), es evidente entonces que el desarrollo social del adolescente se ve influenciado por la familia y el medio ambiente en que crecen los jóvenes y en el trajinar diario de la vida desarrollan conductas como el uso de las TIC.

En el desarrollo emocional, “el adolescente siente impulso involuntario, originado como respuesta a los estímulos ambientales, que provoca sentimientos y conductas de reacción automática en los seres humanos”. (Pinedo, 2014, p.30), siendo así, el adolescente

experimenta cambios en su estado anímico como una respuesta al crecimiento propio de su edad en donde puede experimentar alegría, felicidad, tristeza, ira y miedo.

1.3.3 Desarrollo psicológico.

El ser humano es un ente único en sus manifestaciones psicológicas y como tal en la etapa de la adolescencia, “siente curiosidad y las intenciones acerca de la sexualidad. El pensamiento proposicional le permite al adolescente imaginarse como persona sexual y elaborar planes. La mayoría de estas actividades ocurren en la imaginación”. (Gumucio, 2006, p.3) , por ello que la edad de la adolescencia se encuentra marcada por un desarrollo que alcanza con la madurez biológica y sexual, para poder realizarse como persona necesita de recursos psicológicos que lógicamente los provee el hogar y la familia.

Es por ello que el adolescente busca independencia puesto que a su edad, “se encuentra cargado de estrés relacionado con el colegio, la familia y los pares”. (Torres, 2008, p.10), es decir, que el desarrollo psicológico de los adolescentes depende de poder encontrar su identidad para que en su vida haya felicidad y esperanza, y pueda decirle No a las drogas Si al estudio y al trabajo.

A lo dicho hay que añadir que la familia como primer espacio social del adolescente debe, “dejar de lado el modelo tradicional, con una fuerte y rígida división de roles entre hombre y mujer y entre padres e hijos. Los padres optan por una educación para la libertad, valorizando la comunicación, el diálogo, la tolerancia”. (Javaloyes, 2013), con dicha actitud se logrará que el adolescente desarrolle sentimientos adecuados y crezca en un ambiente emocionalmente estable para no ser presa fácil de caer en las drogas y tampoco volverse adicto a las tecnologías de la información y comunicación.

1.4. Apoyo social

1.4.1. Definiciones y modelos de apoyo social.

Se entiende como apoyo social, “al conjunto de recursos humanos y materiales con que cuenta un individuo o familia para superar una determinada crisis (enfermedad, malas condiciones económicas, rupturas familiares, etc.”. (Rodríguez, 2015, p.1)

Puede decirse entonces que el apoyo que reciba el adolescente principalmente de su familia en su etapa de desarrollo, le permitirá moldear su conducta y ser presa fácil de caer en las drogas, el joven que cuente con una familia estable, docentes entregados a su profesión, amigos que se preocupan por el bienestar de sus compañeros, no caerán en el vicio de las drogas y podrán hacer uso adecuado de las tecnologías de la información y comunicación.

Definir que es el apoyo social sería demasiado amplio para analizar en un tema, sin embargo debe decirse que la familia como núcleo de la sociedad es la encargada de brindar todo el apoyo a los niños y adolescentes y para ello; “los padres deben conversar sobre los problemas de sus hijos, enseñarles a cumplir con actividades propias de su edad, establecer normas de comportamiento flexibles y si algo no está bien llegar a un entendimiento con razones”. (Javaloyes, 2013)

Es decir, que la familia es un espacio de aprendizaje multinfluenciado donde se enseña normas y reglas sociales para formar hombres de bien, respetuosos de la vida y sobre todo cuidadosos de la salud mental.

Respecto a los modelos de apoyo social, la psicología comunitaria considera dos grandes grupos: Modelo analítico.- Permite analizar el comportamiento de un individuo en un sistema social. Modelo operativo.- Busca desarrollar en el adolescente la capacidad de cuidar por su salud.

Los modelos de apoyo social básicamente son dos:

- a) Apoyo social natural.- En este aspecto juega un papel importante la familia, amigos y allegados así como compañeros de trabajo, vecinos y compañeros espirituales.
- b) Apoyo social organizado.- En este campo intervienen organizaciones de ayuda social, instituciones de acogida y de voluntariado. (Rodríguez, 2015, p.1)

Cada uno de los modelos tiene ventajas toda vez que la ayuda social busca el bienestar emocional del individuo para que no caiga en la depresión y sea sujeto de adicción a las drogas o a las TIC. Las drogas como la cocaína, heroína, etc., dejan secuelas en el que las consume, pero el uso excesivo del teléfono celular, video juegos, tablet, también causan daño en la salud física y mental del individuo, toda vez que puede afectar a la visión o alejarse de los contactos sociales personales con grave daño en la vida social del adolescente.

1.4.2. Relación entre el apoyo social y consumo de sustancias.

El objetivo de la presente investigación es analizar la distribución de variables psicosociales, predictoras e indicatoras de salud mental en adolescentes de educación secundaria del Ecuador.

Un estudiante de Psicología tiene claro lo que significa el apoyo social puesto que es algo que realizará en el ejercicio de su profesión y durante toda su vida, de ahí que el apoyo social se brinda a toda persona que la necesite y en el caso de estudio a los adolescentes del primero y segundo año de bachillerato, de manera preventiva e informativa para evitar que los jóvenes caigan en el vicio de las drogas ilícitas, pero también en las lícitas como el alcohol.

En la era de la tecnología del siglo XXI, las TIC han pasado a ser una adicción que preocupa a la comunidad mundial y los ecuatorianos, por ello antes de analizar la relación entre apoyo social y consumo de sustancias es pertinente destacar que frente a la nueva droga social que provee la tecnología que con todos sus beneficios, también trae problemas para los usuarios en todo el mundo.

En nuestro país el apoyo social se encuentra normado en la Constitución, el consumo y tenencia de sustancias lo regula el CONSEP fijando límites a las personas consumidoras de la droga, lo que quiere decir que existe el apoyo social para rehabilitar a los consumidores y prevenir a los que aún no han caído en el vicio que en el caso de los niños y adolescentes el Código de la niñez en el Art. 27 se garantiza el derecho a disfrutar de la salud física, mental, psicológica y sexual. (Código de la Niñez y Adolescencia, 2013)

Como se plantea el tema de análisis puede decirse que: “El apoyo socio-emocional ayuda al adolescente a tener comportamiento adecuado”. (Schütz, 2013), de esta forma el individuo tendrá presente que el consumo de sustancias psicoactivas sea de origen natural o químico y en el caso de las TIC, deberán recibir ayuda para no exceder en el uso y el abuso que hacen los adolescentes.

Entonces se puede decir existe relación directamente proporcional entre el apoyo social y el consumo de drogas, puesto que se analizó en subtemas anteriores que las causas del consumo de sustancias se encuentran asociadas con el individuo, la familia y la sociedad, siendo así, los diferentes sectores sociales tienen responsabilidad de ayudar a los

consumidores de sustancias pero de manera preventiva educando a la niñez y juventud para que no caiga en el vicio de la droga.

Puesto que los efectos de las drogas no sólo es a nivel personal sino que afecta a la sociedad entera pues los adolescentes comienzan con el cigarrillo y el alcohol drogas socialmente permitidas pero que son el comienzo para caer en las psicoactivas que alteran el funcionamiento normal del organismo y son causa de delitos, asesinatos, violaciones y crímenes.

1.4.3. Relación entre el apoyo social y uso problemático de las TIC.

El apoyo social, “actúa como atenuante o moderador del estrés y reduce la vulnerabilidad de los individuos”. (Bueno, et al, 2010)

Partiendo de dicha concepción, el uso problemático de las TIC se relaciona con el apoyo social desde el punto de vista en que la era digital exige que en cada uno de los hogares se tenga un ordenador conectado a la red de internet y, las personas tengan celulares de último modelo con acceso a navegar en la red para hacer uso de las redes sociales como un medio que significa bienestar de la persona.

Sobre la relación entre el apoyo social y el uso problemático de las TIC, no existen estudios que se hayan realizado, pero en si existe un estudio realizado en el Ecuador en donde se demuestra que: “el 30% de los usuarios de internet tienen amigos virtuales”. (Ministerio de Telecomunicaciones [MINTEL], 2011)

De este modo se puede establecer que el uso de las TIC es una necesidad de la sociedad moderna y como tal también causa problemas no sólo a los padres sino a los docentes cuando los estudiantes en las horas clase en vez de trabajar sobre el contenido de la materia se dedican a chatear y el maestro no puede hacer nada porque el estudiante conoce los derechos que le da la Ley, pero desconoce sus obligaciones que en el mismo Código de la niñez y adolescencia se puntualizan.

Así, existe la necesidad de apoyo social para hacer frente al uso inadecuado de la tecnología de la información y comunicación TIC, porque la sociedad del conocimiento sigue su crecimiento, pero los adolescentes deben sacarle utilidad para el progreso y el triunfo en su vida personal y profesional.

CAPÍTULO 2
METODOLOGÍA

La metodología, es el capítulo donde se deja constancia de: los objetivos, preguntas de investigación, diseño, contexto, población, métodos, técnicas, e instrumentos, procedimiento y recursos que fueron utilizados en la investigación.

2.1. Objetivos

En la presente investigación se propusieron los siguientes objetivos:

2.1.1. General.

Analizar la distribución del consumo de sustancias, uso de TIC e indicadores de salud mental en los estudiantes de primero y segundo años de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

2.1.2. Específicos.

1. Describir las variables socio demográficas (año de bachillerato, género y sector donde viven) de los adolescente de primero y segundo año de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

2. Describir el uso de las TIC en los adolescentes de primero y segundo años de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

3. Describir el uso de internet, teléfono celular y videojuegos por los adolescentes de primero y segundo años de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

4. Describir el consumo de sustancias en adolescentes de primero y segundo año de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4

del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

5. Describir el apoyo social que disponen los adolescentes de primero y segundo año de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

6. Describir las características psicológicas de los adolescentes de primero y segundo año de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

2.2. Preguntas de investigación

Las preguntas que guiaron la investigación para poder establecer la relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes de bachillerato fueron:

1. ¿Cuánto y cómo usan internet, teléfono celular y videojuegos los adolescentes de primero y segundo años de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016?.

2. ¿Qué sustancias y con qué frecuencia consumen los adolescentes de primero y segundo años de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016?.

3. ¿Qué escala de apoyo social poseen los adolescentes de primero y segundo años de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016?.

4. ¿Cuáles son las características psicológicas predominantes de los adolescentes de primero y segundo años de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal,

fiscomisional y particular, de la Zona 4 del Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016?.

2.3. Diseño de investigación

El presente estudio es de carácter descriptivo, forma parte del programa de graduación corporativa, diseñado por la titulación de psicología. Forman parte del equipo investigador los egresados de esta carrera y la desarrollan en sus propios contextos.

El diseño de la investigación “constituye el plan o estrategia a desarrollar para obtener información requerida y debe responder a las preguntas de investigación”. Hernández (2006), citado en (Andrade, Iriarte, Herrera, Unda, Guamán y Quezada, 2013)

La investigación busca establecer la relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes de primero y segundo años de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular de la Zona 4, Distrito 01 y 02, Circuito 04, 02 y 03 del Ecuador, en el año 2016.

Por los resultados que busca la investigación el equipo de planificación de la Universidad Técnica Particular de Loja, ha seleccionado los instrumentos de recolección de datos y elaborado las matrices para el ingreso de datos obtenidos con las encuestas, con la finalidad de que la información que se recoja sea fiable y confiable, el diseño corresponde al tipo:

- **Investigación exploratorio descriptivo y transversal**

- **Exploratorio:** Toda vez que el estudio se realizó en un momento único y específico para familiarizarse con el estudio, adicciones a las TIC, consumo de sustancias y su incidencia en la salud mental.
- **Descriptivo:** Toda vez que se explica y analiza las variables adicciones a las TIC, consumo de sustancias y su incidencia en la salud mental.
- **Transversal:** Puesto que se analiza cuál es el nivel o estado de una o diversas variables en un momento dado, es decir, en un punto en el tiempo en que el uso problemático de sustancias constituyen un problema social y su abordaje una prioridad nacional.

2.4. Contexto

Las Unidades educativas en que se efectuó el estudio sobre “la relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes de bachillerato”, corresponden a establecimientos educativos fiscal, fisco misional y particular, de la Zona 4, Distrito 1 y 2, Circuito 04, 02 y 03, de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, del Ecuador, en el año 2016.

✓ **Unidad Educativa Fiscal**

El centro educativo fiscal se encuentra ubicado en la Zona 4, Distrito 2 y Circuito 04, de la ciudad de Santo Domingo de los Colorados, ésta institución es fruto del trabajo y la constancia de muchas personas, padres de familia, estudiantes, profesores, personal administrativo, directivos institucionales y comunidad en general. El colegio nace por la necesidad que tenía, en aquel entonces la ciudad, de tener una educación secundaria, en un inicio no tenía nombre, fue mixto y con la colaboración de 11 docentes empezaron arrendando un local en la Av. 29 de Mayo.

• **Misión**

Es formar bachilleres con una sólida preparación científica y humanística, capaces de actuar y liderar los procesos sociales, culturales y políticos con valor y actitud creativa y emprendedora para lo cual disponemos de infraestructura adecuada, personal docente capacitado, laboratorios funcionales, bibliografía especializada.

• **Visión**

Aspiramos que nuestra institución educativa imparta educación integral y participativa de calidad acorde con el desarrollo de la ciencia y la tecnología, optimizando los recursos para entregar bachilleres con conocimientos significativos, críticos, reflexivos e innovadores, contribuyendo de esta manera a la exigencia y al desarrollo científico-profesional a nivel superior del país.

La unidad educativa se inclina al proceso multidireccional mediante el cual se transmite conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. La educación no sólo se produce a través de la palabra.

Dicha institución actualmente cuenta con 3290 estudiantes en sus tres secciones matutina-
vespertina y nocturna.

✓ **Unidad Educativa Fiscomisional**

El centro educativo fiscomisional se encuentra ubicado en la Zona 4, Distrito 1 y Circuito 02, es una institución de carácter oficial con principios católicos, fue creada en memoria de la Santa Madre Laura Montoya, religiosa y educadora colombiana fundadora de la Congregación de las Misioneras de María Inmaculada y de Santa Catalina de Siena.

La institución ofrece un servicio educativo de calidad, con un personal comprometido e identificado con la filosofía de nuestra fundadora SANTA LAURA MONTOYA UPEGUI; contamos también con el apoyo corresponsable de las familias y la aplicación de una tecnología de vanguardia para el desarrollo de procesos de formación integral y aprendizajes significativos, indicadores visibles del potencial humano que representan los educandos.

Años de servicio a la comunidad: 63 (sesenta y tres).

Logros alcanzados:

- ❖ La creación del primer año de básica el 29 de abril de 1999.
- ❖ La creación de octavo año hasta el 3ro de bachillerato, desde el año 2006 y 2011 respectivamente.
- ❖ Entrega de bachilleres en Ciencias Generales y Contabilidad, a la sociedad a partir del periodo lectivo 2011 - 2012.
- ❖ Creación del Taller Artesanal en 1950 con el nombre de Rafael León Larrea.
- ❖ Se organizó en abril de 1989, 22 centros de alfabetización.
- ❖ En 1991 se logra la extensión del Instituto Pedagógico Intercultural Bilingüe "QUILLOAC".
- ❖ En 1994 se consigue una extensión del colegio José María Vélaz de Quito con las especialidades en promoción social para las nacionalidades Tsáchilas y Chachis.

• **Misión**

Ofrecer una educación integral a nuestros estudiantes con personal idóneo, comprometido, apoyado en procesos constructivistas y el avance tecnológico.

- **Visión**

Ser líderes en el contexto educativo, comprometidos con la pedagogía del amor, logrando una formación integral de las personas con liderazgo ético, científico y social al servicio del país.

Actualmente cuenta con 1318 estudiantes en su única sección matutina.

- ✓ **Unidad Educativa Particular**

Unidad Educativa que pertenece a la Zona 4, Distrito 2, Circuito 03, de la ciudad de Santo Domingo, fue creada el 1 de mayo de 1966 con un primer nombre, siendo sus fundadores los profesores Julio Andrade, Marco Cepeda, Mario Pazmiño y Guido Rodríguez, todos exprofesores del Colegio “La Salle” de Quito.

Fue su primer Director el profesor Mario Pazmiño, en 1971 se dio apertura al Primer Curso de Colegio y progresivamente fueron creándose los cursos subsiguientes, hasta completar el 6to Curso en la especialidad de Comercio y Administración, contándose en la actualidad con 27 promociones. Posteriormente se creó la especialidad de Informática, de la que tenemos diez promociones. En el año lectivo 2004-2005 se abrió el nuevo bachillerato en Ciencias Generales, contando con tres paralelos.

En el año 2009-2010 la institución amplía su oferta con la creación del Primer Año de Educación Básica, completando así los 10 años de la Educación General Básica. A partir del año lectivo 2012-2013 y por mandato de Ley, la unidad ofrece a la ciudadanía el Bachillerato General Unificado.

La práctica del Deporte en general, pero muy especialmente la del basket ball ha sido uno de nuestros intereses más fuertes; incontables logros a nivel escolar y colegial dan fe de esa labor, lo que ha permitido que numerosas estudiantes de nuestra Institución sean la base de las selecciones cantonales.

- **Misión**

Formar jóvenes investigadores, con pensamiento reflexivo, crítico y excelente práctica de valores aptos para realizar emprendimientos o continuar sus estudios universitarios con alto

desempeño profesional.

- **Visión**

Ser una institución educativa referente en el país por su estándar de gestión, logrando la excelencia educativa mediante la implementación del modelo pedagógico socio-crítico-constructivista, capaz de enfrentar los retos y desafíos del mundo globalizado.

Actualmente cuenta con aproximadamente 1500 estudiantes en su única sección matutina; con una plantilla de 80 educadores, a más del personal administrativo y de servicio. La parte directiva está conformada por el Dr. Wilson Muñoz como Rector, el Lic. Raúl Vascones como Vicerrector Pedagógico, el Lic. Mario Pazmiño como Vicerrector Administrativo y el Lic. Marco Cepeda como Director de la Escuela General Básica.

Los establecimientos cuentan con una infraestructura muy bien dotada, coinciden en la misión de formar al estudiante de manera integral fortaleciendo sus capacidades y potencialidades para el emprendimiento y la vida, tienen como visión ser líderes en la educación de calidad y calidez y, para ello promueven el trabajo en equipo en proyectos productivos e innovadores.

2.5. Métodos, técnicas e instrumentos de investigación

2.5.1. Métodos.

En la investigación se utilizaron los siguientes métodos:

- **Inductivo.**- El presente método se utilizó para realizar el análisis de los resultados estadísticos obtenidos luego de la aplicación de los diferentes instrumentos. Toda vez que el método inductivo, “permite al análisis de casos particulares”. (Abril, 2010)
- **Deductivo.**- Dicho método se utilizó en parte de la discusión y las conclusiones, puesto que permite, “llegar a conclusiones particulares desde una proposición general”. (Abril, 2010)

- **Analítico.**- Fue de mucha utilidad en la elaboración del marco teórico, así como en la parte pertinente del análisis de los resultados, ya que, “permite revisar los elementos y analizarlos por separado, conocer el objeto estudiado y explicarlo”. (Ruiz, 2014)
- **Sintético.**- Se utilizó para elaborar el marco teórico y en la parte correspondiente al resumen del informe de investigación, debido a que, “estimula el razonamiento y permite relacionar hechos y unificarlos”. (Quiñones, 2011)
- **Descriptivo.**- El presente método permitió describir y explicar la situación respecto al uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes de bachillerato investigados.
- **Hermenéutico.**- Dicho método permitió la recolección e interpretación bibliográfica en la elaboración del marco teórico, y, además, facilitó el análisis de la información empírica a la luz del marco teórico.

2.5.2. Técnicas.

Las técnicas que se utilizaron para la recolección de datos en la investigación fueron:

- **Entrevista no estructurada.**- La misma que se utilizó para el contacto con las autoridades y profesores, como momento previo a la aplicación de los instrumentos de recolección de datos, dado que en la misma, “el investigador da a conocer la información sobre el tema”. (Peláez, 2013)
- **Lectura comprensiva.**- Dicha técnica se utilizó en el marco teórico, ya que fue necesario conocer, analizar y seleccionar los aportes conceptuales sobre la salud mental, adicciones, adolescentes y apoyo social, la misma que, “permite adquirir conocimientos sobre significados a partir de la lectura”. (Llerena, 2012)
- **Encuesta.**- La misma se aplicó a los estudiantes para recabar información de primera mano respecto al tema de estudio utilizando el cuestionario sociodemográfico, uso de las TICs, CERI, afirmaciones sobre el uso de teléfono celular, afirmaciones sobre el uso de video juegos, ASSIST, tipos de apoyo y características psicológicas, debido que la encuesta, “permite la recolección de datos sobre un tema de opinión específico”. (Muñoz, 2011, p., 238)

Las técnicas que se utilizaron para el procesamiento y análisis de datos en la investigación fueron:

- ✓ **Codificación.-** El primer paso para el procesamiento de datos es dar un código a cada una de las alternativas de las respuestas para poder cuantificarlos y obtener los resultados, lo cual ya es parte de la tabulación.
- ✓ **Tabulación.-** Cuando se recoge la información hay que hacer el vaciado de datos y elaborar cuadros estadísticos, utilizando el medio electrónico en Excel, a través de la tabulación se puede conocer la totalidad de los datos y obtener resultados.
- ✓ **Graficación.-** Una vez obtenido los datos se utilizó el programa Excel para realizar los gráficos automáticamente ayudados de los datos de las tablas, se seleccionó el gráfico que mejor se adaptó al estudio y que facilitó la lectura e interpretación.
- ✓ **Análisis e interpretación de datos.-** En este apartado se analizó e interpretó de manera objetiva los datos obtenidos como resultado de las encuestas y poder proponer soluciones al problema de estudio.

2.5.3. Instrumentos.

Los instrumentos utilizados en la presente investigación fueron:

1. Encuesta sociodemográfica

Cuestionario que contiene 9 Ítems que permitieron describir sociodemográficas (año de bachillerato, género y sector y región donde viven, edad, tipo de institución educativa, tipo de familia, rendimiento académico, repitencia) de los adolescente de primero y segundo año de bachillerato de los establecimientos educativos fiscal, fiscomisional y particular.

2. Cuestionario del uso de Tecnologías de la Información y Comunicación

Dicho cuestionario contiene 19 Ítems en una escala de respuestas cortas, que permiten describir la variable que evalúa el uso de las TIC en los adolescentes de primero y segundo años de bachillerato, incluye preguntas si tenían ordenador y acceso en la casa o familia, también contenía preguntas sobre el teléfono celular, XBOX One, Wii U, PlayStation o

similar, la edad en que tuvieron y el uso que le dan, en el mismo cuestionario se averiguó si los padres controlan el tiempo que dedican a los videojuegos, uso de las redes sociales, ordenador y teléfono celular.

3. Cuestionario de experiencias relacionadas con el celular CERM

Contiene 10 Ítems cuyas respuestas son de tipo Likert de cuatro opciones; Casi nunca, Algunas veces, y casi siempre y permite describir y evaluar variables sobre el uso problemático del celular, incluye preguntas sobre el aumento de la tolerancia, efectos negativos reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de mantener al celular cerca. (Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell, 2009).

4. CERI Cuestionario de experiencias relacionadas con el internet

Dicho cuestionario contiene 10 Ítems, las respuestas posee una escala de tipo Likert de cuatro opciones; Casi nunca, Algunas veces, Bastantes veces y casi siempre, fue diseñada para evaluar el uso problemático del internet, incluye preguntas sobre el aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control y deseo de estar conectado. (Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell, 2009).

5. IGD - 20 prueba de juegos en el internet

Dicha prueba contiene 20 Ítems, la escala de respuestas es de tipo Likert de cuatro opciones; Nunca/casi 1 ("muy en desacuerdo"), 2 ("en desacuerdo), 3 ("ni de acuerdo ni en desacuerdo"), 4("de acuerdo") y 5 ("Totalmente de acuerdo"), diseñada para evaluar variables relacionadas sobre la actividad de videojuegos en línea o fuera de línea, dedicada a lo largo de los 12 meses anteriores en términos de los criterios diagnósticos para IGD. Referencia: Fúster, Carbonell, Pontes y Griffiths (aceptado para su publicación).

6. Cuestionario sobre consumo de sustancias

El cuestionario contiene 12 Ítems, las respuestas poseen una escala de tipo Likert de cuatro opciones; Nunca, 1 0 2 veces Cada mes, Cada semana, Diario o casi a diario, fue diseñada para evaluar variables relacionadas con el consumo de sustancias en los últimos tres meses. Referencia: OMS, 2010

7. Cuestionario sobre salud mental

El cuestionario contiene 14 Ítems, las respuestas poseen una escala de tipo Likert de siete opciones; Nunca es verdad, Muy raramente es verdad, Realmente es verdad, A veces es verdad, Con frecuencia es verdad, Casi siempre es verdad, Siempre es verdad, fue diseñada para evaluar una serie de síntomas psicológicos propios de los adolescentes.

Referencia: Andrade y Carbonell

8. Cuestionario MOS de apoyo social

El cuestionario contiene 20 Ítems, la escala de respuestas es de tipo Likert de cinco opciones; Nunca, Pocas veces, Algunas veces, La mayoría de veces, Siempre, fue diseñada para evaluar la red y el apoyo social. Referencia: (MOS; Sherbourne y Stewart, 1991)

2.6. Población y Muestra

La población investigada corresponde a 150 estudiantes de los cuales 50 corresponden al establecimiento fiscal, 50 al fisco misional y 50 al particular, considerando 25 estudiantes de primer año y 25 de segundo año de bachillerato en cada establecimiento educativo.

2.6.1. Criterios de inclusión y exclusión.

Los criterios de inclusión que rige en esta investigación son los siguientes:

➤ Criterios de inclusión

- a. Adolescentes entre los 14 y 17 años.
- b. El centro educativo tiene que ser mixto (fiscal, fiscomisional y particular).
- c. Estudiantes matriculados en décimo año de Educación General Básica [EBG] primer y
- d. segundo año de bachillerato.
- e. La sección del centro educativo debe ser únicamente diurna.

Los criterios de exclusión que rige en esta investigación son los siguientes:

➤ Criterios de exclusión

- a. Estudiantes de la sección nocturna
- b. Estudiantes de 18 años en adelante.
- c. No tener el consentimiento informado de sus padres o representante legal.
- d. Centros educativos de educación especial.
- e. Centro educativos nocturnos

2.7. Procedimiento

Para realizar el trabajo de investigación se procedió en el siguiente orden de acontecimientos:

1. Revisión del material bibliográfico para la elaboración del marco teórico.
2. Entrevista con los directivos de las Unidades Educativas, para solicitar la colaboración del centro mediante oficio de la UTPL.
3. Entrevista con los profesores, para solicitar su colaboración y determinar el día y hora para llevar adelante la aplicación de los instrumentos de investigación.
4. Obtención del consentimiento informado del padre de familia y de los señores Rectores.
5. Preparación del material para la recolección de datos.
6. Aplicación de los instrumentos de recolección de datos a los estudiantes de primer y segundo años de bachillerato.
7. Sistematización de datos, los mismos que fueron organizados, tabulados y graficados, utilizando las herramientas estadísticas y las matrices Excel construidas por el equipo de investigación de la UTPL subidas en el entorno virtual de aprendizaje (EVA).
8. Una vez que los datos fueron sistematizados, se procedió a analizarlos e interpretarlos a la luz de la teoría consultada desde los aportes experienciales de formación profesional y del análisis de la realidad investigada, aspectos que permitieron llegar a las conclusiones y recomendaciones.

9. Entre las facilidades encontradas en la aplicación de los instrumentos de investigación se destacan la colaboración desinteresada de las autoridades, profesores, padres de familia y estudiantes en los tres establecimientos seleccionados para la investigación.

10. Las dificultades que se presentaron durante la investigación se debieron a que los estudiantes debían rendir las evaluaciones parciales y finales del año lectivo, lo que no permitía trabajar totalmente porque los maestros disponían únicamente de 45 minutos por materia, los cuales eran utilizados para tomar las evaluaciones.

2.8. Recursos

2.8.1. Humanos.

- Equipo de planificación de la UTPL.
- Directivos y profesores de primero y segundo año de bachillerato.
- 50 estudiantes del establecimiento fiscal de primero y segundo años de bachillerato.
- 50 estudiantes del establecimiento fiscomisional de primero y segundo años de bachillerato.
- 50 estudiantes del establecimiento particular de primero y segundo año de bachillerato.
- Directora de tesis.
- Investigadora

2.8.2. Institucionales.

- Unidades Educativas Fiscal, fiscomisional y particular investigadas
- Centro Universitario Santo Domingo
- Universidad Técnica Particular de Loja

2.8.3. Materiales.

Los recursos materiales que se utilizaron en la investigación fueron:

- Hojas de papel bond tamaño A4, cartucho de impresora, CD en blanco y copias de los instrumentos de investigación.
- Los medios tecnológicos que se utilizaron fueron: un computador, el internet, teléfono convencional y celular, correo electrónico, cámara fotográfica.

- También se utilizó material bibliográfico para elaborar el marco teórico y guía didáctica, material informativo entregado por la dirección del plan de titulación de la UTPL a través del EVA.

2.8.3. Económicos.

Los recursos económicos utilizados en la presente investigación corresponden a valores de transporte y alimentación para aplicar las encuestas, también la impresión y anillado de los ejemplares de la tesis y traslado a la ciudad de Loja para la sustentación del trabajo escrito.

Se detalla en la siguiente tabla los costos aproximados del trabajo de investigación.

RUBROS	Descripción	VALOR TOTAL
Trasporte	Viajes y alimentación para recibir asesoría	\$180
Traslado a la Unidad Educativa	Para recolectar los datos	80
Impresión y anillado del trabajo de fin de titulación	3 ejemplares	\$50
Material de escritorio		\$100
Imprevistos		\$50
Total		\$460

Los Gastos que demandó todo el trabajo, es autofinanciado por la investigadora.

CAPÍTULO 3
RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Resultados obtenidos: Análisis, interpretación de los resultados

3.1.1. Variable sociodemográfica.

Tabla N° 1: Año de Bachillerato.

AÑO DE BACHILLERATO				
FISCAL	No contesta	Primer año	Segundo Año	TOTAL
FRECUENCIA	0	28	26	54
PORCENTAJE (%)	0,0	52	48	100,0
AÑO DE BACHILLERATO				
FISCOMISIONAL	No contesta	Primer año	Segundo Año	TOTAL
FRECUENCIA	0	26	26	52
PORCENTAJE (%)	0,0	50	50	100
AÑO DE BACHILLERATO				
PARTICULAR	No contesta	Primer año	Segundo Año	TOTAL
FRECUENCIA	0	28	29	57
PORCENTAJE (%)	0,0	49	51	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

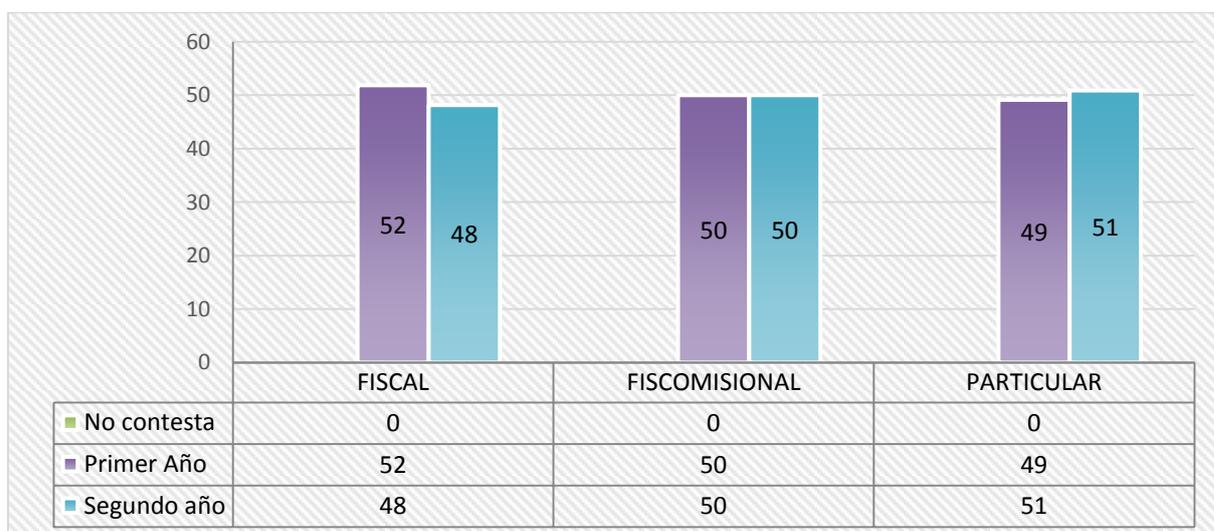


Figura 1. Año de Bachillerato

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

“El bachillerato comprende tres años de educación obligatoria, a continuación de la Educación General Obligatoria”. (Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI), 2011), los estudiantes investigados en el primer año de Bachillerato se tiene: Establecimiento fiscal 52%, fiscomisional 50%, particular 49%; Segundo año de Bachillerato: Establecimiento fiscal 48%, fiscomisional 50%, particular 51%, lo que significa que se están formando para la vida y la integración a la sociedad.

Tabla N° 2: Género.

	GÉNERO			
FISCAL	No contesta	Femenino	Masculino	TOTAL
FRECUENCIA	0	24	30	54
PORCENTAJE (%)	0,0	44	56	100

	GÉNERO			
FISCOMISIONAL	No contesta	Femenino	Masculino	TOTAL
FRECUENCIA	0	35	17	52
PORCENTAJE (%)	0,0	67,3	33	100

	GÉNERO			
PARTICULAR	No contesta	Femenino	Masculino	TOTAL
FRECUENCIA	0	30	27	57
PORCENTAJE (%)	0,0	52,6	47,4	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

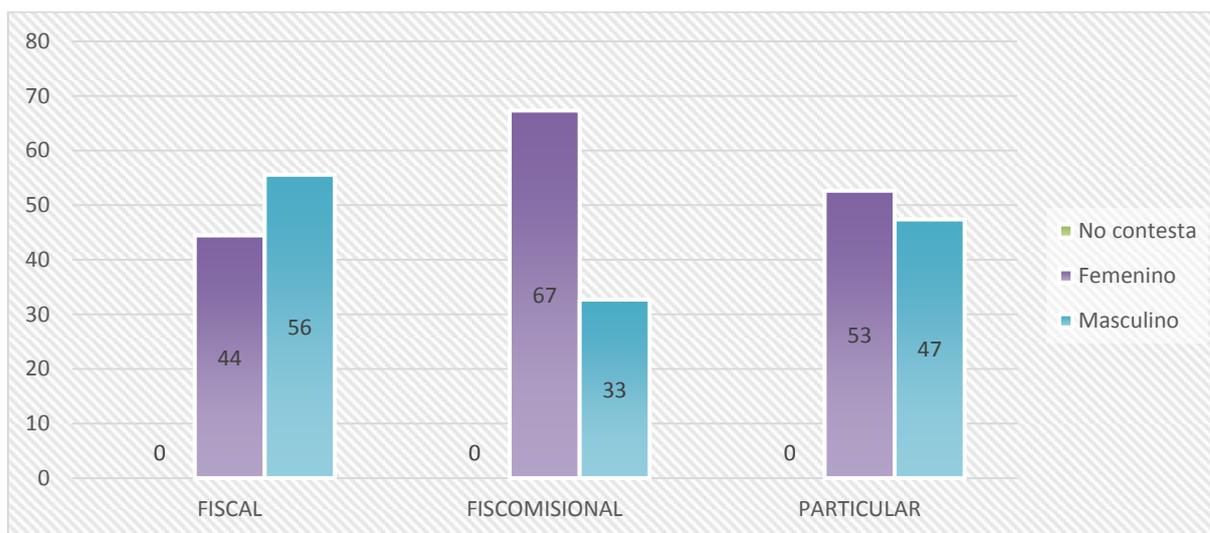


Figura 2. Género

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los resultados de la investigación demuestran que los estudiantes de bachillerato investigados pertenecen al género femenino: Establecimiento fiscal 44.4%, fiscomisional 67.3% y particular 52.6%; Género masculino establecimiento fiscal 5.6%, fiscomisional 32.7% y particular 47.4%, se entiende como género, “a las cualidades y características del hombre y mujer”. (FAO, 2016), de lo cual se puede inferir que el género no es un obstáculo para estudiar, toda vez que la legislación ecuatoriana establece la equidad de género.

Tabla N° 3: Sector donde vive.

SECTOR EN EL QUE VIVE				
FISCAL	No contesta	Urbano	Rural	TOTAL
FRECUENCIA	0	49	5	54
PORCENTAJE (%)	0,0	91	9	100
SECTOR EN EL QUE VIVE				
FISCOMISIONAL	No contesta	Urbano	Rural	TOTAL
FRECUENCIA	0	48	4	52
PORCENTAJE (%)	0,0	92	8	100
SECTOR EN EL QUE VIVE				
PARTICULAR	No contesta	Urbano	Rural	TOTAL
FRECUENCIA	0	51	6	57
PORCENTAJE (%)	0,0	89	11	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

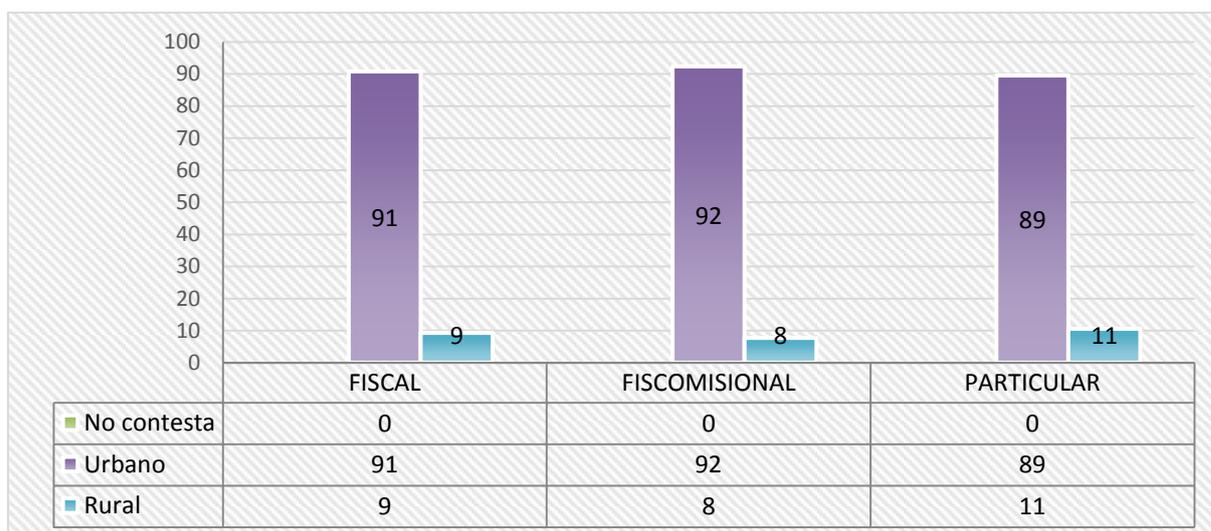


Figura 3. Sector donde vive

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los resultados de la investigación revelan que la mayoría de estudiantes encuestados residen en el sector urbano y estudian en un establecimiento fiscomisional el 92%, fiscal 91% y particular 89%, con menor porcentaje viven en el sector rural en donde el 11% son estudiantes del establecimiento particular, 9% fiscal y 8% fiscomisional. Como se puede observar, la mayoría de los estudiantes viven en la zona urbana toda vez que en ella, “existen mejores oportunidades de desarrollo humano”. (Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, 2015), por lo cual se considera que la zona urbana por su infraestructura ofrece mejores oportunidades en el estudio, pero sin desmerecer las bondades del sector rural.

3.1.2. Variable TIC.

Tabla Nº 4: Acceso a ordenador.

FISCAL	POSEE ORDENADOR O TIENE ACCESO A UNO			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	47	7	54
PORCENTAJE (%)	0	87	13	100
FISCOMISIONAL	POSEE ORDENADOR O TIENE ACCESO A UNO			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	45	7	52
PORCENTAJE (%)	0	87	13	100
PARTICULAR	POSEE ORDENADOR O TIENE ACCESO A UNO			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	56	1	57
PORCENTAJE (%)	0	98,2	1,8	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

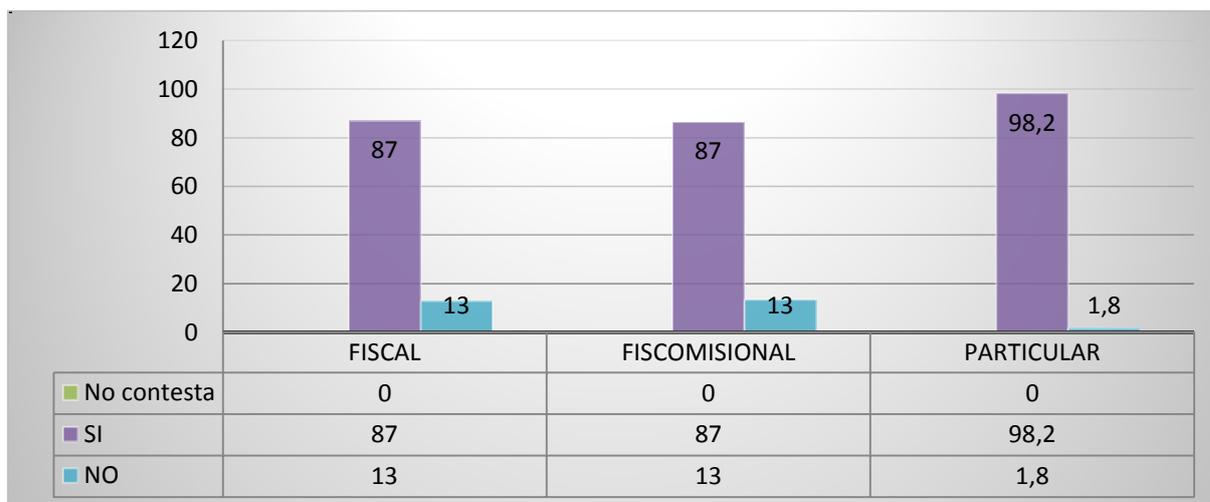


Figura 4. ACCESO A ORDENADOR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los resultados demuestran que los estudiantes de bachillerato poseen un ordenador en mayor porcentaje 98% en el establecimiento particular, 87% fiscal y con el mismo porcentaje en el fiscomisional, no lo poseen el 13% los adolescentes del colegio fiscal y fiscomisional y el 12% del particular. Lo que significa que, “la vida humana se encuentra impactada por las TIC”. (UNESCO, 2013), lo que significa que un ordenador o computadora permite recibir y procesar datos de la información que el usuario busca en el internet, siendo así es parte esencial en los hogares y en la vida de los estudiantes.

Tabla N° 5: Edad acceso a ordenador.

FISCAL	EDAD DESDE CUANDO LO TIENE					
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	10	6	8	23	7	54
PORCENTAJE (%)	19	11	15	43	13	100
FISCOMISIONAL	EDAD DESDE CUANDO LO TIENE					
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	7	6	13	22	4	52
PORCENTAJE (%)	13	12	25	42	8	100
PARTICULAR	EDAD DESDE CUANDO LO TIENE					
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	1	4	14	32	6	57
PORCENTAJE (%)	2	7	25	56	11	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

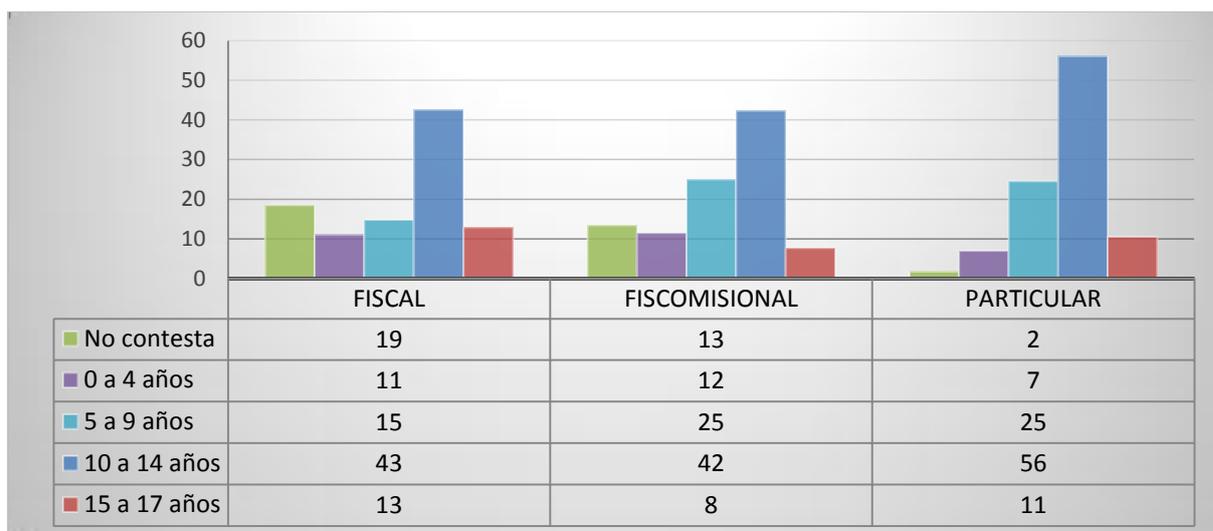


Figura 5. EDAD ACCESO A ORDENADOR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La investigación demuestra que los estudiantes, tienen ordenador con mayor porcentaje de 10 a 14 años: 56% establecimiento particular, 44% fiscal y 42% fiscomisional; de 5 a 9 años 25% en el particular y fiscomisional y el 15% fiscal; de 15 a 17 años poseen un ordenador 13% en el fiscal, 11% particular y 7% fiscomisional; de 0 a 4 años 11, 53% fiscomisional, 11% fiscal y 7% particular, de modo que, “los medios tecnológicos, difunden información de manera simultánea”. (Molina, 2012), de esta forma los niños de la era moderna tienen acceso a un ordenador en edades muy tempranas por ser nativos de la tecnología.

Tabla Nº 6: Utilización del ordenador.

FISCAL	PARA QUE UTILIZA EL ORDENADOR																			
	a. Trabajos escolares				b. Redes sociales (facebook, Twitter, etc.)				c. Navegar por internet				d. Correo electrónico				e. Juegos y videojuegos			
	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	10	31	13	54	10	13	31	54	10	11	33	54	10	5	39	54	10	6	38	54
PORCENTAJE (%)	19	57	24	100	19	24	57	100	19	20	61	100	19	9	72	100	19	11	70	100
FISCOMISIONAL	PARA QUE UTILIZA EL ORDENADOR																			
	a. Trabajos escolares				b. Redes sociales (facebook, Twitter, etc.)				c. Navegar por internet				d. Correo electrónico				e. Juegos y videojuegos			
	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	7	30	15	52	7	17	28	52	7	16	29	52	7	2	43	52	7	2	43	52
PORCENTAJE (%)	13	58	29	100	13	33	54	100	13	31	56	100	13	4	83	100	13	4	83	100
PARTICULAR	PARA QUE UTILIZA EL ORDENADOR																			
	a. Trabajos escolares				b. Redes sociales (facebook, Twitter, etc.)				c. Navegar por internet				d. Correo electrónico				e. Juegos y videojuegos			
	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	1	35	21	57	1	25	31	57	1	18	38	57	1	4	52	57	1	11	45	57
PORCENTAJE (%)	2	61	37	100	2	44	54	100	2	32	67	100	2	7	91	100	2	19	79	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

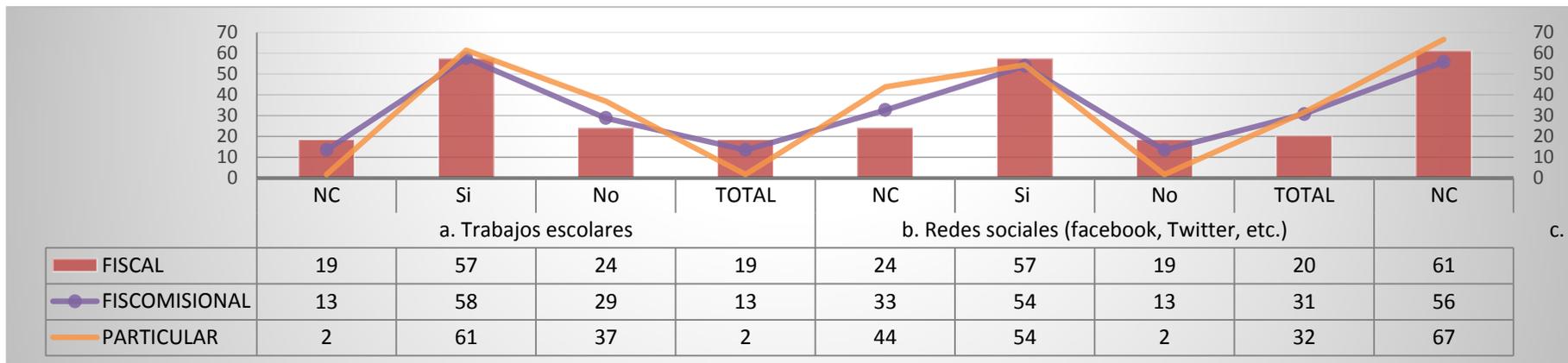


Figura 6. UTILIZACIÓN DEL ORDENADOR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

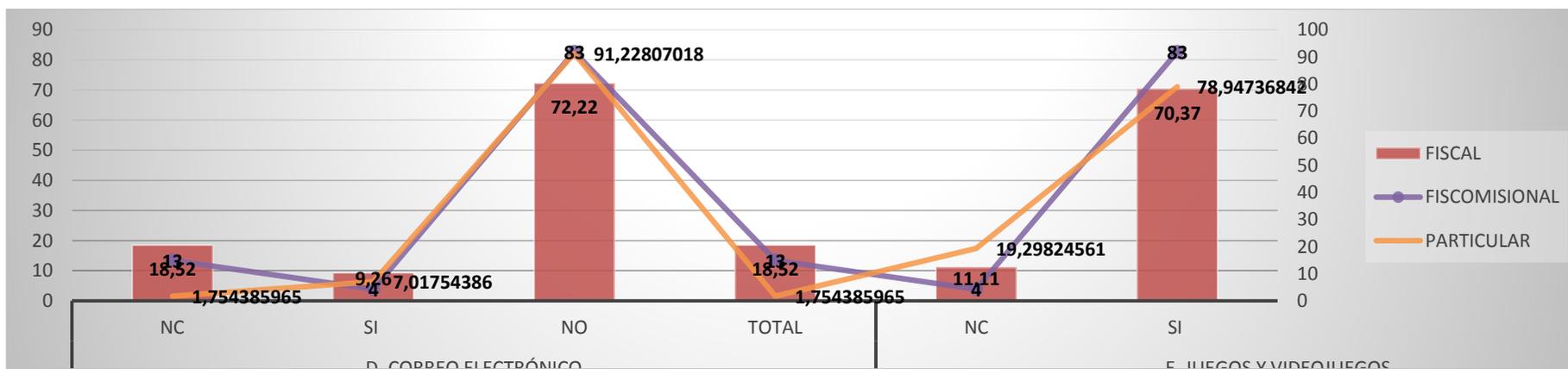


Figura 6.1. UTILIZACIÓN DEL ORDENADOR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

El ordenador es utilizado por los estudiantes en trabajos escolares 61% institución educativa particular, 58% fiscomisional y 57% fiscal; para navegar en las redes sociales 44% estudiantes del colegio particular, 33% fiscomisional y 24% fiscal; utilizan el ordenador para navegar por internet 32% estudiantes del particular, 31% fiscomisional y 20% fiscal; para el correo electrónico 9% fiscal, 7% particular y 4% fiscomisional; en juegos y videojuegos 19% particular, 11% fiscal y 4% fiscomisional, toda vez que las TIC, “utiliza canales artificiales para difundir la información de manera simultánea”. (Molina, 2012), de esta manera los adolescentes pueden acceder a la información científica que se encuentra en el internet para analizarla y realizar sus tareas escolares con mayor agilidad.

Tabla N° 7: Acceso teléfono celular.

FISCAL	POSEE TELÉFONO CELULAR PERSONAL			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	36	18	54
PORCENTAJE (%)	0	67	33	100
FISCOMISIONAL	POSEE TELÉFONO CELULAR PERSONAL			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	42	10	52
PORCENTAJE (%)	0	81	19	100
PARTICULAR	POSEE TELÉFONO CELULAR PERSONAL			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	1	43	13	57
PORCENTAJE (%)	1,754385965	75,4386	22,807018	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

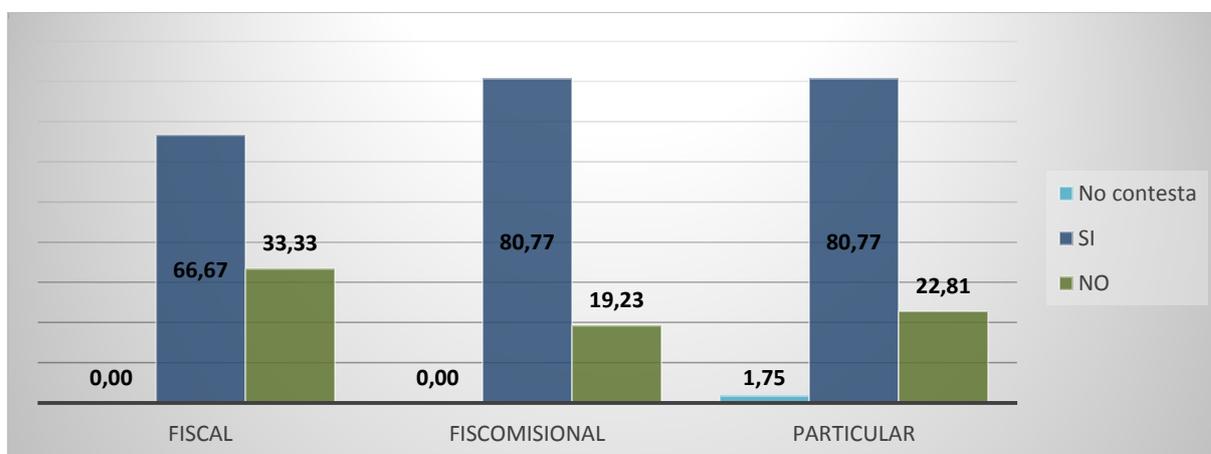


Figura 7. ACCESO TELÉFONO CELULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes encuestados poseen teléfono celular personal con mayor porcentaje que 80, 76% establecimiento fiscomisional, 75,43% particular y 67% fiscal, no poseen 33% fiscal, 22,89% particular y 19,23% fiscomisional, pues la tecnología, “se enmarca dentro de los factores sociales que tienen influencia en la salud mental”. (Vielka, 2015), por lo tanto, poseer un teléfono celular en la adolescencia es parte de la vida cotidiana en los actuales momentos, puesto que un teléfono sirve para la comunicación y hoy en día es una necesidad para acortar distancias e interactuar entre compañeros y amigos.

Tabla N° 8: Edad acceso a teléfono celular.

FISCAL	EDAD DESDE CUANDO LO TIENE					TOTAL
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	
FRECUENCIA	19	3	1	15	16	54
PORCENTAJE (%)	35	6	2	28	30	100

FISCOMISIONAL	EDAD DESDE CUANDO LO TIENE					TOTAL
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	
FRECUENCIA	10	2	4	18	18	52
PORCENTAJE (%)	19	4	8	35	35	100

PARTICULAR	EDAD DESDE CUANDO LO TIENE					TOTAL
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	
FRECUENCIA	11	3	6	23	14	57
PORCENTAJE (%)	19,29825	5,26316	10,5263	40,350877	24,561404	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

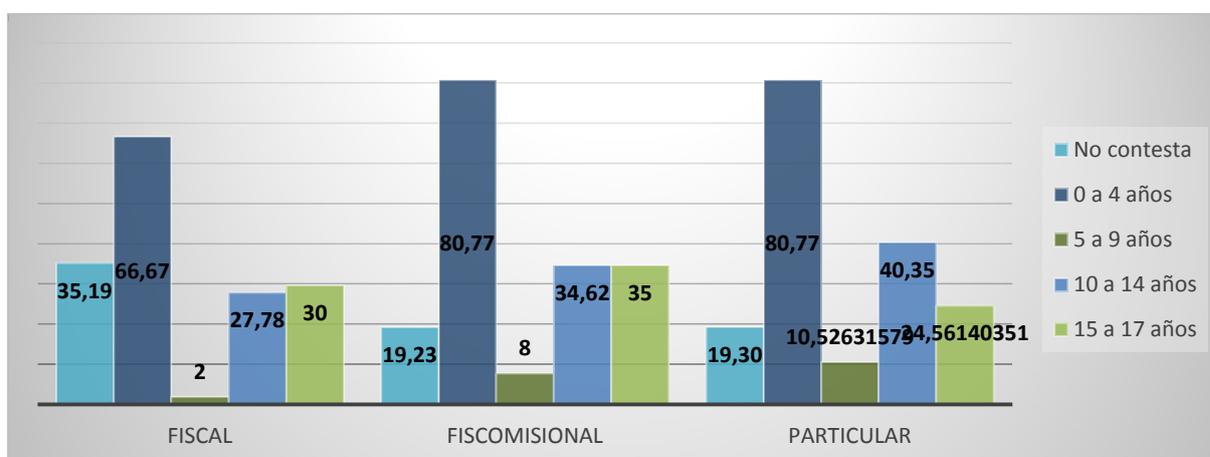


Figura 8. EDAD ACCESO TELÉFONO CELULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes investigados tienen teléfono celular con porcentaje significativo a la edad de 10 a 14 años 40% particular, 35% fiscomisional y 28% fiscal: a la edad de 15 a 17 años 35% fiscomisional, 30% fiscal y 25% particular, a la edad de 5 a 9 años lo tuvieron el 10.5% del particular, 8% del fiscomisional y 2% fiscal, en tanto que entre 0 a 4 años tuvieron su teléfono 6% fiscal, 5% particular y 4% fiscomisional, lo cual concuerda con lo que manifiesta la UNESCO (2013) “las TIC no han dejado un solo espacio de la vida humana que no se encuentre impactada por su desarrollo”, por lo tanto las personas que nacieron a partir del año 2000 en adelante, tienen acceso a un celular desde edades muy tempranas y lo usan según sus necesidades.

Tabla Nº 9: Uso del teléfono celular.

FISCAL	PARA QUE UTILIZA EL TELÉFONO CELULAR																											
	a. Trabajos escolares				b. Redes sociales (facebook, Twitter, etc.)				c. Navegar por internet				d. Correo electrónico				e. Enviar SMS, WhatsApp u otros mensajes breves				f. Juegos y videojuegos				g. Llamadas telefónicas			
	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	20	6	28	54	20	21	13	54	20	5	29	54	21	2	31	54	20	11	23	54	20	6	28	54	20	15	19	54
PORCENTAJE (%)	37	11	52	100	37	39	24	100	37	9	54	100	39	4	57	100	37	20	43	100	37	11	52	100	37	28	35	100

FISCOMISIONAL	PARA QUE UTILIZA EL TELÉFONO CELULAR																											
	a. Trabajos escolares				b. Redes sociales (facebook, Twitter, etc.)				c. Navegar por internet				d. Correo electrónico				e. Enviar SMS, WhatsApp u otros mensajes breves				f. Juegos y videojuegos				g. Llamadas telefónicas			
	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	10	10	32	52	10	26	16	52	10	11	31	52	10	3	39	52	10	12	30	52	10	5	37	52	10	15	27	52
PORCENTAJE (%)	19	19	62	100	19	50	31	100	19	21	60	100	19	6	75	100	19	23	58	100	19	10	71	100	19	29	52	100

PARTICULAR	PARA QUE UTILIZA EL TELÉFONO CELULAR																											
	a. Trabajos escolares				b. Redes sociales (facebook, Twitter, etc.)				c. Navegar por internet				d. Correo electrónico				e. Enviar SMS, WhatsApp u otros mensajes breves				f. Juegos y videojuegos				g. Llamadas telefónicas			
	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	12	11	34	57	12	32	13	57	12	14	31	57	12	3	42	57	12	19	26	57	12	9	36	57	12	19	26	57
PORCENTAJE (%)	21	19	60	100	21	56	23	100	21	25	54	100	21	5	74	100	21	33	46	100	21	16	63	100	21	33	46	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

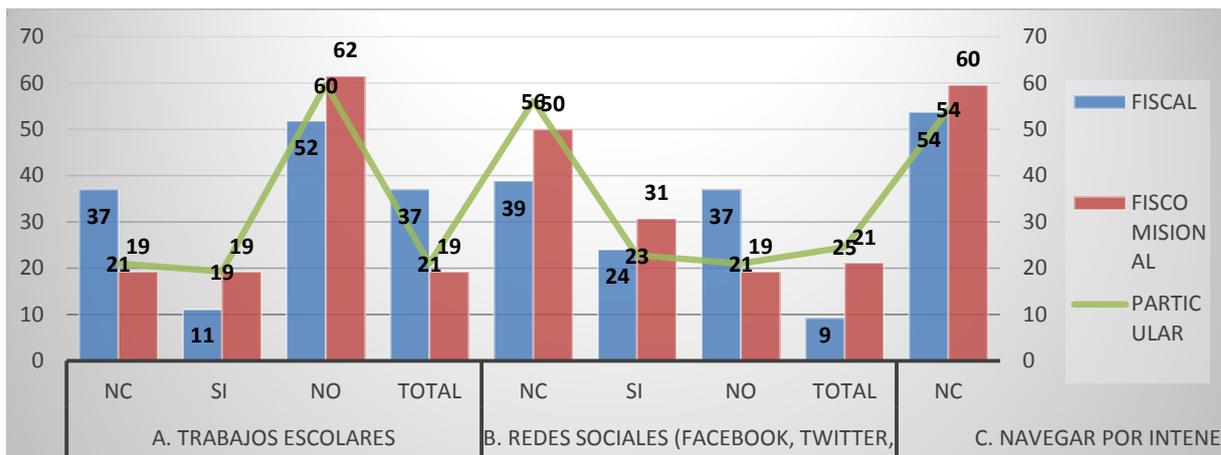


Figura 9. USO DEL TELÉFONO CELULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

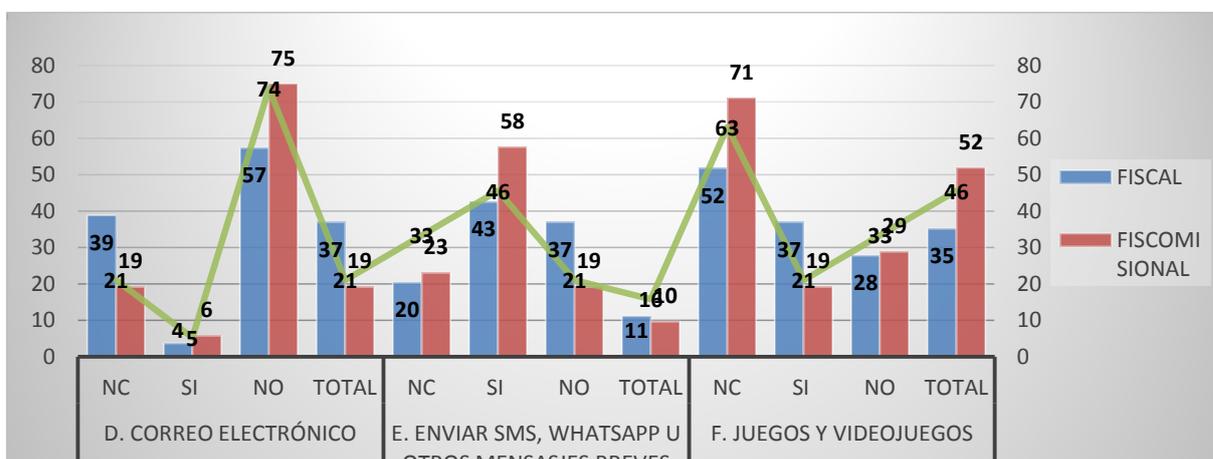


Figura 10. USO DEL TELÉFONO CELULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

El teléfono celular lo utilizan los estudiantes de bachillerato para: Trabajos escolares 19% institución fiscomisional y particular en tanto que el 11% fiscal; Redes sociales 56% particular, 50% fiscomisional y 39% fiscal; Navegar por internet 25% particular, 21% fiscomisional y 9% fiscal; Correo electrónico 6% fiscomisional, 5% particular y 4% fiscal; Enviar SMS, WhatsApp u otros mensajes breves 33% particular, 23% fiscomisional y 20%fiscal; Juegos y videojuegos 16% particular, 11% fiscal y 10% fiscomisional; Llamadas telefónicas 37% fiscal, 33% particular y 29% fiscomisional. Así el teléfono celular es utilizado por los adolescentes en mayor porcentaje para ingresar en las redes sociales, puesto que, “se pueden enviar mensajes de texto e imágenes”. (Londoño, 2015), siendo así el teléfono celular es un medio de comunicación que tiene acceso a la informática y telemática.

Tabla N° 10: Acceso A X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR.

FISCAL	POSEE X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	3	20	31	54
PORCENTAJE (%)	6	37	57	100

FISCOMISIONAL	POSEE X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	21	31	52
PORCENTAJE (%)	0	40	60	100

PARTICULAR	POSEE X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR			
	No contesta	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	27	30	57
PORCENTAJE (%)	0	47,3684211	52,6315789	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

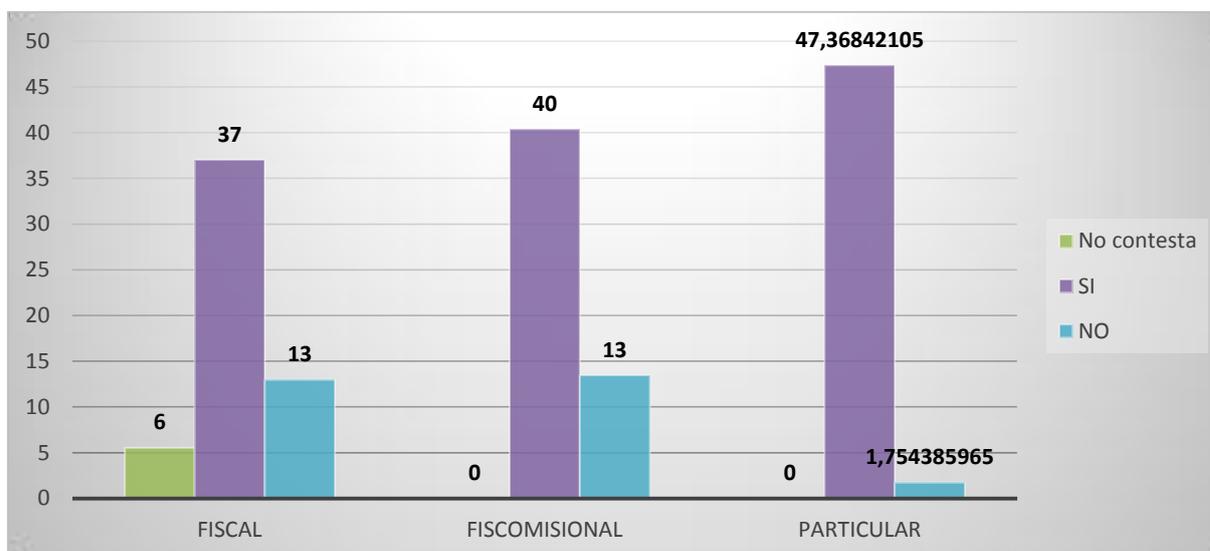


Figura 11. ACCESO A X-box one, WiiU, Play Station o similar

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes de bachillerato investigados poseen X-Box One, Wii U, PlayStation o similar: 47,36% establecimiento particular, 40,38% fiscomisional y 37% fiscal, no lo tienen 59,61% fiscomisional, 57% fiscal y 52,63% particular, según los resultados expuestos, las consolas de juego las poseen un gran número de adolescentes encuestados, puesto que son consolas que permite a los usuarios controlar las funciones a través de comandos volviéndolas interesantes.

Tabla N° 11: EDAD ACCESO A X-box one, WiiU, Play Station o similar.

FISCAL	EDAD POSEE X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR					
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	34	0	4	11	5	54
PORCENTAJE (%)	63	0	7	20	9	100

FISCOMISIONAL	EDAD POSEE X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR					
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	31	1	5	11	4	52
PORCENTAJE (%)	60	2	10	21	8	100

PARTICULAR	EDAD POSEE X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR					
	No contesta	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	31	1	6	18	1	57
PORCENTAJE (%)	54	2	11	32	2	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

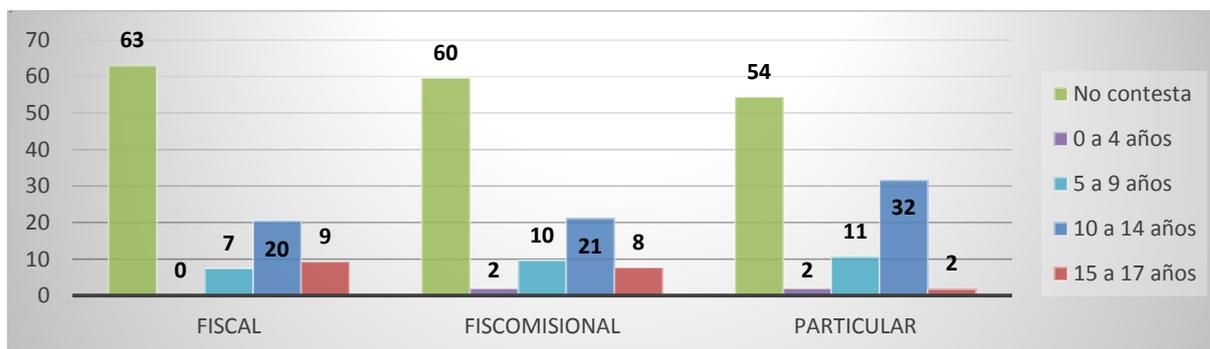


Figura 12. EDAD ACCESO A X-box one, WiiU, Play Station o similar

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La edad en que tuvieron X-Box One, Wii U, PlayStation o similar con porcentaje significativo se ubica en los 10 a 14 años 20% estudiantes del establecimiento fiscal, 32% particular y 21% fiscomisional; De 5 a 9 años 11% particular, 10% fiscomisional y 7% fiscal; De 15 a 17 años 9% en el fiscal, 8% fiscomisional y 2% particular; con menor porcentaje de 0 a 4 años 2% fiscomisional, con el mismo porcentaje particular, y 0% fiscal. De ahí que los adolescentes se sienten atraídos por los juegos, “buscan independencia de sus padres pero les asusta las responsabilidades”. (Morris y Maisto, 2005), siendo así se puede inferir que en la actualidad los juegos electrónicos se han convertido en la pasión de los niños y adolescentes, pero también en una droga que absorbe a la sociedad más joven.

Tabla N° 12: Horas laborables que dedica al videojuego.

Horas en días laborales, que dedica a jugar videojuegos	FISCAL		FISCOMISIONAL		PARTICULAR	
	F	%	F	%	F	%
No contesta	26	48	26	50	28	49
1 Hora	18	33	13	25	12	21
2 Horas	4	7	9	17	5	9
3 Horas	1	2	1	2	5	9
4 Horas	3	6	2	4	1	2
5 Horas	0	0	1	2	2	4
6 Horas	0	0	0	0	2	4
7 Horas	0	0	0	0	1	2
8 Horas	0	0	0	0	0	0
9 Horas	1	2	0	0	1	2
10 Horas	1	2	0	0	0	0
11 Más de 10 Horas	0	0	0	0	0	0
TOTAL	54	100	52	100	57	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

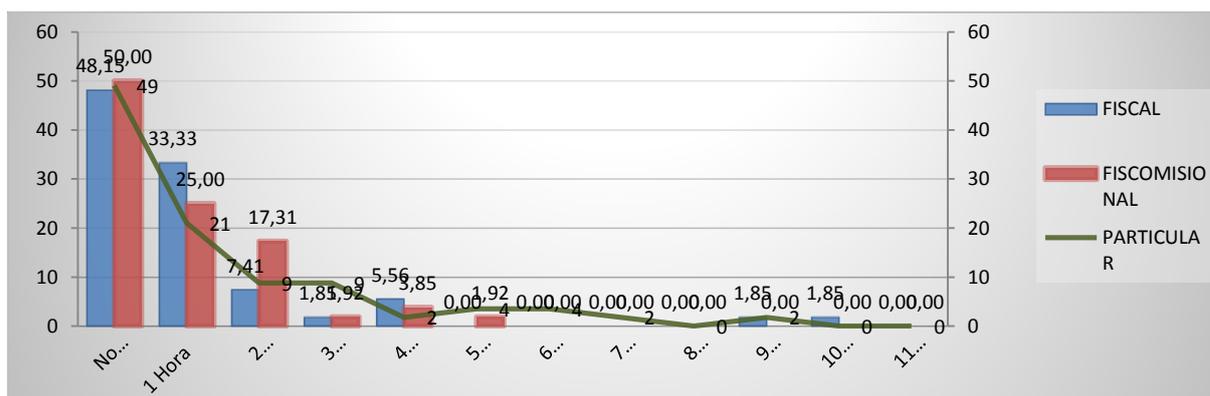


Figura 13. Horas laborables que dedica al videojuego

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes de bachillerato investigados utilizan las horas del día laborable en videojuegos: 1 hora 33% fiscal, 25% fiscomisional y 21% particular; 2 horas 17% fiscomisional, 9% particular y 7% fiscal; 3 horas 9% particular, 2% fiscomisional y 2% fiscal; 4 horas 6% fiscal, 4% fiscomisional y 2% particular; 5 horas 4% particular, 2% fiscomisional y 0% fiscal; 6 y 7 horas sólo se registran resultados del particular con 4% y 2% respectivamente; algo inusual que un adolescente juegue 9 y 10 horas en video juegos pero los resultados demuestran que en el fiscal lo realizan el 2% de estudiantes y en el particular el 2%. Lo cual puede tener consecuencias físicas como, “dolores y molestias derivadas de las malas posturas”. (Torrecilla, J., et al, 2008), de ahí que se puede decir que los adolescentes son adictos a los juegos que hasta se olvidan de realizar sus tareas escolares o ayudar en la casa.

Tabla N° 13: Horas días festivos que dedica al videojuego.

Horas en días festivos o fines de semana, que dedica a jugar videojuegos	FISCAL		FISCOMISIONAL		PARTICULAR	
	F	%	F	%	F	%
No contesta	23	43	26	50	28	49
1 Hora	14	26	11	21	6	11
2 Horas	7	13	6	12	7	12
3 Horas	4	7	3	6	5	9
4 Horas	3	6	2	4	4	7
5 Horas	1	2	1	2	1	2
6 Horas	0	0	2	4	0	0
7 Horas	0	0	0	0	0	0
8 Horas	1	2	0	0	0	0
9 Horas	0	0	1	2	2	4
10 Horas	0	0	0	0	3	5
11 Horas	0	0	0	0	0	0
Más de 12 Horas	1	2	0	0	1	2
TOTAL	54	100	52	100	57	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

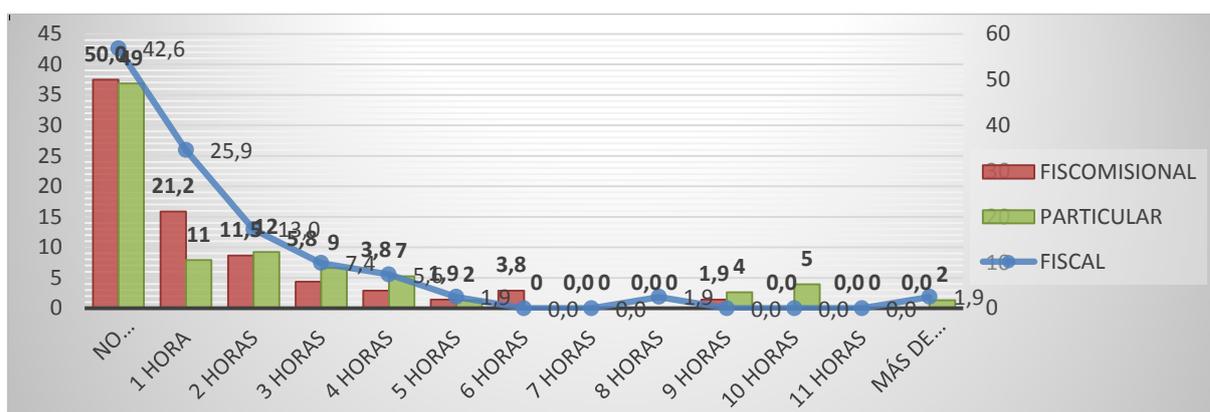


Figura 14. Horas días festivos que dedica al videojuego

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La investigación también revela que los estudiantes investigados utilizan las horas de días festivos para jugar videojuegos: 1 hora 26% fiscal, 21% fiscomisional y 11% particular; 2 horas 13% fiscal, 12% particular y 12% fiscomisional; 3 horas 9% particular, 7% fiscal y 6% fiscomisional; 4 horas 7% particular, 6% fiscal y 4% fiscomisional; 5 horas 2% fiscomisional, 2% fiscal y 2% particular; 6 horas sólo registran datos del 4% en el fiscomisional; 8 horas el 2% fiscal; 9 horas 4% particular y 2% fiscomisional; 10 horas 5% únicamente en el particular; más de 12 horas se tiene datos del 2% en el fiscal y 2% particular, esto puede ser consecuencia de, “la baja autoestima, cambios físicos y emocionales de los adolescentes”. (psicodiagnosis.es, 2015), lo cual significa que los adolescentes cada vez sienten la necesidad de jugar a los videos juegos, puesto que la tecnología inunda el mercado ofreciendo productos y creando una necesidad en el usuario hasta convertirlo en adicto.

Tabla N° 14: CONTROL DE PADRES EN VIDEOJUEGOS.

CONTROLAN LOS PADRES EL TIEMPO QUE DEDICA A LOS VIDEOJUEGOS				
Fiscal	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	23	23	8	54
PORCENTAJE (%)	43	43	15	100

CONTROLAN LOS PADRES EL TIEMPO QUE DEDICA A LOS VIDEOJUEGOS				
Fiscomisional	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	26	16	10	52
PORCENTAJE (%)	50	31	19	100

CONTROLAN LOS PADRES EL TIEMPO QUE DEDICA A LOS VIDEOJUEGOS				
Particular	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	28	19	10	57
PORCENTAJE (%)	49	33	18	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

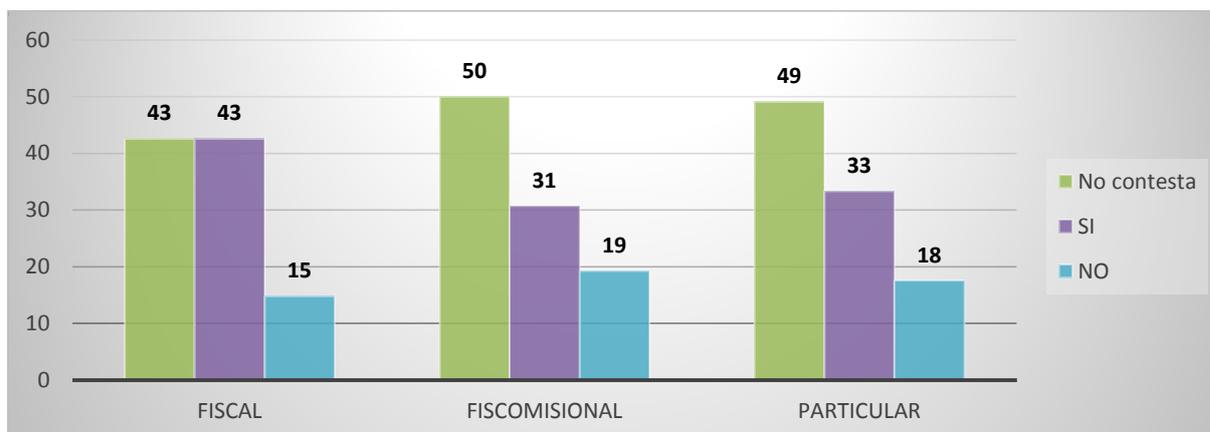


Figura 15. CONTROL DE PADRES EN VIDEOJUEGOS

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

El control de los padres de los adolescentes sobre el tiempo que dedican a los videojuegos, de acuerdo a los resultados de la investigación, se tiene que si lo realizan 43% en el establecimiento fiscal, 33% particular y 31% fiscomisional, no se realiza dicho control 19% fiscomisional, 18% particular y 15% fiscal, pero cerca de la mitad de encuestados no contesta, lo cual deja ver que los padres tienen mayor control de los hijos en el establecimiento fiscal, pues en este sector se exige la participación activa de los padres de familia con vinculación a la institución educativa.

Tabla N° 15: Conexión a redes sociales y edad desde cuando se conecta.

SE CONECTA A REDES SOCIALES COMO Facebook, Twitter, O SIMILARES					EDAD DESDE CUANDO SE CONECTA+DY4:ED30DY4:ED32DT4DY4:ED28DY4:ED35DY4:ED39					
Fiscal	NC	Si	No	TOTAL	NC	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	0	54	0	54	1	0	3	36	14	54
PORCENTAJE (%)	0	100	0	100	2	0	6	67	26	100
SE CONECTA A REDES SOCIALES COMO Facebook, Twitter, O SIMILARES					EDAD DESDE CUANDO SE CONECTA					
Fiscomisional	NC	Si	No	TOTAL	NC	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	0	52	0	52	0	0	4	38	10	52
PORCENTAJE (%)	0	100	0	100	0	0	8	73	19	100
SE CONECTA A REDES SOCIALES COMO Facebook, Twitter, O SIMILARES					EDAD DESDE CUANDO SE CONECTA					
Particular	NC	Si	No	TOTAL	NC	0 a 4 Años	5 a 9 Años	10 a 14 Años	15 a 17 Años	TOTAL
FRECUENCIA	0	56	1	57	1	0	3	47	6	57
PORCENTAJE (%)	0	98	2	100	2	0	5	82	11	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

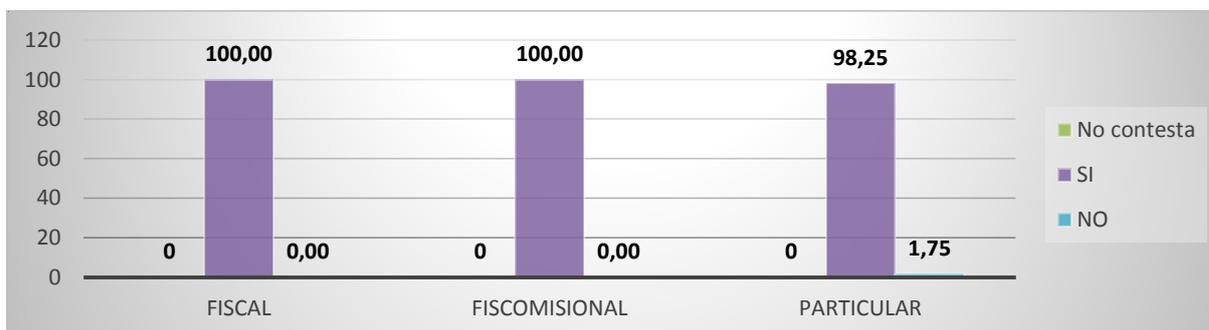


Figura 16. CONEXIÓN A REDES SOCIALES

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

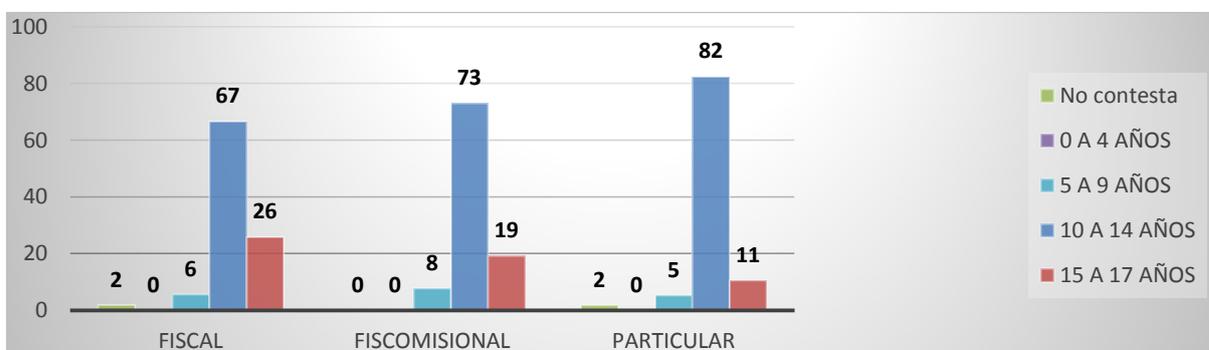


Figura 17. EDAD DESDE QUE SE CONECTA A REDES SOCIALES

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La juventud de hoy en día es interactiva y como tal las Tic son el soporte de la comunicación y en un mundo globalizado, las redes sociales son parte de la actividad diaria, por ello que en la investigación se encontró que hacen uso de Facebook, Twitter o similares los estudiantes de bachillerato, 100% establecimiento fiscal y fiscomisional y 98% particular. La edad en que más utilizan dicho medio difiere de un establecimiento a otro, así, utilizaron de 5 a 9 años 8% en el fiscomisional, 6% fiscal y 5% particular; lo hicieron a la edad de 10 a 14 años 82% particular, 73% fiscomisional y 67% fiscal; se conectaron a las redes a la edad de 15 a 17 años 26% fiscal, 19% fiscomisional y 11% particular. Lo que significa que los adolescentes investigados se conectaron a las redes sociales desde la pre adolescencia por la necesidad misma de socialización con sus compañeros y amigos, lo malo es que pasan demasiado tiempo conectados a la red.

Tabla Nº 16: Horas laborables que dedica a redes sociales.

Horas en días laborales, que dedica redes sociales	FISCAL		FISCOMISIONAL		PARTICULAR	
	F	%	F	%	F	%
NC	0	0	0	0	1	2
1 Hora	13	24	9	17	7	12
2 Horas	14	26	8	15	5	9
3 Horas	11	20	10	19	11	19
4 Horas	5	9	9	17	6	11
5 Horas	5	9	6	12	7	12
6 Horas	0	0	2	4	4	7
7 Horas	0	0	1	2	3	5
8 Horas	2	4	3	6	0	0
9 Horas	0	0	2	4	1	2
10 Horas	4	7	2	4	12	21
11 o Más de 10 Horas	0	0	0	0	0	0
TOTAL	54	100	52	100	57	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

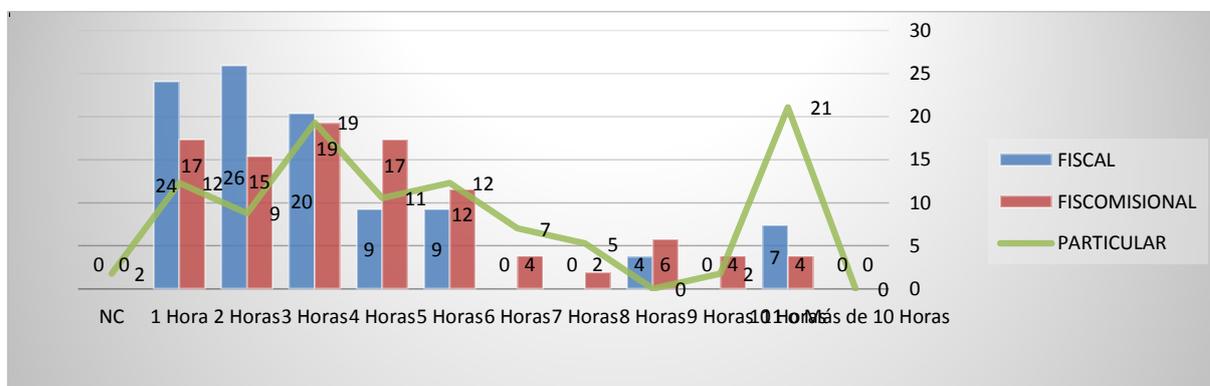


Figura 18. Horas laborables que dedica a redes sociales

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes investigados dedican tiempo a las redes sociales, 1 hora 24% fiscal, 17% fiscomisional y 12% particular; 2 horas 26% fiscal, 15% fiscomisional y 9% particular; 3 horas 20% fiscal, 19% fiscomisional y con porcentaje particular; 4 horas 17% fiscomisional, 11% particular y 9% fiscal; 5 horas 12% particular, 12% fiscomisional y 9% fiscal; 6 horas 7% particular y 4% fiscomisional; 7 horas 5% particular y 2% fiscomisional; 8 horas 6% fiscomisional y 4% fiscal; 9 horas 4% fiscomisional y 2% particular; 10 horas 21% particular, 7% fiscal y 4% fiscomisional. Por lo cual puede decirse que las redes sociales atraen la atención de los adolescentes por sus diferentes medios para la comunicación como el chat, video conferencia, etc., que hace que los adolescentes pasen horas y horas, haciendo uso de las TIC, un problema social y como la Ley ampara y protege a los menores ni siquiera los padres pueden poner orden.

Tabla Nº 17: Horas en días festivos que dedican a redes sociales.

Horas en días festivos, que dedica a redes sociales	FISCAL		FISCOMISIONAL		PARTICULAR	
	F	%	F	%	F	%
NC	0	0	0	0	1	2
1 Hora	10	19	7	13	4	7
2 Horas	13	24	8	15	9	16
3 Horas	8	15	7	13	8	14
4 Horas	7	13	4	8	2	4
5 Horas	4	7	8	15	9	16
6 Horas	4	7	3	6	2	4
7 Horas	0	0	1	2	5	9
8 Horas	1	2	4	8	0	0
9 Horas	2	4	0	0	5	9
10 Horas	0	0	5	10	2	4
11 Horas	0	0	2	4	1	2
12 o Más de 12 Horas	5	9	3	6	9	16
TOTAL	54	100	52	100	57	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

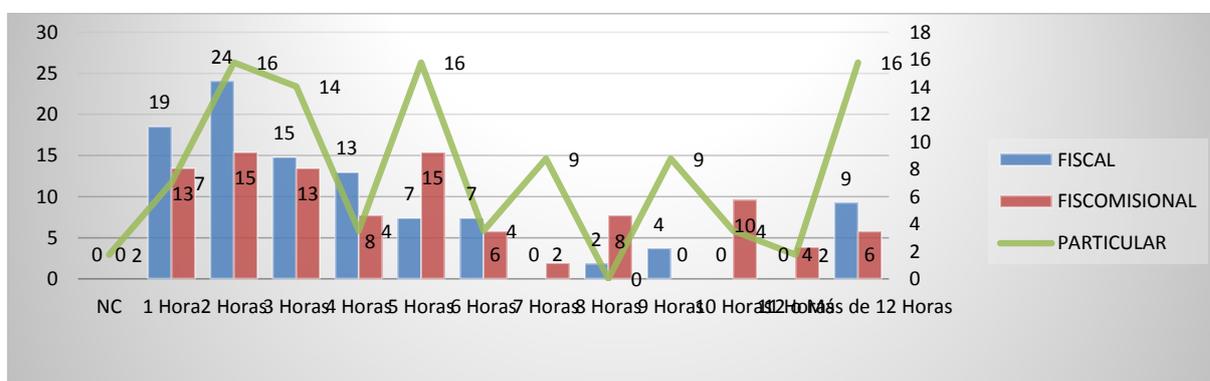


Figura 19. Horas en días festivos que dedica a redes sociales

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Las horas de los días festivos también son utilizadas por los estudiantes de bachillerato investigados: 1 hora 19% fiscal, 13% fiscomisional y 7% particular; 2 horas 24% fiscal, 16% particular y 15% fiscomisional; 3 horas 15% fiscal, 14% particular y 13% fiscomisional; 4 horas 13% fiscal, 8% fiscomisional y 4% particular; 5 horas 16% particular, 15% fiscomisional y 7% fiscal; 6 horas 7% fiscal, 6% fiscomisional y 4% particular; 7 horas 9% particular y 2% fiscomisional; 8 horas 8% fiscomisional y 2% fiscal; 9 horas 9% particular y 4% fiscal; 10 horas 10% fiscomisional y 4% particular; 11 horas 4% fiscomisional y 2% particular; 12 horas 16% particular, 9% fiscal y 6% fiscomisional. Dichos resultados dejan ver que el problema de la adicción a las TIC en los adolescentes es grave, pues incluso en los días festivos se encuentran conectados a las redes sociales, dejando de lado la interacción familiar y, con la tecnología se han perdido los juegos populares que en el pasado entretenían a los niños y jóvenes, así hoy en día ya no se juega por ejemplo a los trompos, al gato y el ratón, etc., las TIC han logrado convertirse en una verdadera droga de la que no se pueden librar los jóvenes bachilleres investigados.

Tabla Nº 18: Control de Padres a Redes Sociales.

CONTROLAN LOS PADRES EL TIEMPO QUE DEDICA A LAS REDES SOCIALES				
Fiscal	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	35	19	54
PORCENTAJE (%)	0	65	35	100
CONTROLAN LOS PADRES EL TIEMPO QUE DEDICA A LAS REDES SOCIALES				
Fiscomisional	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	0	30	22	52
PORCENTAJE (%)	0	58	42	100
CONTROLAN LOS PADRES EL TIEMPO QUE DEDICA A LAS REDES SOCIALES				
Particular	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	1	28	28	57
PORCENTAJE (%)	2	49	49	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

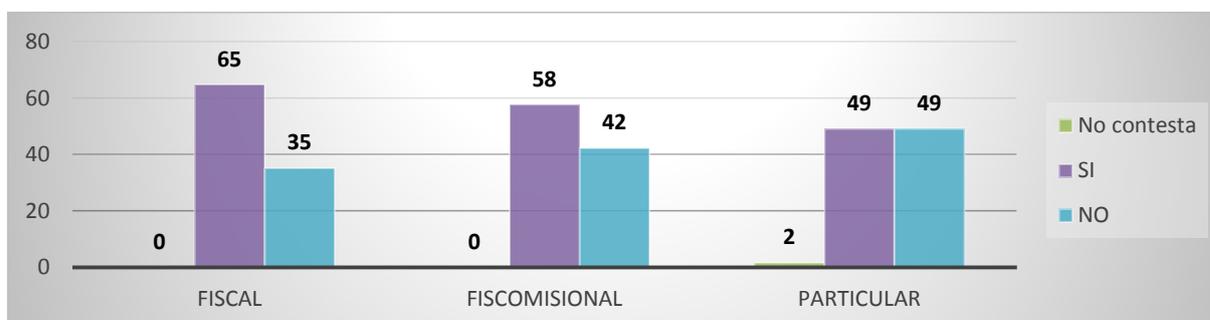


Figura 20. Control de Padres a Redes Sociales

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los resultados de la investigación revelan que los padres controlan el tiempo que los estudiantes dedican a las redes sociales con mayor porcentaje 65% fiscal, 58% fiscomisional y 49 particular, no controlan el uso de dicho medio 49% particular, 42% fiscomisional y 35% fiscal. La estadística presentada permite inferir que al igual que en los videojuegos, los padres de los estudiantes del establecimiento fiscal tienen mayor porcentaje de control en sus hijos sobre el uso de las redes sociales, lo cual incide en la formación y desarrollo humano en beneficio del bienestar familiar y social.

Tabla Nº 19: Padre /Madre utiliza ordenador en casa.

EL PADRE / MADRE UTILIZA EL ORDENADOR EN CASA				
Fiscal	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	1	37	16	54
PORCENTAJE (%)	2	69	30	100

EL PADRE / MADRE UTILIZA EL ORDENADOR EN CASA				
Fiscomisional	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	1	41	10	52
PORCENTAJE (%)	2	79	19	100

EL PADRE / MADRE UTILIZA EL ORDENADOR EN CASA				
Particular	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	2	41	14	57
PORCENTAJE (%)	4	72	25	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

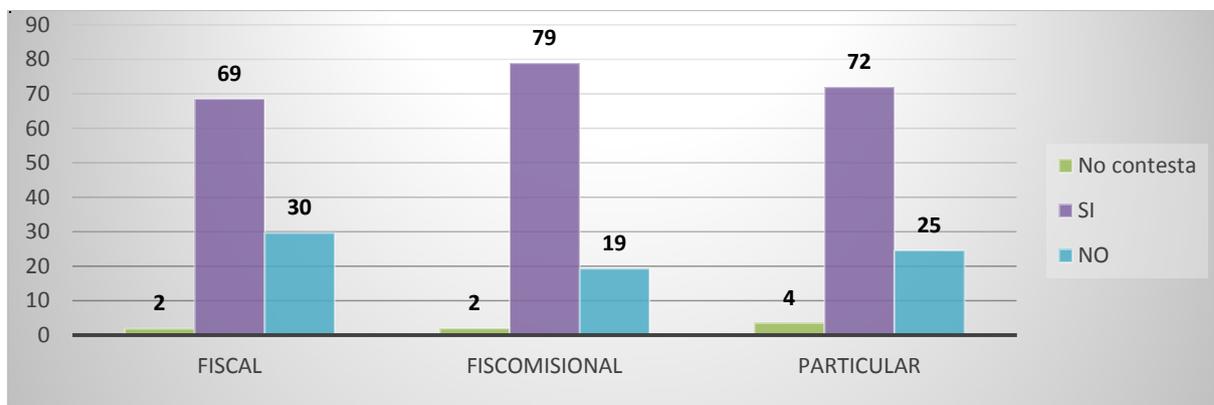


Figura 21. Padre /Madre utiliza ordenador en casa

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La encuesta demuestra que el padre y madre utilizan el ordenador en porcentaje significativo 79% fiscomisional, 72% particular y 69%fiscal, no utilizan 30% fiscal, 25% particular y 19% fiscomisional, no responden el 4% particular, 2% fiscal y con el mismo porcentaje fiscomisional. Así el ordenador o computadora en los actuales momentos se ha convertido en una necesidad, pues la mayoría de los hogares la posee y casi todos los padres de familia la usan para las diferentes actividades, por ello que los investigados respondieron que su padre y madre utiliza el computador en casa, lo cual deja entender que las TIC, son una necesidad para la comunicación y el computador permite enlazarse con el internet para chatear, enviar fotos, videos, etc.

Tabla N° 20: Padre /Madre utiliza teléfono celular.

EL PADRE / MADRE POSEEN TELÉFONO CELULAR				
Fiscal	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	1	51	2	54
PORCENTAJE (%)	2	94	4	100

EL PADRE / MADRE POSEEN TELÉFONO CELULAR				
Fiscomisional	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	1	49	2	52
PORCENTAJE (%)	2	94	4	100

EL PADRE / MADRE POSEEN TELÉFONO CELULAR				
Particular	NC	Si	No	TOTAL
FRECUENCIA	1	56	0	57
PORCENTAJE (%)	2	98	0	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

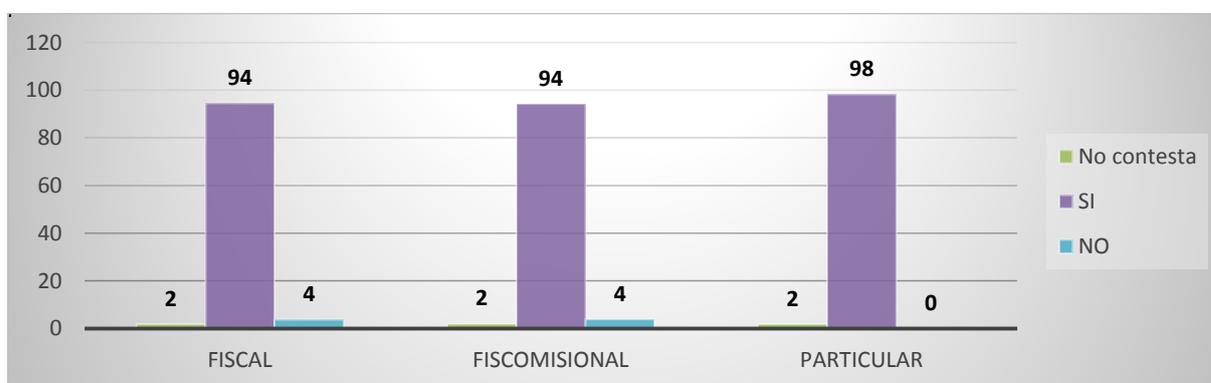


Figura 22. Padre /Madre utiliza teléfono celular

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En el siglo XXI la mayoría de las personas poseen un teléfono celular por ser un medio de comunicación inmediata y personal, según los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes de bachillerato, los padres tienen teléfono celular 98% en el particular, 94% fiscal y 94% fiscomisional. Por ello que el celular es parte de las TIC, “debido a la necesidad de la información y tiene múltiples funciones”. (Gómez, 2015), lo cual hace que los individuos sin importar la condición social y económica hagan uso del mismo, pues la tecnología digital permite a la sociedad en todo el mundo comunicarse de manera instantánea con cualquier lugar del planeta.

3.1.3. Variable CERi

Tabla Nº 21: Experiencias con internet.

PREGUNTAS	FISCAL											
	Frecuencia del cuestionario de experiencias relacionadas con el Internet (CERi)					Porcentaje del Cuestionario de experiencias relacionadas con el internet (CERi)						
	NC	Cas i nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL	NC	Cas i nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL
1. ¿Con qué frecuencia haces nuevas amistades con personas conectadas a Internet?	0	16	28	3	7	54	0	30	52	6	13	100
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que estás haciendo para para estar más tiempo conectado a internet?	0	31	20	3	0	54	0	57	37	6	0	100
3. ¿Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de internet?	0	19	25	6	4	54	0	35	46	11	7	100
4. Cuando tienes problemas, ¿conectarte a Internet te ayuda a evadirte de ellos?	1	26	19	5	3	54	2	48	35	9	6	100
5. ¿Con qué frecuencia anticipas tu próxima conexión a Internet?	2	24	16	8	4	54	4	44	30	15	7	100
6. ¿Piensas que la vida sin Internet es aburrida, vacía y triste?	0	25	18	4	7	54	0	46	33	7	13	100
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta cuando estas conectado?	0	27	20	4	3	54	0	50	37	7	6	100
8. ¿Cuándo no estas conectado a Internet, te sientes agitado o preocupado?	0	43	7	3	1	54	0	80	13	6	2	100,0
9. ¿Cuándo navegas por Internet, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	0	7	24	8	15	54	0	13	44	15	28	100,0
10. ¿Te resulta más fácil o cómodo relacionarte con la gente a través de Internet que en persona?	0	17	24	10	3	54	0	31	44	19	6	100,0

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

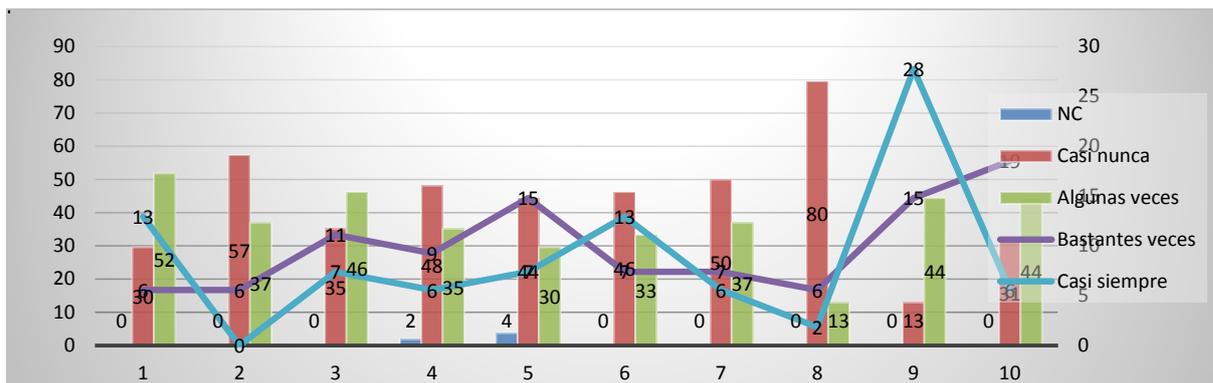


Figura 23. EXPERIENCIA CON INTERNET SECTOR FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La investigación realizada en el **establecimiento fiscal**, revela que los estudiantes de bachillerato:

1. Hacen nuevas amistades con personas conectadas a internet 52% algunas veces, 30% casi nunca, 13% casi siempre y el 6% bastantes veces, lo que significa que existe un porcentaje pequeño pero significativo de adolescente que hacen amistad a través del internet con otras personas sin conocerlas físicamente lo cual en ocasiones puede ser perjudicial.

2. La frecuencia con que abandonan las cosas que están haciendo para conectarse a internet 57% casi nunca, 37% algunas veces, en tanto que el 6% lo hace bastantes veces, grupo que tiene problemas de adicción a las TIC.

3. Piensan que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de internet 46% algunas veces, 35% casi nunca, la debilidad la encontramos en el 11% que responde bastantes veces y 7% casi siempre, lo que significa que el internet es una droga que afecta en el rendimiento académico de los estudiantes.

4. Conectarse a internet para evadir los problemas el 48% responde que casi nunca lo hacen, 33% algunas veces y el 9% lo hace bastantes veces, 6% casi siempre, por lo visto los dos últimos grupos tienen problema de adicción a la droga llamada internet

5. En cuanto a la frecuencia a su próxima conexión a internet el 44% responde que casi nunca, 30% algunas veces, en tanto que el 15% lo hace bastantes veces y el 7% casi siempre, dejando en evidencia que el uso de internet causa adicción que genera problemas de distinta índole.

6. Los estudiantes también dicen que la vida sin internet es aburrida, vacía y triste 46% casi nunca, 33% algunas veces, en menor porcentaje existe problema en el uso de las TIC 13% casi siempre y 7% bastantes veces, resultados que demuestran que la droga de la tecnología cada día atrapa a mayor porcentaje de adolescentes.

7. Se enfadan cuando alguien les molesta al estar conectados a internet, 50% casi nunca, 37% algunas veces, 7% bastantes veces, 6% casi siempre, lo que significa que en mayor o menor porcentaje la droga del internet impacta en la salud mental de los estudiantes.

8. Se sienten agitados o preocupados al no estar conectados a internet 80% casi nunca, la debilidad se encuentra en el 13% que responde algunas veces, 2% bastantes veces y 2% casi siempre, de ahí que el uso de las TIC es un problema muy serio en los jóvenes.

9. Al navegar por internet se les pasa el tiempo sin darse cuenta 44% algunas veces, 28% casi siempre, 15% bastantes veces, 13% casi nunca, los resultados son clara evidencia de que el internet es una droga social que causa daño a la salud mental.

10. Les resulta más fácil o cómodo relacionarse con la gente a través del internet 44% algunas veces, 31% casi nunca, en tanto que el 19% bastantes veces y 6% casi siempre, de lo cual se puede inferir que el internet impacta en la salud mental y atenta contra la interrelación personal.

Resultados que demuestran que el internet, es un medio que utilizan los adolescentes con bastante frecuencia para hacer amistades, la adicción a dicho medio hace que en muchas ocasiones abandonen lo que están haciendo para conectarse a la red, lo cual influye en su rendimiento académico, existen adolescentes que algunas veces se conectan a internet para evadir problemas, pues piensan que la vida sin internet es aburrida, algunas veces incluso se enfadan si alguien les molesta al estar conectados a la red. Así la adicción al internet tiene porcentajes significativos en el grupo de investigados, pues mientras están navegando en el internet el tiempo se les va sin darse cuenta, pero dicha adicción está teniendo consecuencias negativas en la interacción social de los bachilleres, pues se les hace más fácil buscar amigos o gente con quien relacionarse a través de la red, porque les resulta fácil escribir un texto, pero si se trata de hablar personalmente se sienten cohibidos.

Tabla N° 22: Experiencia con internet sector fiscomisional.

PREGUNTAS	FISCOMISIONAL											
	Frecuencia del cuestionario de experiencias relacionadas con el Internet (CERI)						Porcentaje del Cuestionario de experiencias relacionadas con el Internet (CERI)					
	NC	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL	NC	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL
1. ¿Con qué frecuencia haces nuevas amistades con personas conectadas a Internet?	0	28	20	2	2	52	0	54	38	4	4	100
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que estás haciendo para para estar más tiempo conectado a internet?	0	18	29	4	1	52	0	35	56	8	2	100
3. ¿Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de internet?	0	26	19	6	1	52	0	50	37	12	2	100
4. Cuando tienes problemas, ¿conectarte a Internet te ayuda a evadirte de ellos?	1	27	17	5	2	52	2	52	33	10	4	100
5. ¿Con qué frecuencia anticipas tu próxima conexión a Internet?	1	23	19	7	2	52	2	44	37	13	4	100
6. ¿Piensas que la vida sin Internet es aburrida, vacía y triste?	0	17	19	9	7	52	0	33	37	17	13	100
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta cuando estas conectado?	0	32	14	1	5	52	0	62	27	2	10	100
8. ¿Cuándo no estas conectado a Internet, te sientes agitado o preocupado?	0	41	10	0	1	52	0	79	19	0	2	100
9. ¿Cuándo navegas por Internet, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	0	4	22	14	12	52	0	8	42	27	23	100
10. ¿Te resulta más fácil o cómodo relacionarte con la gente a través de Internet que en persona?	0	25	20	5	2	52	0	48	38	10	4	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

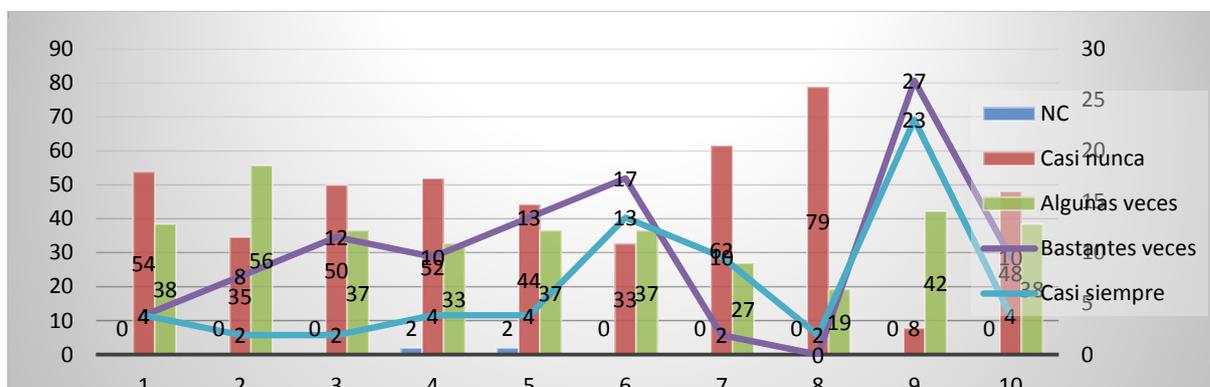


Figura 24. EXPERIENCIA CON INTERNET SECTOR FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La investigación realizada en el **establecimiento fiscomisional** revela los estudiantes de bachillerato:

1. Hacen nuevas amistades con personas conectadas a internet 54% casi nunca, 38% algunas veces, 4% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, resultados que demuestran que el internet es una droga que causa adicción en porcentaje significativo de estudiantes.
2. La frecuencia con que abandonan las cosas que están haciendo para conectarse a internet 56% algunas veces, 35% casi nunca, 8% bastantes veces y 2% casi siempre, por lo visto en alto porcentaje los adolescentes son adictos a las TIC lo que es un problema que afecta a la salud mental.
3. Piensan que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de internet 50% casi nunca, 37% algunas veces, en tanto que el 12% responde que bastantes veces y 2% casi siempre, lo cual deja en evidencia que el uso de las TIC es un problema.
4. Conectarse a internet para evadir los problemas el 52%% responde que casi nunca lo hacen, 33%% algunas veces, la debilidad se encuentra en el 10% que responde que bastantes veces y 4% casi siempre, siendo así el internet incide en la salud mental.
5. En cuanto a la frecuencia a su próxima conexión a internet el 44% responde que casi nunca, 37% algunas veces, 13% bastantes veces y el 4% casi siempre, como se puede apreciar un porcentaje considerable de estudiantes de bachillerato tiene en su mente el uso de internet, lo que puede considerarse una adicción.
6. Los estudiantes también dicen que la vida sin internet es aburrida, vacía y triste 37% algunas veces, 33% casi nunca, 17% bastantes veces y 13% casi siempre., los dos últimos porcentajes revelan que los adolescentes del siglo XXI no pueden vivir sin internet.
7. Se enfadan cuando alguien les molesta al estar conectados a internet 62% casi nunca, 27% algunas veces, 10% casi siempre y 2% bastantes veces, resultados que demuestran la existencia de un problema de adicción que afecta a la salud mental.
8. Se sienten agitados o preocupados al no estar conectados a internet 79% casi nunca, 19% algunas veces, y 2% casi siempre, éste último porcentaje aunque pequeño deja en evidencia que los jóvenes estudiantes de bachillerato son consumidores de la droga llamada internet.
9. Al navegar por internet se les pasa el tiempo sin darse cuenta 42% algunas veces, 27% bastantes veces, 23% casi siempre, y 8% casi nunca, de lo cual se infiere que en porcentaje significativo los adolescentes son tan adictos al internet que se olvidan hasta del tiempo que pasan frente a una pantalla lo cual incide en su salud mental.
10. Les resulta más fácil o cómodo relacionarse con la gente a través del internet 48% casi nunca, 38% algunas veces, 10% bastantes veces y 4% casi siempre, como se puede apreciar cerca de la mitad de los encuestados están dejando de lado las relaciones interpersonales y prefieren el internet para comunicarse, lo que afecta a la salud mental y las TIC se convierten en una adicción de la que no pueden escapar.

La experiencia con el internet en el colegio fiscomisional es similar a la del fiscal, por lo tanto, se puede inferir que el uso de la red siendo una necesidad en la era de la tecnología,

también es un medio que produce adicción a tal punto que los adolescentes y jóvenes no pueden vivir sin estar conectados a la red para chatear, enviar fotos, videos y hacer amigos, por ello que la frecuencia con que se conectan a internet es muy alta y en ocasiones abandonan las cosas que están haciendo para conectarse al internet y buscar nuevas amistades, pues les parece fácil interactuar por el chat, que personalmente, lo cual perjudica al no poder comunicarse cara a cara con otra persona.

Tabla Nº 23: Experiencia con internet sector particular.

PREGUNTAS	PARTICULAR											
	Frecuencia del cuestionario de experiencias relacionadas con el Internet (CERI)						Porcentaje del Cuestionario de experiencias relacionadas con el internet (CERI)					
	NC	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL	NC	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL
1. ¿Con qué frecuencia haces nuevas amistades con personas conectadas a Internet?	1	25	28	2	1	57	2	44	49	4	2	100
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que estás haciendo para para estar más tiempo conectado a internet?	1	23	26	6	1	57	2	40	46	11	2	100
3. ¿Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de internet?	0	30	24	2	1	57	0	53	42	4	2	100
4. Cuando tienes problemas, ¿conectarte a Internet te ayuda a evadirte de ellos?	0	25	24	4	4	57	0	44	42	7	7	100
5. ¿Con qué frecuencia anticipas tu próxima conexión a Internet?	0	27	22	6	2	57	0	47	39	11	4	100
6. ¿Piensas que la vida sin Internet es aburrida, vacía y triste?	1	15	22	12	7	57	2	26	39	21	12	100
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta cuando estas conectado?	0	22	27	4	4	57	0	39	47	7	7	100
8. ¿Cuándo no estas conectado a Internet, te sientes agitado o preocupado?	2	42	12	1	0	57	4	74	21	2	0	100
9. ¿Cuándo navegas por Internet, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	0	10	20	14	13	57	0	18	35	25	23	100
10. ¿Te resulta más fácil o cómodo relacionarte con la gente a través de Internet que en persona?	0	30	21	3	3	57	0	53	37	5	5	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

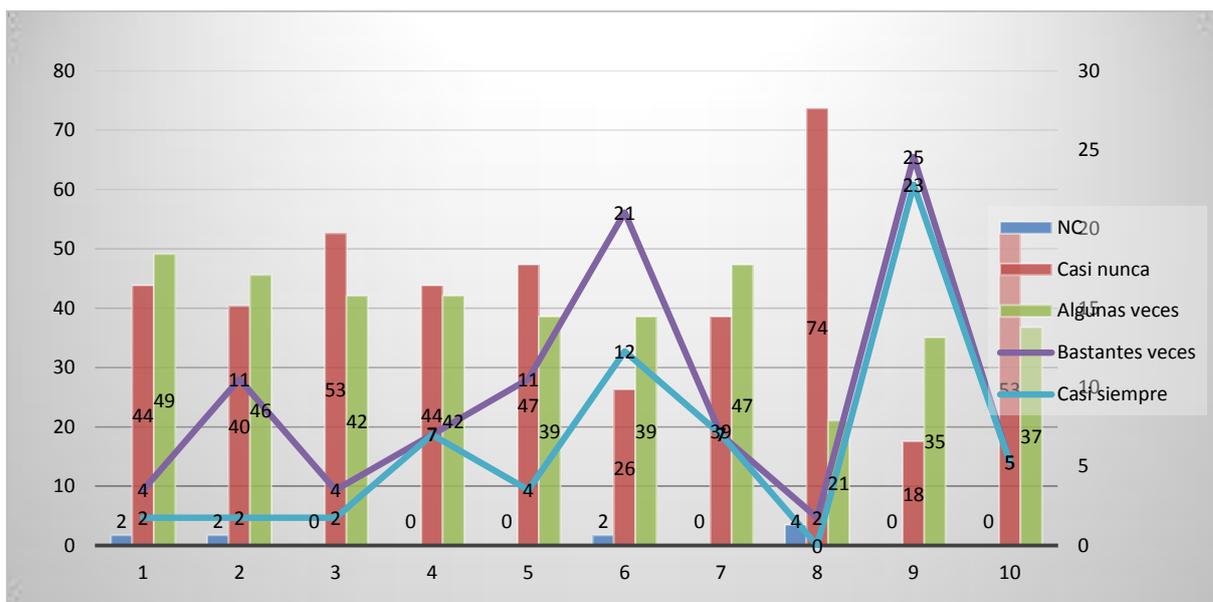


Figura 25. EXPERIENCIA CON INTERNET SECTOR PARTICULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La investigación realizada en el **establecimiento particular** revela los estudiantes de bachillerato:

1. Hacen nuevas amistades con personas conectadas a internet el 49% responde que algunas veces, 44% casi nunca, 4% bastantes veces y 2% casi siempre, como se puede apreciar un pequeño porcentaje de estudiantes buscan amigos a través del internet, evadiendo de esta forma el contacto personal grave problema que afecta a la salud mental.

2. La frecuencia con que abandonan las cosas que están haciendo para conectarse a internet 46% algunas veces, 40% casi nunca, el problema está en el 11% que responde bastantes veces y 2% casi siempre, grupo que podría considerarse adicto a las TIC.

3. Piensan que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de internet 53% casi nunca, 42% algunas veces, 4% bastantes veces y 2% casi siempre, resultados que permiten establecer la incidencia de las TIC tanto en el rendimiento académico como laboral.

4. Conectarse a internet para evadir los problemas el 44% responde que casi nunca lo hacen, 42% algunas veces, 7% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, los dos últimos porcentajes demuestran el problema de la salud mental por el uso de las TIC.

5. En cuanto a la frecuencia a su próxima conexión a internet el 47% responde que casi nunca, 39% algunas veces, 11% bastantes veces y el 4% casi siempre, resultados que sumados dan más del 50% de jóvenes con problemas de adicción a la droga de las TIC.

6. Los estudiantes también dicen que la vida sin internet es aburrida, vacía y triste 39% algunas veces, 26% casi nunca, se evidencia un problema en el 21% que responde

bastantes veces y 12% casi siempre, por lo tanto su salud mental se ve afectada por el uso de las TIC.

7. Se enfadan cuando alguien les molesta al estar conectados a internet 47% algunas veces, 39% casi nunca, se evidencia el problema en el 7% que responde bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, es decir que el uso de internet es un problema que afecta a la salud mental como cualquier otra droga ilegal.

8. Se sienten agitados o preocupados al no estar conectados a internet 74% casi nunca, 21% algunas veces, y 2% bastantes veces, de este modo el internet es unja droga que afecta a la salud mental de los estudiantes de bachillerato.

9. Al navegar por internet se les pasa el tiempo sin darse cuenta 35% algunas veces, 25% bastantes veces, 23% casi siempre, y 17,5% casi nunca, como se puede apreciar más de la mitad de los adolescentes encuestados son adictos a las TIC.

10. Les resulta más fácil o cómodo relacionarse con la gente a través del internet 53% casi nunca, 37% algunas veces, 5% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, de ahí que el internet tiene impacto en la salud mental, lo cual es un problema grave para la sociedad entera.

Los resultados expuestos son evidencia. Los adolescentes que estudian en establecimiento particular al igual que en el fiscomisional y fiscal, algunas veces utilizan el internet para hacer amigos virtuales, pues a través de la red se comunican con facilidad, lo malo está en que algunas ocasiones dejan de hacer o ayudar a los padres sólo por estar en el chat, esto es perjudicial para el normal funcionamiento familiar, pues las TIC han creado una barrera rompiendo la comunicación.

3.1.4. Variable CELULAR.

Tabla Nº 24: Uso del teléfono celular – fiscal.

PREGUNTAS	Frecuencia de afirmaciones sobre uso de teléfono celular						Porcentaje de afirmaciones sobre uso de teléfono celular					
	No con testa	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL	No contesta	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL
	1. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del teléfono celular?	0	44	8	1	1	54	0,0	81,5	14,8	1,9	1,9
2. ¿Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular?	0	31	20	2	1	54	0,0	57,4	37,0	3,7	1,9	100
3. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto cuando no recibes mensajes o llamadas?	0	43	6	4	1	54	0,0	79,6	11,1	7,4	1,9	100
4. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el teléfono celular?	0	42	9	2	1	54	0,0	77,8	16,7	3,7	1,9	100
5. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirse satisfecho?	0	43	8	2	1	54	0,0	79,6	14,8	3,7	1,9	100
6. ¿Piensas que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste?	1	32	14	5	2	54	1,9	59,3	25,9	9,3	3,7	100
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras utilizas el teléfono celular?	0	34	13	4	3	54	0,0	63,0	24,1	7,4	5,6	100
8. ¿Dejas de salir con tus amigos por pasar más tiempo utilizando el teléfono celular?	0	49	4	1	0	54	0,0	90,7	7,4	1,9	0,0	100
9. Cuando te aburres, ¿utilizas el teléfono celular como una forma de distracción?	0	12	22	12	8	54	0,0	22,2	40,7	22,2	14,8	100
10. ¿Con qué frecuencia dices cosas por el teléfono celular que no dirías en persona?	0	28	16	7	3	54	0,0	51,9	29,6	13,0	5,6	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

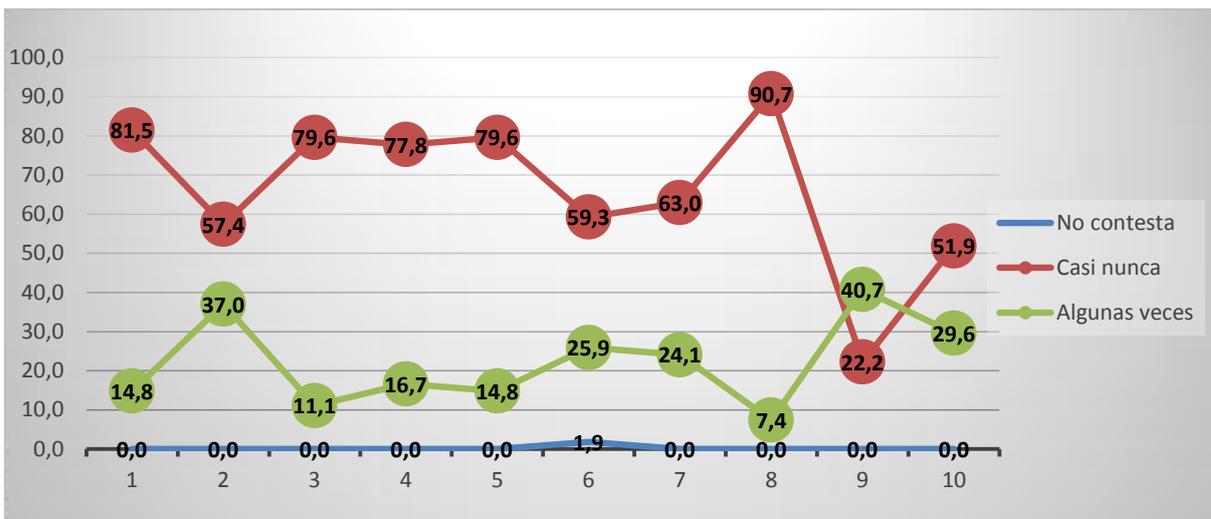


Figura 26. USO DEL TELÉFONO CELULAR - FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

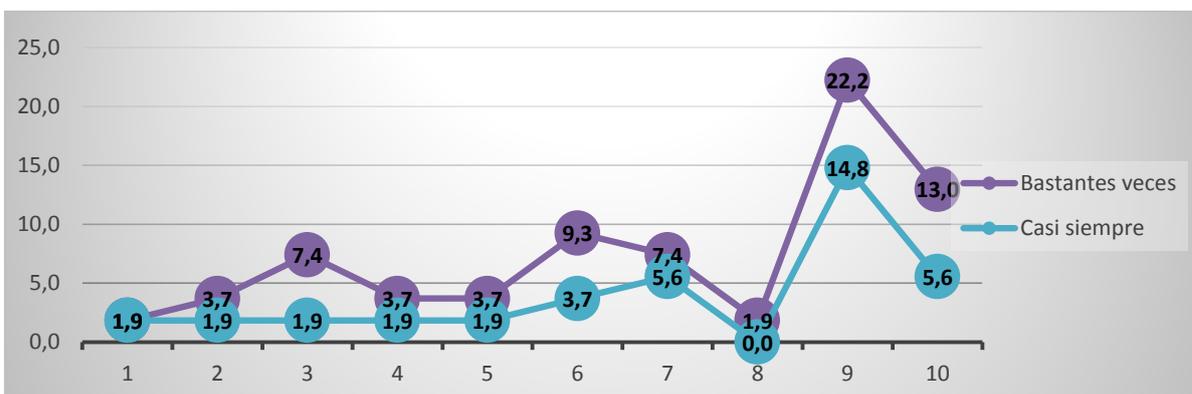


Figura 26.1. USO DEL TELÉFONO CELULAR - FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La investigación permite conocer que los estudiantes de bachillerato del **establecimiento fiscal**:

1. Han tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del teléfono celular 81,5% casi nunca, 14,8% algunas veces, 1,9% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, los resultados expuestos permiten inferir que un grupo de los adolescentes se encuentra afectado por el uso del teléfono celular.

2. Piensan que el rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular 57,4% casi nunca, 37% algunas veces, 3,7% bastantes veces y

1,9% casi siempre, los tres últimos porcentajes demuestran el impacto que causa el uso de las TIC en la salud mental de los adolescentes.

3. Se sienten inquietos cuando no recibes mensajes o llamadas 79,6% casi nunca, 11% algunas veces, 7,4% bastantes veces y 1,9% casi siempre, resultados que demuestran que el uso del teléfono celular es una adicción y afecta a la salud mental de un porcentaje pequeño pero significativo de los adolescentes.

4. Sufren alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el teléfono celular 77,8% casi nunca, 16,7% algunas veces, 3,7% bastantes veces y 1,9% casi siempre, los dos últimos porcentajes un problema en la salud mental por el uso problemático de las TIC.

5. Sienten la necesidad de invertir cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirse satisfecho, 79,6% casi nunca, 14,8% algunas veces, 3,7% bastantes veces y 1,9% casi siempre, resultados que dejan en evidencia que el uso del teléfono celular es una adicción que quita tiempo para otras actividades.

6. Piensan que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste, 59,3% casi nunca, 25,9% algunas veces, la debilidad se encuentra en el 9,3% que responde bastantes veces y 3,7% casi siempre, lo cual permite inferir que éste grupo de jóvenes no pueden vivir sin un celular por ser su droga.

7. Se enfadan o se irritan cuando alguien te molesta mientras utilizas el teléfono celular, 63% casi nunca, 24% algunas veces, 7,4% bastantes veces y 5,6% casi siempre, así, los dos últimos porcentajes demuestran que los jóvenes estudiantes se sienten afectados por el uso del celular.

8. Dejan de salir con sus amigos por pasar más tiempo utilizando el teléfono celular, 90,7% casi nunca, la debilidad se encuentra en el 7,4% algunas veces y 1,9% bastantes veces, lo que significa que las TIC son una droga que afecta a la salud mental de los estudiantes investigados.

9. Cuando están aburridos utilizan el teléfono celular como una forma de distracción, 40,7% algunas veces, 22,2% casi nunca, con el mismo porcentaje bastantes veces y 14,8% casi siempre, es decir que un pequeño porcentaje de los adolescentes encuestados son adictos a las TIC y de manera especial al teléfono celular, lo cual puede afectar a la salud mental.

10. Dicen cosas por el teléfono celular que no dirían en persona, 51,9% casi nunca, 29,6% algunas veces, 13% bastantes veces y 5,6% casi siempre, según dichos resultados un pequeño porcentaje de estudiantes de bachillerato tienen adicción al celular y su consecuencia es no poder interactuar personalmente.

Es decir, los estudiantes de bachillerato al hacer uso del teléfono celular algunas veces han corrido el riesgo de perder una relación de trabajo, y en otras ocasiones su rendimiento se ha visto afectado, pues el celular siendo un medio que sirve para la comunicación al darle un mal uso tiene consecuencias negativas para las personas, sin embargo, los adolescentes no consideran los aspectos negativos pues cada vez utilizan más tiempo, pues muchos consideran que la vida sin celular sería vacía y triste, por ello se enfadan cuando alguien les molesta al estar con el teléfono en la mano, la adicción al celular algunas veces les priva de salir con sus amigos y consideran que el teléfono es una distracción pues pueden decir cosas que no se atreven a hacerlo personalmente.

Tabla Nº 25: Uso del teléfono celular – Fiscomisional.

PREGUNTAS	Frecuencia de afirmaciones sobre uso de teléfono celular						Porcentaje de afirmaciones sobre uso de teléfono celular					
	No contesta	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL	No contesta	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL
1. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del teléfono celular?	0	37	14	0	1	52	0,0	71,2	26,9	0,0	1,9	100
2. ¿Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular?	0	34	15	1	2	52	0,0	65,4	28,8	1,9	3,8	100
3. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto cuando no recibes mensajes o llamadas?	0	40	10	2	0	52	0,0	76,9	19,2	3,8	0,0	100
4. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el teléfono celular?	1	33	16	1	1	52	1,9	63,5	30,8	1,9	1,9	100
5. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirse satisfecho?	0	36	13	1	2	52	0,0	69,2	25,0	1,9	3,8	100
6. ¿Piensas que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste?	0	24	22	1	5	52	0,0	46,2	42,3	1,9	9,6	100
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras utilizas el teléfono celular?	2	24	19	4	3	52	3,8	46,2	36,5	7,7	5,8	100
8. ¿Dejas de salir con tus amigos por pasar más tiempo utilizando el teléfono celular?	0	48	2	1	1	52	0,0	92,3	3,8	1,9	1,9	100
9. Cuando te aburras, ¿utilizas el teléfono celular como una forma de distracción?	0	8	21	7	16	52	0,0	15,4	40,4	13,5	30,8	100
10. ¿Con qué frecuencia dices cosas por el teléfono celular que no dirías en persona?	0	21	24	4	3	52	0,0	40,4	46,2	7,7	5,8	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

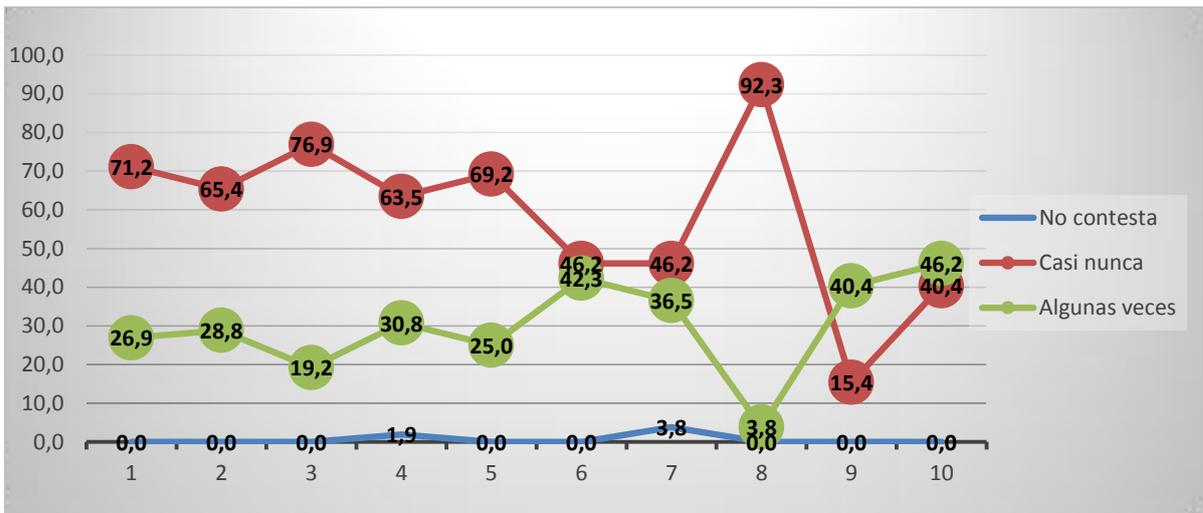


Figura 27. USO DEL TELÉFONO CELULAR - FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

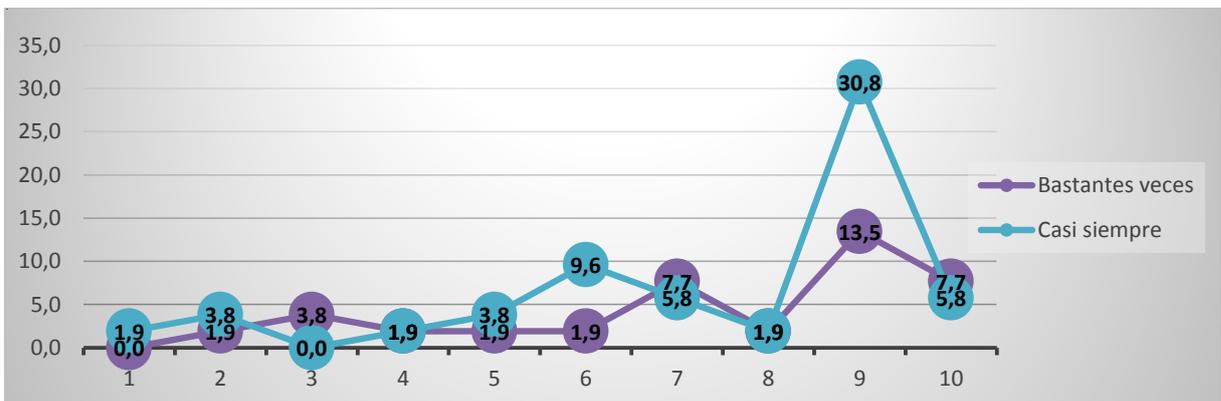


Figura 27.1. USO DEL TELÉFONO CELULAR - FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La investigación permite conocer que los estudiantes de bachillerato del **establecimiento fiscomisional**:

1. Han tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del teléfono celular 71,2% casi nunca, 26,9% algunas veces y 1,9% casi siempre, así dichos resultados permiten demostrar que un pequeño porcentaje de estudiantes investigados tienen adicción al teléfono celular posiblemente por la cantidad de opciones que tienen al estar conectados al internet.

2. Piensan que el rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular 65,4% casi nunca, 28,8% algunas veces, 3,8% casi siempre y

1,9% bastantes veces, los tres últimos porcentajes demuestran el impacto que causa el uso de las TIC en la salud mental de los adolescentes.

3. Se sienten inquietos cuando no recibes mensajes o llamadas 76,9% casi nunca, 19,2% algunas veces y 3,8% bastantes veces, resultados que demuestran que el uso del teléfono celular es una adicción y afecta a la salud mental de un porcentaje pequeño pero significativo de los adolescentes.

4. Sufren alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el teléfono celular 63,5% casi nunca, 30,8% algunas veces, 1,9% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, lo que significa que el uso del teléfono celular cuando se lo hace indebidamente afecta a la salud mental del adolescente.

5. Sienten la necesidad de invertir cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirse satisfecho, 69,2% casi nunca, 25% algunas veces, 3,8% casi siempre y 1,9% bastantes veces, como se puede observar, los adolescentes aunque en porcentaje pequeño ocupan mucho tiempo al estar en el celular y esto les afecta no sólo a la salud mental sino que puede afectar en el estudio

6. Piensan que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste, 46,2% casi nunca, 42,3% algunas veces, 3,8% casi siempre y 1,9% bastantes veces, los resultados demuestran que el porcentaje es pequeño pero significativo de estudiantes de bachillerato que piensan que la vida sin celular es aburrida, lo que significa que las TIC son una droga que atrapa y afecta a la salud mental de quienes la usan.

7. Se enfadan o se irritan cuando alguien te molesta mientras utilizas el teléfono celular, 46,2% casi nunca, 36,5% algunas veces, 7,7% bastantes veces y 5,8% casi siempre, los resultados estadísticos demuestran que los estudiantes son adictos al teléfono celular.

8. Dejan de salir con sus amigos por pasar más tiempo utilizando el teléfono celular, 92,3% casi nunca, 3,8% algunas veces, 1,9% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, de ahí que la adicción al celular hace que los adolescentes prefieran dejar otras actividades por estar frente a su pantalla, lo que significa que las TIC es una adicción en los jóvenes y afecta a la salud mental.

9. Cuando están aburridos utilizan el teléfono celular como una forma de distracción, 40,4% algunas veces, 30,8% casi siempre, 15,4% casi nunca y 13,5% bastantes veces, los porcentajes estadísticos muestran una realidad que el celular es una adicción.

10. Dicen cosas por el teléfono celular que no dirían en persona, 46,2% algunas veces, 40,4% casi nunca, 7,7% bastantes veces y 5,8% casi siempre, de lo expuesto se puede inferir que los adolescentes utilizan el celular para expresar sus ideas y pensamientos, lo cual significa que la nueva generación está perdiendo la destreza de comunicación verbal en persona.

Las afirmaciones que hacen los estudiantes encuestados permiten establecer que algunas y bastantes veces el uso del teléfono celular trae consecuencias negativas para los adolescentes, ya que la adicción a dicho aparato les priva hasta de salir con sus amigos, esto con la finalidad de estar frente a la pantalla lo cual incluso les perjudica en el rendimiento académico.

Tabla N° 28: Uso del teléfono celular – particular.

PREGUNTAS	Frecuencia de afirmaciones sobre uso de teléfono celular						Porcentaje de afirmaciones sobre uso de teléfono celular					
	No contesta	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL	No contesta	Casi nunca	Algunas veces	Bastantes veces	Casi siempre	TOTAL
1. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del teléfono celular?	0	43	13	0	1	57	0,0	75,4	22,8	0,0	1,8	100
2. ¿Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular?	0	35	21	0	1	57	0,0	61,4	36,8	0,0	1,8	100
3. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto cuando no recibes mensajes o llamadas?	1	38	15	2	1	57	1,8	66,7	26,3	3,5	1,8	100
4. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el teléfono celular?	0	38	14	3	2	57	0,0	66,7	24,6	5,3	3,5	100
5. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirse satisfecho?	0	39	15	1	1	56	0,0	68,4	26,3	1,8	1,8	100
6. ¿Piensas que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste?	1	24	22	5	5	57	1,8	42,1	38,6	8,8	8,8	100
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras utilizas el teléfono celular?	1	22	27	6	1	57	1,8	38,6	47,4	10,5	1,8	100
8. ¿Dejas de salir con tus amigos por pasar más tiempo utilizando el teléfono celular?	1	52	2	1	1	57	1,8	91,2	3,5	1,8	1,8	100
9. Cuando te aburres, ¿utilizas el teléfono celular como una forma de distracción?	0	7	18	14	18	57	0,0	12,3	31,6	24,6	31,6	100
10. ¿Con qué frecuencia dices cosas por el teléfono celular que no dirías en persona?	0	27	21	7	2	57	0,0	47,4	36,8	12,3	3,5	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

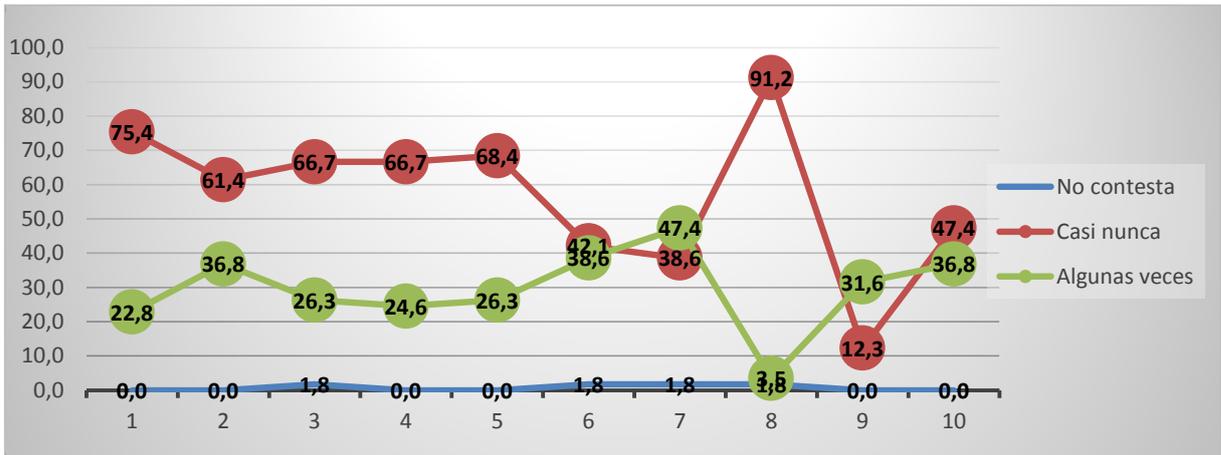


Figura 28. USO DEL TELÉFONO CELULAR - PARTICULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

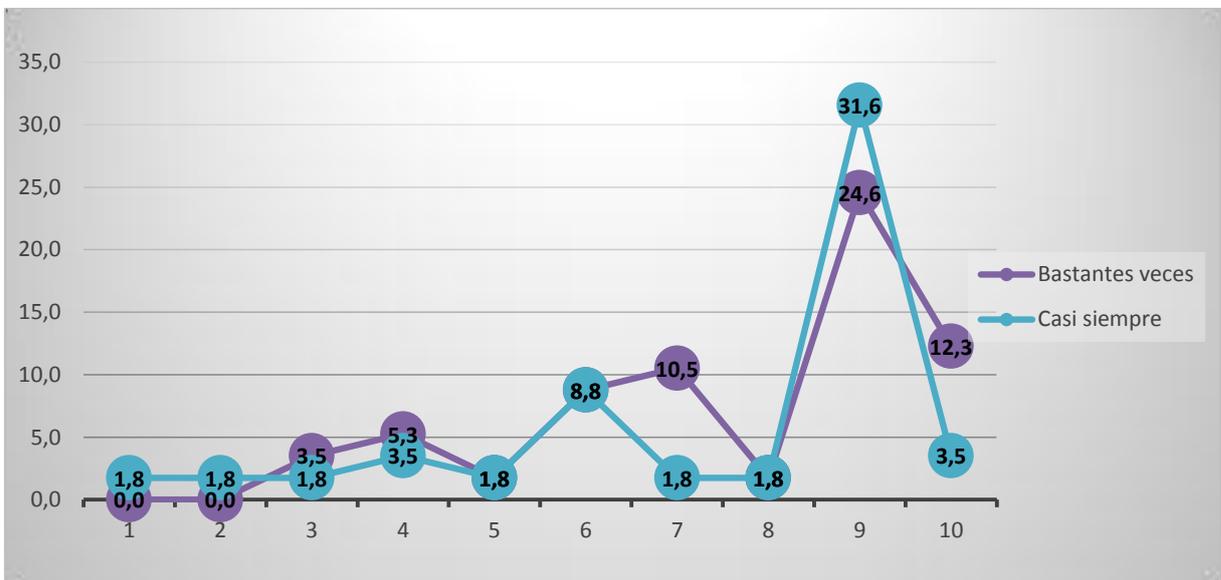


Figura 28.1. USO DEL TELÉFONO CELULAR - PARTICULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La investigación permite conocer que los estudiantes de bachillerato del **establecimiento particular**:

1. Han tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del teléfono celular 75,4% casi nunca, 22,8% algunas veces y 1,8% casi siempre, así dichos resultados permiten demostrar que un pequeño porcentaje de estudiantes investigados tienen adicción al teléfono celular posiblemente por la cantidad de opciones que tienen al estar conectados al internet.

2. Piensan que el rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular 61,4% casi nunca, 36,8% algunas veces, y 1,8% casi siempre, porcentajes que demuestran el impacto que causa el uso de las TIC en la salud mental de los adolescentes

3. Se sienten inquietos cuando no recibes mensajes o llamadas 66,7% casi nunca, 23,3% algunas veces, 3,5% bastantes veces y 1,8% casi siempre, así, el uso del teléfono celular es una adicción y afecta a la salud mental de un porcentaje pequeño pero significativo de los adolescentes.

4. Sufren alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el teléfono celular 66,7% casi nunca, 24,6% algunas veces, 5,3% bastantes veces y 3,5% casi siempre, lo que significa que el uso del teléfono celular cuando se lo hace indebidamente afecta a la salud mental del adolescente.

5. Sienten la necesidad de invertir cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirse satisfecho, 68,4% casi nunca, 26,3% algunas veces, 1,8% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, resultados que permiten inferir que el uso del celular es una adicción que quita tiempo a los adolescentes y afecta a la salud mental.

6. Piensan que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste, 42,1% casi nunca, 38,6% algunas veces, 8,8% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre, , los resultados demuestran que el porcentaje es pequeño pero significativo de estudiantes de bachillerato que piensan que la vida sin celular es aburrida, lo que significa que las TIC son una droga que atrapa y afecta a la salud mental de quienes la usan.

7. Se enfadan o se irritan cuando alguien te molesta mientras utilizas el teléfono celular, 47,4% algunas veces, 38,6% casi nunca, 10,5% bastantes veces y 1,8% casi siempre, los resultados estadísticos demuestran que los estudiantes son adictos al teléfono celular.

8. Dejan de salir con sus amigos por pasar más tiempo utilizando el teléfono celular, 91,2% casi nunca, 3,5% algunas veces, 1,8% bastantes veces y con el mismo porcentaje casi siempre; por lo visto la adicción al celular hace que los adolescentes prefieran dejar otras actividades por estar frente a su pantalla, lo que significa que las TIC es una adicción en los jóvenes y afecta a la salud mental.

9. Cuando están aburridos utilizan el teléfono celular como una forma de distracción, 31,6% algunas veces, 31,6% casi siempre, 24,6% bastantes veces y 12,3% casi nunca, los porcentajes estadísticos muestran una realidad que el celular es una adicción.

10. Dicen cosas por el teléfono celular que no dirían en persona, 47,4% casi nunca, 36,8% algunas veces, 12,3% bastantes veces y 3,5% casi siempre, de lo expuesto se puede inferir que los adolescentes utilizan el celular para expresar sus ideas y pensamientos, lo cual significa que la nueva generación está perdiendo la destreza de comunicación verbal en persona.

Los resultados expuestos permiten inferir que al igual que en el establecimiento fiscal y fiscomisional, los estudiantes de bachillerato del colegio particular algunas veces por el uso del celular su rendimiento académico se ha visto afectado y en otras ocasiones han corrido el riesgo de perder una oportunidad de trabajo, así también el celular sin darse cuenta les aísla de sus amigos y pierden la habilidad de hablar en persona, debido a que cuando escriben un mensaje en el teléfono sólo hay que presionar unas tecla y listo, esto ha roto la comunicación en muchas ocasiones con sus mejores amigos.

3.1.5. Variable Video Juego.

Tabla Nº 27: Uso del videojuego – fiscal.

Preguntas	Frecuencia de afirmaciones sobre videojuegos							Porcentaje de afirmaciones sobre videojuegos						
	No co nte sta	Muy en desa cuer do	En de sac uer do	Ni de acu erdo, ni en de sac uer do	De ac uer do	Tot al me nte de ac uer do	TO TA L	No co nte sta	Muy en de sac uer do	En de sac uer do	Ni de acu erdo, ni en de sac uer do	De ac uer do	Tot al me nte de ac uer do	TO TAL
1. A menudo pierdo horas de sueño debido a las largas sesiones de juego.	1	28	10	6	6	3	54	2	52	19	11	11	6	100
2. Nunca juego a videojuegos para sentirme mejor.	0	23	9	4	10	8	54	0	43	17	7	19	15	100
3. Durante el último año he aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos	2	30	16	3	2	1	54	4	56	30	6	4	2	100
4. Me siento más irritable cuando no estoy jugando	1	38	7	2	4	2	54	2	70	13	4	7	4	100
5. He perdido interés en otras aficiones debido a jugar.	0	37	7	7	1	2	54	0	69	13	13	2	4	100
6. Me gustaría reducir mi tiempo de juego pero me resulta difícil.	1	27	10	9	5	2	54	2	50	19	17	9	4	100
7. Suelo pensar en mi próxima sesión de juego cuando no estoy jugando.	0	35	9	6	4	0	54	0	65	17	11	7	0	100
8. Juego a videojuegos porque me ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que pueda tener.	0	35	5	5	6	3	54	0	65	9	9	11	6	100
9. Necesito pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos.	0	38	11	4	1	0	54	0	70	20	7	2	0	100
10. Me siento triste si no puedo jugar videojuegos.	0	39	8	6	1	0	54	0	72	15	11	2	0	100
11. He mentido a mis familiares debido a la cantidad de tiempo que dedico a videojuegos.	0	36	9	7	2	0	54	0	67	17	13	4	0	100
12. No creo que pudiera dejar de jugar.	0	40	6	4	2	2	54	0	74	11	7	4	4	100
13. Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida.	1	36	9	5	2	1	54	2	67	17	9	4	2	100
14. Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan.	1	32	8	7	5	1	54	2	59	15	13	9	2	100
15. A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo que necesito en el juego.	1	37	5	9	1	1	54	2	69	9	17	2	2	100
16. Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón.	2	37	8	7	0	0	54	4	69	15	13	0	0	100
17. Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja.	1	38	8	4	2	1	54	2	70	15	7	4	2	100
18. A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo.	0	36	9	5	4	0	54	0	67	17	9	7	0	100
19. Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar.	0	25	8	5	10	6	54	0	46	15	9	19	11	100
20. Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida.	3	29	10	4	4	4	54	6	54	19	7	7	7	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

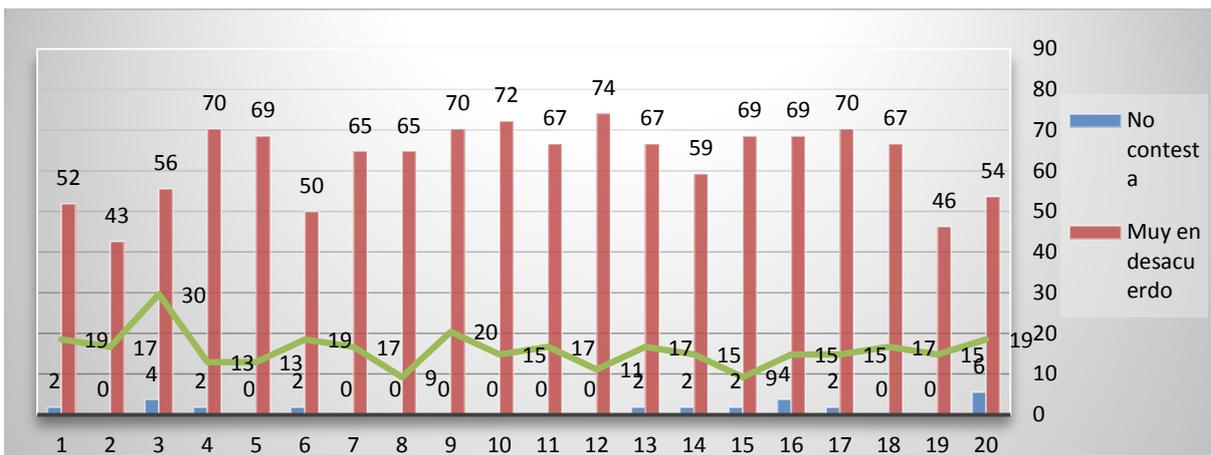


Figura 29. USO DEL VIDEOJUEGO - FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

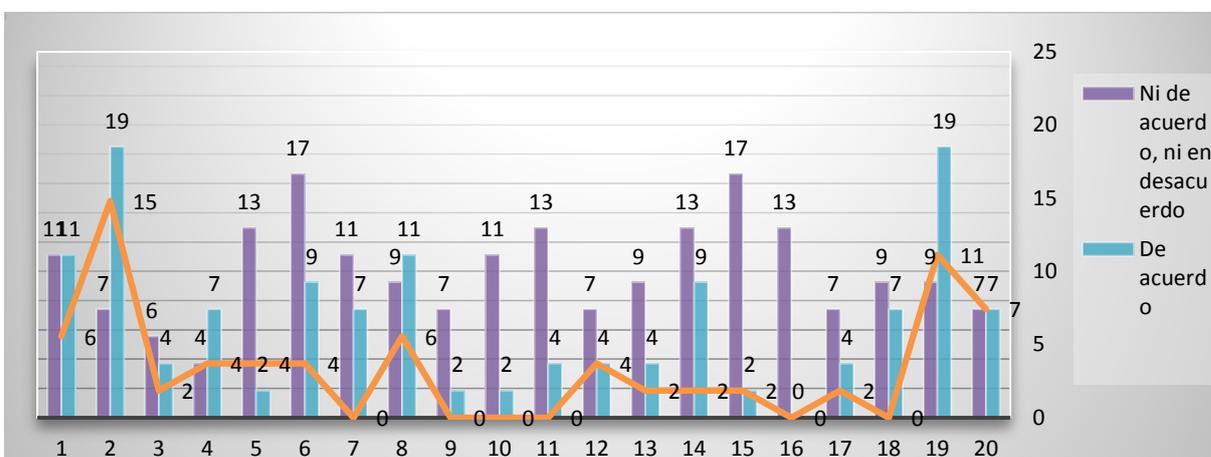


Figura 29.1. USO DEL VIDEOJUEGO - FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes del **establecimiento fiscal**, respondieron 20 preguntas sobre la variable video juegos, en el siguiente orden:

1) A menudo pierden horas de sueño debido a las largas sesiones de juego el 52% respondió estar muy en desacuerdo, 19% en desacuerdo, 11% no de acuerdo ni en desacuerdo, 11% de acuerdo y 6% totalmente de acuerdo, así el uso del video juego es una adicción en la que los adolescentes pierden mucho tiempo.

2) Juegan videojuegos para sentirse mejor, el 43% está en desacuerdo, 19% de acuerdo, 17% en desacuerdo, 15% totalmente de acuerdo y el 7% ni de acuerdo ni en desacuerdo, por lo visto los adolescentes en porcentaje pequeño pero que es significativo consideran que el jugar videojuegos les hace sentir mejor, lo que significa que son adictos a las TIC y su uso es una problemática.

3) Durante el último año han aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos, el 56% está muy en desacuerdo 30% en desacuerdo, 6% ni de acuerdo ni en

desacuerdo 4% de acuerdo y 2% totalmente de acuerdo. Así, el uso de los videojuegos cómo toda adicción cada vez exige mayor consumo del consumidor porque su mente se ha enfermado.

4) Al cuestionamiento de que si se sienten más irritables cuando no estoan jugando, el 70% responde estar muy en desacuerdo, 13% en desacuerdo, 7% de acuerdo, 4% totalmente de acuerdo y con el mismo porcentaje ni de acuerdo ni en desacuerdo, los resultados demuestran que existe un problema de adicción en los adolescentes investigados pues al estar jugando se molestan si alguien les interrumpe, lo que significa que están perdiendo el control de su mente.

5) En cuanto a si han perdido el interés en otras aficiones debido al juego el 69% expresa estar muy en desacuerdo, el 13% en desacuerdo, con el mismo porcentaje ni de acuerdo ni en desacuerdo, el 4% totalmente de acuerdo y el 2% de acuerdo, el porcentaje es pequeño de los jóvenes que han perdido la afición por otras actividades por los videojuegos, pero queda latente que existe una adicción a las TIC.

6) Les gustaría reducir el tiempo de juego pero les resulta difícil, 50% está muy en desacuerdo, 19% en desacuerdo, 17% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 9% de acuerdo y 4% totalmente de acuerdo, los adolescentes investigados la mitad están muy de acuerdo en que desearían reducir el tiempo de los videojuegos pero les resulta difícil, esto demuestra que la droga de las TIC los tiene atrapados.

7) Suelen pensar en la próxima sesión de juego cuando no están jugando, el 65% manifiesta estar muy en desacuerdo, 17% en desacuerdo, 11% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 7% de acuerdo, resultados que permiten inferir que un porcentaje pequeño pero significativo de los adolescentes son adictos al consumo de las TIC, lo cual es un problema que afecta a la salud mental.

8) Juegan a videojuegos porque les ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que puedan tener, 65% muy en desacuerdo, 11% de acuerdo, 9% en desacuerdo, con el mismo porcentaje ni de acuerdo i en desacuerdo y el 6% totalmente de acuerdo, porcentajes que demuestran que los videojuegos son tomados como un escape a los problemas de los adolescentes, pero que por este sentimiento caen en la adicción primero de las TIC y luego pueden caer en otras sustancias psicoactivas.

9) Necesitan pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos, 70% muy en desacuerdo, 20% en desacuerdo, 7% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 2% de acuerdo, al igual que el uso del celular los videojuegos son una adicción que afecta la salud mental de los jóvenes y por ello cada vez necesitan más tiempo para estar en el juego.

10) Se sienten tristes si no pueden jugar videojuegos, 72% muy en desacuerdo, 15% en desacuerdo, 11% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 2% de acuerdo, resultados que son evidencia de que los adolescentes sin los video juegos se sienten tristes, lo cual significa que los video juegos sin ser una sustancia psicoactiva son una adicción y su uso es problemático.

11) Han mentido a sus familiares debido a la cantidad de tiempo que dedican a videojuegos, 67% muy en desacuerdo, 17% en desacuerdo, 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 4% de acuerdo, estos porcentajes demuestran que la adicción a los videojuegos lleva a los adolescentes a mentir sobre el tiempo que utilizan para jugar, lo cual ya es parte de un problema de salud mental.

12) No creen que pudieran dejar de jugar, 74% muy en desacuerdo, 11% en desacuerdo, 7% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% de acuerdo y con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo, así pedirle a un adolescente que deje de jugar es como decir a un adulto que no puede ver la TV o no puede jugar a lo que más le gusta.

13) Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida, a esta pregunta el 67% responde estar muy en desacuerdo, 17% en desacuerdo, 9% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% de acuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, resultados que permiten tener evidencia que un pequeño porcentaje de los adolescentes se encuentra afectado en su salud mental principalmente por el uso de las TIC.

14) Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan, el 59% manifiesta estar muy en desacuerdo, 15% en desacuerdo, 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 9% de acuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, dichos resultados permiten inferir que las TIC afecta aunque no a todos los adolescentes pero si a un pequeño porcentaje.

15) A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo que necesito en el juego, 69% dice estar muy en desacuerdo, 17% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 9% en desacuerdo, 2% de acuerdo y con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo, así se puede

evidenciar que el uso de los videojuegos es un problema que afecta a la salud mental de los adolescentes.

16) Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón, cuestionamiento que el 69% responde estar muy en desacuerdo, 15% en desacuerdo y el 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo, así se demuestra que los videojuegos son y serán siempre una adicción en los adolescentes.

17) Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja, 70% expresa estar muy en desacuerdo, 15% en desacuerdo, 7% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% de acuerdo y 2% totalmente de acuerdo, los resultados estadísticos son clara evidencia de que el uso problemático de las TIC a menudo causa problemas a los adolescentes.

18) A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo, 67% muy en desacuerdo, 17% en desacuerdo, 9% ni de acuerdo ni en desacuerdo, y 7% de acuerdo, por lo visto el porcentaje es mínimo de los adolescentes que no pueden dejar de jugar, pero siempre es un problema que afecta a la salud mental.

19) Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar, 46% muy en desacuerdo, 19% de acuerdo, 15% en desacuerdo, 11% totalmente de acuerdo y 9% ni de acuerdo ni en desacuerdo, los resultados expuestos permiten inferir que para la mayoría de los adolescentes investigados el jugar a los videojuegos no les afecta en sus tareas cotidianas.

20) Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida, 54% muy en desacuerdo, 19% en desacuerdo, 7% ni de acuerdo ni en desacuerdo, con el mismo porcentaje de acuerdo y totalmente de acuerdo, como se puede observar los videojuegos afecta en la salud mental pero de un pequeño porcentaje de los investigados, pero no por ello deja de ser un problema.

Por lo visto los estudiantes del colegio fiscal, pasan muchas horas en los video juegos, eso les merma horas de sueño que son necesarias para la salud de la persona tanto en lo físico como en lo mental, dado a que la misma es: “un estado de bienestar en el cual el individuo es consciente de sus propias capacidades, puede afrontar las tensiones normales de la vida”. (Ministerio de Salud Pública, 2015), de allí que la adicción a los juegos electrónicos se ha convertido en una droga de la que los jóvenes bachilleres no saben cómo dejarla, siendo así, se establece una relación directa entre las TIC y la salud mental.

Tabla N° 28: Uso del videojuego – fiscomisional.

Preguntas	Frecuencia de afirmaciones sobre videojuegos							Porcentaje de afirmaciones sobre videojuegos						
	No contesta	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	TOTAL	No contesta	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	TOTAL
1. A menudo pierdo horas de sueño debido a las largas sesiones de juego.	0	28	14	7	3	0	52	0	54	27	13	6	0	100
2. Nunca juego a videojuegos para sentirme mejor.	1	19	14	7	6	5	52	2	37	27	13	12	10	100
3. Durante el último año he aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos	0	28	14	5	4	1	52	0	54	27	10	8	2	100
4. Me siento más irritable cuando no estoy jugando	0	34	15	2	1	0	52	0	65	29	4	2	0	100
5. He perdido interés en otras aficiones debido a jugar.	0	30	15	5	2	0	52	0	58	29	10	4	0	100
6. Me gustaría reducir mi tiempo de juego pero me resulta difícil.	1	24	15	11	1	0	52	2	46	29	21	2	0	100
7. Suelo pensar en mi próxima sesión de juego cuando no estoy jugando.	0	28	17	4	2	1	52	0	54	33	8	4	2	100
8. Juego a videojuegos porque me ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que pueda tener.	0	29	14	7	1	1	52	0	56	27	13	2	2	100
9. Necesito pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos.	0	30	15	6	0	1	52	0	58	29	12	0	2	100
10. Me siento triste si no puedo jugar videojuegos.	2	30	16	3	1	0	52	4	58	31	6	2	0	100
11. He mentido a mis familiares debido a la cantidad de tiempo que dedico a videojuegos.	0	29	15	7	1	0	52	0	56	29	13	2	0	100
12. No creo que pudiera dejar de jugar.	0	31	14	6	1	0	52	0	60	27	12	2	0	100
13. Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida.	0	32	14	5	1	0	52	0	62	27	10	2	0	100
14. Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan.	1	28	11	6	5	1	52	2	54	21	12	10	2	100
15. A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo que necesito en el juego.	0	32	17	3	0	0	52	0	62	33	6	0	0	100
16. Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón.	0	32	16	3	1	0	52	0	62	31	6	2	0	100
17. Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja.	0	34	11	5	0	2	52	0	65	21	10	0	4	100
18. A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo.	1	30	15	4	2	0	52	2	58	29	8	4	0	100
19. Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar.	2	25	10	6	5	4	52	4	48	19	12	10	8	100
20. Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida.	0	23	22	6	1	0	52	0	44	42	12	2	0	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

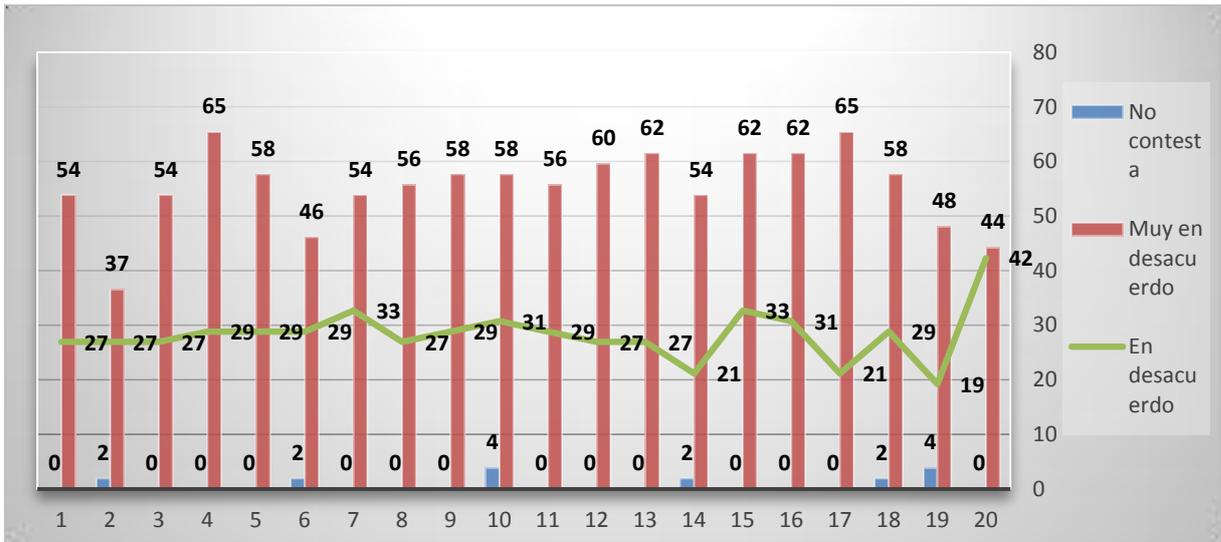


Figura 30. USO DEL VIDEOJUEGO - FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

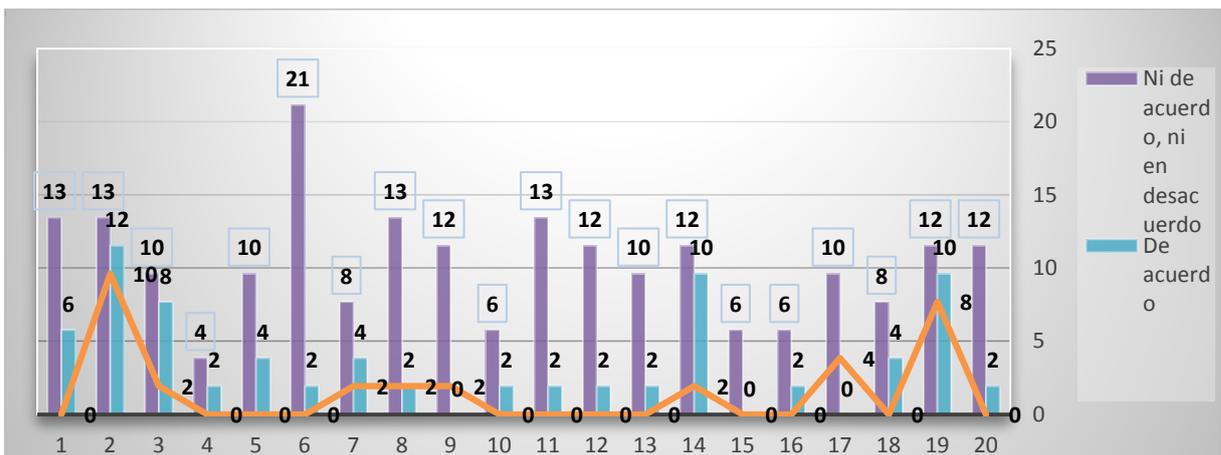


Figura 30.1. USO DEL VIDEOJUEGO - FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes del **establecimiento fiscomisional**, respondieron 20 preguntas sobre la variable video juegos, en el siguiente orden:

1) A menudo pierden horas de sueño debido a las largas sesiones de juego el 54% respondió estar muy en desacuerdo, 27% en desacuerdo, 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 6% de acuerdo, así el uso del video juego es una adicción en la que los adolescentes pierden mucho tiempo.

2) Juegan videojuegos para sentirse mejor, el 37% está muy en desacuerdo, 27% en desacuerdo, 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 12% de acuerdo y el 10% totalmente de acuerdo, por lo visto los adolescentes en porcentaje pequeño pero que es significativo

consideran que el jugar videojuegos les hace sentir mejor, lo que significa que son adictos a las TIC y su uso es una problemática.

3) Durante el último año han aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos, el 54% está muy en desacuerdo 27% en desacuerdo, 10% ni de acuerdo ni en desacuerdo 8% de acuerdo y 2% totalmente de acuerdo. Así, el uso de los videojuegos cómo toda adicción cada vez exige mayor consumo del consumidor porque su mente se ha enfermado.

4) Al cuestionamiento de que si se sienten más irritables cuando no estoan jugando, el 65% responde estar muy en desacuerdo, 29% en desacuerdo, 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 2% de acuerdo, los resultados demuestran que existe un problema de adicción en los adolescentes investigados pues al estar jugando se molestan si alguien les interrumpe, lo que significa que están perdiendo el control de su mente.

5) En cuanto a si han perdido el interés en otras aficiones debido al juego el 58% expresa estar muy en desacuerdo, el 29% en desacuerdo, 10% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 4% de acuerdo, el porcentaje es pequeño de los jóvenes que han perdido la afición por otras actividades por los videojuegos, pero queda latente que existe una adicción a las TIC.

6) Les gustaría reducir el tiempo de juego pero les resulta difícil, 46% está muy en desacuerdo, 21% ni de acuerdo ni en desacuerdo, y 2% de acuerdo, los adolescentes investigados cerca de la mitad están muy de acuerdo en que desearían reducir el tiempo de los videojuegos pero les resulta difícil, esto demuestra que la droga de las TIC los tiene atrapados.

7) Suelen pensar en la próxima sesión de juego cuando no están jugando, el 54% manifiesta estar muy en desacuerdo, 33% en desacuerdo, 8% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% de acuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, resultados que permiten inferir que un porcentaje pequeño pero significativo de los adolescentes son adictos al consumo de las TIC, lo cual es un problema que afecta a la salud mental.

8) Juegan a videojuegos porque les ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que puedan tener, 56% muy en desacuerdo, 27% en desacuerdo, 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2% de acuerdo y con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo, porcentajes que demuestran que los videojuegos son tomados como un escape a los problemas de los

adolescentes, pero que por este sentimiento caen en la adicción primero de las TIC y luego pueden caer en otras sustancias psicoactivas.

9) Necesitan pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos, 58% muy en desacuerdo, 29% en desacuerdo, 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, al igual que el uso del celular los videojuegos son una adicción que afecta la salud mental de los jóvenes y por ello cada vez necesitan más tiempo para estar en el juego.

10) Se sienten tristes si no pueden jugar videojuegos, 58% muy en desacuerdo, 31% en desacuerdo, 6% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 2% de acuerdo, resultados que son evidencia de que los adolescentes sin los video juegos se sienten tristes, lo cual significa que los video juegos sin ser una sustancia psicoactiva son una adicción y su uso es problemático.

11) Han mentido a sus familiares debido a la cantidad de tiempo que dedican a videojuegos, 56% muy en desacuerdo, 29% en desacuerdo, 13% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 2% de acuerdo, estos porcentajes demuestran que la adicción a los videojuegos lleva a los adolescentes a mentir sobre el tiempo que utilizan para jugar, lo cual ya es parte de un problema de salud mental.

12) 10 No creen que pudieran dejar de jugar, 60% muy en desacuerdo, 27% en desacuerdo, 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 2% de acuerdo, así pedirle a un adolescente que deje de jugar es como decir a un adulto que no puede ver la TV o no puede jugar a lo que más le gusta.

13) Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida, a esta pregunta el 62% responde estar muy en desacuerdo, 27% en desacuerdo, 10% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 2% de acuerdo, resultados que permiten tener evidencia que un pequeño porcentaje de los adolescentes se encuentra afectado en su salud mental principalmente por el uso de las TIC.

14) Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan, el 54% manifiesta estar muy en desacuerdo, 21% en desacuerdo, 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 10% de acuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, dichos resultados permiten inferir que las TIC afecta aunque no a todos los adolescentes pero si a un pequeño porcentaje.

15) A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo que necesito en el juego, 62% dice estar muy en desacuerdo, 33% en desacuerdo, 6% ni de acuerdo ni en desacuerdo, así se puede evidenciar que el uso de los videojuegos es un problema que afecta a la salud mental de los adolescentes.

16) Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón, cuestionamiento que el 62% responde estar muy en desacuerdo, 31% en desacuerdo, 6% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 2% de acuerdo, de esta forma se demuestra que los videojuegos son y serán siempre una adicción en los adolescentes.

17) Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja, 65% expresa estar muy en desacuerdo, 21% en desacuerdo, 10% ni de acuerdo ni en desacuerdo, y 4% totalmente de acuerdo, los resultados estadísticos son clara evidencia de que el uso problemático de las TIC a menudo causa problemas a los adolescentes.

18) A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo, 58% muy en desacuerdo, 29% en desacuerdo, 8% ni de acuerdo ni en desacuerdo, y 4% de acuerdo, por lo visto el porcentaje es mínimo de los adolescentes que no pueden dejar de jugar, pero siempre es un problema que afecta a la salud mental.

19) Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar, 48% muy en desacuerdo, 19% en desacuerdo, 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 10% de acuerdo y 8% totalmente de acuerdo, los resultados expuestos permiten inferir que para la mayoría de los adolescentes investigados el jugar a los videojuegos no les afecta en sus tareas cotidianas.

20) Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida, 44% muy en desacuerdo, 42% en desacuerdo, 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 10% de acuerdo y 8% totalmente de acuerdo, como se puede observar los videojuegos afecta en la salud mental pero de un pequeño porcentaje de los investigados, pero no por ello deja de ser un problema

Al igual que en el establecimiento fiscal, los estudiantes de bachillerato del colegio fiscomisional, un pequeño porcentaje está de acuerdo en que deberían reducir el tiempo que dedican a los videojuegos, pues con frecuencia piensan en la próxima sesión del juego y

esto sin duda alguna afecta a la salud mental, siendo que: “La salud mental y el bienestar son fundamentales para nuestra capacidad colectiva e individual de pensar” (Organización Mundial de la Salud, 2014), de lo cual se puede inferir que los adolescentes necesitan ayuda para no seguir en el vicio de la droga de las TIC y disfrutar de la vida con otras actividades como por ejemplo la actividad física y deportes.

Tabla N° 29: Uso del videojuego – particular.

Preguntas	Frecuencia de afirmaciones sobre videojuegos							Porcentaje de afirmaciones sobre videojuegos						
	No contesta	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	TOTAL	No contesta	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	De acuerdo	Totalmente de acuerdo	TOTAL
1. A menudo pierdo horas de sueño debido a las largas sesiones de juego.	0	30	6	9	11	1	57	0	53	11	16	19	2	100
2. Nunca juego a videojuegos para sentirme mejor.	1	23	7	11	6	9	57	2	40	12	19	11	16	100
3. Durante el último año he aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos	1	31	11	8	4	2	57	2	54	19	14	7	4	100
4. Me siento más irritable cuando no estoy jugando	0	36	14	7	0	0	57	0	63	25	12	0	0	100
5. He perdido interés en otras aficiones debido a jugar.	1	40	10	2	3	1	57	2	70	18	4	5	2	100
6. Me gustaría reducir mi tiempo de juego pero me resulta difícil.	0	37	7	5	4	4	57	0	65	12	9	7	7	100
7. Suelo pensar en mi próxima sesión de juego cuando no estoy jugando.	0	39	9	5	2	2	57	0	68	16	9	4	4	100
8. Juego a videojuegos porque me ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que pueda tener.	0	41	10	3	2	1	57	0	72	18	5	4	2	100
9. Necesito pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos.	0	42	13	1	0	1	57	0	74	23	2	0	2	100
10. Me siento triste si no puedo jugar videojuegos.	0	40	13	3	1	0	57	0	70	23	5	2	0	100
11. He mentido a mis familiares debido a la cantidad de tiempo que dedico a videojuegos.	0	44	9	1	3	0	57	0	77	16	2	5	0	100
12. No creo que pudiera dejar de jugar.	0	39	12	3	1	2	57	0	68	21	5	2	4	100
13. Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida.	0	40	10	1	3	3	57	0	70	18	2	5	5	100
14. Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan.	0	39	11	4	2	1	57	0	68	19	7	4	2	100
15. A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo que necesito en el juego.	0	40	11	3	1	2	57	0	70	19	5	2	4	100
16. Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón.	0	45	9	2	0	1	57	0	79	16	4	0	2	100
17. Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja.	0	43	9	3	1	1	57	0	75	16	5	2	2	100
18. A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo.	0	38	12	5	0	1	56	0	67	21	9	0	2	100
19. Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar.	0	29	5	8	6	9	57	0	51	9	14	11	16	100
20. Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida.	1	35	11	4	2	4	57	2	61	19	7	4	7	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

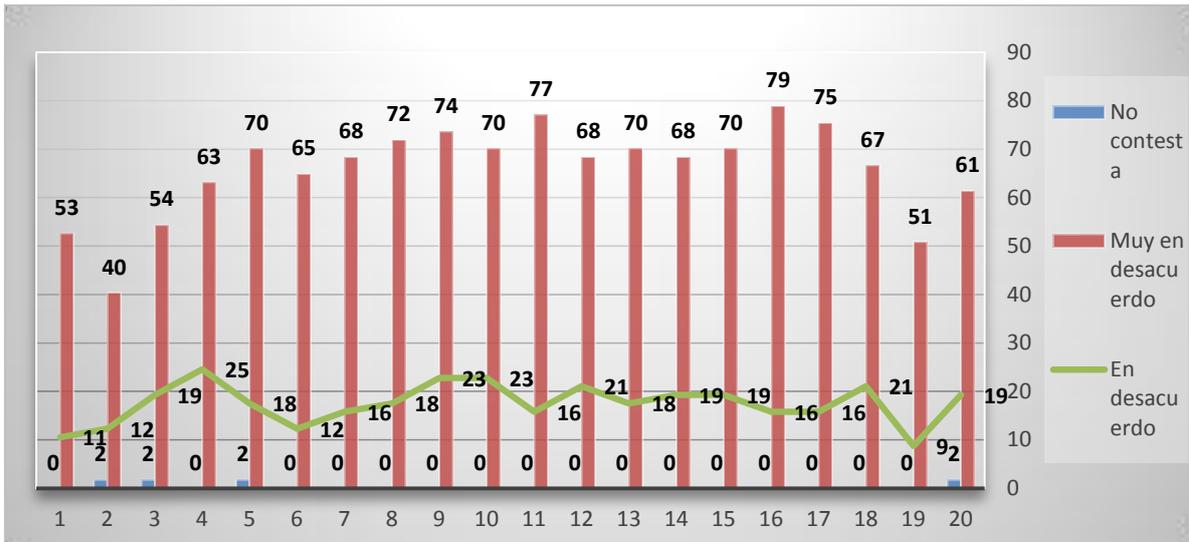


Figura 31. USO DEL VIDEOJUEGO - PARTICULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

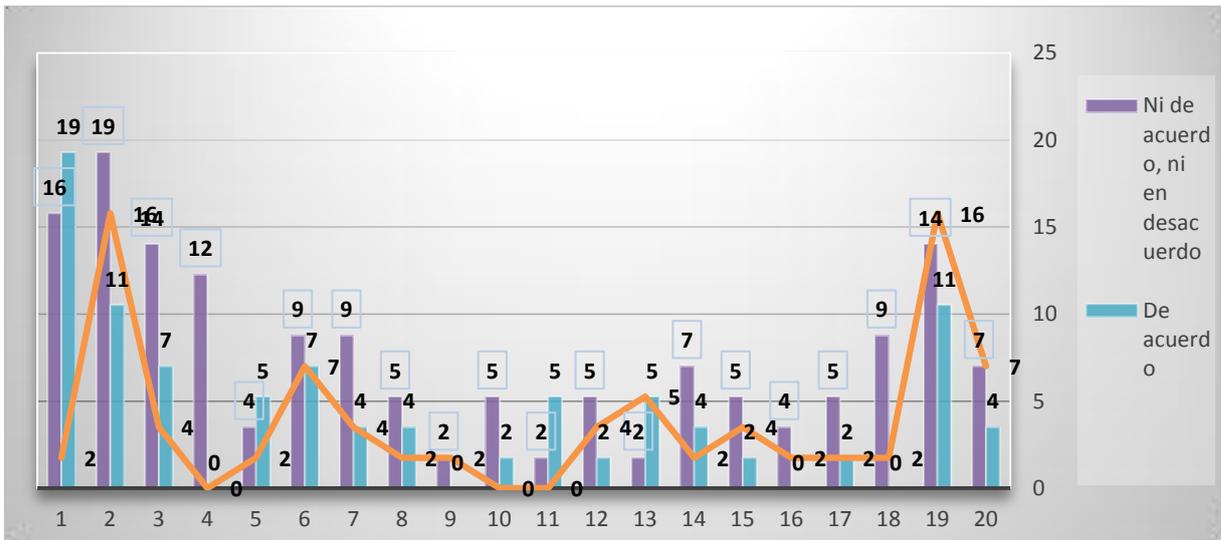


Figura 31.1. USO DEL VIDEOJUEGO - PARTICULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes del **establecimiento particular**, respondieron 20 preguntas sobre la variable video juegos, en el siguiente orden:

1) A menudo pierden horas de sueño debido a las largas sesiones de juego el 53% respondió estar muy en desacuerdo, 19% de acuerdo, 16% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 11 en desacuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, así el uso del video juego es una adicción en la que los adolescentes pierden mucho tiempo.

2) Juegan videojuegos para sentirse mejor, el 40% está muy en desacuerdo, 19% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 16% totalmente de acuerdo, 12% en desacuerdo y el 11% de acuerdo, por lo visto los adolescentes en porcentaje pequeño pero que es significativo consideran que el jugar videojuegos les hace sentir mejor, lo que significa que son adictos a las TIC y su uso es una problemática.

3) Durante el último año han aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos, el 54% está muy en desacuerdo, 19% en desacuerdo, 14% ni de acuerdo ni en desacuerdo 7% de acuerdo y 4% totalmente de acuerdo. Así, el uso de los videojuegos cómo toda adicción cada vez exige mayor consumo del consumidor porque su mente se ha enfermado.

4) Al cuestionamiento de que si se sienten más irritables cuando no estoan jugando, el 63% responde estar muy en desacuerdo, 25% en desacuerdo y el 12% ni de acuerdo ni en desacuerdo, los resultados demuestran que existe un problema de adicción en los adolescentes investigados pues al estar jugando se molestan si alguien les interrumpe, lo que significa que están perdiendo el control de su mente.

5) En cuanto a si han perdido el interés en otras aficiones debido al juego el 70% expresa estar muy en desacuerdo, el 18% en desacuerdo, 5% de acuerdo, 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, el porcentaje es pequeño de los jóvenes que han perdido la afición por otras actividades por los videojuegos, pero queda latente que existe una adicción a las TIC.

6) Les gustaría reducir el tiempo de juego pero les resulta difícil, 65% está muy en desacuerdo, 12% en desacuerdo, 9% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 7% de acuerdo y con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo, , los adolescentes investigados más de la mitad están muy de acuerdo en que desearían reducir el tiempo de los videojuegos pero les resulta difícil, esto demuestra que la droga de las TIC los tiene atrapados.

7) Suelen pensar en la próxima sesión de juego cuando no están jugando, el 68% manifiesta estar muy en desacuerdo, 16% en desacuerdo, 9% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% de acuerdo y con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo, resultados que permiten inferir que un porcentaje pequeño pero significativo de los adolescentes son adictos al consumo de las TIC, lo cual es un problema que afecta a la salud mental.

8) Juegan a videojuegos porque les ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que puedan tener, 72% muy en desacuerdo, 18% en desacuerdo, 5% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% de acuerdo y 2% totalmente de acuerdo, porcentajes que demuestran que los videojuegos son tomados como un escape a los problemas de los adolescentes, pero que por este sentimiento caen en la adicción primero de las TIC y luego pueden caer en otras sustancias psicoactivas.

9) Necesitan pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos, 74% muy en desacuerdo, 23% en desacuerdo, 2% ni de acuerdo ni en desacuerdo y con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo, al igual que el uso del celular los videojuegos son una adicción que afecta la salud mental de los jóvenes y por ello cada vez necesitan más tiempo para estar en el juego.

10) Se sienten tristes si no pueden jugar videojuegos, 70% muy en desacuerdo, 23% en desacuerdo, 5% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 2% de acuerdo, lo cual significa que los video juegos sin ser una sustancia psicoactiva son una adicción y su uso es problemático.

11) Han mentido a sus familiares debido a la cantidad de tiempo que dedican a videojuegos, 77% muy en desacuerdo, 16% en desacuerdo, 5% de acuerdo y el 2% ni de acuerdo ni en desacuerdo, estos porcentajes demuestran que la adicción a los videojuegos lleva a los adolescentes a mentir sobre el tiempo que utilizan para jugar, lo cual ya es parte de un problema de salud mental.

12) No creen que pudieran dejar de jugar, 68% muy en desacuerdo, 21% en desacuerdo, 5% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% totalmente de acuerdo y el 2% de acuerdo, por lo cual pedirle al adolescente que deje los videojuegos es pedir mucho, pues los jóvenes se divierten y se entretienen con lo que más le gusta.

13) Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida, a esta pregunta el 70% responde estar muy en desacuerdo, 18% en desacuerdo, 5% de acuerdo, con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo y 2% ni de acuerdo ni en desacuerdo, resultados que permiten tener evidencia que un pequeño porcentaje de los adolescentes se encuentra afectado en su salud mental principalmente por el uso de las TIC.

14) Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan, el 68% manifiesta estar muy en desacuerdo, 19% en desacuerdo, 7% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% de acuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, dichos resultados permiten inferir que las TIC afecta aunque no a todos los adolescentes pero si a un pequeño porcentaje.

15) A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo que necesito en el juego, 70% dice estar muy en desacuerdo, 19% en desacuerdo, 5% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 4% de acuerdo y 2% totalmente de acuerdo, así se puede evidenciar que el uso de los videojuegos es un problema que afecta a la salud mental de los adolescentes.

16) Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón, cuestionamiento que el 79% responde estar muy en desacuerdo, 16% en desacuerdo, 4% ni de acuerdo ni en desacuerdo y 2% totalmente de acuerdo, con ello se demuestra que los videojuegos son y serán siempre una adicción en los adolescentes.

17) Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja, 75% expresa estar muy en desacuerdo, 16% en desacuerdo, 5% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2% de acuerdo y con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo así se demuestra que los videojuegos son y serán siempre una adicción en los adolescentes.

18) A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo, 67% muy en desacuerdo, 21% en desacuerdo, 9% ni de acuerdo ni en desacuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, por lo visto el porcentaje es mínimo de los adolescentes que no pueden dejar de jugar, pero siempre es un problema que afecta a la salud mental.

19) Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar, 51% muy en desacuerdo, 14% ni de acuerdo ni en desacuerdo, 11% de acuerdo y 2% totalmente de acuerdo, los resultados expuestos permiten inferir que para la mayoría de los adolescentes investigados el jugar a los videojuegos no les afecta en sus tareas cotidianas.

20) Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida, 61% muy en desacuerdo, 19% en desacuerdo, 7% ni de acuerdo ni en desacuerdo, con el mismo porcentaje totalmente de acuerdo y el 2% totalmente de acuerdo, como se puede observar los videojuegos afecta en la salud mental pero de un pequeño porcentaje de los investigados, pero no por ello deja de ser un problema

Según los resultados expuestos, los videojuegos, atraen a los jóvenes estudiantes de bachillerato, el problema existe aunque en pequeño porcentaje de educandos cuando ellos reconocen que los videojuegos es lo que más tiempo les consume en su vida, ya que como se dijo anteriormente, es una droga social, “que tiene influencia en la salud mental”. (Vielka, 2015), siendo así, es una problemática mundial muy difícil de erradicar, pues las TIC son parte de cada una de las personas y hoy en día no se puede vivir sin la tecnología.

3.1.6. Variable ASIST.

Tabla N° 30: ASSIT – FISCAL.

Frecuencia The Alcohol, Smoking and Substance Involment Screening Test (ASSIST)							Porcentaje The Alcohol, Smoking and Substance Involment Screening Test (ASSIST)					
Reactivo	NC	Nunca	1 o 2 veces cada mes	Cada semana	Diario o casi diario	TOTAL	NC	Nunca	1 o 2 veces cada mes	Cada semana	Diario o casi diario	TOTAL
1. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido tabaco (cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc.)?	0	49	5	0	0	54	0,0	90,7	9,3	0,0	0,0	100
2. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.)?	0	34	20	0	0	54	0,0	63,0	37,0	0,0	0,0	100
3. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.)?	0	53	1	0	0	54	0,0	98,1	1,9	0,0	0,0	100
4. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cocaína (coca, crack, etc.)?	0	54	0	0	0	54	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
5. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido anfetaminas (speed, éxtasis, etc.)?	0	53	1	0	0	54	0,0	98,1	1,9	0,0	0,0	100
6. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido inhalantes (pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)?	1	53	0	0	0	54	1,9	98,1	0,0	0,0	0,0	100
7. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc.)?	0	54	0	0	0	54	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
8. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)?	0	54	0	0	0	54	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
9. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido opiáceos (heroína, morfina, metadona, codeína, etc.)?	0	54	0	0	0	54	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
10. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido otras sustancias psicoactivas?	0	50	4	0	0	54	0,0	92,6	7,4	0,0	0,0	100
11. Si es usted varón, ¿has consumido 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión?	11	39	4	0	0	54	20,4	72,2	7,4	0,0	0,0	100
12. Si es usted mujer, ¿has consumido 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión?	19	31	4	0	0	54	35,2	57,4	7,4	0,0	0,0	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

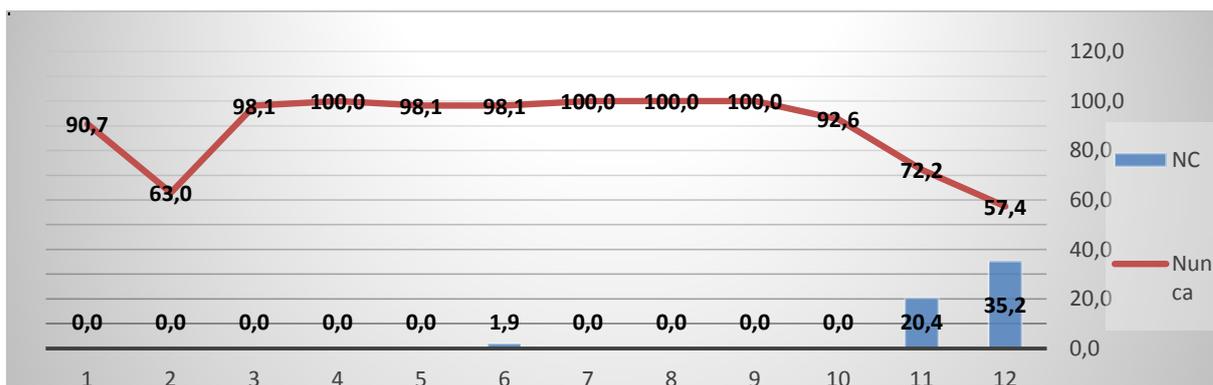


Figura 32. ASSIT - FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

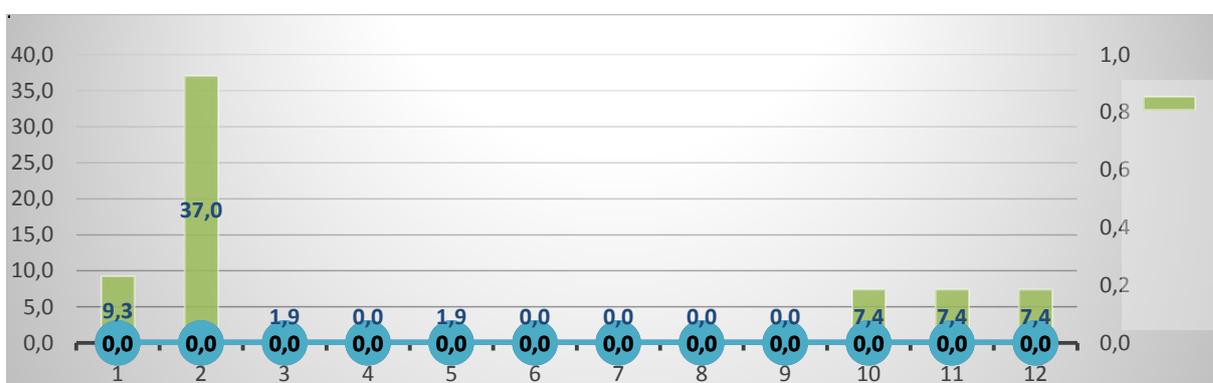


Figura 32.1. ASSIT - FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La aplicación del Test (ASSIT) arrojó los siguientes resultados:

Los estudiantes del **establecimiento fiscal** en los últimos tres meses manifiestan no haber consumido, el 100% cocaína (coca, crack, etc.), 100% sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc.), 100% alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.), 100% opiáceos (heroína, morfina, metadona, codeína, etc.), el 98,1% expresan no haber consumido cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.), 98,1% anfetaminas (speed, éxtasis, etc.), 98% inhalantes (pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.), el 92,6% otras sustancias psicoactivas, el 92,6% 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión, 90,7% cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc., 63% alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.), 57,4% 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión.

Si han consumido una o dos veces cada mes el 37% alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.), el 9,3% cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc., el 7,4% otras sustancias psicoactivas, 4 o 5 bebidas alcohólicas en la misma ocasión, el 1,9%

cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.) y con el mismo porcentaje cocaína (coca, crack, etc.).

Los resultados demuestran que los jóvenes estudiantes de bachillerato en el establecimiento fiscal con porcentaje significativo, consumen alcohol ya sea en cerveza, vinos o cócteles, en menor porcentaje consumen cigarrillos o sustancias psicoactivas, lo que significa que muchos de los adolescentes están consumiendo drogas sin darse cuenta que las mismas, “producen dependencia dando como resultado trastorno en la función del juicio, del comportamiento o del ánimo de la persona” (Cuevas, A., et al, 2015), de lo cual se infiere que los adolescentes están afectando su salud mental e integral con grave perjuicio en su vida posterior.

Tabla N° 31: ASSIT – FISCOMISIONAL.

FISCOMISIONAL Frecuencia The Alcohol, Smoking and Substance Involment Screening Test (ASSIT)							Porcentaje The Alcohol, Smoking and Substance Involment Screening Test (ASSIT)					
Reactivo	NC	Nunca	1 o 2 veces cada mes	Cada semana	Diario o casi diario	TOTAL	NC	Nunca	1 o 2 veces cada mes	Cada semana	Diario o casi diario	TOTAL
1. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido tabaco (cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc.)?	0	48	4	0	0	52	0,0	92,3	7,7	0,0	0,0	100
2. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.)?	0	33	18	1	0	52	0,0	63,5	34,6	1,9	0,0	100
3. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.)?	0	52	0	0	0	52	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
4. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cocaína (coca, crack, etc.)?	0	52	0	0	0	52	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
5. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido anfetaminas (speed, éxtasis, etc.)?	0	52	0	0	0	52	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
6. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido inhalantes (pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)?	0	52	0	0	0	52	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
7. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc.)?	0	52	0	0	0	52	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
8. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)?	0	52	0	0	0	52	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
9. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido opiáceos (heroína, morfina, metadona, codeína, etc.)?	0	52	0	0	0	52	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
10. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido otras sustancias psicoactivas?	1	51	0	0	0	52	1,9	98,1	0,0	0,0	0,0	100
11. Si es usted varón, ¿has consumido 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión?	13	34	5	0	0	52	25,0	65,4	9,6	0,0	0,0	100
12. Si es usted mujer, ¿has consumido 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión?	13	33	6	0	0	52	25,0	63,5	11,5	0,0	0,0	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

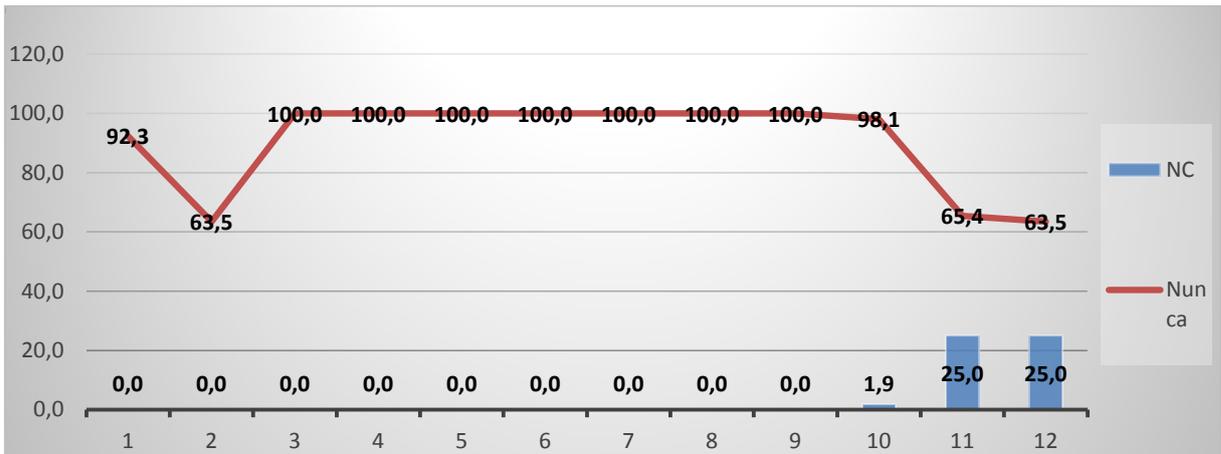


Figura 32. ASSIT - FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

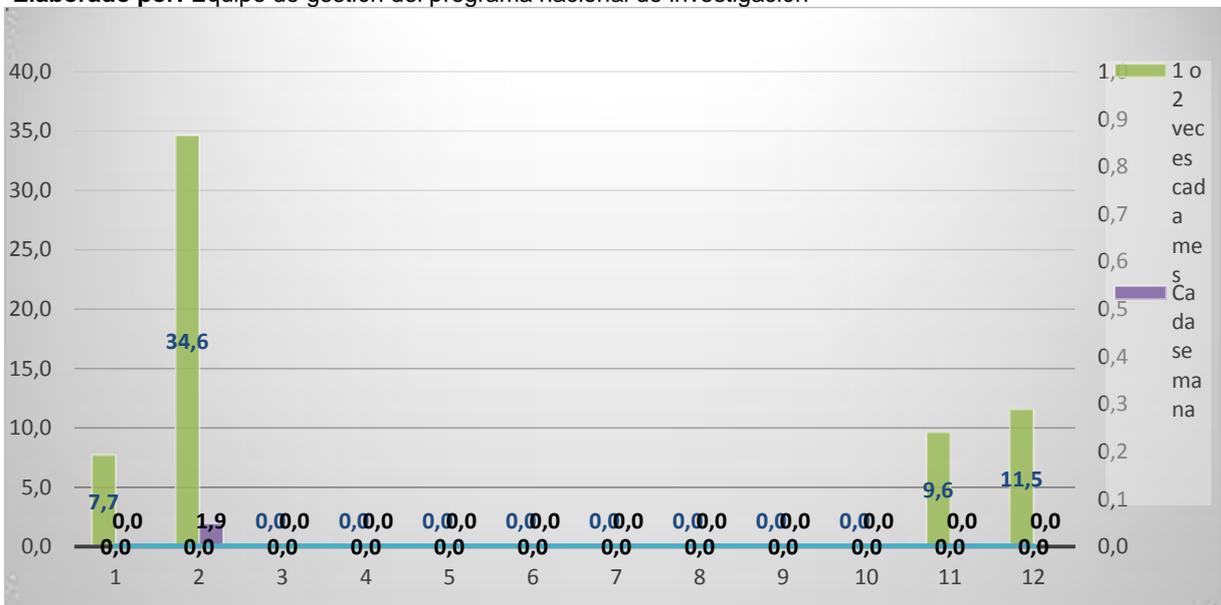


Figura 32.1. ASSIT - FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La aplicación del Test (ASSIST) arrojó los siguientes resultados:

Los estudiantes del **establecimiento fiscomisional** en los últimos tres meses manifiestan no haber consumido nunca, el 100% cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.), 100% cocaína (coca, crack, etc.), 100% anfetaminas (speed, éxtasis, etc.), 100% inhalantes (pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.), 100% sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc.), 100% alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.), 100% opiáceos (heroína, morfina, metadona, codeína, etc.), el 98,1% expresan no haber consumido sustancias psicoactivas, 92,3% tabaco (cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc.), 65,4% 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión, 63,5% alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.), con el mismo porcentaje 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión.

Si han consumido una o dos veces cada mes el 34,6% alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.), el 11,5% 4 bebidas alcohólicas en la misma ocasión, 9,6% 5 bebidas alcohólicas en la misma ocasión y 7,7% tabaco cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc.

Los resultados estadísticos demuestran que en el establecimiento fiscomisional también hay estudiantes de bachillerato que consumen alcohol y cigarrillos, los mismos que se encuentran dentro del grupo de drogas depresoras, y como manifiesta. (Sbas, 2015), “cuando un joven consume drogas es que en su casa alguno de los padres también lo hace”, en este sentido puede decirse que el alcohol y cigarrillos son drogas socialmente permitidas, por ello es que la juventud las consume con mayor frecuencia, sin embargo algunos experimentan otro tipo de drogas que de igual manera afectan la salud física y mental.

Tabla Nº 32: ASSIT – PARTICULAR.

Frecuencia The Alcohol, Smoking and Substance Involment Screening Test (ASSIT)							Porcentaje The Alcohol, Smoking and Substance Involment Screening Test (ASSIT)					
Reactivo	NC	Nunca	1 o 2 veces cada mes	Cada semana	Diario o casi diario	TOTAL	NC	Nunca	1 o 2 veces cada mes	Cada semana	Diario o casi diario	TOTAL
1. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido tabaco (cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc.)?	0	52	5	0	0	57	0,0	91,2	8,8	0,0	0,0	100
2. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.)?	0	28	29	0	0	57	0,0	49,1	50,9	0,0	0,0	100
3. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.)?	0	56	1	0	0	57	0,0	98,2	1,8	0,0	0,0	100
4. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cocaína (coca, crack, etc.)?	0	57	0	0	0	57	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
5. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido anfetaminas (speed, éxtasis, etc.)?	0	57	0	0	0	57	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
6. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido inhalantes (pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)?	1	56	0	0	0	57	1,8	98,2	0,0	0,0	0,0	100
7. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc.)?	0	54	1	1	1	57	0,0	94,7	1,8	1,8	1,8	100
8. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)?	0	57	0	0	0	57	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
9. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido opiáceos (heroína, morfina, metadona, codeína, etc.)?	0	57	0	0	0	57	0,0	100	0,0	0,0	0,0	100
10. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido otras sustancias psicoactivas?	1	56	0	0	0	57	1,8	98,2	0,0	0,0	0,0	100
11. Si es usted varón, ¿has consumido 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión?	19	33	5	0	0	57	33,3	57,9	8,8	0,0	0,0	100
12. Si es usted mujer, ¿has consumido 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión?	12	38	7	0	0	57	21,1	66,7	12,3	0,0	0,0	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

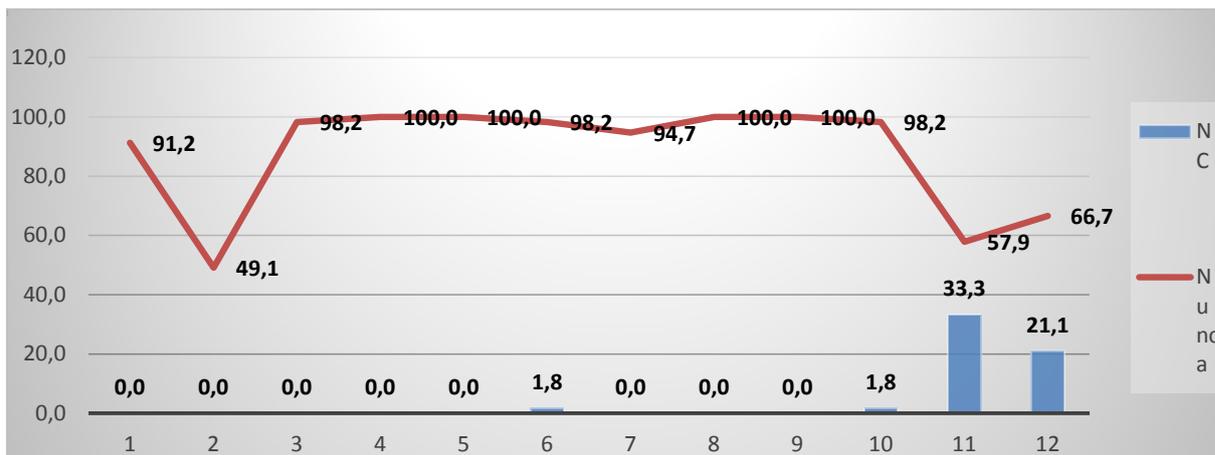


Figura 33. ASSIT - PARTICULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

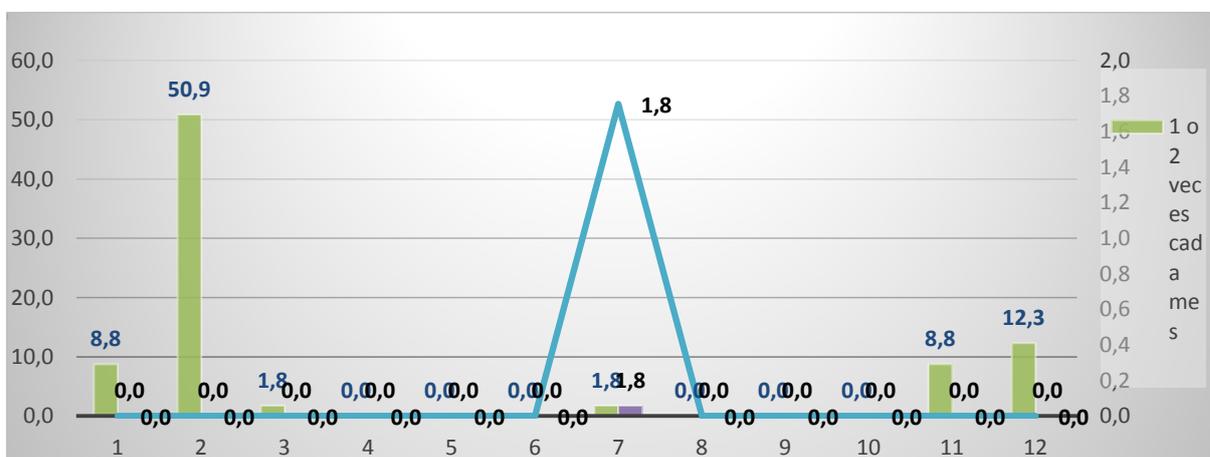


Figura 33. 1. ASSIT - PARTICULAR

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La aplicación del Test (ASSIT) arrojó los siguientes resultados:

Los estudiantes del **establecimiento particular** en los últimos tres meses manifiestan no haber consumido nunca, el 100% cocaína (coca, crack, etc.), 100% anfetaminas (speed, éxtasis, etc.), 100% alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.), 100% opiáceos (heroína, morfina, metadona, codeína, etc.), 98,2% inhalantes (pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.), 98,2% expresan no haber consumido otras sustancias psicoactivas, 98,1% cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.), 94,7% sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc.), 91,2% tabaco (cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc.), 66,7% 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión, 57,9% 5 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión y el 49,1% alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.).

Si han consumido una o dos veces cada mes el 50,9% alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.), el 12,3% 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión, 8,8% tabaco cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc., 8,8% 5 bebidas alcohólicas o más

en la misma ocasión, 1,9% cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.) y el 1,8% sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc.)

En el establecimiento particular al igual que en los otros dos investigados, los adolescentes con mayor frecuencia consumen alcohol en cualquiera de sus presentaciones y en ocasiones no dudan en ingerir 4 o más bebidas alcohólicas en un acto de machismo, pero que dicho atrevimiento puede ser demasiado peligroso para su salud, y si ésta se quebranta tiene consecuencias económicas que afectan a la familia.

3.1.7. Variable Apoyo Social.

Tabla N° 33: Frecuencia de tipos de apoyo social fiscal.

Frecuencia de tipos de apoyo social	FISCAL							Porcentaje						
	No contesta	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	La mayoría de veces	Siempre	TOTAL	No contesta	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	La mayoría de veces	Siempre	TOTAL
2. Alguien que le ayude cuando tenga que estar en la cama	3	22	7	6	9	7	54	5,6	40,7	13,0	11,1	16,7	13,0	100
3. Alguien con quien pueda contar cuando necesita hablar	0	6	7	8	13	20	54	0,0	11,1	13,0	14,8	24,1	37,0	100
4. Alguien que le aconseje cuando tenga problemas	0	4	6	11	14	19	54	0,0	7,4	11,1	20,4	25,9	35,2	100
5. Alguien que le lleve al médico cuando lo necesita	0	1	8	5	12	28	54	0,0	1,9	14,8	9,3	22,2	51,9	100
6. Alguien que le muestre amor y afecto	0	4	3	8	15	24	54	0,0	7,4	5,6	14,8	27,8	44,4	100
7. Alguien con quien pasar un buen rato	0	3	7	5	24	15	54	0,0	5,6	13,0	9,3	44,4	27,8	100
8. Alguien que le informe y le ayude a entender una situación	0	6	9	8	16	15	54	0,0	11,1	16,7	14,8	22,9	27,8	100
9. Alguien en quien confiar o con quien hablar de sí mismo y sus preocupaciones	0	5	5	8	14	22	54	0,0	9,3	9,3	14,8	25,9	40,7	100
10. Alguien que le abraze	0	4	2	10	14	24	54	0,0	7,4	3,7	18,5	25,9	44,4	100
11. Alguien con quien pueda relajarse	1	5	3	15	12	18	54	1,9	9,3	5,6	27,8	22,2	33,3	100
12. Alguien que le prepare la comida si no puede hacerlo	0	2	6	5	13	28	54	0,0	3,7	11,1	9,3	24,1	51,9	100
13. Alguien cuyo consejo realmente desee	0	5	10	8	13	18	54	0,0	9,3	18,5	14,8	24,1	33,3	100
14. Alguien con quien pueda hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas	0	5	7	9	16	17	54	0,0	9,3	13,0	16,7	29,6	31,5	100
15. Alguien que le ayude en sus tareas domésticas si está enfermo	0	7	8	12	13	14	54	0,0	13,0	14,8	22,2	24,1	25,9	100
16. Alguien con quien compartir sus temores o problemas más íntimos	0	9	13	6	14	12	54	0,0	16,7	24,1	11,1	25,9	22,2	100
17. Alguien que le aconseje como resolver sus problemas personales	0	8	8	12	13	13	54	0,0	14,8	14,8	22,2	24,1	24,1	100
18. Alguien con quien divertirse	0	4	2	9	13	26	54	0,0	7,4	3,7	16,7	24,1	48,1	100
19. Alguien que comprenda sus problemas	0	8	9	8	13	16	54	0,0	14,8	16,7	14,8	24,1	29,6	100
20. Alguien a quien amar y hacerle sentirse querido	1	5	5	9	11	23	54	1,9	9,3	9,3	16,7	20,4	42,6	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Establecimiento fiscal.

De acuerdo a los resultados de la investigación, los estudiantes de bachillerato, respondieron:

1. Alguien que le ayude cuando tenga que estar en la cama respondieron: 40,7% nunca, 16,7% la mayoría de veces, 13% pocas veces y con el mismo porcentaje siempre, el 11,1% algunas veces y el 5,6% no contesta, los resultados demuestran que un porcentaje significativo de estudiantes de bachillerato tienen muy poco apoyo cuando se encuentran en cama, lo que significa que existe un problema en este sentido.

2. Alguien con quien pueda contar cuando necesita hablar: 37% siempre, 24,1% la mayoría de veces, 14,8% algunas veces, 13% pocas veces y el 11,1% nunca, de lo cual se infiere que los adolescentes necesitan espacios con sus padres para poder dialogar sobre sus problemas.

3. Alguien que le aconseje cuando tenga problemas: 35,2% siempre, 25,9% la mayoría de veces, 20,4% algunas veces, 11,1% pocas veces y el 7,4% nunca, es decir que un porcentaje pequeño pero significativo de adolescentes no tienen a alguien que les aconseje en un momento de su vida en que haya problemas.

4. Alguien que le lleve al médico cuando lo necesita: 51,9% siempre, 22,2% la mayoría de veces, 14,8% pocas veces, 9,3% algunas veces y 1,9% nunca, los resultados permiten establecer que un pequeño grupo de jóvenes investigados se encuentran solos cuando están enfermos y no tiene quien los lleve al médico

5. Alguien que le muestre amor y afecto: 44,4% siempre, 27,8% la mayoría de veces, 14,8% algunas veces, 7,4% nunca y 5,6% pocas veces, porcentajes que permiten inferir que un grupo minoritario pero significativo de adolescentes no cuentan con padres y familiares que les brinden cariño, amor y afecto que es importante en la vida para no caer en el consumo de sustancias.

6. Alguien con quien pasar un buen rato: 44% la mayoría de veces, 27,8% siempre, 13% pocas veces, 9,3% algunas veces y 5,6% nunca, de lo cual se puede comprender que un porcentaje pequeño de adolescentes no tienen compañía para pasar un rato ameno y de distracción, lo cual afecta a su salud mental.

7. Alguien que le informe y le ayude a entender una situación: 29,6% la mayoría de veces, 27,8% siempre, 16,7% pocas veces, 14,68% algunas veces y 11,1% nunca, de lo cual se puede comprender que un porcentaje pequeño de adolescentes no tienen compañía para pasar un rato ameno y de distracción, lo cual afecta a su salud mental.

8. Alguien en quien confiar o con quien hablar de sí mismo y sus preocupaciones: 40,7% siempre, 25,9% la mayoría de veces, 14,8% algunas veces, 9,3% pocas veces y con el mismo porcentaje nunca, por lo visto un pequeño porcentaje de estudiantes pero significativo no tienen en quien confiar o alguien con quien hablar cuando tienen preocupaciones, lo cual es un problema que afecta a la salud mental y puede ser causa de que caigan en el consumo de las drogas.

9. Alguien que le abrace: 44,4% siempre, 25,9% la mayoría de veces, 18,5% algunas veces, 7,4% nunca y 3,7% pocas veces, por lo visto a los adolescentes les hace falta alguien quien les abrace en los momentos difíciles y por ello se considera un problema que afecta a la salud mental.

10. Alguien con quien pueda relajarse: 33,3% siempre, 27,8% algunas veces, 22,2% la mayoría de veces, 9,3% nunca y 5,6% pocas veces, en este sentido se entiende que existe un pequeño grupo de adolescentes que nunca o pocas veces tienen alguien con quien poder relajarse, lo cual sin duda afecta a su salud mental.

11. Alguien que le prepare la comida si no puede hacerlo: 51,9% siempre, 24,1% la mayoría de veces, 11,1% pocas veces, 9,3% algunas veces y 3,7% nunca, por lo visto un pequeño grupo de adolescentes muy poco reciben apoyo social respecto a la preparación de la comida lo cual es un problema que afecta a su salud mental.

12. Alguien cuyo consejo realmente desee: 33,3% siempre, 24,1% la mayoría de veces, 18,5% pocas veces, 14,8% algunas veces y 9,3% nunca, así el porcentaje es pequeño pero significativo de adolescentes que les hace falta alguien a quien acudir por un consejo cuando lo deseen.

13. Alguien con quien pueda hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas: 31,5% siempre, 29,6% la mayoría de veces, 16,7% algunas veces, 13% pocas veces y 9,3% nunca, porcentajes que demuestran que un pequeño grupo de adolescentes pocas veces

tienen a alguien a su lado para hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas y por consiguiente es algo que afecta a su salud mental.

14. Alguien que le ayude en sus tareas domésticas si está enfermo: 25,9% siempre, 24,1% la mayoría de veces, 22,2% algunas veces, 14,8% pocas veces y 13% nunca, así el apoyo social no llega a todos los adolescentes pues un grupo pequeño pero significativo pocas veces o nunca reciben ayuda en sus tareas domésticas al estar enfermos.

15. Alguien con quien compartir sus temores o problemas más íntimos: 25,9% la mayoría de veces, 24,1% pocas veces, 22,2% siempre, 16,7% nunca y 11,1% algunas veces, por lo visto un tercio de los adolescentes encuestados reciben muy poca ayuda social en cuanto a tener alguien con quien compartir sus temores o problemas, lo cual puede afectar a su salud mental.

16. Alguien que le aconseje como resolver sus problemas personales: 24,1% siempre, con el mismo porcentaje la mayoría de veces, 22,2% algunas veces, 14,8% algunas veces y con el mismo porcentaje nunca, de lo cual se infiere que los adolescentes en su mayoría cuentan con alguien que les aconseje para resolver sus problemas personales, pero un pequeño grupo no lo tiene, lo cual puede ser causa para que caigan en el consumo de sustancias o drogas.

17. Alguien con quien divertirse: 48,1% siempre 24,1% la mayoría de veces, 16,7% algunas veces, 7,4% nunca y 3,7% pocas veces, resultados que permiten inferir que un porcentaje pequeño de adolescentes pocas veces o nunca cuentan con alguien con quien divertirse, lo cual es perjudicial para la salud mental.

18. Alguien que comprenda sus problemas: 29,6% siempre, 24,1% la mayoría de veces, 16,7% pocas veces, 14,% algunas veces y con el mismo porcentaje nunca, de lo cual se puede establecer que un porcentaje significativo de adolescentes pocas veces o nunca cuentan con una persona que comprenda sus problemas.

19. Alguien a quien amar y hacerle sentirse querido: 42,6% siempre, 20,4% la mayoría de veces, 16,7% algunas veces y 9,3% nunca, de esta forma se puede inferir que un pequeño porcentaje de jóvenes investigados les hace falta a alguien a quien amar y hacerle sentirse querido, pues el amor y cariño es parte fundamental en la vida del ser humano para triunfar.

Según lo expuesto se deduce que los estudiantes de bachillerato en el establecimiento fiscal con mínima frecuencia reciben ayuda emocional, instrumental, de relación social y afectiva, puesto que el rango no se ubica en

la media sino en la mínima, por ello que los adolescentes no tienen con quien contar o alguien que los aconseje y les haga compañía mostrándoles amor y afecto.

Tabla N° 34: Frecuencia de tipos de apoyo social fiscomisional.

Frecuencia de tipos de apoyo social	FISCOMISIONAL							Porcentaje						
	No contesta	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	La mayoría de veces	Siempre	TOTAL	No contesta	Nunca	Pocas veces	Algunas veces	La mayoría de veces	Siempre	TOTAL
2. Alguien que le ayude cuando tenga que estar en la cama	5	11	7	9	6	14	52	9,6	21,2	13,5	17,3	11,5	26,9	100
3. Alguien con quien pueda contar cuando necesita hablar	0	2	5	10	14	21	52	0,0	3,8	9,6	19,2	26,9	40,4	100
4. Alguien que le aconseje cuando tenga problemas	0	1	9	9	14	19	52	0,0	1,9	17,3	17,3	26,9	36,5	100
5. Alguien que le lleve al médico cuando lo necesita	0	4	3	7	7	31	52	0,0	7,7	5,8	13,5	13,5	59,6	100
6. Alguien que le muestre amor y afecto	0	0	6	4	11	31	52	0,0	0,0	11,5	7,7	21,2	59,6	100
7. Alguien con quien pasar un buen rato	0	0	3	9	18	22	52	0,0	0,0	5,8	17,3	34,6	42,3	100
8. Alguien que le informe y le ayude a entender una situación	0	1	4	13	14	20	52	0,0	1,9	7,7	25,0	26,9	38,5	100
9. Alguien en quien confiar o con quien hablar de sí mismo y sus preocupaciones	0	0	7	9	17	19	52	0,0	0,0	13,5	17,3	32,7	36,5	100
10. Alguien que le abrace	0	1	4	5	10	32	52	0,0	1,9	7,7	9,6	19,2	61,5	100
11. Alguien con quien pueda relajarse	1	1	7	11	11	21	52	1,9	1,9	13,5	21,2	21,2	40,4	100
12. Alguien que le prepare la comida si no puede hacerlo	1	2	4	9	10	26	52	1,9	3,8	7,7	17,3	19,2	50,0	100
13. Alguien cuyo consejo realmente desee	0	1	5	15	10	21	52	0,0	1,9	9,6	28,8	19,2	40,4	100
14. Alguien con quien pueda hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas	1	1	9	11	11	19	52	1,9	1,9	17,3	21,2	21,2	36,5	100
15. Alguien que le ayude en sus tareas domésticas si está enfermo	0	6	5	12	7	22	52	0,0	11,5	9,6	23,1	13,5	42,3	100
16. Alguien con quien compartir sus temores o problemas más íntimos	1	2	5	12	12	20	52	1,9	3,8	9,6	23,1	23,1	38,5	100
17. Alguien que le aconseje como resolver sus problemas personales	0	2	5	13	13	19	52	0,0	3,8	9,6	25,0	25,0	36,5	100
18. Alguien con quien divertirse	1	0	3	5	15	28	52	1,9	0,0	5,8	9,6	28,8	53,8	100
19. Alguien que comprenda sus problemas	1	1	5	10	18	17	52	1,9	1,9	9,6	19,2	34,6	32,7	100
20. Alguien a quien amar y hacerle sentirse querido	0	4	3	10	11	24	52	0,0	7,7	5,8	19,2	21,2	46,2	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

De acuerdo a los resultados de la investigación, los estudiantes de bachillerato respondieron:

1. Alguien que le ayude cuando tenga que estar en la cama respondieron: 26,9% siempre, 21,2% nunca, 17,3% algunas veces, 13,5% pocas veces, 11,5% la mayoría de veces y el 9,6% no contesta, los resultados demuestran que un porcentaje significativo de estudiantes de bachillerato tienen muy poco apoyo cuando se encuentran en cama, lo que significa que existe un problema en este sentido.

2. Alguien con quien pueda contar cuando necesita hablar: 40,4% siempre, 26,9% la mayoría de veces, 19,2% algunas veces, 9,6% pocas veces y el 3,8% nunca, de lo cual se infiere que los adolescentes necesitan espacios con sus padres para poder dialogar sobre sus problemas.

3. Alguien que le aconseje cuando tenga problemas: 36,5% siempre, 26,9% la mayoría de veces, 17,3% algunas veces, con el mismo porcentaje pocas veces y el 1,9% nunca, es decir que un porcentaje pequeño pero significativo de adolescentes no tienen a alguien que les aconseje en un momento de su vida en que haya problemas.

4. Alguien que le lleve al médico cuando lo necesita: 59,6% siempre, 13,5% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje algunas veces, 7,7% nunca y 5,8% pocas veces, los resultados permiten establecer que un pequeño grupo de jóvenes investigados se encuentran solos cuando están enfermos y no tiene quien los lleve al médico

5. Alguien que le muestre amor y afecto: 59,6% siempre, 21,2% la mayoría de veces, 11,5% pocas veces y 7,7% algunas veces, porcentajes que permiten inferir que un grupo minoritario pero significativo de adolescentes no cuentan con padres y familiares que les brinden cariño, amor y afecto que es importante en la vida para no caer en el consumo de sustancias.

6. Alguien con quien pasar un buen rato: 44% la mayoría de veces, 42,3% siempre, 34,6% la mayoría de veces, 17,3% algunas veces y 5,8% pocas veces, de lo cual se puede comprender que un porcentaje pequeño de adolescentes no tienen compañía para pasar un rato ameno y de distracción, lo cual afecta a su salud mental.

7. Alguien que le informe y le ayude a entender una situación: 38,5% siempre, 26,9% la mayoría de veces, 25% algunas veces, 7,7% pocas veces y 1,9% nunca, de lo cual se puede comprender que un porcentaje pequeño de adolescentes no tienen compañía para pasar un rato ameno y de distracción, lo cual afecta a su salud mental.

8. Alguien en quien confiar o con quien hablar de sí mismo y sus preocupaciones: 36,5% siempre, 32,7% la mayoría de veces, 17,3% algunas veces y 13,5% pocas veces, por lo visto un pequeño porcentaje de estudiantes pero significativo no tienen en quien confiar o alguien con quien hablar cuando tienen preocupaciones, lo cual es un problema que afecta a la salud mental y puede ser causa de que caigan en el consumo de las drogas.

9. Alguien que le abrace: 61,5% siempre, 19,2% la mayoría de veces, 9,6% algunas veces, 7,7% pocas veces y 3,9% nunca, por lo visto a los adolescentes les hace falta alguien quien les abrace en los momentos difíciles y por ello se considera un problema que afecta a la salud mental.

10. Alguien con quien pueda relajarse: 40,4% siempre, 21,2% algunas veces, con el mismo porcentaje la mayoría de veces, 13,5% pocas veces y 1,9% nunca, en este sentido se entiende que existe un pequeño grupo de adolescentes que nunca o pocas veces tienen alguien con quien poder relajarse, lo cual sin duda afecta a su salud mental.

11. Alguien que le prepare la comida si no puede hacerlo: 50% siempre, 19,2% la mayoría de veces, 17,3% algunas veces, 7,7% pocas veces y 3,8% nunca, por lo visto un pequeño grupo de adolescentes muy poco reciben apoyo social respecto a la preparación de la comida lo cual es un problema que afecta a su salud mental.

12. Alguien cuyo consejo realmente desee: 40,4% siempre, 28,8% algunas veces, 19,2% la mayoría de veces, 9,6% pocas veces, y 1,9% nunca, así el porcentaje es pequeño pero significativo de adolescentes que les hace falta alguien a quien acudir por un consejo cuando lo deseen.

13. Alguien con quien pueda hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas: 36,5% siempre, 21,2% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje algunas veces, 17,3% pocas veces y 1,9% nunca, porcentajes que demuestran que un pequeño grupo de adolescentes pocas veces tienen a alguien a su lado para hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas y por consiguiente es algo que afecta a su salud mental.

14. Alguien que le ayude en sus tareas domésticas si está enfermo: 42,3% siempre, 23,3% algunas veces, 13,5% la mayoría de veces, 11,5% nunca y 9,6% pocas veces, así el apoyo social no llega a todos los adolescentes pues un grupo pequeño pero significativo pocas veces o nunca reciben ayuda en sus tareas domésticas al estar enfermos.

15. Alguien con quien compartir sus temores o problemas más íntimos: 38,5% siempre, 23,1% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje algunas veces, 9,6% pocas veces y 3,8% nunca, por lo visto un tercio de los adolescentes encuestados reciben muy poca ayuda social en cuanto a tener alguien con quien compartir sus temores o problemas, lo cual puede afectar a su salud mental con grave perjuicio para el desarrollo integral.

16. Alguien que le aconseje como resolver sus problemas personales: 36,5% siempre, 25% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje algunas veces, 9,6% pocas veces y 3,8% nunca, de lo cual se infiere que los adolescentes en su mayoría cuentan con alguien que les aconseje para resolver sus problemas personales, pero un pequeño grupo no lo tiene, lo cual puede ser causa para que caigan en el consumo de sustancias o drogas.

17. Alguien con quien divertirse: 53,8%% siempre 28,8% la mayoría de veces, 9,6% algunas veces, y 5,8% pocas veces, resultados que permiten inferir que un porcentaje pequeño de adolescentes pocas veces o nunca cuentan con alguien con quien divertirse, lo cual es perjudicial para la salud mental.

18. Alguien que comprenda sus problemas: 34,6% la mayoría de veces, 32,7% siempre, 19,2% algunas veces, 9,6% pocas veces y 1,9% nunca, de lo cual se puede establecer que un porcentaje significativo de adolescentes pocas veces o nunca cuentan con una persona que comprenda sus problemas.

19. Alguien a quien amar y hacerle sentirse querido: 46,2% siempre, 21,2% la mayoría de veces, 19,2% algunas veces, 7,5% nunca y con el mismo porcentaje pocas veces, de esta forma se puede inferir que un pequeño porcentaje de jóvenes investigados les hace falta a alguien a quien amar y hacerle sentirse querido, pues el amor y cariño es parte fundamental en la vida del ser humano para triunfar.

En el establecimiento fiscomisional, los estudiantes también reciben muy poco apoyo social, pero aunque sea en mínima cantidad la reciben, es decir, que existe alguien que lo lleve al médico, alguien en quien confiar y contar las cosas para olvidar las penas y, no tener que acudir a un bar que por ejemplo se llame (quita penas), en dicho bar las bebidas no quitan las penas sino que las aumentan al consumir las drogas.

Tabla Nº 35: Frecuencia de tipos de apoyo social particular.

Frecuencia de tipos de apoyo social	PARTICULAR							Porcentaje						
	No cont esta	Nu nca	Poc as vec es	Algu nas vece s	La may oría de vece s	Siem pre	TOT AL	No cont esta	Nu nca	Poc as vec es	Algu nas vece s	La may oría de vece s	Siem pre	TOT AL
2. Alguien que le ayude cuando tenga que estar en la cama	2	20	7	6	7	15	57	3,5	35,1	12,3	10,5	12,3	26,3	100
3. Alguien con quien pueda contar cuando necesita hablar	0	3	7	16	11	20	57	0,0	5,3	12,3	28,1	19,3	35,1	100
4. Alguien que le aconseje cuando tenga problemas	0	2	3	17	11	24	57	0,0	3,5	5,3	29,8	19,3	42,1	100
5. Alguien que le lleve al médico cuando lo necesita	0	3	5	9	9	31	57	0,0	5,3	8,8	15,8	15,8	54,4	100
6. Alguien que le muestre amor y afecto	0	0	4	7	14	32	57	0,0	0,0	7,0	12,3	24,6	56,1	100
7. Alguien con quien pasar un buen rato	0	0	6	9	13	29	57	0,0	0,0	10,5	15,8	22,8	50,9	100
8. Alguien que le informe y le ayude a entender una situación	0	0	7	16	11	23	57	0,0	0,0	12,3	28,1	19,3	40,4	100
9. Alguien en quien confiar o con quien hablar de sí mismo y sus preocupaciones	0	2	7	10	12	26	57	0,0	3,5	12,3	17,5	21,1	45,6	100
10. Alguien que le abraze	0	1	4	13	7	32	57	0,0	1,8	7,0	22,8	12,3	56,1	100
11. Alguien con quien pueda relajarse	0	2	10	7	13	25	57	0,0	3,5	17,5	12,3	22,8	43,9	100
12. Alguien que le prepare la comida si no puede hacerlo	0	2	2	10	9	34	57	0,0	3,5	3,5	17,5	15,8	59,6	100
13. Alguien cuyo consejo realmente desee	0	1	8	10	11	27	57	0,0	1,8	14,0	17,5	19,3	47,4	100
14. Alguien con quien pueda hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas	1	2	8	9	14	23	57	1,8	3,5	14,0	15,8	24,6	40,4	100
15. Alguien que le ayude en sus tareas domésticas si está enfermo	0	1	10	8	12	26	57	0,0	1,8	17,5	14,0	21,1	45,6	100
16. Alguien con quien compartir sus temores o problemas más íntimos	1	5	11	8	11	21	57	1,8	8,8	19,3	14,0	19,3	36,8	100
17. Alguien que le aconseje como resolver sus problemas personales	0	1	9	10	11	26	57	0,0	1,8	15,8	17,5	19,3	45,6	100
18. Alguien con quien divertirse	0	2	5	10	10	30	57	0,0	3,5	8,8	17,5	17,5	52,6	100
19. Alguien que comprenda sus problemas	1	2	10	10	8	26	57	1,8	3,5	17,5	17,5	14,0	45,6	100
20. Alguien a quien amar y hacerle sentirse querido	0	2	3	7	12	33	57	3,5	35,1	12,3	10,5	12,3	26,3	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

De acuerdo a los resultados de la investigación, los estudiantes de bachillerato, respondieron:

1. *Alguien que le ayude cuando tenga que estar en la cama* respondieron: 35,1% nunca, 26,3% siempre, 12,3% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje pocas veces, 10,5% algunas veces y 3,5% no contesta, los resultados demuestran que un porcentaje significativo de estudiantes de bachillerato tienen muy poco apoyo cuando se encuentran en cama, lo que significa que existe un problema en este sentido.

2. *Alguien con quien pueda contar cuando necesita hablar*: 35,1% siempre, 28,1% algunas veces, 19,3% la mayoría de veces, 12,3% pocas veces y 5,3% nunca, de lo cual se infiere que los adolescentes necesitan espacios con sus padres para poder dialogar sobre sus problemas.

3. *Alguien que le aconseje cuando tenga problemas*: 42,1% siempre, 29,8% algunas veces, 19,3% la mayoría de veces, 5,3% pocas veces y el 3,5% nunca, es decir que un porcentaje pequeño pero significativo de adolescentes no tienen a alguien que les aconseje en un momento de su vida en que haya problemas.

4. *Alguien que le lleve al médico cuando lo necesita*: 54,4% siempre, 15,8% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje algunas veces, 8,8% pocas veces y 5,3% nunca, los resultados permiten establecer que un pequeño grupo de jóvenes investigados se encuentran solos cuando están enfermos y no tiene quien los lleve al médico

5. *Alguien que le muestre amor y afecto*: 56,1% siempre, 24,6% la mayoría de veces, 12,3% algunas veces y 7% pocas veces, porcentajes que permiten inferir que un grupo minoritario pero significativo de adolescentes no cuentan con padres y familiares que les brinden cariño, amor y afecto que es importante en la vida para no caer en el consumo de sustancias.

6. *Alguien con quien pasar un buen rato*: 50,9% siempre, 22,8% la mayoría de veces, 15,8% algunas veces y 10,5% pocas veces, de lo cual se puede comprender que un porcentaje pequeño de adolescentes no tienen compañía para pasar un rato ameno y de distracción, lo cual afecta a su salud mental.

7. *Alguien que le informe y le ayude a entender una situación*: 40,4% siempre, 28,1% algunas veces, 19,3% la mayoría de veces y 12,3% pocas veces, de lo cual se puede

comprender que un porcentaje pequeño de adolescentes no tienen compañía para pasar un rato ameno y de distracción, lo cual afecta a su salud mental.

8. Alguien en quien confiar o con quien hablar de sí mismo y sus preocupaciones: 45,6% siempre, 21,1% la mayoría de veces, 17,5% algunas veces, 12,3% pocas veces y 3,5% nunca, por lo visto un pequeño porcentaje de estudiantes pero significativo no tienen en quien confiar o alguien con quien hablar cuando tienen preocupaciones, lo cual es un problema que afecta a la salud mental y puede ser causa de que caigan en el consumo de las drogas.

9. Alguien que le abrace: 56,1% siempre, 22,8% algunas veces, 12,3% la mayoría de veces, 7% pocas veces y 1,8% nunca, por lo visto a los adolescentes les hace falta alguien quien les abrace en los momentos difíciles y por ello se considera un problema que afecta a la salud mental.

10. Alguien con quien pueda relajarse: 43,9% siempre, 22,8% la mayoría de veces, 17,5% pocas veces, 12,3% algunas veces y 3,5% nunca, en este sentido se entiende que existe un pequeño grupo de adolescentes que nunca o pocas veces tienen alguien con quien poder relajarse, lo cual sin duda afecta a su salud mental.

11. Alguien que le prepare la comida si no puede hacerlo: 59,6% siempre, 17,5% algunas veces, 15,8% la mayoría de veces, 3,5% pocas veces y con el mismo porcentaje nunca, por lo visto un pequeño grupo de adolescentes muy poco reciben apoyo social respecto a la preparación de la comida lo cual es un problema que afecta a su salud mental.

12. Alguien cuyo consejo realmente desee: 47,4% siempre, 19,3% la mayoría de veces, 17,5% algunas veces, 14% pocas veces y 1,8% nunca, así el porcentaje es pequeño pero significativo de adolescentes que les hace falta alguien a quien acudir por un consejo cuando lo deseen.

13. Alguien con quien pueda hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas: 40,4% siempre, 24,6% la mayoría de veces, 15,8% algunas veces, 14% pocas veces y 3,5% nunca, porcentajes que demuestran que un pequeño grupo de adolescentes pocas veces tienen a alguien a su lado para hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas y por consiguiente es algo que afecta a su salud mental.

14. Alguien que le ayude en sus tareas domésticas si está enfermo: 45,6% siempre, 21,1% la mayoría de veces, 14% algunas veces y 1,8% nunca, así el apoyo social no llega a todos los adolescentes pues un grupo pequeño pero significativo pocas veces o nunca reciben ayuda en sus tareas domésticas al estar enfermos.

15. Alguien con quien compartir sus temores o problemas más íntimos: 36,8% siempre, 19,3% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje pocas veces, 14% algunas veces y 8,8% nunca, por lo visto un tercio de los adolescentes encuestados reciben muy poca ayuda social en cuanto a tener alguien con quien compartir sus temores o problemas, lo cual puede afectar a su salud mental.

16. Alguien que le aconseje como resolver sus problemas personales: 45,6% siempre, 19,3% la mayoría de veces 17,5% algunas veces, 15,8% pocas veces y 1,8% nunca, de lo cual se infiere que los adolescentes en su mayoría cuentan con alguien que les aconseje para resolver sus problemas personales, pero un pequeño grupo no lo tiene, lo cual puede ser causa para que caigan en el consumo de sustancias o drogas.

17. Alguien con quien divertirse: 52,6% siempre, 17,5% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje algunas veces, 8,8% pocas veces y 3,5% nunca, resultados que permiten inferir que un porcentaje pequeño de adolescentes pocas veces o nunca cuentan con alguien con quien divertirse, lo cual es perjudicial para la salud mental.+

18. Alguien que comprenda sus problemas: 45,6% siempre, 17,5% algunas veces, con el mismo porcentaje pocas veces, 14% la mayoría de veces y 3,5% nunca, de lo cual se puede establecer que un porcentaje significativo de adolescentes pocas veces o nunca cuentan con una persona que comprenda sus problemas.

19. Alguien a quien amar y hacerle sentirse querido: 35,1% nunca, 26,3% siempre, 12,3% la mayoría de veces, con el mismo porcentaje pocas veces y 10,5% algunas veces, de esta forma se puede inferir que un pequeño porcentaje de jóvenes investigados les hace falta a alguien a quien amar y hacerle sentirse querido, pues el amor y cariño es parte fundamental en la vida del ser humano para triunfar.

El problema de los jóvenes no cambia si estudian en un establecimiento particular, al igual que los otros adolescentes sienten alegría, penas y tristeza y requieren del apoyo de las personas que se encuentren cerca o de los amigos leales y confidentes, que según los

resultados estadísticos los estudiantes de bachillerato aunque en pequeño porcentaje si tienen el apoyo social, pero debería existir una campaña que promueva este tipo de apoyo considerando que en los adolescentes, “la edad, baja autoestima y asertividad, elevada búsqueda de sensaciones”. (Guía para familias, 2015), en este sentido la familia es la más indicada para apoyar al joven para que no caiga en el uso de sustancias o se aferre al consumo de las TIC.

Tabla N° 36: Sumatoria de puntuación apoyo social.

FISCAL	SUMATORIA	PUNTAJACIÓN	MEDIA	ESTADO
APOYO EMOCIONAL	432	8	1	EXISTE
AYUDA MATERIAL O INSTRUMENTAL	216	4	1	EXISTE
RELACIONES SOCIALES DE OCIO Y DESTRACCION	216	4	1	EXISTE
APOYO AFECTIVO REFERIDO A EXPRESIONES DE AMOR Y CARIÑO	162	3	0,75	EXISTE
FISCOMISIONAL	SUMATORIA	PUNTAJACIÓN	MEDIA	ESTADO
APOYO EMOCIONAL	416	8	1	EXISTE
AYUDA MATERIAL O INSTRUMENTAL	208	4	1	EXISTE
RELACIONES SOCIALES DE OCIO Y DESTRACCION	208	4	1	EXISTE
APOYO AFECTIVO REFERIDO A EXPRESIONES DE AMOR Y CARIÑO	156	3	0,75	EXISTE
PARTICULAR	SUMATORIA	PUNTAJACIÓN	MEDIA	ESTADO
APOYO EMOCIONAL	456	8	1	EXISTE
AYUDA MATERIAL O INSTRUMENTAL	228	4	1	EXISTE
RELACIONES SOCIALES DE OCIO Y DESTRACCION	228	4	1	EXISTE
APOYO AFECTIVO REFERIDO A EXPRESIONES DE AMOR Y CARIÑO	171	3	0,75	EXISTE

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

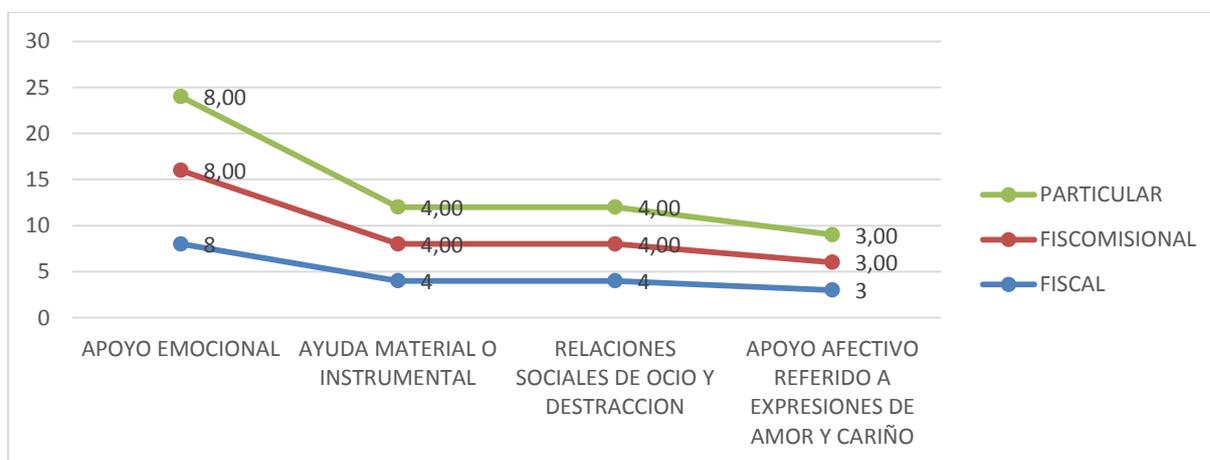


Figura 34. APOYO SOCIAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los datos estadísticos demuestran que los estudiantes de primero y segundo años de bachillerato en los tres establecimientos investigados, reciben apoyo emocional, ayuda material o instrumental, cuentan con relaciones sociales de ocio o distracción, así como de apoyo afectivo que se manifiesta en el amor y cariño, lo malo está en que dicho apoyo es el mínimo y no llega a la media que sería lo ideal para que los estudiantes no tengan que refugiarse en las drogas que sólo perjudican su salud física y mental.

3.1.8. Variable Características Psicológicas.

Tabla Nº 36: Frecuencia de características psicológicas fiscal.

Frecuencia de características psicológicas									
FISCAL	NC	Nunca es verdad	Muy raramente es verdad	Realmente es verdad	A veces es verdad	Con frecuencia es verdad	Casi siempre es verdad	Siempre es verdad	TOTAL
1. Soy muy desobediente y peleón	0	21	19	3	6	1	4	0	54
2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad	1	15	23	2	4	4	4	1	54
3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo	0	19	16	2	7	2	2	6	54
4. No termino lo que empiezo	1	22	17	3	6	3	0	2	54
5. Me distraigo con facilidad	0	14	18	2	9	4	4	3	54
6. Digo muchas mentiras	1	16	24	3	6	2	0	2	54
7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa	0	50	3	0	1	0	0	0	54
8. Me fugo de casa	0	50	3	0	1	0	0	0	54
9. Estoy triste, infeliz o deprimido	1	22	18	1	5	3	1	3	54
10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón	1	30	13	1	6	0	2	1	54
11. Soy muy nervioso sin tener una buena razón	0	29	16	2	1	4	1	1	54
12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón	0	35	11	3	3	0	2	0	54
13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida	0	44	4	1	5	0	0	0	54
14. Como demasiado y tengo sobrepeso	0	37	13	3	1	0	0	0	54
Porcentaje de características psicológicas									
FISCAL	NC	Nunca es verdad	Muy raramente es verdad	Realmente es verdad	A veces es verdad	Con frecuencia es verdad	Casi siempre es verdad	Siempre es verdad	TOTAL
1. Soy muy desobediente y peleón	0,0	38,9	35,2	5,6	11,1	1,9	7,4	0,0	100
2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad	1,9	27,8	42,6	3,7	7,4	7,4	7,4	1,9	100
3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo	0,0	35,2	29,6	3,7	13,0	3,7	3,7	11,1	100
4. No termino lo que empiezo	1,9	40,7	31,5	5,6	11,1	5,6	0,0	3,7	100
5. Me distraigo con facilidad	0,0	25,9	33,3	3,7	16,7	7,4	7,4	5,6	100
6. Digo muchas mentiras	1,9	29,6	44,4	5,6	11,1	3,7	0,0	3,7	100
7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa	0,0	92,6	5,6	0,0	1,9	0,0	0,0	0,0	100
8. Me fugo de casa	0,0	92,6	5,6	0,0	1,9	0,0	0,0	0,0	100
9. Estoy triste, infeliz o deprimido	1,9	40,7	33,3	1,9	9,3	5,6	1,9	5,6	100
10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón	1,9	55,6	24,1	1,9	11,1	0,0	3,7	1,9	100
11. Soy muy nervioso sin tener una buena razón	0,0	53,7	29,6	3,7	1,9	7,4	1,9	1,9	100
12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón	0,0	64,8	20,4	5,6	5,6	0,0	3,7	0,0	100
13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida	0,0	81,5	7,4	1,9	9,3	0,0	0,0	0,0	100
14. Como demasiado y tengo sobrepeso	0,0	68,5	24,1	5,6	1,9	0,0	0,0	0,0	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

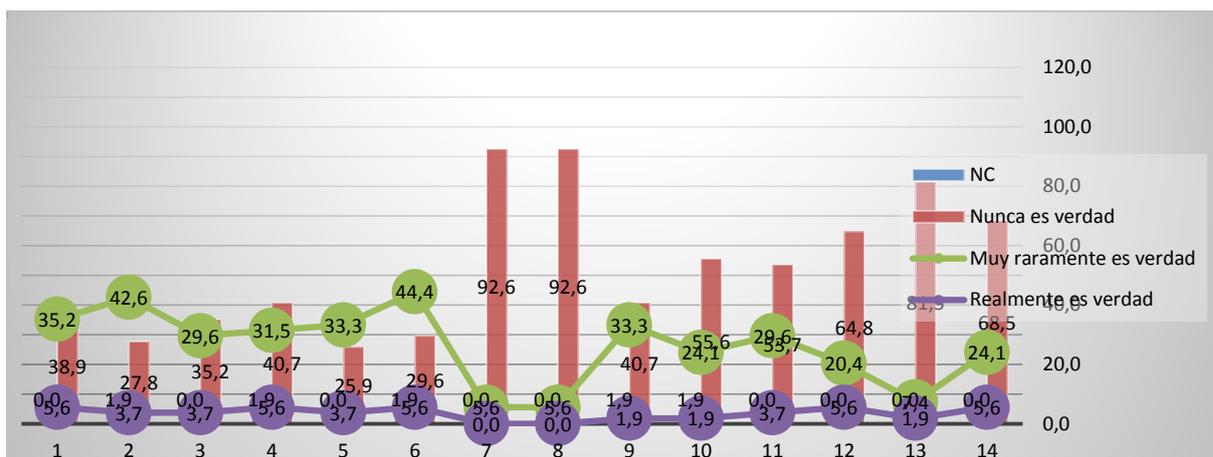


Figura 35. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS-FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

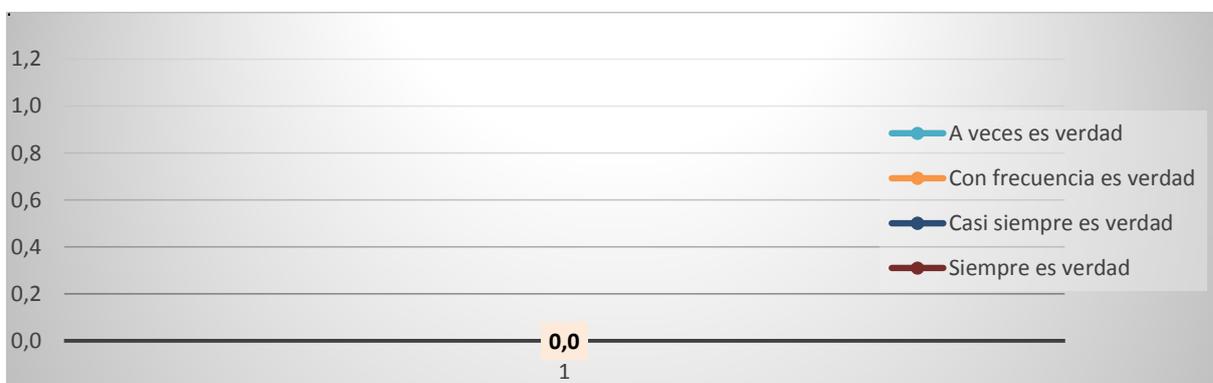


Figura 35.1. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS-FISCAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes de bachillerato investigados respecto a las afirmaciones del cuestionario respondieron:

1. Soy muy desobediente y peleón: 38,9% nunca es verdad, 35,2% raramente es verdad, 11,1% a veces es verdad, 7,4% casi siempre es verdad, 5,6% realmente es verdad y 1,9% con frecuencia es verdad, resultados que permiten inferir que las características psicológicas de los adolescentes de bachillerato investigados en porcentaje significativo es agresiva, lo cual es un problema que se origina en la salud mental, posiblemente por el abuso de las TIC y el escaso apoyo social en este grupo.

2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad: 42,6% muy raramente es verdad, 27,8% nunca es verdad, 7,4% a veces es verdad, con el mismo porcentaje con frecuencia es verdad y casi siempre es verdad, 3,7% realmente es verdad y 1,9% siempre es verdad, resultados que permiten inferir que el grupo minoritario que manifiesta que son explosivos y pierden el control con facilidad son los que tienen poco apoyo social.

3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo: 35,2% nunca es verdad, 29,6% muy raramente es verdad, 13% a veces es verdad, 11,1% siempre es verdad, 3,7% realmente es verdad, con el mismo porcentaje con frecuencia es verdad y casi siempre es verdad, porcentajes que demuestran que un pequeño porcentaje pero significativo de adolescentes es inquieto en el aula, lo cual puede afectar a los demás del grupo y causar un problema mayor.

4. No termino lo que empiezo: 40,7% nunca es verdad, 31,5% muy raramente es verdad, 11,1% a veces es verdad, 5,6% realmente es verdad, con el mismo porcentaje con frecuencia es verdad y 3,7% siempre es verdad, de cual se infiere que existe un pequeño grupo de adolescentes que no termina lo que empiezan pues puede ser que se encuentren con problemas de salud mental por el uso de las TIC y que pueden caer fácilmente en el consumo de otras drogas.

5. Me distraigo con facilidad: 33,3% muy raramente es verdad, 25,9% nunca es verdad, 16,7% a veces es verdad, 7,4% con frecuencia es verdad, con el mismo porcentaje casi siempre es verdad, 5,6% siempre es verdad y 3,7% realmente es verdad, así los resultados expuestos permiten establecer que un grupo pequeño en porcentaje pero significativo en la investigación presenta problemas de salud mental por ello que se distraen con facilidad.

6. Digo muchas mentiras: 44,4% muy raramente es verdad, 29,6% nunca es verdad, 11,1% a veces es verdad, 5,6% realmente es verdad, 3,7% con frecuencia es verdad y con el mismo porcentaje siempre es verdad, porcentajes que demuestran que muchos adolescentes dicen mentiras, lo cual no es favorable ni va de acuerdo con una buena salud mental.

7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa: 92,6% nunca es verdad, 5,6% muy raramente es verdad y 1,9% a veces es verdad, los resultados estadísticos son fiel testigo de que los adolescentes encuestados a veces caen en tentación del robo en casa o fuera de ella posiblemente para cubrir gastos que ocasionan el uso de las TIC u otros.

8. Me fugo de casa: 92,6% nunca es verdad, 5,6% muy raramente es verdad y 1,9% a veces es verdad, los adolescentes investigados en porcentaje muy pequeño responden que se fugan de casa, pues aunque no es normal dicha actitud puede considerarse como una alternativa cuando sus padres les niegan el permiso para salir.

9. Estoy triste, infeliz o deprimido: 40,7% nunca es verdad, 33,3% muy raramente es verdad, 9,35% a veces es verdad, 5,6% con frecuencia es verdad, con el mismo porcentaje siempre es verdad, 1,9% realmente es verdad y con el mismo porcentaje casi siempre es verdad, lo cual demuestra que las características psicológicas de los adolescentes es vulnerable ante circunstancias de su vida por ello que se sienten tristes, infelices o deprimidos, lo que permite inferir que hace falta apoyo social en el grupo que es pequeño pero significativo.

10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón: 55,6% nunca es verdad, 24,1% muy raramente es verdad, 11,1% a veces es verdad, 3,7% casi siempre es verdad, 1,9% realmente es verdad y con el mismo porcentaje siempre es verdad, lo cual significa que los adolescentes en porcentaje pequeño siempre están de mal humor y son irritables, lo cual significa que existe un problema psicológico que puede ser consecuencia del uso problemático de las TIC y el poco apoyo social que reciben.

11. Soy muy nervioso sin tener una buena razón: 53,7% nunca es verdad, 29,6% muy raramente es verdad, 7,4% con frecuencia es verdad, 3,7% realmente es verdad, 1,9% a veces es verdad, con el mismo porcentaje casi siempre y siempre es verdad, de lo cual se infiere que los adolescentes en pequeño porcentaje presentan nerviosismo sin una buena razón, lo cual puede ser causada por el consumo de algún tipo de droga o el abuso en el uso de las TIC.

12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón: 64,8% nunca es verdad, 20,4% muy raramente es verdad, 5,6% realmente es verdad, con el mismo porcentaje a veces es verdad y 3,7% casi siempre es verdad, de lo cual se infiere que los adolescentes en pequeño porcentaje presentan miedo sin una buena razón, lo cual puede ser un problema de salud mental.

13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida: 81,5% nunca es verdad, 9,3% a veces es verdad, 7,4% muy raramente es verdad y 1,9% realmente es verdad, resultados que permiten inferir que el pequeño porcentaje de estudiantes que manifiestan tener bajo peso y rechazar la comida consuman sustancias que afectan su salud mental e integral.

14. Como demasiado y tengo sobrepeso: 68,5% nunca es verdad, 24,1% muy raramente es verdad, 5,6% realmente es verdad y 1,9% a veces es verdad, los resultados expuestos permiten inferir que el pequeñísimo grupo de estudiantes investigados que manifiestan

comer demasiado y tener sobrepeso posiblemente no tienen el apoyo social que todo joven necesita para mantenerse saludable física y anímicamente.

Los resultados de la encuesta revelan que los estudiantes del establecimiento fiscal son inquietos y distraídos, están de mal humor, deprimidos y dejan las cosas que están haciendo a la mitad, posiblemente la edad de la adolescencia les hace que tengan: “falta de conformidad con las normas sociales, escasa tolerancia a la frustración.” (Guía para familias, 2015), por lo cual es pertinente prestarle ayuda para que superen esta etapa y sean entes con mentalidad positiva para sus estudios y en su vida.

Tabla N° 37: Frecuencia de características psicológicas fiscomisional.

Frecuencia de características psicológicas									
FISCOMISIONAL	NC	Nunca es verdad	Muy raramente es verdad	Realmente es verdad	A veces es verdad	Con frecuencia es verdad	Casi siempre es verdad	Siempre es verdad	TOTAL
1. Soy muy desobediente y peleón	0	7	24	2	14	3	1	1	52
2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad	0	18	13	1	14	2	4	0	52
3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo	0	16	16	3	7	1	3	6	52
4. No termino lo que empiezo	0	12	28	1	9	0	0	2	52
5. Me distraigo con facilidad	0	8	17	2	15	5	1	4	52
6. Digo muchas mentiras	1	12	25	3	7	4	0	0	52
7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa	0	47	5	0	0	0	0	0	52
8. Me fugo de casa	0	49	3	0	0	0	0	0	52
9. Estoy triste, infeliz o deprimido	0	25	17	1	7	0	2	0	52
10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón	0	20	23	2	6	1	0	0	52
11. Soy muy nervioso sin tener sin tener una buena razón	0	26	15	3	5	1	1	1	52
12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón	0	27	20	1	2	1	1	0	52
13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida	0	41	8	1	2	0	0	0	52
14. Como demasiado y tengo sobrepeso	0	38	9	0	3	0	1	1	52
Porcentaje de características psicológicas									
FISCOMISIONAL	NC	Nunca es verdad	Muy raramente es verdad	Realmente es verdad	A veces es verdad	Con frecuencia es verdad	Casi siempre es verdad	Siempre es verdad	TOTAL
1. Soy muy desobediente y peleón	0,0	13,5	46,2	3,8	26,9	5,8	1,9	1,9	100
2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad	0,0	34,6	25,0	1,9	26,9	3,8	7,7	0,0	100
3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo	0,0	30,8	30,8	5,8	13,5	1,9	5,8	11,5	100
4. No termino lo que empiezo	0,0	23,1	53,8	1,9	17,3	0,0	0,0	3,8	100
5. Me distraigo con facilidad	0,0	15,4	32,7	3,8	28,8	9,6	1,9	7,7	100
6. Digo muchas mentiras	1,9	23,1	48,1	5,8	13,5	7,7	0,0	0,0	100
7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa	0,0	90,4	9,6	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	100
8. Me fugo de casa	0,0	94,2	5,8	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	100
9. Estoy triste, infeliz o deprimido	0,0	48,1	32,7	1,9	13,5	0,0	3,8	0,0	100
10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón	0,0	38,5	44,2	3,8	11,5	1,9	0,0	0,0	100
11. Soy muy nervioso sin tener sin tener una buena razón	0,0	50,0	28,8	5,8	9,6	1,9	1,9	1,9	100
12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón	0,0	51,9	38,5	1,9	3,8	1,9	1,9	0,0	100
13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida	0,0	78,8	15,4	1,9	3,8	0,0	0,0	0,0	100
14. Como demasiado y tengo sobrepeso	0,0	73,1	17,3	0,0	5,8	0,0	1,9	1,9	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

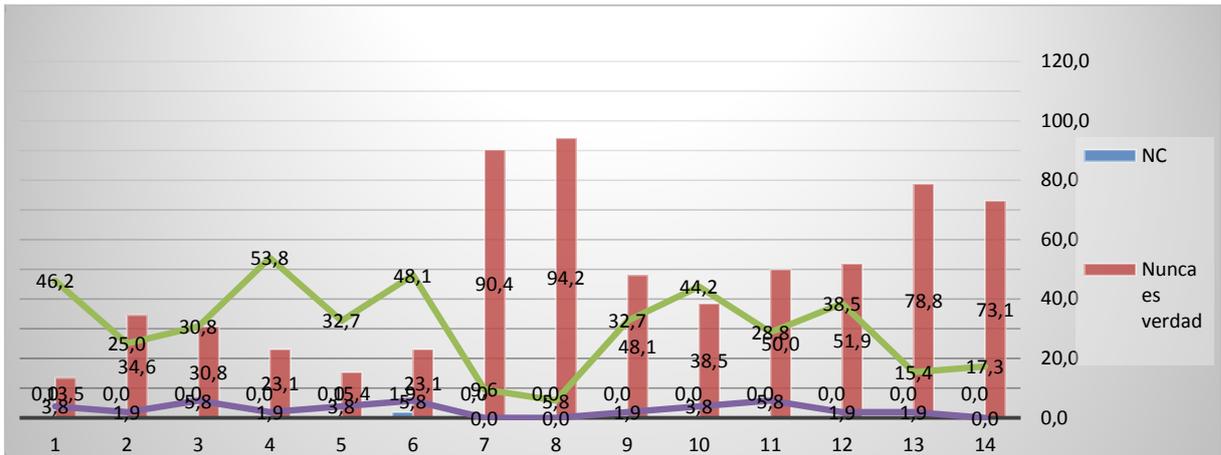


Figura 36. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS-FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

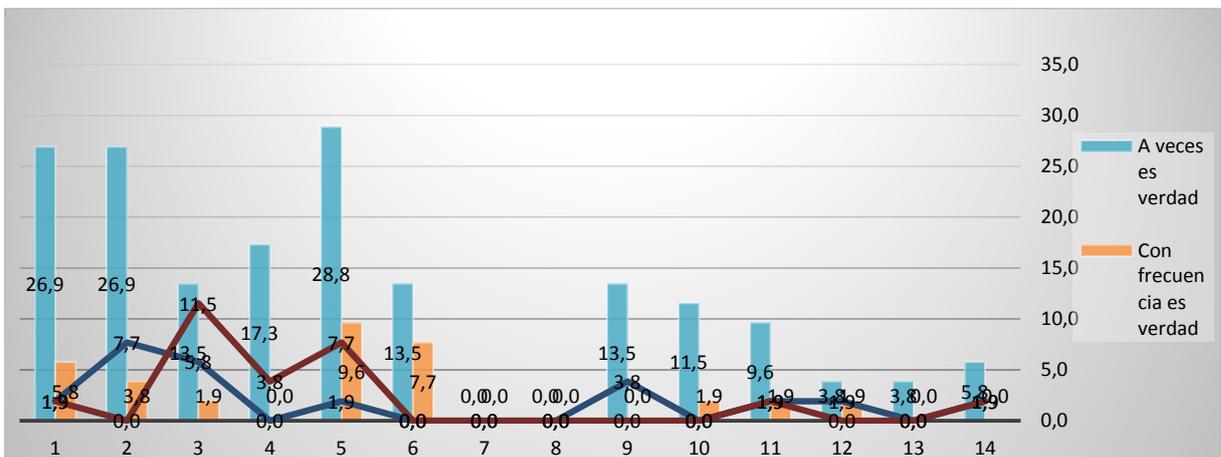


Figura 36.1. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS-FISCOMISIONAL

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes de bachillerato investigados respecto a las afirmaciones del cuestionario respondieron:

1. Soy muy desobediente y peleón: 46,2% muy raramente es verdad, 26,9% a veces es verdad, 13,5% nunc es verdad, 5,8% con frecuencia es verdad, 3,8% realmente es verdad, 1,9% casi siempre es verdad y con el mismo porcentaje siempre es verdad, resultados que permiten inferir que las características psicológicas de los adolescentes de bachillerato investigados en porcentaje significativo es agresiva, lo cual es un problema que se origina en la salud mental, posiblemente por el abuso de las TIC y el escaso apoyo social en este grupo.

2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad: 34,6% nunca es verdad, 26% a veces es verdad, 25% muy raramente es verdad, 7,7% casi siempre es verdad, 3,8% con

frecuencia es verdad y 1,9% realmente es verdad, resultados que permiten inferir que el grupo minoritario que manifiesta que son explosivos y pierden el control con facilidad son los tienen poco apoyo social.

3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo: 30,8% nunca es verdad, con el mismo porcentaje muy raramente es verdad, 13,5% a veces es verdad, 11,5% siempre es verdad, 5,8% realmente es verdad, con el mismo porcentaje casi siempre es verdad y el 1,9% con frecuencia es verdad, porcentajes que demuestran que un pequeño porcentaje pero significativo de adolescentes es inquieto en el aula, lo cual puede afectar a los demás del grupo y causar un problema mayor.

4. No termino lo que empiezo: 53,8% muy realmente es verdad, 23,1% nunca es verdad, 17,3% a veces es verdad, 3,8% siempre es verdad y 1,9% realmente es verdad, de cual se infiere que existe un pequeño grupo de adolescentes que no termina lo que empiezan pues puede ser que se encuentren con problemas de salud mental por el uso de las TIC y que pueden caer fácilmente en el consumo de otras drogas.

5. Me distraigo con facilidad: 32,7% muy raramente es verdad, 28,8% a veces es verdad, 15,4% nunca es verdad, 7,7% siempre es verdad, 3,8% realmente es verdad y 1,9% casi siempre es verdad, así los resultados expuestos permiten establecer que un grupo pequeño en porcentaje pero significativo en la investigación presenta problemas de salud mental por ello que se distraen con facilidad.

6. Digo muchas mentiras: 48,1% muy raramente es verdad, 23,1% nunca es verdad, 13,5% a veces es verdad, 7,7% con frecuencia es verdad y 5,8% realmente es verdad, porcentajes que demuestran que muchos adolescentes dicen mentiras, lo cual no es favorable ni va de acuerdo con una buena salud mental.

7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa: 90,4% nunca es verdad y 9,6% muy raramente es verdad, los resultados estadísticos son fiel testigo de que los adolescentes encuestados a veces caen en tentación del robo en casa o fuera de ella posiblemente para cubrir gastos que ocasionan el uso de las TIC u otros.

8. Me fugo de casa: 94,2% nunca es verdad y 5,8% muy raramente es verdad, los adolescentes investigados en porcentaje muy pequeño responden que se fugan de casa,

pues aunque no es normal dicha actitud puede considerarse como una alternativa cuando sus padres les niegan el permiso para salir.

9. Estoy triste, infeliz o deprimido: 48,1% nunca es verdad, 32,7% muy raramente es verdad, 13,5% a veces es verdad, 3,8% casi siempre es verdad y 1,9% realmente es verdad, lo cual demuestra que las características psicológicas de los adolescentes es vulnerable ante circunstancias de su vida por ello que se sienten tristes, infelices o deprimidos, lo que permite inferir que hace falta apoyo social en el grupo que es pequeño pero significativo.

10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón: 44,2% muy raramente es verdad, 38,5% nunca es verdad, 11,5% a veces es verdad, 3,8% realmente es verdad y 1,9% con frecuencia es verdad, lo cual significa que los adolescentes en porcentaje pequeño siempre están de mal humor y son irritables, lo cual significa que existe un problema psicológico que puede ser consecuencia del uso problemático de las TIC y el poco apoyo social que reciben.

11. Soy muy nervioso sin tener sin tener una buena razón: 50% nunca es verdad, 28,8% muy raramente es verdad, 9,6% a veces es verdad, 5,8% realmente es verdad, 1,9% con frecuencia es verdad, con el mismo porcentaje casi siempre y siempre es verdad, de lo cual se infiere que los adolescentes en pequeño porcentaje presentan nerviosismo sin una buena razón, lo cual puede ser causada por el consumo de algún tipo de droga o el abuso en el uso de las TIC.

12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón: 51,9% nunca es verdad, 38,5% muy raramente es verdad, 3,8% a veces es verdad, 1,9% realmente es verdad, con el mismo porcentaje con frecuencia y casi siempre es verdad, de lo cual se infiere que los adolescentes en pequeño porcentaje presentan miedo sin una buena razón, lo cual puede ser un problema de salud mental.

13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida: 78,8% nunca es verdad, 15,4% muy raramente es verdad, 3,8% a veces es verdad y 1,9% realmente es verdad, resultados que permiten inferir que el pequeño porcentaje de estudiantes que manifiestan tener bajo peso y rechazar la comida consuman sustancias que afectan su salud mental e integral.

14. Como demasiado y tengo sobrepeso: 73,1% nunca es verdad, 17,3% muy raramente es verdad, 5,8% a veces es verdad, 1,9% casi siempre es verdad y con el mismo porcentaje siempre es verdad, los resultados expuestos permiten inferir que el pequeñísimo grupo de estudiantes investigados que manifiestan comer demasiado y tener sobrepeso posiblemente no tienen el apoyo social que todo joven necesita para mantenerse saludable física y anímicamente.

Dichos resultados permiten establecer que la juventud pierde con facilidad la calma, es inquieto y cuando no encuentra algo que le llame la atención pierde el control y se pone nervioso sin una razón justificada, como manifiesta (ELAD, 2015), “la droga en los adolescentes produce cambios de comportamiento”, siendo así las TIC y las drogas de cualquier tipo, contribuyen a no tener una buena relación con su familia, amigos y compañeros de colegio.

Tabla N° 38: Frecuencia de características psicológicas particular.

Frecuencia de características psicológicas									
PARTICULAR	NC	Nunca es verdad	Muy raramente es verdad	Realmente es verdad	A veces es verdad	Con frecuencia es verdad	Casi siempre es verdad	Siempre es verdad	TOTAL
1. Soy muy desobediente y peleón	0	11	25	3	14	2	2	0	57
2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad	0	15	24	1	6	2	1	8	57
3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo	0	13	24	6	8	3	1	2	57
4. No termino lo que empiezo	0	25	20	1	6	1	2	2	57
5. Me distraigo con facilidad	0	10	26	4	6	2	5	4	57
6. Digo muchas mentiras	0	21	24	1	9	1	0	1	57
7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa	0	51	3	1	1	0	0	1	57
8. Me fugo de casa	0	51	6	0	0	0	0	0	57
9. Estoy triste, infeliz o deprimido	0	19	27	1	4	1	5	0	57
10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón	0	21	27	2	3	2	1	1	57
11. Soy muy nervioso sin tener una buena razón	1	22	22	2	6	3	1	0	57
12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón	0	30	19	2	4	1	1	0	57
13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida	1	41	9	3	1	0	0	2	57
14. Como demasiado y tengo sobrepeso	0	39	9	4	3	1	0	1	57
Porcentaje de características psicológicas									
PARTICULAR	NC	Nunca es verdad	Muy raramente es verdad	Realmente es verdad	A veces es verdad	Con frecuencia es verdad	Casi siempre es verdad	Siempre es verdad	TOTAL
1. Soy muy desobediente y peleón	0,0	19,3	43,9	5,3	24,6	3,5	3,5	0,0	100
2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad	0,0	26,3	42,1	1,8	10,5	3,5	1,8	14,0	100
3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo	0,0	22,8	42,1	10,5	14,0	5,3	1,8	3,5	100
4. No termino lo que empiezo	0,0	43,9	35,1	1,8	10,5	1,8	3,5	3,5	100
5. Me distraigo con facilidad	0,0	17,5	45,6	7,0	10,5	3,5	8,8	7,0	100
6. Digo muchas mentiras	0,0	36,8	42,1	1,8	15,8	1,8	0,0	1,8	100
7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa	0,0	89,5	5,3	1,8	1,8	0,0	0,0	1,8	100
8. Me fugo de casa	0,0	89,5	10,5	0,0	0,0	0,0	0,0	0,0	100
9. Estoy triste, infeliz o deprimido	0,0	33,3	47,4	1,8	7,0	1,8	8,8	0,0	100
10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón	0,0	36,8	47,4	3,5	5,3	3,5	1,8	1,8	100
11. Soy muy nervioso sin tener una buena razón	1,8	38,6	38,6	3,5	10,5	5,3	1,8	0,0	100
12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón	0,0	52,6	33,3	3,5	7,0	1,8	1,8	0,0	100
13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida	1,8	71,9	15,8	5,3	1,8	0,0	0,0	3,5	100
14. Como demasiado y tengo sobrepeso	0,0	68,4	15,8	7,0	5,3	1,8	0,0	1,8	100

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

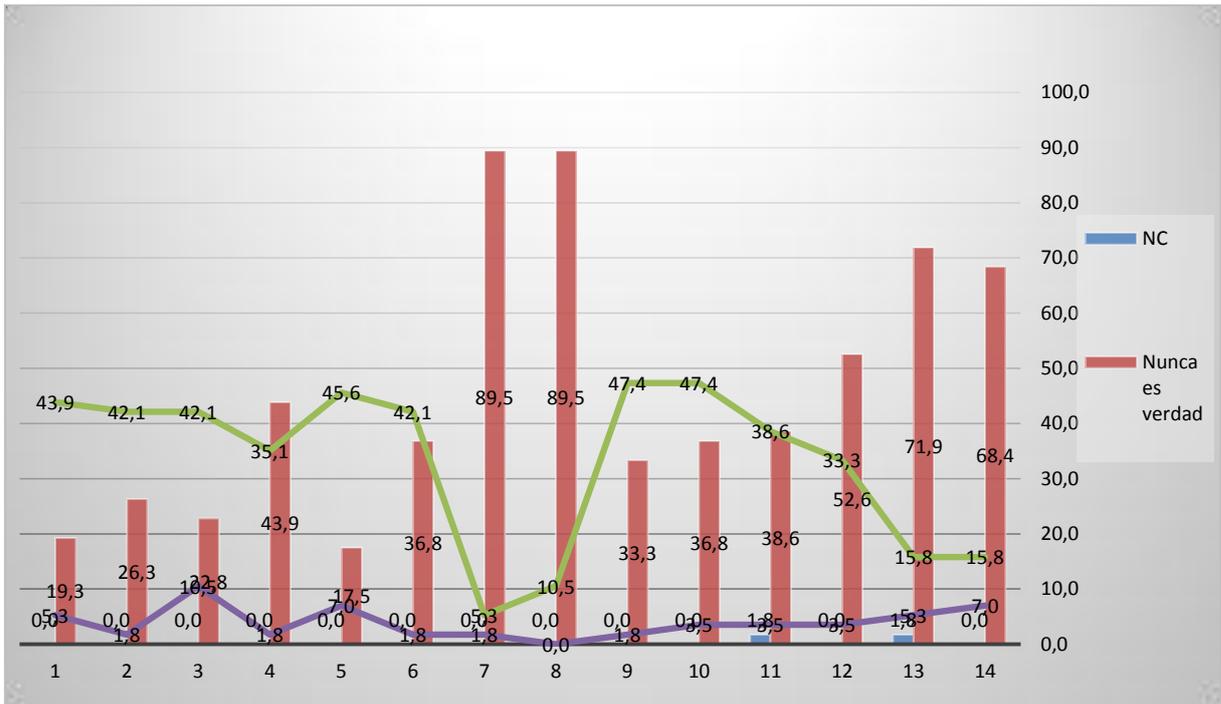


Figura 37. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS-PARTICULARES

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

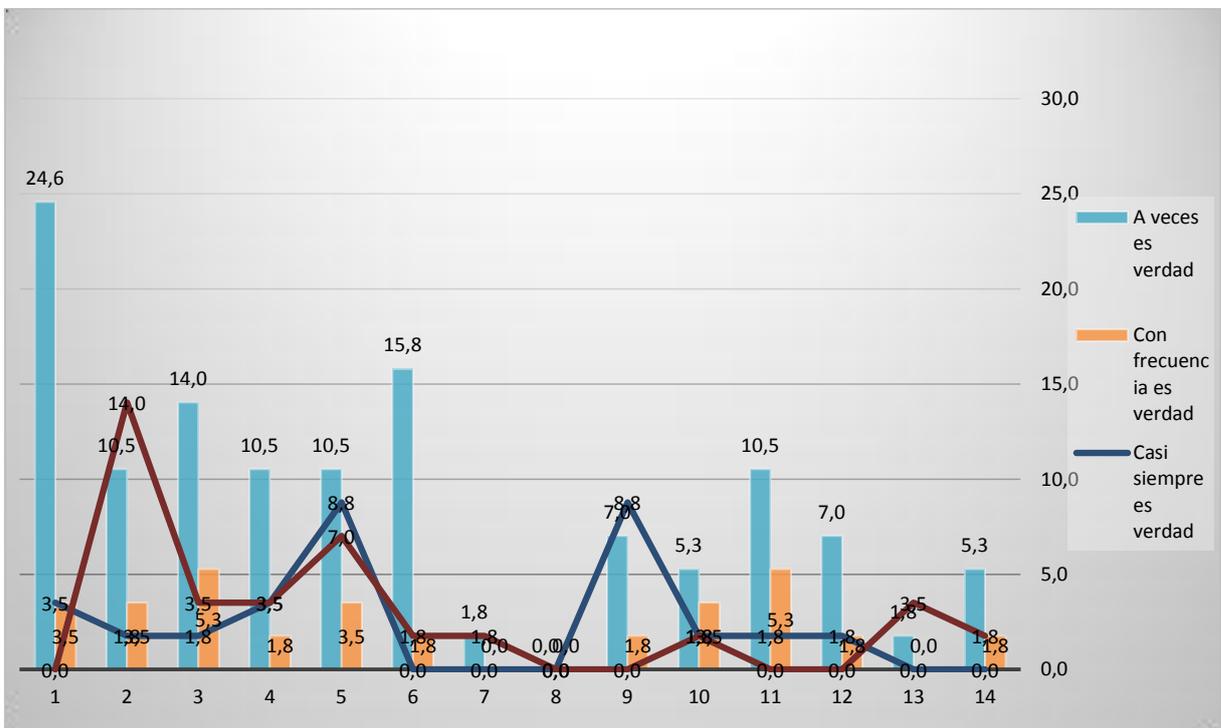


Figura 37.1. CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS-PARTICULARES

Fuente: Batería de Instrumentos Psicológicos, aplicado a I y II año de Bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los estudiantes de bachillerato investigados respecto a las afirmaciones del cuestionario respondieron:

1. Soy muy desobediente y peleón: 43,9% muy raramente es verdad, 24,6% a veces es verdad, 19,3% nunca es verdad, 5,3% realmente es verdad, 3,5% con frecuencia es verdad y con el mismo porcentaje casi siempre es verdad, resultados que permiten inferir que las características psicológicas de los adolescentes de bachillerato investigados en porcentaje significativo es agresiva, lo cual es un problema que se origina en la salud mental, posiblemente por el abuso de las TIC y el escaso apoyo social en este grupo.

2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad: 42,1% muy raramente es verdad, 26,3% nunca es verdad, 14% siempre es verdad, 10,5% a veces es verdad, 3,5% con frecuencia es verdad, 1,8% realmente es verdad y con el mismo porcentaje casi siempre es verdad, resultados que permiten inferir que el grupo minoritario que manifiesta que son explosivos y pierden el control con facilidad son los tienen poco apoyo social.

3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo: 42,1% muy raramente es verdad, 22,8% nunca es verdad, 14% a veces es verdad, 10,5% realmente es verdad, 5,3% con frecuencia es verdad, 3,5% siempre es verdad y 1,8% casi siempre es verdad, porcentajes que demuestran que un pequeño porcentaje pero significativo de adolescentes es inquieto en el aula, lo cual puede afectar a los demás del grupo y causar un problema mayor.

4. No termino lo que empiezo: 43,9% nunca es verdad, 35,1% muy realmente es verdad, 10,5% a veces es verdad, 3,5% casi siempre es verdad, con el mismo porcentaje siempre es verdad, 1,8% realmente es verdad y con el mismo porcentaje con frecuencia es verdad, de cual se infiere que existe un pequeño grupo de adolescentes que no termina lo que empiezan pues puede ser que se encuentren con problemas de salud mental por el uso de las TIC y que pueden caer fácilmente en el consumo de otras drogas.

5. Me distraigo con facilidad: 45,6% muy raramente es verdad, 17,5% nunca es verdad, 10,5% a veces es verdad, 8,8% casi siempre es verdad, 7% realmente es verdad, con el mismo porcentaje siempre es verdad y 3,5% con frecuencia es verdad, así los resultados expuestos permiten establecer que un grupo pequeño en porcentaje pero significativo en la investigación presenta problemas de salud mental por ello que se distraen con facilidad.

6. Digo muchas mentiras: 42,1% muy raramente es verdad, 36,8% nunca es verdad, 15,8% a veces es verdad, 1,8% realmente es verdad, con el mismo porcentaje con frecuencia es

verdad y siempre es verdad, porcentajes que demuestran que muchos adolescentes dicen mentiras, lo cual no es favorable ni va de acuerdo con una buena salud mental.

7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa: 89,5% nunca es verdad, 5,3% muy raramente es verdad, 1,8% realmente es verdad, con el mismo porcentaje a veces y siempre es verdad, los resultados estadísticos son fiel testigo de que los adolescentes encuestados a veces caen en tentación del robo en casa o fuera de ella posiblemente para cubrir gastos que ocasionan el uso de las TIC u otros.

8. Me fugo de casa: 89,5% nunca es verdad y 10,5% muy raramente es verdad, los adolescentes investigados en porcentaje muy pequeño responden que se fugan de casa, pues aunque no es normal dicha actitud puede considerarse como una alternativa cuando sus padres les niegan el permiso para salir.

9. Estoy triste, infeliz o deprimido: 47,4% muy raramente es verdad, 33,3% nunca es verdad, 8,8% casi siempre es verdad, 7% a veces es verdad, 1,8% realmente es verdad y con el mismo porcentaje con frecuencia es verdad, lo cual demuestra que las características psicológicas de los adolescentes es vulnerable ante circunstancias de su vida por ello que se sienten tristes, infelices o deprimidos, lo que permite inferir que hace falta apoyo social en el grupo que es pequeño pero significativo.

10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón: 47,4% muy raramente es verdad, 36,8% nunca es verdad, 5,3% a veces es verdad, 3,5% realmente es verdad, con el mismo porcentaje con frecuencia es verdad, 1,8% casi siempre es verdad y siempre es verdad, lo cual significa que los adolescentes en porcentaje pequeño siempre están de mal humor y son irritables, lo cual significa que existe un problema psicológico que puede ser consecuencia del uso problemático de las TIC y el poco apoyo social que reciben.

11. Soy muy nervioso sin tener sin tener una buena razón: 38,6% nunca es verdad, con el mismo porcentaje muy raramente es verdad, 10,5% a veces es verdad, 5,3% con frecuencia es verdad, 3,5% realmente es verdad y 1,8% casi siempre es verdad, de lo cual se infiere que los adolescentes en pequeño porcentaje presentan nerviosismo sin una buena razón, lo cual puede ser causada por el consumo de algún tipo de droga o el abuso en el uso de las TIC.

12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón: 52,6% nunca es verdad, 33,3% muy raramente es verdad, 7% a veces es verdad, 1,8% con frecuencia es verdad y con el mismo porcentaje casi siempre es verdad, de lo cual se infiere que los adolescentes en pequeño porcentaje presentan miedo sin una buena razón, lo cual puede ser un problema de salud mental.

13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida: 71,9% nunca es verdad, 15,8% muy raramente es verdad, 5,3% realmente es verdad, 3,5% siempre es verdad y 1,8% a veces es verdad, resultados que permiten inferir que el pequeño porcentaje de estudiantes que manifiestan tener bajo peso y rechazar la comida consuman sustancias que afectan su salud mental e integral.

14. Como demasiado y tengo sobrepeso: 68,4% nunca es verdad, 15,8% muy raramente es verdad, 7% realmente es verdad, 1,8% con frecuencia es verdad y con el mismo porcentaje siempre es verdad, los resultados expuestos permiten inferir que el pequeñísimo grupo de estudiantes investigados que manifiestan comer demasiado y tener sobrepeso posiblemente no tienen el apoyo social que todo joven necesita para mantenerse saludable física y anímicamente.

De esta forma al analizar el último resultado estadístico, se encuentra que los estudiantes del colegio particular al igual que los encuestados en el fiscal y fiscomisional, presentan pequeños problemas psicológicos y que se evidencian cuando tienen actitud explosiva, se distraen, se ponen tristes o de mal humor, nerviosos o miedosos y muchos dicen mentiras que otros lo creen, pero esto puede ser parte de la búsqueda de independencia o en su defecto “se encuentra cargado de estrés relacionado con el colegio, la familia y los pares”. (Torres, 2008), ni aun así se justifica sus características psicológicas, toda vez que cuando un adolescente es educado en el hogar con buenos principios sabe afrontar cualquier situación y salir adelante sin necesidad de las drogas.

3.2. Discusión de los resultados obtenidos

Existen investigaciones realizadas sobre el uso de las TIC y una de ellas auspiciada por la UTPL y que se llevó a efecto en todo el país, sobre niños y jóvenes frente a las pantallas, sobre el tema, Ocaña y Verdesoto en el año 2011, realizaron la investigación tanto en la ciudad de Santo Domingo como en Quindé, llegando a la conclusión de que el PC, el internet, los videojuegos, el celular son parte de la vida cotidiana de la niñez y juventud pero lamentablemente los padres no pueden controlar el uso de dichos medios todo el tiempo, puesto que los padres trabajan y los hijos están en casa.

Respecto al problema sobre la relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental de los estudiantes de primero y segundo años de bachillerato, estudio realizado en establecimientos educativos: fiscal, fisco misional y particular de la ZONA 4, Distrito 1 y 2, Circuito 04,02 y 03 de la ciudad de Santo Domingo, provincia Santo Domingo de los Tsáchilas, en el año lectivo 2015-2016.

Luego de la aplicación de los instrumentos, se ha podido establecer que el objetivo N° 1, tenía como finalidad describir la variable sociodemográfica (año de bachillerato, género y sector donde viven) de los adolescente por tipo de establecimiento educativo.

3.2.1. Variable sociodemográfica.

- **En el establecimiento fiscal.-** El 52% son del primer año y el 48% del segundo; en cuanto al género 56% son masculino y 44% femenino; el 91% viven en el sector urbano y el 9% en el rural (tablas 1, 2, 3). **En el establecimiento fiscomisional.-** El 50% son del primer año y el 50% del segundo; en cuanto al género 67% son femenino y 33% masculino; el 92% viven en el sector urbano y el 8% en el rural (tablas N° 1, 2, 3). **En el establecimiento particular.-** El 51% son del segundo año y el 49% del primero; en cuanto al género 52,6% son femenino y 47,4% masculino; el 89% viven en el sector urbano y el 11% en el rural (tablas 1, 2, 3).

Resultados que permiten establecer que en los tres establecimientos educativos la mayoría de estudiantes viven en el sector urbano, de ahí que según la Organización Mundial de la Salud (2014), “La salud mental y el bienestar son fundamentales para nuestra capacidad colectiva e individual de pensar”, por consiguiente gozan de las comodidades de la urbe para vivir con dignidad.

3.2.2. Variable TIC.

El objetivo 2 buscaba describir el uso de las TIC en los adolescentes de bachillerato, para ello se formularon preguntas tendientes a conocer:

✓ Acceso a ordenador

- **En el establecimiento fiscal.-** Poseen un ordenador el 87% y el 13% no; años de edad en que lo tuvieron 43% a los 10-14 años, 15% de 5 a 9, 13% 15 a 17 (tabla 4,5). **En el establecimiento fiscomisional.-** Poseen un ordenador el 87% y el 13% no; años de edad en que lo tuvieron 42% a los 10-14 años, 25% de 5 a 9, 8% de 15 a 17 (tabla 4,5). **En el establecimiento particular.-** Poseen un ordenador el 98,2% y el 1,2% no; años de edad en que lo tuvieron 56% a los 10-14 años, 25% de 5 a 9, 11% de 15 a 17 (tabla 4,5).

De ahí que tienen acceso a las comodidades de la urbe y la infraestructura así como a los medios tecnológicos y el internet que es tan esencial en la vida moderna por sus bondades, pero también es una preocupación porque causa adicción en los adolescentes que sin darse cuenta caen en la droga de las TIC, y como manifiesta, (Hourmilougué, 2014), la adicción es un “estado de intoxicación crónica y periódica originado por el consumo repetido de una droga”, de lo que se puede inferir que las tecnologías de la información y comunicación transforman la forma de vida de las personas.

- Un tercer objetivo fue describir el uso de internet, teléfono celular y videojuegos, en donde:

✓ Utilización del ordenador

- **En el colegio fiscal.-** En trabajos escolares utilizan el 54% si y el 24% no; Redes sociales (facebook, Twitter, etc.) 57% no y 24% si; Navegar por internet 61% no y 29% si; Correo electrónico 72% no y 9% si; Juegos y videojuegos 70% no y 11% si (tabla, 6). **En el colegio fiscomisional.-** En trabajos escolares utilizan el 58% si y el 29% no; Redes sociales (facebook, Twitter, etc.) 54% no y 33% si; Navegar por internet 56% no y 31% si; Correo electrónico 83% no y 4% si; Juegos y videojuegos 83% no y 4% si (tabla, 6). **En el colegio particular.-** En trabajos escolares utilizan el 61% si y el 37% no; Redes sociales (facebook, Twitter, etc.) 54% no y 44% si; Navegar por internet 67% no y 32% si; Correo electrónico 91% no y 7% si; Juegos y videojuegos 79% no y 19% si (tabla, 6)

Según los resultados expuestos queda evidencia de los adolescentes utilizan el ordenador para la actividad que ellos elijan pero de preferencia en las tareas escolares aunque se observa que el utilizar las redes sociales y navegar en el internet son ocupaciones favoritas del 29% EF, 31% EFM y 32% EP que pueden ser consideradas como una adicción o droga.

▪ **Acceso a teléfono celular**

- ✓ **Poseen teléfono celular personal: Establecimiento fiscal.-** El 67% si y 33% no; **Establecimiento fiscomisional.-** El 81% si y 19% no; **Establecimiento particular.-** El 75% si y 23% no. (tabla N° 7), resultados que dejan ver que en alto porcentaje los adolescentes poseen teléfono celular personal para su uso personal, pero un porcentaje significativo no lo tienen lo que hoy en día es una privación.

- ✓ **Edad de acceso al teléfono celular: Colegio fiscal:** El 30% lo tiene a la edad de 15-17 años, 28% 10-14 años, 6% 0-4 y el 2% de 5-9; **Colegio fiscomisional:** El 35% lo tiene a la edad de 10-14 años y con el mismo porcentaje a los 15-17, el 8% de 5 a 9 y el 4% de 0 a 4; **Colegio particular:** El 40% lo posee de 10-14 años, 25% de 15-17, el 10% de 5 a 9 y el 3% de 0 a 4 (tabla N° 8), resultados que dejan ver una diferencia de la edad en que acceden al teléfono celular puesto que en el CF y CFM lo tienen a los 15-17 años en tanto que en el CP a edad más temprana 10-14 años.

- ✓ **Para qué utilizan el teléfono celular: Colegio fiscal:** En trabajos escolares 52% no, 11% sí, redes sociales (facebook, Twitter, etc.) 39% si, 24% no, navegar por internet 54% no, 9% si, correo electrónico 57% no, 4% si, Enviar SMS, WhatsApp u otros mensasjes breves 43% no, 29% si, juegos y video juegos 52% no, 11% si, llamadas telefónicas 35% no y 28% sí. **Colegio fiscomisional:** En trabajos escolares 62% no , 19% sí, Redes sociales (facebook, Twitter, etc.) 50% si, 31% no, navegar por internet 60% no, 21% si, correo electrónico 75% no, 6% si, Enviar SMS, WhatsApp u otros mensasjes breves 58% no, 23% si, juegos y video juegos 71% no, 10% si, llamadas telefónicas 59% no y 29% sí. **Colegio particular:** En trabajos escolares 60% no, 19% sí, Redes sociales (facebook, Twitter, etc.) 56% si, 21% no, navegar por internet 54% no, 25% si, correo electrónico 74% no, 5% si, Enviar SMS, WhatsApp u otros mensasjes breves 46% no, 33% si, juegos y video juegos 63% no, 16% si, llamadas telefónicas 46% no y 33% sí (tabla N°9).

Lo que significa que los adolescentes le sacan provecho en lo que pueden al teléfono celular, pues como se puede apreciar el correo electrónico es más utilizado por los

estudiantes, seguido de la navegación por, posiblemente porque al estar conectados a la red no gastan saldo y por ello abusan, a tal punto que se ha convertido en una droga.

- **Acceso A X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR**

- ✓ **POSEE X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR: Colegio fiscal.-** El 57% no, 37% si; **Colegio Fiscomisional.-** 60% no, 40% si; **Colegio particular.-** 53% no, 47% si (tabla N° 10).
- ✓ **Edad de acceso a X-Box One, Wii U, PlayStation O SIMILAR: Colegio fiscal.-** El 20% 10-14 años, 9% 15-17, 7% 5-9; **Colegio Fiscomisional.-** 21% 10-14 años, 10% 5-9, 8% 15-17; **Colegio particular.-** 32% 10-14 años, 11% 5-9, 2% 15-17 y con el mismo porcentaje 0-4 años (tabla N° 11)

Lo cual significa que las consolas de juegos las poseen un gran número de estudiantes desde una edad muy temprana, por ello que en el siglo XXI el opio de la juventud es la tecnología de la información y comunicación Tics, que hace que los adolescentes sean consumidores de dicha droga.

- **Horas en días laborables que dedican al videojuego: Colegio fiscal.-** El 33% 1 hora, 7% 2 horas; **Colegio Fiscomisional.-** 25% 1 hora, 17% 2 horas; **Colegio particular.-** 21% 1 hora, 9% dos, (tabla N° 12).
- **Horas en días festivos que dedican al videojuego: Colegio fiscal.-** El 26% 1 hora, 13% 2 horas; **Colegio Fiscomisional.-** 21% 1 hora, 12% 2 horas; **Colegio particular.-** 12% 2 horas, 11% una, (tabla N° 13), como se puede apreciar los estudiantes dedican tiempo a los videojuegos tanto en los días laborables como en los festivos, lo cual significa que existe un problema de adicción a las TIC.

Es pertinente resaltar que en porcentajes menores los adolescentes utilizan mayor tiempo llegando incluso a permanecer en el juego más de 12 horas, porque según (Cuevas, A., et al, 2015), "las drogas producen dependencia", de lo cual se infiere que las TIC es la droga más vendida y consumida no sólo por los jóvenes sino por los adultos y cómo dejar de consumirlas si la tecnología mueve la industria y el comercio mundial.

- **Control de padres en videojuegos**

Los padres controlan el tiempo que los adolescentes dedican al videojuego, en el **colegio fiscal:** El 43% si, el 15% no; **Colegio fiscomisional.-** 31% si, 19% no; **Colegio particular.-**

33% si, 18% no (tabla N° 14).

Lo que significa que la mayoría de adolescentes no tiene control de los padres en cuanto al uso de las consolas de videojuegos y por consiguiente dedican mucho tiempo que olvidan incluso del tiempo que pasan jugando, esto perjudica como toda droga al bienestar físico y psicológico de los jóvenes estudiantes.

▪ **Conexión a redes sociales y edad desde cuándo se conecta**

Los estudiantes de primero y segundo año de bachillerato, **se conectan a redes sociales** y hacen uso de Facebook, Twitter o similares: **Colegio fiscal**.- 100%; **Colegio fiscomisional** 100%, colegio particular 98%. **Edad en que se conectan**, la mayoría lo hace a la edad de 10-14 años.- **Colegio fiscal**: 67%, **colegio fiscomisional** 73% y colegio particular 82% (tabla N° 15).

✓ **Utilizan el tiempo en días laborables: Colegio fiscal**: 26% 2 horas, 24%, 1 hora, 20% 3 y en menor porcentaje utilizan más de 3 horas, **Colegio Fiscomisional** 19% 2 horas, 17% 1 y 4 horas, 15% 2 y en menor porcentaje más de 4 horas. **Colegio particular** 19% 3 horas, 12% 1 y 5 horas, en menor porcentaje más de 5 horas. Llama la atención que en las tres instituciones existen estudiantes que utilizan hasta 10 horas 7%CF, 4% CFM y 21% CP. (tabla N° 16)

✓ **Horas en días festivos que dedican a redes sociales: Colegio fiscal** 24% 2 horas, 19% 1, 15% 3, 13% 4 y en menor porcentaje de 5 en adelante; **Colegio Fiscomisional** 15% 2 y 5 horas, 13% 1 y 5 horas, en menor porcentaje más de 6 horas; **Colegio particular** 16% 2 y 5 horas, 14% 3 horas y en menor porcentaje más de 6 horas. Es pertinente aclarar que aunque el porcentaje sea pequeño existe adicción por las redes sociales al utilizar más de 12 horas 9% CF, 6% CFM y 16% CP. (tabla N° -17)

Esto puede traer consecuencias sociales, toda vez que: “el individuo evita el contacto directo y prefiere hacerlo por los diferentes canales multimedia”. (Torrecilla, J., et al, 2008), siendo así la droga de las TIC tarde o temprano acabará por desintegrar a la familia.

▪ **Control de Padres a Redes Sociales**

En cuanto al control que hacen los padres sobre el tiempo que dedican los jóvenes a las redes sociales se encontró que: **Si controlan colegio fiscal** 65%, **Colegio fiscomisional** 58%, **Colegio particular** 49%; **No controlan colegio fiscal** 35%, **colegio fiscomisional** 42%, **colegio particular** 49%. (tabla N° 18)

De los resultados expuestos de encuentra que existe un problema sobre la falta de control de los padres sobre el tiempo que los adolescentes ocupan en las redes sociales, entendiendo que, “los padres optan por una educación para la libertad, valorizando la comunicación, el diálogo, la tolerancia”. (Javaloyes, 2013), lo cual unido con los derechos de los niños y adolescentes deja en libertad para que actúen sin responsabilidad y caigan en la droga digital y tecnológica sin que los padres puedan corregir.

- **Padre /Madre utiliza ordenador en casa**

La tecnología no es indiferente con la edad y los **padres utilizan el ordenador** en casa en porcentaje significativo, **colegio fiscal** 69%, **fiscomisional** 79% y **particular** 72%, **no utilizan**, **colegio fiscal** 30%, **particular** 25% y **fiscomisional** 19%, no responden el 4% particular, 2% fiscal y con el mismo porcentaje fiscomisional (tabla 19)

- **Padre /Madre utiliza teléfono celular**

Si utilizan el teléfono celular **colegio fiscal** 94%, **fiscomisional** 94% y **particular** 98%. No utilizan **CF** 4% y **CFM** 4%. (tabla N° 20), todo esto debido a que en la era de la tecnología y las TIC se utilizan “canales artificiales de información”. (Molina, 2012), siendo así la computadora y el celular aparatos que no faltan en los hogares y los padres también las utilizan según sus necesidades, pues el porcentaje de padres que no utilizan es muy pequeño y por lo tanto podría decirse que el uso de las TIC no sólo es un problema de los adolescentes sino también de sus padres.

3.2.3. Variable CERl.

- **Experiencias con el internet**

La encuesta aplicada en cuanto a las experiencias relacionadas con el uso de internet arroja resultados que valen la pena ser considerados.

Colegio fiscal, 46% de investigados responden que algunas veces su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del internet, 44% se les pasa el tiempo sin darse cuenta cuando están conectados a internet, 37% abandonan las cosas que están haciendo para poder estar más tiempo conectados a internet y con el mismo porcentaje se enfadan cuando alguien les molesta al estar conectados, 33% piensa que la vida sin internet es aburrida y triste, (tabla N° 21), así el internet se ha convertido en una droga y que según Madoz (2012), “el consumo de una droga disminuye la

productividad”, por cual se puede inferir que los adolescentes al estar conectados a internet dejan de hacer muchas cosas lo cual afecta negativamente en su vida diaria.

Colegio fiscomisional, en donde el 56% de estudiantes del primero y segundo de bachillerato manifiestan que algunas veces abandonan las cosas que están haciendo para estar más tiempo conectados a internet, al 42% se les va el tiempo sin darse cuenta y al 38% les resulta más cómodo relacionarse a través de internet (tabla N° 22)

Colegio particular, los estudiantes algunas veces 49% con frecuencia hacen nuevas amistades con personas conectadas a internet, 47% se enfadan cuando alguien les molesta cuando están conectados, 46% con frecuencia abandonan las cosas que están haciendo para estar más tiempo conectados a internet, 42% piensan que su rendimiento académico se ha visto afectado negativamente por el uso de internet (tabla N° 23)

De esta forma el uso de las TIC siendo un soporte en la sociedad del conocimiento es también un problema toda vez que, “no ha dejado un solo espacio de la vida humana que no se encuentre impactada”. UNESCO (2013), en este sentido la tecnología de la información y comunicación si bien ha revolucionado el mundo, también es verdad que se ha convertido en una verdadera droga de la sociedad moderna de la cual no se escapa nadie y no se salva ni siquiera los que profesan una religión.

3.2.4. Variable CELULAR.

➤ **Afirmaciones sobre uso de teléfono celular**

Establecimiento fiscal: El uso del celular en estudiantes **casi nunca** 90% dejan de salir con sus amigos por pasar más tiempo utilizando el celular, 70% casi nunca se sienten inquietos cuando no reciben mensajes o llamadas, con el mismo porcentaje tampoco sienten necesidad de invertir cada vez más tiempo en el celular, sin embargo el 22% **bastantes veces** se aburren de utilizar el celular como forma de distracción. Sin embargo en menor porcentaje los adolescentes se evidencia un problema sobre el uso del celular pues el 14,8% hace uso del mismo cuando está aburrido, el 5,6% se enfada cuando alguien les molesta al estar utilizando el celular (tabla N° 24), de ahí que el teléfono es un aparato que sirve para la comunicación y se encuentra entre los multimedia por ello que los adolescentes aprovechan sus funciones para, “enviar texto, imágenes, sonido, videos, etc.”. (Londoño, 2015), pero se convierte en una droga al momento en que abusan de su uso.

En el colegio fiscomisional algunas veces 46% con frecuencia dicen cosas por el teléfono celular que no dirían en persona, 42% piensan que la vida sin celular es aburrida, 40% se aburren al utilizar el celular como forma de distracción (tabla N° 25)

En el colegio particular los estudiantes algunas veces 47% se enfadan cuando alguien les molesta mientras utilizan el teléfono celular, 38,6% piensan que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste, 38,8% con frecuencia dicen cosas por el teléfono celular que no dirían en persona, 36,6% piensan que su rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular (tabla N° 26)

Situación que puede tener consecuencias emocionales pues los jóvenes, “sienten la necesidad de adquirir productos de última tecnología”. (Torrecilla, J., et al, 2008), de lo cual se entiende que en muchas ocasiones la adicción a la droga de las TIC es superior a la del consumo de sustancias, por motivo de que éstas son socialmente rechazadas, mientras que el celular no lo es.

3.2.5. Variable Video Juego

➤ Uso del videojuego

Respecto a los videojuegos, los estudiantes encuestados en el **colegio fiscal**, en porcentaje significativo más del 60% manifiestan estar muy en desacuerdo con las afirmaciones respecto al uso de videojuegos, el problema se presenta en el 9% que manifiestan que les gustaría reducir el tiempo de juego pero les resulta difícil (tabla N° 27).

En el **colegio fiscomisional** la mayoría más del 50% está muy en desacuerdo con las afirmaciones sobre el uso de videojuegos, sin embargo se encuentra debilidad o problema en el 10% que manifiesta estar de acuerdo en que juegan para olvidar cosas que les preocupan, el 4% ha perdido interés por otras aficiones y con el mismo porcentaje piensan en su próxima sesión de juego (tabla N° 28)

En el **colegio particular** al igual que en los otros dos establecimientos la mayoría de encuestados más del 60% están muy en desacuerdo con las afirmaciones sobre el uso de video juegos, sin embargo el problema se encuentra en el 19% que expresa estar de acuerdo que a menudo pierden horas de sueño debido a las largas sesiones de juego, el 7% les gustaría reducir el tiempo de juego pero no pueden, lo cual ya es una droga que afecta a la salud mental de los adolescentes (tabla N° 29)

Dichos resultados tiene relación con lo que manifiesta Torres (2008), “que la adolescencia es la etapa de la vida en que conocemos nuestras fuerzas internas”, por lo cual la juventud busca la manera de entretenerse afectando de manera inconsciente a su desarrollo integral.

3.2.6. Variable ASIST.

- Respecto a la frecuencia The Alcohol, Smoking and Substance Involment Screening Test (ASSIST)

En el **colegio fiscal**, la mayoría más del 90% expresa que nunca ha consumido dichas sustancias, sin embargo el problema existe cuando el 37% en los últimos tres meses ha consumido alcohol, cerveza u otros licores con frecuencia de 1 o 2 veces al mes, el 9% ha consumido cigarrillos, el 7,4% ha consumido otras sustancias psicoactivas y han tomado 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión, se debe destacar que el 1,9% ha consumido cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.), así como anfetaminas (speed, éxtasis, etc.), (tabla N° 30), el alcohol, el cigarrillo y cualquier otra droga afectan negativamente en la vida de una persona y, los adolescentes por su edad misma no se dan cuenta que están cayendo en el vicio y cuando se den cuenta ya no podrán dejarlo, dado que el adolescente: “siente curiosidad” (Gumucio, 2006), pero también es cierto que la falta de apoyo social lleva a que los jóvenes experimenten con este tipo de drogas afectando su desarrollo psicológico.

Las investigación también revela que en el colegio **fiscomisional**, la mayoría nunca ha consumido ningún tipo de droga, pero si lo han hecho 1 o 2 veces al mes 43,6% alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc., 11,5% 4 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión y el 7,7% han consumido tabaco o cigarrillos (tabla N° 31)

En el **colegio particular** al igual que en los anteriores los jóvenes estudiantes no han consumido nunca alguna droga, en menor porcentaje 50,9% en los últimos 3 meses han consumido alcohol con frecuencia de 1 o 2 veces al mes, el 12,3% ha consumido 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión, el 8% ha consumido cigarrillo o tabaco, el 1,8% ha consumido cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc., así también el 1,8% han consumido sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc. (tabla N° 32).

Es decir, que el consumo de drogas cada vez más atrapa a los jóvenes estudiantes de primero y segundo años de bachillerato, sin darse cuenta que su consumo puede ser consecuencia de “enfermedades, accidentes laborales”. (Madoz, 1012), de lo cual se infiere que la droga en cualquiera de sus presentaciones destruye al ser humano y primero lo convierte en vicioso y luego en adicto o drogadicto, fase final para la destrucción del ser humano.

3.2.7. Variable Apoyo Social.

El objetivo N° 5 fue describir el apoyo social es importante para el desarrollo humano, los estudiantes de primero y segundo años de bachillerato lo han recibido en porcentaje significativo.

Colegio fiscal, 51,9% siempre tienen alguien que los lleve al médico cuando lo necesita, 48% tienen alguien con quien divertirse, 44% alguien que le abrase, en menor porcentaje tienen alguien que lo aconseje, que lo lleve al médico cuando lo necesita, alguien que le ayude a entender ciertas cosas, alguien en quien confiar y poder compartir sus temores y problemas, sin embargo en pequeño porcentaje pero significativo que demuestra la existencia del problema el 16,7% nunca tienen alguien con quien compartir sus problemas, 14,8% alguien que les aconseje, el 11,1% no tienen alguien que les aconseje cuando tienen un problema (tabla N° 33).

Por lo visto el apoyo social es importante para el normal desarrollo de la persona, en donde, “la familia, los amigos y allegados juegan un papel importante”. (Rodríguez, 2015), de ahí que, el bienestar emocional del adolescente depende del apoyo que reciba de todos los que están cerca de él para poder superar cualquier dificultad que se le presente, si no hay ese apoyo los adolescentes fácilmente caen en el vicio del consumo de drogas o las TIC.

Colegio fiscomisional, La investigación revela que los adolescentes de este tipo de establecimiento en porcentaje significativo siempre cuentan con apoyo social, sin embargo en pequeños porcentajes los estudiantes de bachillerato no cuentan con dicho apoyo, así el 21,2% nunca tienen alguien que les ayude cuando tienen que estar en cama, 3,8% no cuentan con una persona a quien contarle sus problemas, lo cual es un problema que afecta la salud mental (tabla N° 34)

Por ello que (Schütz, 2013), hace hincapié en que, “el apoyo emocional ayuda al adolescente a tener comportamiento adecuado”, de esta forma no queda duda que el ser

humano necesita en todo momento apoyo social y los jóvenes adolescentes aún más deben recibir apoyo de sus padres, familiares, amigos y personas allegadas, sino se les brinda este apoyo es obvio que con mucha facilidad pueden caer en el consumo de sustancias y el abuso de las TIC causando un problema de salud mental.

Colegio particular

En dicho establecimiento los adolescentes, porcentaje significativo más del 40% siempre cuentan con apoyo social, sin embargo hay quienes nunca lo tienen 35,1% no cuentan con alguien que les ayude cuando tengan que estar en cama, 5,3% no tienen a quien contar cuando necesitan hablar, con el mismo porcentaje nunca tienen alguien que los lleve al médico cuando lo necesita, 3,5% alguien que los aconseje, alguien en quien confiar o que les pueda hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas (tabla 35).

Por otro lado, los estudiantes del primero y segundo año de bachillerato en los tres colegios investigados, reciben ayuda material y apoyo emocional, puede decirse entonces que la ayuda psicológica es el soporte para la salud mental en, “una determinada crisis ya sea de enfermedad, crisis económica, rupturas familiares, etc.”. (Rodríguez, 2015), de lo cual se puede entender que toda persona necesita en un determinado momento de la ayuda psicológica o material para superar una crisis en donde sea necesario el dinero, pero la ayuda material tiene que ir junto a la emocional para darle seguridad el adolescente y que de éstas acciones aprenda y saque provecho de los errores.

3.2.8. Variable Características Psicológicas.

Como objetivo final se planteó, describir las características psicológicas de los adolescentes en relación al tipo de establecimiento educativo

Las características psicológicas que presentan los estudiantes de bachillerato permiten establecer que:

En el **colegio fiscal**, los encuestados 16,7% responden que a veces es verdad que se distraen, 11% son desobedientes, no terminan lo que empiezan, están de mal humor y dicen mentiras, el problema se encuentra que en pequeño porcentaje 11,1% siempre no pueden estar quietos en su asiento y se están moviendo, 5,6% se distraen con facilidad, el 5,6% se distraen con facilidad o en su defectos e muestran tristes o deprimidos (tabla N° 37).

En el colegio fiscomisional, el problema es evidente cuando el 9,6% expresa que con frecuencia es verdad que se distraen con facilidad, el 7,7% dice muchas mentiras.

En el establecimiento particular siempre es verdad 14% son muy explosivos y pierden el control con facilidad, 7% se distraen, el 3,5% se inquietan en el asiento y siempre están moviéndose (tabla N° 38)

Así el comportamiento de los adolescentes está ligado al apoyo socio-emocional, que son los que marcan el desarrollo biológico, social y psicológico para que no caigan en el consumo problemático de las drogas sean éstas las psicoactivas o las TIC, por ello que si bien es cierto que los jóvenes estudiantes investigados reciben ayuda en lo emocional, material, relaciones sociales y afectivas, también es cierto que dicho apoyo es mínimo y, por ello, “los padres deben conversar sobre los problemas de sus hijos, enseñarles a cumplir con actividades propias de su edad”. (Javaloyes, 2013), de esta forma se estará moldeando el carácter y la personalidad como un antídoto entre el consumo de drogas y la salud mental.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones.

Al concluir el trabajo de investigación y luego de haber realizado el análisis de los resultados, y tomando como referente los objetivos de la investigación se llega a las siguientes conclusiones:

- Los investigados son estudiantes de establecimientos fiscal, fiscomisional y particular, la mayoría posee un ordenador, servicio de internet y teléfono celular desde muy temprana edad y por vivir en el sector urbano tienen acceso a las comodidades de la urbe, la debilidad encontrada es que un alto porcentaje hacen uso de las TIC, utilizan el ordenador desde muy temprana edad (5 a 9 años) pero de manera regular entre (10 a 14 años) y se conectan a la red de internet sobre todo en las redes sociales.
- La mayoría de estudiantes del bachillerato tienen teléfono celular; la debilidad que se encuentra es que utilizan el celular para navegar mucho por internet, por las redes sociales y acceder al correo electrónico motivo por el cual se está perdiendo la comunicación adecuada.
- Poseen X-Box One, Wii U, PlayStation o similar, lo cual es un verdadero problema de que no se pueden controlar.
- Los estudiantes de bachillerato investigados según el Test (ASSIST), han consumido: en los últimos tres meses, drogas, cigarrillos, sustancias psicoactivas y otras sustancias y han tomado 4 o más bebidas alcohólicas, lo que demuestra que existe un problema de consumo de sustancias en los adolescentes.
- Los adolescentes no cuentan con alguien en quien confiar, compartir sus problemas y que les aconseje cuando tienen un problema, lo que demuestra que hace falta apoyo social a los adolescentes.
- En cuanto a las características psicológicas, los estudiantes de bachillerato en los tres establecimientos dicen mentiras, son muy explosivos, se distraen, son desobedientes, no terminan lo que empiezan, están de mal humor y pierden el control con facilidad, se inquietan en el asiento y siempre están moviéndose.

Recomendaciones.

Según las conclusiones a las que se ha llegado se recomienda:

- Que los planteles educativos promuevan actividades socioculturales y deportivos con la finalidad de que los estudiantes ocupen su tiempo en actividades de provecho para la salud mental.
- Los docentes en cada momento didáctico llamen a la reflexión de los adolescentes sobre las bondades del uso de las TIC y los problemas del exceso de su uso para la salud mental.
- Proponer a través de un encuentro de sensibilización, la importancia de hacer uso correcto del internet, teléfono celular y video juegos para no perjudicar a otras actividades incluyendo el estudio.
- Que los colegios promuevan campañas de sensibilización para el no consumo de drogas y la conservación de la salud mental de los adolescentes.
- Mediante jornadas de convivencia fortalecer el apoyo social a los adolescentes en cuanto a lo emocional, material, relaciones sociales y apoyo afectivo.
- A través de diferentes eventos que organice el establecimiento educativo hacer hincapié y difundir estrategias para moldear la personalidad y las características psicológicas de los adolescentes.

BIBLIOGRAFÍA

- Abril, V. (2010). *Métodos de la investigación*. Obtenido de <http://vhabil.wikispaces.com/file/view/M%C3%A9todos+de+la+Investigaci%C3%B3n+--+Abril+PhD.pdf>
- Alcibar, C. (2015). *El uso de las drogas afecta a la sociedad*. Obtenido de <http://www.eumed.net/rev/cccss/2015/01/drogas.html>
- Andrade, Iriarte, Herrera, Unda, Guamán y Quezada. (2013). *Desempeño Docente en el Proceso de Enseñanza Aprendizaje (Guía Didáctica)*. Loja: UTPL.
- Andrade, L. (2015). *Análisis de las Variables Psicosociales asociadas a la Salud Mental en los estudiantes de bachillerato del Ecuador 2015*. Obtenido de <http://smartland.utpl.edu.ec/es/node/701>
- Barbadilla, A. (2016). *Evolución biológica*. Obtenido de <http://bioinformatica.uab.es/divulgacio/evol.html>
- Bueno, et al. (2010). *Psicología de la intervención social*. Obtenido de http://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/12319/1/tema_5_RUA.pdf
- Chavitas, p. (2015). *Las distintas etapas de la adolescencia*. Obtenido de <http://www.euroresidentes.com/adolescentes/etapas-adolescencia.htm>
- Código de la Niñez y Adolescencia. (2013). *Función de la familia*. Obtenido de http://www.oei.es/quipu/ecuador/Cod_ninez.pdf
- Constitución de la República del Ecuador. (2008). *Niños, niñas y adolescentes*. Obtenido de http://www.asambleanacional.gob.ec/documentos/constitucion_de_bolsillo.pdf
- Cuevas, A., et al. (2015). *Las drogas, tipos, clasificación, adicción, definición conceptos*. Obtenido de <http://historiaybiografias.com/drogas/>
- Diario Médico. (2015). *La televisión, una droga dura*. Obtenido de <http://www.actosdeamor.com/television.htm>
- Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española. (2015). Obtenido de <http://definicion.de/zona-urbana/>

- El Telégrafo. (2013). *Ecuador fija tabla para el porte y consumo de drogas*. Obtenido de <http://www.telegrafo.com.ec/justicia/item/ecuador-fija-tabla-para-el-porte-y-consumo-de-drogas.html>
- ELAD. (2015). *consecuencias del consumo de drogas*. Obtenido de <http://www.elad.com.co/efectos-y-consecuencias-drogas.html>
- FAO. (2016). *Género*. Obtenido de <http://www.fao.org/gender/gender-home/gender-why/porque-el-genero/es/>
- Fernández, J. (2015). *Adición nuevas tecnologías*. Obtenido de http://www.lavozdegalicia.es/noticia/internet/2016/03/07/jose-luis-fernandez-sastre-adolescentes-virtual-real-relaciones-presenciales/0003_201603G7P3991.htm
- Figuerio, A. (2015). *Drogas-Clasificación*. Obtenido de http://www.manantiales.org/drogas_clasificacion.php
- Flores, J. (2009). *Situación de los riesgos para menores en el uso de las Tics*. Obtenido de <http://www.pantallasamigas.net/proteccion-infancia-consejos-articulos/situacion-de-los-riesgos-para-los-menores-en-el-uso-de-la-tic.shtm>
- Forenzano, R. (2010). *Consumo de drogas*. Obtenido de <http://escuela.med.puc.cl/paginas/ops/curso/lecciones/leccion14/m3l14leccion.html>
- Fuentes, M. (2013). *Cambio biológico en la adolescencia*. Obtenido de <http://pololeos.com/espanhol/biblioteca/elamor/4.html>
- Gómez, P. (2015). *Las TIC*. Obtenido de <http://boj.pntic.mec.es/jgomez46/ticedu.htm>
- Guía para familias. (2015). *Factores de riesgo en el consumo de drogas*. Obtenido de <http://www.madridsalud.es/serviciopad/descargas/factoresRiesgo.pdf>
- Gumucio, M. (2006). *Desarrollo psicosocial y psicosexual en la adolescencia*. Obtenido de <http://escuela.med.puc.cl/paginas/OPS/Curso/Lecciones/Leccion02/M1L2Leccion.html>
- Hernández, C. (2006). *Estrategias en el aula*. Obtenido de <http://www.galeon.com/aprenderaaprender/estrategias/estrategias.htm>
- Hourmilougué, M. (2014). *¿Qué es la adicción?* Obtenido de <http://tematicadelasdrogas.blogspot.com/2008/07/qu-es-la-adiccion.html>

- Javaloyes, A. (2013). *Papel de la familia en la educación de los hijos*. Obtenido de http://www.apepa.org/index.php?menu=documentos&id=2&id_doc=304&show=1
- Javaloyes, A. (2013). *Papel de la familia en la educación de los hijos*. Recuperado el 26 de 03 de 2014, de http://www.apepa.org/index.php?menu=documentos&id=2&id_doc=304&show=1
- Ley orgánica de Educación Intercultural (LOEI). (2011). Obtenido de <http://diccionario.administracionpublica.gob.ec/adjuntos/2loei.pdf>
- Llerena, E. (2012). *Lectura comprensiva*. Obtenido de <http://Análisiseconómico.info/index.php/opinion2/332>
- Londoño, S. (2015). *Tipos de Tics*. Obtenido de <http://tecnologiasdeinfiorunesr.blogspot.com/p/tipos-de-tic.html>
- López, A. (2015). *Drogas lícitas e ilícitas*. Obtenido de <https://filosofiadelasdrogas.wordpress.com/2012/04/11/drogas-licitas-e-ilicitas/>
- Madoz, A. (1012). *Copnsumo de alcohol y otras drogas en el medio laboral*. Obtenido de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0465-546X2008000400003
- Martínez, R. (2015). *¿Qué es la personalidad?* Obtenido de <http://www.fundacioncanfranc.org/voluntariado-y-participacion-social/formaci%C3%B3n-del-voluntario/con%C3%B3cete-a-ti-mismo-personalidad/>
- Ministerio de Salud Pública. (2015). *Salud Mental*. Obtenido de <http://www.salud.gob.ec/salud-mental/>
- Ministerio de Telecomunicaciones [MINTEL]. (2011). *estudio sobre la relación de los niños y adolescentes ecuatorianos (entre 6 y 18 años) con las pantallas: televisión, internet, videojuegos y celulares*. Obtenido de <http://www.generacionesinteractivas.org/es/noticias/presentado-el-primer-estudio-de-la-generacion-interactiva-en-ecuador-76-es>
- Molina, Y. (2012). *Tipos de Tic*. Obtenido de <http://www.slideshare.net/yeseniamolinba/tipos-de-tic>
- Morris y Maisto. (2005). *Psicología*. México: Pearson.

- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2006). *Declaración para los principios básicos para la felicidad*. Obtenido de http://www.who.int/governance/eb/who_constitution_sp.pdf
- Organización Mundial de la Salud. (2014). *Salud mental: fortalecer nuestra propuesta*. Obtenido de <http://www.who.int/mediacentre/factsheets/fs220/es/>
- Pinedo, P. (2014). *Psicología: estados de conciencia y drogas*. Obtenido de <http://iesmayorazgopsicologiapedro.blogspot.com/>
- Plan Nacional de Prevención Integral de Drogas. (2012-2015). Obtenido de http://www.cicad.oas.org/fortalecimiento_institucional/savia/PDF/2012_plan_prevenici%C3%B3n.pdf
- psicodiagnosis.es. (2015). *Adición nuevas tecnologías*. Obtenido de <http://www.psicodiagnosis.es/areaclinica/trastornosdeconducta/adiccionanuevastecnologias/index.php#04f9119aee0ed3e2a>
- Quiñones, J. (2011). *Método sintético*. Obtenido de <http://www.slideshare.net/Julio2870/metodo-sintetico>
- Rodrigo y Palacios. (2012). *Familia y desarrollo humano*. Madrid: Alianza.
- Rodríguez, C. (2015). *¿Qué es el apoyo social?* Obtenido de <http://ocw.unican.es/ciencias-de-la-salud/ciencias-psicosociales-i/materiales/bloque-tematico-iv/tema-13.-el-apoyo-social-1/13.1.2-bfque-es-el-apoyo-social>
- Ruiz, R. (2014). *Método analítico*. Obtenido de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2007a/257/7.1.htm>
- Salgado, E. (2015). *Psicología evolutiva etapa de la adolescencia*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/NaniSalgado1/adolescencia-psicologiaevolutica>
- Sbas, G. (2015). *¿Qué lleva a las personas a consumir drogas?* . Obtenido de <https://www.aciprensa.com/drogas/consumir.htm>
- Schütz, A. (2013). *La importancia del apoyo socio-emocional en adolescentes y adultos jóvenes*. Obtenido de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4205087>
- Torrecilla, J., et al. (2008). *Uso Problemático de las Tecnologías de la Información, la Comunicación y el Juego entre los Adolescentes y Jóvenes*. Obtenido de

<http://www.madridsalud.es/publicaciones/adicciones/doctecnicos/UsoProblematicoTIC.pdf>

Torres, E. (2008). *Desarrollo Psicológico: adolescencia y hormonas*. Obtenido de <http://desarrollopsiadollescente.blogspot.com/>

UNESCO. (2013). *Enfoque estratégico sobre las Tics*. Santiago de Chile: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.

Vielka, A. (2015). *Factores protectores y de riesgo en salud mental*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/vielka10/factores-protectores-y-de-riesgo-en-salud-mental>

ANEXOS



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
TITULACIÓN Y DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA

Oficio 122 TPS-UTPL
Loja, 01 de noviembre de 2015

Señor/re: _____

RECTOR: _____

Estimado/a Sr. /a. Rector/a:

Recibe un cordial saludo desde la Universidad Técnica Particular de Loja [UTPL] a través del Departamento y la Titulación de Psicología, del mismo modo aprovechamos la oportunidad para presentar a usted el trabajo de investigación denominada "Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de Ecuador", en el cual se vinculan estudiantes y egresados de la Titulación de Psicología, como investigadores de campo y testistas.

La importancia de este tema radica en que el uso problemático de las TIC, y el consumo problemático de sustancias, el apoyo social y la salud mental constituyen un problema social y su abordaje una prioridad nacional recogida en el Plan Nacional del Buen Vivir (2013) y en el Plan Nacional de Drogas (2012).

Por lo expuesto invitamos a que su institución participe como parte de la muestra del presente estudio a través de los estudiantes de primero y segundo de bachillerato

Las instituciones educativas se beneficiarán de este proyecto porque los resultados encontrados mediante la investigación permitirá promover estrategias de prevención e intervención y enfrentar este tipo de problemas de forma asertiva, lo cual permitirá dar una respuesta a las necesidades sociales, afectiva emocionales y culturales, con el apoyo de políticas intersectoriales nacionales y locales, respondiendo así a los que menciona la constitución dada por la Asamblea Constituyente (2008) en su artículo 44 donde menciona: "Las niñas/os y adolescentes tienen el derecho a su desarrollo integral, entendido como 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".

Es sustancial indicar, que es una investigación totalmente anónima, es decir, los informes de investigación no incluirán nombres, ni datos identificativos del estudiante, ni de la institución educativa. De esta forma se garantiza la privacidad y confidencialidad de la información. Así también indicamos que con la información recolectada y respetando lo antes indicado el estudiante a _____ egresado Sr./a. _____

realizará su tesis, requisito previo a la obtención del título de Licenciado en Psicología, así como también la información será enviada al equipo investigador con fines investigativos y de publicación.

El estudiante o egresado con la supervisión de un Director de Tesis (Docente investigador de la UTPL) se compromete en entregar un informe de tipo descriptivo de los resultados obtenidos en la investigación, después de tres meses de haber aplicado los instrumentos.

Seguros de contar con la favorable atención al presente, sin otro particular suscribimos de usted, expresando nuestros sinceros agradecimientos

Atentamente,

Ph.D. Silvia Vaca Gallegos
DIRECTORA DEL DEPARTAMENTO
DE PSICOLOGÍA



Mgs. Jhon Espinoza Figueas
COORDINADOR DE LA TITULACIÓN
DE PSICOLOGÍA



Coordinadora del Proyecto: Mgs. Ulises Isabel Andrade, andradeul@utpl.edu.ec, Telf: 3201444, Ext: 2631
Equipo Investigador UTPL: Mgs. Silvia Andrade, Lic. Nancy Ochoa, Mgs. Raíz Ramírez
Equipo Investigador Universidad Ramón Bello, Facultad de Psicología, Cátedra de Educación de la Especial Maestría, Ph.D. Javier Corbelli



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA



Título: Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de Ecuador.

Investigadores:

Contactos: Mgs. Livia Isabel Andradó. E-Mail: liandrad@utpl.edu.ec Telf. 3701444, Ext: 2631

Ciudad: _____

Introducción:

Señor padre de familia, su hijo/a ha sido invitado a participar en el presente estudio investigativo denominada: "Relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de Ecuador". Antes de que decida que su hijo participe, lea detenidamente este documento. Si tiene alguna inquietud sobre el tema o proceso de investigación, usted debe contactarse con la persona encargada de aplicar este instrumento, para que quede claro y comprenda el proceso de estudio.

Propósito del estudio:

El presente proyecto identificará la relación entre el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato a nivel de Ecuador.

Participantes del estudio:

Para este proyecto se considerará a los estudiantes de establecimientos educativos mixtos, que tengan una edad comprendida entre 14 a 17 años, que pertenezcan a primero o segundo de bachillerato de las instituciones educativas del Ecuador.

Procedimiento:

Para la recolección de la información relacionada con este estudio, se solicitará a los estudiantes participar voluntariamente contestando una breve encuesta de 15 a 20 minutos aproximadamente. Se trata de un estudio sobre uso de las TIC, consumo de sustancias, apoyo social y salud mental, con el propósito de conocer indicadores de bienestar en el estudiante.

Riesgos e incomodidades:

No se han descrito. El alumno puede abandonar la actividad libremente cuando lo desee.

Beneficio:

La participación es libre y voluntaria, no se retribuirá económicamente o de ningún otro modo. Los resultados beneficiarán al desarrollo de planes de intervención eficientes en relación a la problemática investigada.

Privacidad y confidencialidad:

Se trata de un cuestionario **TOTALMENTE ANÓNIMO** que no incluirá nombres ni datos identificativos del alumno en los informes de los resultados.

Aceptación de la participación:

Nombre del padre/madre/representante legal del estudiante participante:

Firma del investigador:

Ci: _____

Ci: _____

Firma del padre de familia:

Fecha:

Coordinadora del Proyecto: Mgs. Livia Isabel Andradó, liandrad@utpl.edu.ec, Telf. 3701444, Ext: 2631

Equipo Investigador UTPL: Mgs. Livia Andradó, Dra. Nancy Ochoaño, Mgs. Raída Ramírez.

Equipo Investigador Universidad Kansas State: Facultad de Psicología, Cátedra de Filosofía I de Filipos Marquena, Ph.D. Joster Carbonell



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA

PROYECTO: RELACIÓN ENTRE EL USO PROBLEMÁTICO DE LAS TIC, EL CONSUMO DE SUSTANCIAS Y SU IMPACTO EN LA SALUD MENTAL EN ESTUDIANTES DE BACHILLERATO DE ECUADOR.

CONSENTIMIENTO INFORMADO POR PARTE DEL RECTOR/DIRECTOR DE LAS INSTITUCIONES EDUCATIVAS

Investigadora: Grupo de investigación departamento de Psicología

Contactarse: Mgtr. Livia Isabel Andrade. E-Mail: landrade@utpl.edu.ec. Telf.: 3701444, Ext. 2631

Ciudad: _____

Yo, _____, en calidad de Rector del Colegio _____, de la ciudad de _____

autorizo la aplicación de la batería de los instrumentos psicológicos a los estudiantes del primero y segundo año de bachillerato, como parte del proyecto: "Relación entre el uso problemático de las TICs, el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de Ecuador", desarrollado por la Titulación y Departamento de Psicología de la Universidad Técnica Particular de Loja.

Asimismo, autorizo que se utilice esta información con fines, académicos, de investigación y publicaciones, guardando la confidencialidad de la institución educativa y los datos personales de los estudiantes.

Atentamente.-

DIOS, PATRIA Y CULTURA.

F. _____

Fecha: _____

Coordinadora del Proyecto: Mgtr. Livia Isabel Andrade, landrade@utpl.edu.ec, Telf. 3701444, Ext. 2631

Equipo Investigador UTPL: Mgtr. Livia Andrade, Lic. Nancy Centeno, Mgtr. Roda Ramírez.

Equipo Investigador Universidad Kaman Lillo: Facultad de Psicología, Cátedra de Educación I de Típico Bilingüe. Ph.D. Javier Carbonell

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA
CUESTIONARIO DE FACTORES PSICOSOCIALES DE SALUD Y ESTILOS DE VIDA PARA ADOLESCENTES

Código

Nombre de la Institución Educativa: _____

Lea detenidamente los enunciados, y marque con una X en el cuadro la respuesta que mejor describa su realidad.

CUESTIONARIO SOCIODEMOGRÁFICO

1. Edad:	<input type="checkbox"/> 14 años	<input type="checkbox"/> 15 años	<input type="checkbox"/> 16 años	<input type="checkbox"/> 17 años	<input type="checkbox"/> 18 años	2. Género:	<input type="checkbox"/> Masculino	<input type="checkbox"/> Femenino	
3. Tipo de institución educativa.	<input type="checkbox"/> Fiscal		<input type="checkbox"/> Ficomisional		<input type="checkbox"/> Particular				
4. ¿Con quién vive?	<input type="checkbox"/> Mamá	<input type="checkbox"/> Papá	<input type="checkbox"/> Papá y mamá	<input type="checkbox"/> Papá, mamá y hermanos	<input type="checkbox"/> Papá, mamá, hermanos y abuelos	<input type="checkbox"/> Papá, mamá, hermanos, abuelos y tíos	<input type="checkbox"/> Otros		
5. ¿Cuál fué tu promedio general en el último año aprobado?	<input type="checkbox"/> 1 a 2 Puntos		<input type="checkbox"/> 3 a 4 Puntos		<input type="checkbox"/> 5 a 6 Puntos		<input type="checkbox"/> 7 a 8 Puntos		<input type="checkbox"/> 9 a 10 Puntos
6. ¿Has repetido algún año del colegio?	<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No		7. Si su respuesta es afirmativa indique ¿qué años y cuántas veces? _____ AÑOS _____ Veces.					
8. Zona regional a la cual pertenece.	<input type="checkbox"/> Costa	<input type="checkbox"/> Sierra	<input type="checkbox"/> Oriente	<input type="checkbox"/> Insular	9. Sector donde vive		<input type="checkbox"/> Urbano	<input type="checkbox"/> Rural	

CUESTIONARIO DE USO DE TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)													
1. ¿Tienes ordenador o acceso a un ordenador en tu familia/casa?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	2. ¿De qué edad lo tienes?		<input type="checkbox"/> 0 a 4 Años.	<input type="checkbox"/> 5 a 9 Años.	<input type="checkbox"/> 10 a 14 Años.	<input type="checkbox"/> 15 a 17 Años.				
3. ¿Para qué lo utilizas?		<input type="checkbox"/> Trabajos escolares	<input type="checkbox"/> Redes sociales (Facebook, Twitter, Instagram, etc.)	<input type="checkbox"/> Navegar por internet	<input type="checkbox"/> Correo electrónico	<input type="checkbox"/> Juegos y videojuegos							
4. ¿Tienes teléfono celular personal?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	5. ¿Desde qué edad lo tienes?		<input type="checkbox"/> 0 a 4 Años.	<input type="checkbox"/> 5 a 9 Años.	<input type="checkbox"/> 10 a 14 Años.	<input type="checkbox"/> 15 a 17 Años.				
6. ¿Para qué lo utilizas?		<input type="checkbox"/> Trabajos escolares	<input type="checkbox"/> Redes sociales (Facebook, Twitter, etc.)	<input type="checkbox"/> Navegar por internet	<input type="checkbox"/> Correo electrónico	<input type="checkbox"/> Enviar SMS, WhatsApp u otros mensajes breves							
		<input type="checkbox"/> Juegos, videojuegos	<input type="checkbox"/> Llamadas telefónicas										
7. ¿Tienes X-Box One, Wii U, PlayStation, o similar?			<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	8. ¿Desde qué edad lo tienes?		<input type="checkbox"/> 0 a 4 Años.	<input type="checkbox"/> 5 a 9 Años.	<input type="checkbox"/> 10 a 14 Años.	<input type="checkbox"/> 15 a 17 Años.			
9. ¿Juegas a videojuegos?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	¿A qué videojuegos juegas?									
10. ¿Cuántas horas diarias juegas los días laborales?		<input type="checkbox"/> 1 Hora	<input type="checkbox"/> 2 Horas	<input type="checkbox"/> 3 Horas	<input type="checkbox"/> 4 Horas	<input type="checkbox"/> 5 Horas	<input type="checkbox"/> 6 Horas	<input type="checkbox"/> 7 Horas	<input type="checkbox"/> 8 Horas	<input type="checkbox"/> 9 Horas	<input type="checkbox"/> 10 Horas	<input type="checkbox"/> Más de 10 Horas	
11. ¿Cuántas horas diarias juegas los días festivos o los fines de semana?		<input type="checkbox"/> 1 Hora	<input type="checkbox"/> 2 Horas	<input type="checkbox"/> 3 Horas	<input type="checkbox"/> 4 Horas	<input type="checkbox"/> 5 Horas	<input type="checkbox"/> 6 Horas	<input type="checkbox"/> 7 Horas	<input type="checkbox"/> 8 Horas	<input type="checkbox"/> 9 Horas	<input type="checkbox"/> 10 Horas	<input type="checkbox"/> 11 Horas	<input type="checkbox"/> Más de 12 Horas
12. Tus padres, ¿controlan el tiempo que dedicas a los videojuegos?			<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	13. ¿Te conectas a redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram o similares?			<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No				
14. ¿Desde qué edad te conectas?		<input type="checkbox"/> 0 a 4 Años.		<input type="checkbox"/> 5 a 9 Años.		<input type="checkbox"/> 10 a 14 Años.		<input type="checkbox"/> 15 a 17 Años.					
15. ¿Cuántas horas diarias te conectas los días laborales?		<input type="checkbox"/> 1 Hora	<input type="checkbox"/> 2 Horas	<input type="checkbox"/> 3 Horas	<input type="checkbox"/> 4 Horas	<input type="checkbox"/> 5 Horas	<input type="checkbox"/> 6 Horas	<input type="checkbox"/> 7 Horas	<input type="checkbox"/> 8 Horas	<input type="checkbox"/> 9 Horas	<input type="checkbox"/> 10 Horas	<input type="checkbox"/> Más de 10 Horas	
16. ¿Cuántas horas diarias te conectas los días festivos y fines de semana?		<input type="checkbox"/> 1 Hora	<input type="checkbox"/> 2 Horas	<input type="checkbox"/> 3 Horas	<input type="checkbox"/> 4 Horas	<input type="checkbox"/> 5 Horas	<input type="checkbox"/> 6 Horas	<input type="checkbox"/> 7 Horas	<input type="checkbox"/> 8 Horas	<input type="checkbox"/> 9 Horas	<input type="checkbox"/> 10 Horas	<input type="checkbox"/> 11 Horas	<input type="checkbox"/> Más de 12 Horas
17. Tus padres, ¿controlan el tiempo que dedicas a las redes sociales?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	18. Tu padre o madre, ¿utilizan el ordenador en casa?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No	19. Tu padre o madre, ¿tienen teléfono celular?		<input type="checkbox"/> Sí	<input type="checkbox"/> No		

Señala la respuesta que más se aproxime a su realidad.

1. ¿Con qué frecuencia haces nuevas amistades con personas conectadas a Internet?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que estás haciendo para estar más tiempo conectado a Internet?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
3. ¿Pienas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
4. Cuando tienes problemas, ¿conectarte a Internet te ayuda a evadirte de ellos?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
5. ¿Con qué frecuencia anticipas tu próxima conexión a Internet?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
6. ¿Pienas que la vida sin Internet es aburrida, vacía y triste?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta cuando estás conectado?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
8. ¿Cuándo no estás conectado a Internet, te sientes agitado o preocupado?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
9. ¿Cuándo navegas por Internet, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
10. ¿Te resulta más fácil o cómodo relacionarte con la gente a través de Internet que en persona?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre

Señala la respuesta que más se aproxime a su realidad.

1. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del teléfono celular?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
2. ¿Pienas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
3. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto cuando no recibes mensajes o llamadas?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
4. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el teléfono celular?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
5. ¿Sientes la necesidad de llevar cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirte satisfecho?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
6. ¿Pienas que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras utilizas el teléfono celular?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
8. ¿Dejas de salir con tus amigos por pasar más tiempo utilizando el teléfono celular?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
9. Cuando te aburres, ¿utilizas el teléfono celular como una forma de distracción?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
10. ¿Con qué frecuencia dices cosas por el teléfono celular que no dirías en persona?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre

Señala la respuesta que más se aproxime a su realidad.

1. A menudo pierdo horas de sueño debido a los largos sesiones de juego.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
2. Navego juego a videojuegos para sentirme mejor.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
3. Durante el último año he aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
4. Me siento más irritable cuando no estoy jugando.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
5. He perdido interés en otras aficiones debido a jugar.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
6. Me gustaría reducir mi tiempo de juego pero me resulta difícil.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
7. Sueño pensar en mi próxima sesión de juego cuando no estoy jugando.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
8. Juego a videojuegos porque me ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que puedo tener.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
9. Necesito pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
10. Me siento triste si no puedo jugar videojuegos.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
11. He mentado a mis familiares debido a la cantidad de tiempo que dedico a videojuegos.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
12. No creo que pudiera dejar de jugar.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
13. Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
14. Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
15. A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo que necesito en el juego.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
16. Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
17. Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
18. A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
19. Sé que más actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) se han visto negativamente afectadas por jugar.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
20. Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida.	<input type="checkbox"/> Muy en desacuerdo	<input type="checkbox"/> En desacuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en desacuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo

Señala la respuesta que más se aproxime a tu realidad

1. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido tabaco (cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
2. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alcohol (cerveza, vino, licor, cócteles, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
3. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cannabis (marihuana, maiz, hierba, hash, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
4. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cocaína (coca, crack, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
5. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido anfetaminas (speed, khat, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
6. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido inhalantes (pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
7. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido sedantes o pastillas para dormir (diazepam, alprazolam, clonazepam, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
8. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
9. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido opiáceos (heroína, morfina, metadona, codeína, etc.)?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
10. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido otras sustancias psicoactivas?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
11. Si es usted varón, ¿has consumido 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario
12. Si es usted mujer, ¿has consumido 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión?	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> 1 o 2 veces cada mes	<input type="checkbox"/> Cada semana	<input type="checkbox"/> Diario o casi a diario

Escriba el N° de: Amigos íntimos [] ; Familiares cercanos []

1. Alguien que le ayude cuando tengo que estar en la cama.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
2. Alguien con quien pueda contar cuando necesito hablar.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
3. Alguien que le aconseje cuando tengo problemas.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
4. Alguien que le lleve al médico cuando lo necesita.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
5. Alguien que le ayude a manejar el estrés.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
6. Alguien con quien pasar un buen rato.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
7. Alguien que le informe y le ayude a entender una situación.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
8. Alguien en quien confiar o con quien hablar de sí mismo y sus preocupaciones.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
9. Alguien que le abraza.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
10. Alguien con quien pueda relajarse.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
11. Alguien que le prepare la comida si no puede hacerlo.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
12. Alguien cuyo consejo realmente desee.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
13. Alguien con quien pueda hacer cosas que le ayuden a olvidar sus problemas.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
14. Alguien que le ayude en sus tareas domésticas si está enfermo.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
15. Alguien con quien compartir sus temores o problemas más íntimos.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
16. Alguien que le aconseje cómo resolver sus problemas personales.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
17. Alguien con quien divertirse.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
18. Alguien que comprenda sus problemas.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre
19. Alguien a quien amar y hacerle sentirse querido.	<input type="checkbox"/> Nunca	<input type="checkbox"/> Pocas veces	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> La mayoría de veces	<input type="checkbox"/> Siempre

Señale la respuesta que más se aproxima a su realidad.

1. Soy muy desobediente y peleón.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
4. No termino lo que empiezo.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
5. Me distraigo con facilidad.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
6. Digo muchas mentiras.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
8. Me fugo de casa.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
9. Estoy triste, infeliz o deprimido.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
11. Soy muy nervioso sin tener sin tener una buena razón.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
12. Soy muy tímido sin tener una buena razón.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad
14. Como demasiado y tengo sobrepeso.	<input type="checkbox"/> Nunca es verdad	<input type="checkbox"/> Muy raramente es verdad	<input type="checkbox"/> Realmente es verdad	<input type="checkbox"/> A veces es verdad	<input type="checkbox"/> Con frecuencia es verdad	<input type="checkbox"/> Casi siempre es verdad	<input type="checkbox"/> Siempre es verdad

