



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIO HUMANÍSTICA

TÍTULO DE LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

Prevalencia entre el uso problemático de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de la zona 9, distritos 4 y 3; circuitos 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06 año lectivo 2015-2016.

TRABAJO DE TITULACIÓN

AUTOR: Guerrero Bautista, Claudia Silvana

DIRECTOR: Espinosa Iñiguez, Jhon Remigio, Mgtr.

CENTRO UNIVERSITARIO QUITO

2018



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NC-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Loja, mayo del 2018

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister

Jhon Remigio Espinosa Iñiguez

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

Que el presente trabajo de titulación: **“Prevalencia entre el uso problemático de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de la zona 9, distritos 4 y 3; circuitos 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06 año lectivo 2015-2016”** realizado por Claudia Silvana Guerrero Bautista, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación para los fines legales pertinentes.

Loja,

f)

Mgtr. Jhon Remigio Espinosa Iñiguez

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo, Claudia Silvana Guerrero Bautista declaro ser autor(a) del presente trabajo de titulación: Prevalencia entre el uso problemático de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), el consumo de sustancias y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de la zona 9, distritos 4 y 3; circuitos 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06, de la Titulación de Licenciado en Psicología General siendo Mgtr. Jhon Remigio Espinosa Iñiguez, director del presente trabajo. Eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes 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 o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”.

f).....

Autor: Claudia Silvana Guerrero Bautista

Cédula: 0401518899

DEDICATORIA.

“Nuestra recompensa se encuentra en el esfuerzo y no en el resultado. Un esfuerzo total es una victoria completa”.

Mahatma Gandhi

Despertar un día y recibir la noticia de que serás madre adolescente, cambia el sentido y la visión de todo aquello que en su tiempo parecía importante, el cambio repentino obliga a tomar decisiones y estudiar fue una de ellas.

Desde que estuviste en mi vientre supiste de una mamá que entre letras y números esperaba tu llegada, ahora 10 años después puedo decirte, hija mía lo logramos, te dedico cada una de las letras que he leído, documentos redactados e investigados y cada amanecer que pasé estudiando para no interrumpir mis obligaciones contigo.

Hoy soy fiel testigo de que el mayor esfuerzo no es empezar el camino a una meta, sino encontrar obstáculos y mantenerte firme y gozar de la victoria del deber cumplido.

AGRADECIMIENTO

Gracias te doy mi Ser Superior por permitirme la dicha de la vida y poder gozar de salud y fortaleza durante todo este tiempo.

A mi familia, quienes de una u otra manera me apoyaron, siendo para mí más importantes sus consejos y ánimo a no rendirme cuando las cosas se ponían difíciles.

Mi amor, gracias por formar parte de esta victoria, por poner a prueba mi resistencia y fortaleza, por ser tú quien me acompañó por este recorrido despertándome y acompañando mis noches de estudio.

A la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus docentes por la oportunidad de superación y guía durante mi tiempo de estudiante en esta prestigiosa universidad, que sin límites y sin distancia me permitió educarme y llegar a mi meta.

ÍNDICE DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDO.....	vi
ÍNDICE DE FIGURAS.....	vii
RESUMEN	1
ABSTRACT	2
INTRODUCCIÓN	3
CAPÍTULO I MARCO TEÓRICO	7
1.1.Salud mental.	8
1.1.1. Definición de salud mental.....	8
1.1.2. Factores asociados a la salud mental.....	9
1.1.3. Factores biológicos.....	10
1.1.4. Factor biológico genético.....	10
1.1.5. Factor biológico ambiental.....	10
1.1.6. Factores psicosociales.	11
1.2. Adicciones.	11
1.2.1. Consumo problemático de droga.....	12
1.2.2. Causa del consumo de drogas.....	13
1.2.3. Consecuencias del consumo de drogas.....	14
1.2.4. Uso problemático de las TIC.....	17
1.2.5. Causas del uso problemático de las TIC.....	18
1.2.6. Consecuencias del uso problemático de las TIC.....	18
1.3. Adolescencia.....	20
1.3.1. Desarrollo biológico.....	20
1.3.2. Desarrollo social.....	21
1.3.3. Desarrollo psicológico.....	22
1.4.Apoyo social.....	25
1.4.1. Definiciones y modelos de apoyo social.....	25
1.4.1.1. Modelos de apoyo social.....	25
1.4.2. Relación entre el apoyo social y consumo de sustancias.....	27
1.4.3. Relación entre el apoyo social y el uso problemático de las TIC.....	28
CAPÍTULO II METODOLOGÍA.....	30

2.1. Objetivos.	31
2.1.1. Objetivo general.	31
2.1.2. Objetivos específicos.	31
2.2. Preguntas de investigación.	32
2.3. Diseño de investigación.	32
2.4. Contexto.	32
2.5. Técnicas e instrumentos de investigación.	35
2.5.1. Técnicas.	35
2.5.2. Instrumentos.	35
2.6. Población y muestra.	36
2.6.1. Criterios de inclusión y exclusión.	37
2.6.1.1. <i>Criterios de inclusión.</i>	37
2.6.1.2. <i>Criterios de exclusión.</i>	37
2.7. Procedimiento.	37
2.8. Recursos.	38
CAPÍTULO III ANÁLISIS DE DATOS.	40
3.1. Resultados obtenidos: Análisis e interpretación de los resultados.	41
3.2. Discusión de los resultados obtenidos.	60
CONCLUSIONES.	65
RECOMENDACIONES.	66
ANEXOS.	67
BIBLIOGRAFÍA.	74

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Porcentajes de los años de bachillerato a los que pertenece la muestra.	41
Figura 2: Distribución de estudiantes de acuerdo al sexo.	42
Figura 3: Porcentajes de acuerdo al sector donde reside la muestra.	42
Figura 4: Porcentaje respecto al acceso de computadora por parte de la muestra.	43
Figura 5: Porcentajes de acceso a la computadora de acuerdo al grupo de edad.	43
Figura 6: Porcentaje de acceso al teléfono celular por parte de la muestra.	45
Figura 7: Porcentaje del acceso al teléfono celular por grupos de edad.	45
Figura 8: Porcentaje del acceso a X-Box one, Wiiu, Play Station o similar.	47
Figura 9: Porcentajes de acceso a X-Box One, Wiiu, Play Station o similar por grupos de edad.	47
Figura 10: Porcentaje de padres de familia que controlan a sus hijos en el uso de videojuegos.	49
Figura 11: Porcentajes de acuerdo al uso de las redes sociales.	50

Figura 12: Porcentajes de acceso a redes sociales por grupos de edad.....	50
Figura 13: Porcentaje de padres de familia que controlan a sus hijos en la conexión a redes sociales.....	52
Figura 14: Porcentaje de Padre /Madre de familia que utiliza computadora en casa	53
Figura 15: Porcentaje de Padre /Madre que utiliza teléfono celular.....	53

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tipos de trastornos por consumo de drogas	14
Tabla 2. Tipos de drogas: causas y mortalidad	15
Tabla 3. Criterios para identificar adicción al juego o uso de internet.....	19
Tabla 4. Desarrollo y características en adolescentes mujeres.....	21
Tabla 5. Desarrollo y características en adolescentes varones.....	21
Tabla 6. Factores Internos	23
Tabla 7. Ejes de valoración de apoyo social	26
Tabla 8. Recursos humanos.....	38
Tabla 9. Recursos institucionales.....	38
Tabla 10. Recursos materiales	39
Tabla 11. Recursos económicos.....	39
Tabla 12. Encuestados que indican en qué actividades utilizan la computadora.....	44
Tabla 13. Encuestados que indican en que actividades utilizan el teléfono celular	46
Tabla 14. Horas en días laborables dedicadas a los videojuegos según el tipo de institución educativa	48
Tabla 15. Horas en días festivos o fines de semana dedicadas a videojuegos según el tipo de institución educativa.....	49
Tabla 16. Horas en días laborales dedicadas a redes sociales según el tipo de institución educativa	51
Tabla 17. Horas festivas o fines de semana dedicados a redes sociales según el tipo de institución educativa	51
Tabla 18. CERI	54
Tabla 19. Experiencia con teléfono celular según el tipo de institución educativa	55
Tabla 20. Afirmaciones sobre videojuegos según el tipo de institución educativa	56
Tabla 22. Apoyo social.....	58
Tabla 23. Características psicológicas.....	58

ANEXOS

Anexo 1: Consentimiento informado Rector Unidad Educativa.	68
Anexo 2: Consentimiento informado padres de familia.	69
Anexo 3: Cuestionario de factores psicosociales de salud y estilos de vida para adolescentes.	70

RESUMEN

En el presente estudio se analizó la prevalencia y distribución del consumo de sustancias, uso de las TIC y su impacto en la salud mental en estudiantes de bachillerato de la zona 9, distritos 4 y 3, circuitos 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06.

El objetivo principal analiza la prevalencia entre el consumo de sustancias, el uso de TIC, el apoyo social y los indicadores de salud mental en los estudiantes respectivamente; en una institución fiscal, una particular y una fiscomisional, por medio de ocho (8) baterías. La investigación fue exploratoria, descriptiva y transversal.

Los resultados refieren que los estudiantes han consumido una vez al mes drogas como alcohol, cigarrillos y casi a diario marihuana. Por otro lado el celular es el medio tecnológico más usado así como también las redes sociales.

Finalmente, la Institución fisco misional refiere un apoyo social moderado, mientras la institución fiscal y particular como suficientes. Se observa un inadecuado control de los padres de familia respecto al uso y tiempo invertido en los recursos tecnológicos.

Palabras clave: Salud mental, TIC, drogas, adolescentes, consumo de sustancias, apoyo social.

ABSTRACT

In the present study, the prevalence and distribution of substance use, use of TIC and its impact on mental health were analyzed in high school students in zone 9, districts 4 and 3, circuits 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06.

The main objective analyzes the prevalence between substance use, the use of TIC, social support and mental health indicators in students respectively; in a fiscal institution, a private and a fiscomisional, through eight (8) batteries. The research was exploratory, descriptive and transversal.

The results show that students have used drugs such as alcohol, cigarettes and almost daily marihuana once a month. On the other hand, the cell phone is the most used technological medium as well as social networks.

Finally, the fiscal missionary institution refers a moderate social support, while the fiscal and private institution as sufficient. There is an inadequate control of parents regarding the use and time invested in technological resources.

Keywords: Mental health, TIC, drugs, adolescents, substance use, social support.

INTRODUCCIÓN

Los cambios que en la actualidad sufre la humanidad “por medio de la globalización han hecho posibles muchos avances a diferentes escalas con lo que se modifica la visualización del desarrollo de los pueblos” (William, 2006, p.12), en este sentido, la evolución tecnológica ha permitido adquirir nuevas y mejores maneras de cómo hacer las cosas para generar avances en cada país y Ecuador no es la excepción.

De la misma manera las drogas han estado presentes de generación en generación desde una reunión familiar hasta un magno evento por lo que es menester la investigación y análisis de estos temas.

Para mejor comprensión esta investigación se presenta en capítulos, relacionados con los objetivos de investigación que permitan dar respuesta a las preguntas de investigación.

Así se encuentran en el marco teórico definiciones, conceptos y análisis de temas referentes a la salud mental, que de acuerdo a Carranza (2005) corresponde a un estado de tranquilidad y empoderamiento en el cual la persona es capaz de encontrar satisfacción en la cotidianidad de su vida y afrontar problemas y desafíos acordes a la necesidad sin que esto le genere un desequilibrio (p.9).

Se describen además factores asociados a la salud mental, considerando el rol importante que juegan las condiciones de tipo biológica, genética, ambiental y psicosocial en el adolescente y su impacto en el desarrollo del mismo.

También se identifican las adicciones en el ser humano, que a decir de la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2008) son consideradas como enfermedades progresivas y fatales que generan en el individuo la necesidad de consumo hacia una sustancia o actividad.

Por otra parte se analiza el efecto ocasionado por las drogas, sustancias que administradas en el organismo generan cambios comportamentales, físicos, psicoemocionales, causando efectos depresores, estimulantes o alucinógenos. Según la legislación de cada país se clasifica las drogas en legales o ilegales; para la sociedad ecuatoriana la utilización y consumo de sustancias se evidencia como el común denominador ya que está presente en todos los eventos culturales y religiosos, donde el licor y los cigarrillos son expendidos y consumidos en plena libertad por considerarse drogas legales.

El consumo de sustancias produce efectos placenteros y reconfortantes momentáneos que impulsan su ingesta, de ahí que, sus consecuencias afecten principalmente al bienestar físico

y psíquico de los consumidores, generando además enfermedades pulmonares, gástricas, del sistema nervioso y pérdida en muchos casos de habilidades motoras y sin lugar a duda trastornos psicológicos que los doblegan y confinan a tratamientos paliativos de por vida. Sus relaciones afectivas y personales pasan a segundo plano, sustituidas por la necesidad eminente de consumo y el consecuente rechazo de la sociedad.

Así mismo, ante las cifras alarmantes con respecto a las drogas a nivel mundial la Oficina de Naciones Unidas contra la Droga y el Delito [UNODC] (2014) menciona que:

Existe una evolución constante de producción y de tráfico con creativas modalidades tanto de expendio como de consumo, acarreando consigo pérdidas de vidas y años productivos de muchas personas entre los 15 y 64 años, con cifras estimadas de 183.000 muertes por año (p.16).

Es por tanto menester preocuparnos por la sociedad vulnerable como los adolescentes ya que el expendio de drogas ha llegado hasta la puerta de los centros educativos, ocasionando alarma y preocupación entre directivos, padres de familia y la colectividad.

Por otra parte, considerando además las siguientes cifras que ocurren en Ecuador sobre las TIC, refiriendo que el 32,8% de los hogares a nivel nacional tienen acceso a internet, y que las edades de uso frecuente están entre el rango de 13 a 25 años, con un uso promedio del 76,1% de la población total. (Instituto Nacional de Estadística y Censos [INEC], 2013)

Analizando estas cifras, se identifica que el Ecuador se ha introducido en el entramado mundo de la tecnología, que le facilita acceder a grandes avances y mayor conectividad con la sociedad internacional, empero han surgido inconvenientes en el control que ejercen los padres sobre el tiempo invertido por adolescentes en distracciones como celular, internet, ordenadores, redes sociales y video juegos, que en estos últimos tiempos a decir de Young (2004) han motivado mayores esfuerzos de investigación, donde el exceso de horas de videojuegos ocasiona “la destrucción del campo regulador de realidad en tiempo y espacio, depresión, ansiedad y fobias sociales que son síntomas asociados al nivel de estrés y falta de discriminación de realidad-ficción” (p.24).

Esta problemática afecta en mayor medida en la etapa de la adolescencia, que a decir de Carls (2004) “es una etapa de la vida en la que los hombres y las mujeres experimentan cambios físicos, psicológicos, emocionales y sociales (...), inicia con la pubertad y concluye cuando estos cambios alcanzan mayor estabilidad alrededor de los 19 años” (p.4).

Así entonces, establece que la presión que ejercen los adolescentes sobre otros puede ocasionar imposición de hábitos para su pertenencia en algún grupo social, influyendo en éstos al consumo de drogas y al uso desproporcionado de medios electrónicos incluidos videojuegos.

Sin embargo, Musitu (2003) afirma que:

No todos los adolescentes inician esta importante etapa de su vida con los mismos recursos personales y sociales. La mayor o menor adaptación del adolescente va a venir determinada, en gran medida, por la cantidad de recursos de los que dispone para afrontar estos cambios, en este sentido uno de los principales recursos de que dispone el adolescente es el apoyo que recibe de su red social (p.18).

Se podría deducir que la manera cómo los adolescentes modifican y se adaptan al medio en constante cambio depende del grado de apoyo social que reciben, evidenciando además, la existencia de varios factores que predisponen o protegen a los adolescentes respecto al consumo de sustancias o uso indebido de los recursos tecnológicos, que pueden traer consecuencias negativas en su salud y bienestar general.

La presente investigación analizar la prevalencia entre el consumo de sustancias, el uso de las TIC, el apoyo social y los indicadores de salud mental en los estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la zona 9, distritos 4 y 3, circuitos 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06, para determinar la existencia de factores de riesgo o factores protectores frente al consumo de sustancias y uso inadecuado de las TIC.

El tipo de investigación fue exploratoria, descriptiva y transversal que recopila información mediante 8 baterías psicológicas con diferentes variables entre ellas: sociodemográficas, sobre el uso de tecnologías, sobre el uso problemático del celular, sobre uso problemático de internet, experiencias relacionadas con videojuegos, consumo de sustancias, bienestar psicológico, de apoyo social.

Los datos obtenidos y analizados mediante la utilización de programas de análisis estadísticos muestran los niveles de afinidad o no respecto a las preguntas planteadas.

Es así que, los informes generados para las autoridades de las instituciones participantes reflejan una problemática que debe ser atendida mediante el desarrollo de planes emergentes, encaminados a la toma de acciones en la reparación de lazos familiares y empoderamiento en los estudiantes, para prevenir el desarrollo de patologías psicológicas que afectan en gran medida a la sociedad ecuatoriana en sus diversos estratos sociales.

Finalmente, se consolidan en este documento las conclusiones que dan respuesta a las preguntas de investigación planteadas, además de recomendaciones dirigidas tanto a las autoridades de las Unidades Educativas como a los familiares de los adolescentes, para crear espacios de comunicación, dando valor así al apoyo familiar.

CAPÍTULO I
MARCO TEÓRICO

1.1. Salud mental.

1.1.1 Definición de salud mental.

Carrazana (2005) define y explica;

La salud mental puede definirse 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, de tal manera que las personas puedan sentirse a gusto con lo que hacen. (p.25)

Además, de acuerdo a la Constitución de la Organización Mundial de la Salud [OMS], (2008) “La salud es un estado de completo bienestar físico, mental y social y no solamente la ausencia de afecciones o enfermedades” (p.7).

Por su parte, el autor inglés Miller (2010) indica que el ser humano como ser integral ha podido establecer costumbres gracias a la plasticidad de su personalidad y “por la aplicación de su inteligencia para lograr la consecución de objetivos, la planificación y posterior resolución de hechos y conflictos cotidianos, es de esta manera en la que se consigue que el ser humano considere a la vida y todo lo que en ella se puede apreciar como valiosa” (p.24). Así mismo, establece los siguientes parámetros para considerar a una persona mentalmente sana:

1. Querer vivir
2. Contar con una salud biológica adecuada
3. Poseer una escala de valores
4. Demostrar una independencia personal y madurez que le permita enfrentar sus conflictos internos e interpersonales
5. Desempeñar de manera adecuada sus obligaciones sociales, al punto que representen una satisfacción y no un deber
6. Adaptarse adecuadamente en su medio social con una razonable tolerancia hacia quienes lo conforman, lograr una participación enriquecedora en lo personal y no prejuiciosa en sus relaciones con los demás. (p.25)

Entonces, la interpretación y el adecuado control e implementación de salud mental en los pueblos permiten un adecuado “buen vivir”, que desde la óptica de la Constitución ecuatoriana lo toma en consideración y reafirma su preocupación inminente por temas referentes a salud mental.

En este sentido la salud mental es el estado que permite el desarrollo óptimo de cada individuo en el orden físico, intelectual y afectivo, en la medida en que es compatible con el desarrollo de otros individuos. Es deber de la sociedad permitir a sus miembros ese desarrollo, asegurando a la vez el desarrollo de la sociedad misma. El hombre mentalmente sano es el hombre productivo, que sostiene con el mundo una relación amorosa y usa su razón para aprehender objetivamente la realidad; el que se siente como una individualidad singular sin dejar de sentir su solidaridad con el prójimo, el que no deja de nacer mientras vive y considera la vida como el más precioso de los dones que ha recibido. (Carranza, 2005, p.33)

En consecuencia, mediante las políticas de estado y siempre bajo el resguardo de las leyes que rigen al país, es como se logra intervenir en instituciones educativas pretendiendo generar una educación integral enfocada en el desarrollo mental equilibrado de los adolescentes favoreciendo a la sociedad con ciudadanos mental y físicamente sanos a corto y largo plazo.

1.1.2 Factores asociados a la salud mental.

Son diversas las circunstancias que en la actualidad influyen en las condiciones de salud mental de la población, de manera que: "a partir de un enfoque multifactorial se asocian a condiciones de tipo biológico (genético y ambiental) y psicosocial (económico, cultural y demográfico) que al interactuar afectan de diferente forma a los individuos, familia y grupo social". (Frenk, 2001, p.29)

Así que, para poder identificar algún factor asociado a la salud mental es de vital importancia realizar una retrospectiva en los comportamientos del individuo en su espacio personal y desde que edad genera cambios comportamentales para poder descifrar si existe o no algún factor que se encuentre alterado respecto de su salud mental o a la derivación de asociación con otros factores multifactoriales.

1.1.3 Factores biológicos.

“Los factores biológicos son todos aquellos que podemos indicar como genéticos y ambientales que afectan el sistema en general tanto físico y psíquico de la población mismo que está determinado por ciertas características propias” (Kail y Cavanaugh, 2006, p.32).

Por tanto, los cambios generados desde la perspectiva biológica nos muestran evidencia de que existen agentes que influyen directamente en desarrollo o funcionamiento de comportamientos propios a la defensa y supervivencia de las especie humana que pretende asegurar su existencia y pertenencia a un grupo poblacional de ciertas características.

1.1.4 Factor biológico genético.

Son factores predisponentes propios del ser humano, de tal manera:

Un rango amplio de influencias hormonales, genéticas y metabólicas ejerce un papel importante a la hora de diferenciar patrones predisponentes a cambios o alteraciones en niveles físicos y mentales. La influencia de los factores genéticos en el desarrollo de la enfermedad mental está fuera de toda discusión, los estudios de concordancia nos indican ser las causantes de algunas patologías mentales. (Kaplan, 2000, p.6)

Razón por la que, los factores genéticos han dado pruebas fehacientes que la humanidad de generación en generación ha venido cambiando para adaptarse al tiempo, de igual manera a arrastrado características primitivas que hacen que la población sea generacional con los que se deja huella genética con características propias familiares.

1.1.5 Factor biológico ambiental.

Los factores ambientales en algunas ocasiones han dado respuesta lógica a algunos de los trastornos que genéticamente no tienen explicación, en consecuencia:

Los factores ambientales han sido identificados con más precisión y la asociación de éstos con las enfermedades mentales son cada vez más evidentes, (...) pueden ocurrir en la etapa prenatal, perinatal y postnatal, dentro de los factores están: la desnutrición, el abuso de drogas y accidentes y enfermedades de la madre en los inicios de vida de un individuo. (Kaplan,2000, p.8)

Además, hay que señalar que la humanidad y específicamente la persona se deben en un 90% a factores propios de su concepción y gestación, lo que nos obliga a estudiar al individuo

desde sus inicios para comprender comportamientos, enfermedades o rasgos que en la actualidad se evidencian.

1.1.6 Factores psicosociales.

Estos factores permiten que los individuos sean estudiados desde diferentes puntos de vista: desde su biología, su anatomía y su sistema social, dándose importancia también al medio en el que se desenvuelve, de ahí que:

Los factores sociales y culturales tienen un papel fundamental en el desarrollo y el mantenimiento de la enfermedad mental cuya influencia se manifiesta de forma diferente en hombres y mujeres en función de las matizaciones en los roles que cada uno se ve obligado a desempeñar en las distintas sociedades. (Cid, 2006, p.3)

De ahí que, sea imprescindible estudiar y evaluar a la persona respetando su cultura, tradición y creencias religiosas ya que son factores determinantes en el desenvolvimiento poblacional.

1.2. Adicciones.

Las adicciones, a decir de la Organización Mundial de la Salud [OMS] (2008), se consideran como enfermedades progresivas y fatales que causan en el individuo la necesidad de consumir algún tipo de droga, actividad en mayor cantidad y frecuencia cada vez, generando dependencia.

Además, el término “droga”, hace referencia a toda sustancia que:

Introducida en un organismo vivo por cualquier vía (inhalación, ingestión, intramuscular, endovenosa) es capaz de actuar sobre el sistema nervioso central, provocando una alteración física y/o psicológica, la experimentación de nuevas sensaciones o la modificación de un estado psíquico, es decir, capaz de cambiar el comportamiento de la persona; y que posee la capacidad de generar dependencia y tolerancia en sus consumidores. (p.2)

De otra parte, el Consejo Nacional de Control de Sustancias Estupefacientes y Psicotrópicas [CONSEP] (2012), relacionando las sustancias con el uso y consumo, indica que “las drogas comprenden: bebidas con contenido alcohólico, cigarrillos y otros productos derivados del tabaco, sustancias estupefacientes y psicotrópicas, sustancias químicas o de síntesis, sustancias de uso industrial: pegantes, colas y otros que se usan como inhalantes”. (p.7)

De acuerdo a lo antes expuesto se determina entonces que las adicciones son consecuencia de un consumo que cada vez se hace mayor por la necesidad de suministrar al organismo altas dosis de sustancias como bebidas alcohólicas, sustancias psicotrópicas sujetas a fiscalización.

Es así que se considera prioritaria la atención a la misma por que generan problemas de salud a nivel mental y físico atendiendo en primera instancia la prevención así como también es necesario modificar las leyes de cada país para priorizar la salud frente a la permisividad y acceso a la diversidad de drogas legales o ilegales existentes.

1.2.1. Consumo problemático de droga.

Se define al consumo problemático de droga como:

El consumo por vía parenteral, consumo habitual o de larga duración que afecta a la población mundial como problema de salud pública y que requiere muchos recursos desde la prevención, adecuado diagnóstico y tratamiento finalmente una reinserción social y seguimiento del mismo. (Vélez, 2015, p.9)

Las drogas desde el principio de su existencia han causado diferentes reacciones en la humanidad. Con el pasar de los años, como señala Escobedo (2002) la droga ha estado visible en diversas generaciones, encontrando también amplios beneficios medicinales brindados a la sociedad.

Menciona que, alrededor de 3000 a.c. se utilizaron algunos tipos de drogas, desde Asia hasta la América aborigen, teniendo como referentes analgésicos la coca y los hongos. No se sabe con certeza cuál fue la primera droga descubierta y consumida, lo que sí se destaca es que el alcohol se considera una de las primeras drogas descubiertas, ya que en varias redacciones se hace referencia a que por una fermentación involuntaria se obtuvo el alcohol artesanal. Muchas de las drogas actuales han sido consumidas desde varias décadas pasadas, entre ellas la morfina, heroína, coca y marihuana, siendo utilizadas como analgésicos de amplio espectro así como para el tratamiento de enfermedades respiratorias.

Señala también que en los pueblos indígenas amazónicos y de los andes Americanos se usaban tales drogas por su efecto estimulante en las largas jornadas de labores, así como para mitigar los efectos derivados de la altitud, enfermedades gastrointestinales, hambre y fatiga.

A partir de lo expresado se señala que el consumo problemático de sustancias genera en la sociedad problemas de salud pública que requieren una cantidad considerable de recursos en la atención y prevención del mismo.

Así también desde una breve reseña se hace referencia a los diferentes contextos y usos de las drogas desde épocas remotas, considerando la problemática, efectos y estado actual en nuestros pueblos, mostrando así que los efectos del consumo ancestral de las drogas fue distinto al que se ha ocasionado desde el tratamiento industrial y la mezcla actual con diversos químicos, que potencian sus propiedades negativas y causan daños a nivel físico, psíquico y social.

Por otro lado el consumo problemático de sustancias desde una perspectiva reflejada en edad realizado por Sueet (2012) a jóvenes latinoamericanos indica que:

En Costa Rica el promedio de edad del primer consumo es a los 15-18 años; en Chile el promedio de edad es de 14-24 años, Colombia y Perú reflejan que su primer consumo respecto a la edad es de 13-24 años en el que el alcohol es el más consumido seguido de marihuana y cocaína (p.17).

Considerando los datos anteriores se relaciona que el consumo de sustancias ha venido manteniéndose desde tiempos antiguos por lo que para las sociedades latinoamericanas y del caribe es normal su ingesta y reflejan un consumo a edades muy tempranas por lo que esta población son considerados vulnerables por los efectos que las drogas generan en el organismo de quien las consume.

1.2.2.Causa del consumo de drogas.

El consumo de drogas siempre ha existido a lo largo de la historia de la humanidad, en todas las culturas desde épocas inmemoriales. “El consumo de sustancias psicoactivas se expandió considerablemente a partir de la segunda mitad del siglo XX, configurando un verdadero fenómeno de masa y un grave problema para la salud pública” (Becoña y Fernández, 2000, p.521).

Es así que, desde la cultura de los pueblos se empieza a identificar e investigar acerca de temas tan profundos como las drogas, legales o ilegales, que para Márquez (2000) son “factores de riesgo como aquellas circunstancias personales y sociales, que relacionadas con las drogas aumentan la probabilidad que un sujeto se inicie en el consumo” (García, 2000, p.56).

A continuación se enumeran los factores de riesgo del consumo de drogas:

- Satisfacer la curiosidad sobre los efectos de determinados productos (sustancias).
- Presión de los pares: pertenecer a un grupo o ser aceptados por otros.
- Tener experiencias nuevas, placenteras, emocionales o peligrosas.
- Expresar independencia y a veces hostilidad.
- Personalidad mal integrada. Desajuste emocionales, intelectuales, y sociales.
- Descontento de su calidad de vida, ausencia de proyecto de vida.
- Carencia de autoestima.
- Falta de información acerca de los peligros del uso indebido de drogas.
- Ambiente desfavorable, crisis familiares y fácil acceso, a menudo, a sustancias que producen dependencia.
- Escapar del dolor, la tensión o la frustración.
- Baja tolerancia a la frustración
- Rebeldía (Becoña y Fernández, 2000, p.521)

Hay que recalcar que en la sociedad ecuatoriana, a pesar de conocer la existencia de consecuencias graves frente al consumo de drogas legales, éstas son culturalmente aceptadas y apoyadas desde ciertos hogares, por tendencia al machismo o liberalismo, que hace que solo se mire como mal mayor al consumo de drogas ilegales.

Por lo tanto el entorno en el cuál los y las adolescentes se desenvuelven es considerado de riesgo para este grupo vulnerable ya que se encuentran expuesto a factores que pueden influir en el consumo de sustancias afectando su salud e integridad.

1.2.3. Consecuencias del consumo de drogas.

Entre las consecuencias del consumo de drogas se señala.

Tabla 1. Tipos de trastornos por consumo de drogas

Tipo de trastornos		Descripción
Trastorno fisiológico y psicológico		Entre los trastornos fisiológicos tenemos; síndrome de abstinencia, convulsiones, cambio en el ritmo cardiaco, deterioro en el sistema nervioso. Entre los trastornos psicológicos tenemos; alucinaciones, tendencias paranoicas, depresión, neurosis.
Deterioro y debilidades de la voluntad		El drogadicto se vuelve literalmente un esclavo de la droga pudiendo hacer lo que sea para conseguirla.














Deterioro de las relaciones personales	El drogadicto ya no es capaz de mantener relaciones estables ya sea con familiares o amigos, muchas veces roban o engañan para conseguir la droga, lo que termina por deteriorar más las relaciones
Bajo rendimiento en estudios y trabajo	Se llega al grado de abandonar metas y planes, recurriendo a la droga como “única solución”
Consecuencias sociales	El drogadicto puede verse involucrado en agresiones o conflictos, bajo la influencia de la droga se puede llegar a cometer robos y asesinatos
Consecuencias económicas	El uso de drogas puede llegar a ser muy caro, llevando al drogadicto a destinar todos sus recursos para mantener el consumo.


Fuente: Graña (2000)

Elaborado por: Guerrero (2018)

A decir de la OPS (2005) los daños ocasionados por el consumo a nivel cognitivo conductual “se presentan con pérdida de memoria, influye en la concentración y destruye la conexión cognitiva en su totalidad”. (p.9), para su identificación, en la siguiente tabla se representan los tipos de drogas y los daños que se producen en ámbitos como: la salud, a nivel social y la mortalidad estimada; valorados de la siguiente manera: 3 como mayor valor y 0 como bajo valor o escaso.

Tabla 2. Tipos de drogas: causas y mortalidad

Droga	Daño	Componente de daño a la salud (sobre 3)	Componente de daño social (sobre 3)	Mortalidad Estimada
Hongos psilocybe	 Nula	≈ 0	-	0 / año
Khat	 Bajo	0,75	1,1	Desconocido
GHB	 Medio-bajo	1,3	1,3	Desconocido
Cannabis	 Medio-bajo	* Ver nota (1,5 máx.) ¹	0,8	0 / Año
Esteroides	 Medio	1,5	0,8	Desconocido
LSD	 Medio	1,5 ²	1,3	0 / año
Anfetamina	 Medio	1,55	1,5	Desconocida
Éxtasis	 Medio	1,6	1,0	Desconocido
Metadona	 Alto	1,86	1,9	Desconocida
Tabaco	 Alto	1,9	1,1	5 millones / año y el 70-80 % de los cánceres de pulmón
Ketamina	 Alto	1,9	1,5	Desconocida
Cocaína	 Alto	2,0	2,5	Desconocida
Alcohol	 Alto	2,1	2,4	2,5 millones / año

Heroína	 Muy alto	2,65	3	Desconocida
---------	--	------	---	-------------

Fuente: CONSEP (2012)

Elaborado por: Guerrero (2018)

De ahí que, las drogas no solamente tienen consecuencias negativas para quienes las usan, también se ven afectadas las personas que los rodean, especialmente las de su entorno más cercano como familiares o amigos, y son estos los que a la final representan una fuente de apoyo y ayuda para quien se encuentra inmerso en el consumo de drogas.

Finalmente, la adicción es la necesidad de un consumo de sustancia que cada vez es mayor, generando un consumo problemático, siendo las posibles causas la presión ejercida por la sociedad así como también la curiosidad experimentada por los adolescentes y la necesidad de pertenencia. Aun cuando la sociedad tiene conocimiento de las consecuencias que provoca las drogas en el organismo físico y psíquico de las personas, en la actualidad son muy pocos los países que pretenden ejecutar e implementar leyes que protejan a la población, al ser el Ecuador un país en el que culturalmente las drogas tales como alcohol y cigarrillos son aceptadas como legales existe muy poco control por parte de las autoridades para tratar de disminuir el consumo en la población en general.

1.2.4. Uso problemático de las TIC.

El aumento de las posibilidades de comunicación ha convertido a Internet en la herramienta por excelencia, a la que se accede desde computadores, teléfonos móviles y tabletas digitales, que a decir de Choliz (2012) todas estas herramientas forman parte de la tecnología y son recursos utilizados para almacenamiento, recuperación y reproducción siendo en su conjunto las TIC.

Estas herramientas en muchos casos contribuyen a mejorar la calidad de vida de las personas, porque tienen el potencial de cambiar la naturaleza y la diversidad del contacto interpersonal, social y económico. De ahí que, es tan necesario el uso del internet que pueden variar desde simplemente escuchar música y leer algún libro, hasta realizar transacciones bancarias o gestionar maquinaria a la distancia. Dada su versatilidad, los investigadores han realizado estudios en los que se determina que el uso de internet ha desarrollado comportamientos desadaptativos en la juventud, volviendo su uso tan indispensable como preocupante (Echeberúa, 2010).

Por tanto, el uso que se les da a las TIC pasa a formar parte contractual en la vida de las personas y fundamentalmente de los más jóvenes, motivando que la sociedad se plantee detectar causas y efectos nocivos producidos por el contacto permanente que tienen los adolescentes con un aparato electrónico.

Por otra parte, el uso problemático de las TIC incide en la incapacidad del individuo para controlar su uso, causando malestar psicológico y afectación funcional. Young (2004), en sus aportes sobre este tema señala que la incidencia y casos reportados de adicciones a los medios tecnológicos, entre estos potencialmente los juegos online, es tal, que la literatura psicológica contenida en el Manual de Diagnóstico Estadístico de Trastornos Mentales [DSM IV] (2015) ha incluido un espacio de análisis a los trastornos, rasgos y demás, respecto de adicciones al juego.

En consecuencia, la tecnología ha sido siempre indispensable y necesaria para el progreso de los pueblos, mismos que con el uso adecuado han llegado a facilitar de muchas maneras la vida de las personas, pero consigo aparece una nueva paradoja, así como en su momento fue tan útil ahora los ha convertido en seres inútiles, dependientes tanto de la tecnología que ya no se concibe la vida sin la misma.

Tal como lo muestra el INEC (2013) “el 75% de la población ecuatoriana tiene acceso a un teléfono móvil y acceso a Internet” (s/p), lo que demuestra su libre acceso ya que se encuentra en el hogar, centros comerciales, universidades, colegios y parques.

Es así que la tecnología ha aislado a los hogares cambiando la diversión y juego familiar por largas sesiones cibernéticas, generando entonces una incongruencia al discernir entre lo que es realmente necesario y lo que cada individuo considera como necesario.

1.2.5. Causas del uso problemático de las TIC.

Dada la facilidad con que las personas pueden acceder a la tecnología, en ocasiones se justifica el consumo por la necesidad de estar a la “moda”, así, a decir de Young (2004):

Se han activado alertas en la sociedad que nos hacen referencia de que adultos y jóvenes están en riesgo por el fácil acceso, libre e ilimitado a la red, el tiempo no estructurado, la libertad de censura de lo que dicen y hacen en Internet, las sensaciones de popularidad entre sus amigos y de libertad del control parental, y la oportunidad de escapar de las presiones, la ansiedad o la depresión. (p.12)

Así mismo, Douglas (2008) dice que por el libre acceso y la permisividad de los padres y madres al ejercer control sobre el tiempo que el adolescente navega en Internet, se han presentado casos de acoso y violencia cibernética como también extorsiones, trata de blancas, entre otros, que pone en riesgo a la juventud al compartir por medios digitales información, fotografías y actividades cotidianas sin mayor reparo ni cuidado.

En efecto, una de las causas del uso problemático de las TIC es el ilimitado tiempo y el fácil acceso a un dispositivo electrónico lo que permite largas horas de interacción sea en juegos on-line, chats virtuales o el simple hecho de navegar en internet y acceder a páginas en las cuales se encuentra publicada información que no siempre es acorde con la edad del lector o usuario.

1.2.6. Consecuencias del uso problemático de las TIC.

La tecnología en Ecuador ha sistematizado lo que a su alrededor se encuentra, tal es el caso que todo el sistema socio económico tiene acceso de alguna manera a un medio tecnológico, llámese celular, computadora, Internet o Tablet, involucrando niños, adolescentes y adultos.

Es así que las personas para López (2012) han pasado a depender del uso excesivo del teléfono celular y el internet, al punto que registran sus recordatorios o agenda completa de actividades, documentos importantes subidos en una nube para fácil acceso, ubicación geo posicional, control de funciones vitales básicas, hasta llegar a distorsionar los objetivos familiares, personales y profesionales.

Así mismo, sustentando lo expuesto por Young (2004) se hace referencia a que ninguna persona se atreve a salir de casa si no tiene consigo su celular y que la ansiedad que este desapego implica es comparado a la pérdida de un algo muy significativo y que más de uno lo ha experimentado en alguna ocasión. De la misma manera establece el cambio de términos como ‘substancia’ o ‘juego’ por la palabra ‘Internet’, para adaptarlo a las bases científicas actuales establecidas en el DSM IV que permitan determinar rasgos y criterios que derivan en patologías.

Tabla 3. Criterios para identificar adicción al juego o uso de internet.

Criterio	Descripción
Tolerancia	Necesidad de emplear mayor tiempo a la conexión para alcanzar el mismo nivel de satisfacción
Síntomas de abstinencia	Cuando no están conectados (ansiedad, pensamientos obsesivos respecto a lo nuevo posteado)
Deseo intenso	De acceder a internet más a menudo y por más tiempo
Consecuencias negativas	Perdida de trabajo, niveles bajos de estudio, problemas económicos, problemas con la pareja y familia.

Fuente: Young (2004)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Choliz (2012), por su parte, advierte que al invertir grandes cantidades de tiempo en el uso de la tecnología puede ocurrir una serie de perjuicios en la vida de las personas, por su interacción en las actividades diarias, lo que se ve reflejado en:

- Disminución del tiempo dedicado a dormir.
- Disminución del tiempo dedicado al estudio.
- Tiempo disminuido en salir y hacer nuevas amistades personales
- Diminución de tiempo laboral.
- Disminución en la capacidad de discernir realidad de ficción.
- Gastos excesivos.
- Riesgos en la conducción y movilidad.
- Disfuncionalidad de socializar con extraños.
- Escasa o nula expresión de ideas, sentimientos o pensamientos.
- Niveles elevados de estrés y frustración.
- En las redes sociales y en navegación de Internet existe información ficticia que su único fin es perturbar y causar daños en la susceptibilidad y psique del adolescente.
- Están inmersos en Cyberbullying o acoso sexual. (p.56)

En consecuencia, ya que la juventud y la sociedad se encuentran vinculados con medios tecnológicos, se evidencia la necesidad de publicar información personal en plataformas sociales que permiten el acceso a propios y extraños afectando la privacidad exponiéndose a violencia o acoso cibernauta, siendo los más vulnerables los adolescentes ya que utilizan las redes sociales como un libro diario en el cual exponen sus vivencias sean negativas o positiva como también sus estados de ánimo pudiendo ser utilizados en contra de su propio bienestar.

1.3. Adolescencia.

Según la OMS (2008), la adolescencia es una etapa comprendida entre los 10 años y 22 años, en la que se registran cambios físicos, psicológicos y culturales. Corresponde al proceso de transformación del niño en adulto, que va descubriendo su propia identidad (psicológica, identidad sexual) y desea autonomía individual.

En así que en esta etapa el adolescente adopta ciertos comportamientos por la necesidad de identidad con la que pueda sentir autonomía y pertenencia.

1.3.1.Desarrollo biológico.

La salud de los adolescentes y jóvenes es un elemento básico para el avance social, económico y político de un país. Tal como lo menciona Mangrulkar (2001), “los cambios que ocurren desde el punto de vista biológico, psicológico y social hacen que sea la adolescencia, después de la infancia, la etapa más vulnerable del ciclo vital, por lo que debe ser privilegiada y atendida de manera especial” (p. 15), destaca además que la adolescencia está marcada por rasgos característicos como:

- La edad de comienzo de la pubertad es variable e influida por factores genéticos, ambientales, de nutrición y de ejercicio físico.
- La secreción de hormonas sexuales es la responsable del aumento de crecimiento.
- Comienza el interés por la sexualidad, las primeras eyaculaciones, que pueden ser consecuencia de la masturbación o producirse de modo espontáneo durante el sueño.
- Los adolescentes empiezan a poner en práctica actividades de cortejo, influidos por los modelos sociales. (p.23)

Se considera además, que existe un crecimiento asimétrico, que va a dar el aire desgarrado característico de los adolescentes en las etapas iniciales y medias de este periodo y se pretenden explicar a continuación.

Tabla 4. Desarrollo y características en adolescentes mujeres.

Fase	Característica
I	Prepuberal, sin caracteres sexuales secundarios.
II	Aparece vello púbico: es fino e hipopigmentado. Botón mamario, con aumento de la areola, que sobresale.
III	Aumenta la cantidad y pigmentación del vello púbico que empieza a adquirir aspecto rizado. Aumento del tamaño de la mama.
IV	Vello rizado, abundante, que ocupa una superficie en forma de triángulo sobre el monte de Venus, labios mayores y zona interna de muslos. Mama madura, con areola formando parte de su contorno sin sobresalir, bien pigmentada y con pezón sobresaliente.

Fuente: Mangrulkar (2001)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Tabla 5. Desarrollo y características en adolescentes varones.

Fase	Característica
I	Prepuberal, sin caracteres sexuales secundarios.
II	Aparece vello púbico; es largo, fino e hipopigmentado. Empieza a cambiar la textura del escroto y aumentar el tamaño de testículos y pene.
III	Vello púbico empieza a rizarse. Siguen aumentando testículos y escroto.
IV	Vello más grueso y rizado, sin tener aún el aspecto adulto. Sigue el aumento de tamaño de pene y testículos. El glande adquiere mayor tamaño y el escroto, un aspecto más pigmentado.
VI	Vello de aspecto y disposición adulta, extendiéndose hacia la parte interna de los muslos. Pene y testículos de aspecto adulto.

Fuente: Mangrulkar (2001)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Así entonces, la biología del adolescente es una época en la vida que presenta innumerables cambios, en gran parte sufridos durante un corto periodo de tiempo y que son determinantes en la nutrición, constitución y calidad de su estado físico.

Se enfatiza además, que no todos los adolescentes sufren de igual manera los cambios y que no hay una edad predeterminada para que visibilicen; los mismos serán paulatinos y la edad de inicio puede variar, pero serán regulados por la carga genética que los adolescentes posean y las características del ambiente donde se desarrollan.

1.3.2. Desarrollo social.

El desarrollo social del adolescente ocurre en una delicada interacción con los entes sociales del entorno; tiene como referente no sólo la biografía individual, sino también la historia y el

presente de su sociedad, Como lo señala Krauskopf (2000), “es el periodo en que se produce con mayor intensidad la interacción entre las tendencias individuales, las adquisiciones psicosociales, las metas socialmente disponibles, las fortalezas y desventajas del entorno”. (p.5)

En consecuencia, los adolescentes tienen la curiosidad y necesidad de pertenecer a un grupo referencial en la sociedad y ser percibidos como importantes, tomados en cuenta en su entorno próximo, es desde este momento en el que la búsqueda intensa de pertenencia y aceptación social genera cambios comportamentales que afectan la convivencia dentro del hogar y la sociedad.

Además, en una época marcada por la presencia de las TIC, los padres han cambiado su rol de maestros y se convierten en aprendices de sus hijos para comprender y manejar dicha tecnología, consecuentemente como señala Lütte, (2000), la rapidez con la que los procesos técnicos y las diversas herramientas desplazadas en la web hacen que los padres se vean obligados a “actualizar” sus conocimientos para poder estar al tanto de los riesgos que la tecnología puede causar a sus hijos y de esta manera poder prevenirlos.

Por otro lado, los cambios experimentados por los adolescente llevan consigo dudas que normalmente son despejadas por sus pares o personas que pretendiendo guiarlos influncian de manera negativa, perdiendo así el sentido de guía de los progenitores, percibida por sus propios hijos como despreocupación, y más aun de una sociedad que se limita a ver de lejos sin crear conciencia que los adolescentes serán los futuros adultos, progenitores de nuevas generaciones, que tienen el derecho de ser atendidos y comprendidos en su globalidad.

Debido a lo antes expuesto es necesaria una intervención estatal, que propicie acciones para que los adolescentes y sus familias sean guiados, para evitar la existencia de hogares disfuncionales. El subestimar la interacción hogar - sociedad trae consigo consecuencias como las que en la actualidad se debe hacer frente. La industrialización y capitalización han logrado manipular el horizonte; la sociedad se está preocupando por generar riqueza a costa de embates de injusticia, desigualdad, desamor, despreocupación por la niñez y adolescencia, que se ven afectados por encontrarse solos en un proceso fuerte y de cambios drásticos.

1.3.3.Desarrollo psicológico.

La adolescencia a decir de Aguirre (2000) es una realidad compleja en la que, aparte de los cambios y transformaciones física, cultural y familiar, se deben observar aquellos que se presentan en la personalidad. El peculiar modo de sentir y de comportarse en la infancia, es seguido de una etapa de grandes cambios psicológicos y sociales que les enfrenta a la

situación de constituir su identidad personal, al mismo tiempo que deben hacer frente a nuevas formas de vida.

Dado este hecho el adolescente se encuentra sometido a presiones conflictivas desde su interior y las expectativas que sobre él tienen las personas de su entorno inmediato; aprende en este punto a aceptar el mundo tal como es y no como le gustaría que fuera.

De ahí que, Aguirre (2000) sugiere que el adolescente debe discernir ante la disyuntiva en la que se encuentra; por un lado existe la presión que sus padres y familiares ejercen respecto de cómo debe vivir y comportarse de acuerdo a cómo fue educado, misma que le limita a tomar decisiones propias sobre lo que quiere; por otro lado, pertenecer a un grupo le impulsa a realizar lo que sus pares esperan de él, con lo que siente pertenencia. Es así que no solo tiene conflicto interno biológico sino emocional para elegir a quién debe agradar.

Por lo tanto, el desarrollo psicológico del adolescente se ve determinado por la influencia del medio social en donde habite, igualmente se ve obligado a tomar decisiones respecto a sus gustos y pertenencias en las que se encuentre identificado.

Para Kestenberg (2001) la psicología en crisis del adolescente es considerada, aparte de crucial para los individuos, una manera de reorganizar o estructurar su personalidad y la manera de actuar frente a los problemas. En ese sentido, toda crisis genera conflicto interno y lucha por encontrar una organización que le permita tomar decisiones acordes a sus gustos y preferencias, dando respuestas a sus problemas.

Para los psicoanalistas la crisis de identidad del adolescente es determinada por factores internos como:

Tabla 6. Factores Internos

Factores	Descripción
Desequilibrio psíquico	Producido por los distintos comportamientos del adolescente al enfrentarse a conflicto y tensiones
Ruptura de vínculos familiares	Pérdida de confianza en la familia, lo que hace que se sienta extraño y angustiado en un mundo en el que no logra identificarse, busca nuevas formas de pertenencia pero no le es fácil.
Afirmación del Yo	La constatación del propio Yo lleva a resaltar sus diferencias con los demás.
Imagen del propio cuerpo	Se interesa por su aspecto físico más que por sus cualidades morales e intelectuales.

Ambiente Familiar	Los adolescentes refieren un autoestima más alto y una auto imagen más estable cuando sienten la atención de sus padres respecto de no tenerlo
Independencia y autonomía	El adolescente marca el paso de una vida dependiente a una vida independiente en la que toma decisiones de su vida, la autoridad le resulta conflictiva.

Fuente: Aguirre (2000)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Entonces, los cambios psicológicos que los adolescentes sufren son determinados por las costumbres y raíces de sus pueblos, pero indiscutiblemente los cambios de la tecnología y las costumbres globales han hecho que pueblos tradicionales sean actualmente pueblos en crisis por la variedad de hábitos adquiridos circunstancialmente. Todos estos cambios en la sociedad y más en la familia generan inestabilidad, malos entendidos y problemas sanitarios graves, que traen consigo consecuencias fatales para la convivencia en una sociedad globalizada, cambiante y generadora de perjuicios ante situaciones desconocidas.

1.4. Apoyo social.

1.4.1. Definiciones y modelos de apoyo social.

Gracia (2000) define el Apoyo Social como la cantidad, calidad y características de las relaciones sociales como: la noción de proximidad emocional, la procedencia del apoyo social, procedentes de algún familiar, amigo o cualquier persona que se encuentre en su círculo social. Además señala que el apoyo social ejerce una influencia positiva y directa sobre la salud mental y física de las personas permitiéndoles gozar de un ambiente social integro, que involucra al denominado efecto amortiguador, como soporte ante las circunstancias negativas.

Por su parte, los modelos de apoyo social pretenden entender el rol que ejercen los seres humanos sobre el entramado social, destacando su influencia y arraigo sobre la toma de decisiones.

1.4.1.1. Modelos de apoyo social.

Para Caplan (2001), el sistema de apoyo social implica vínculos duraderos y continuos, en los que prima el mantenimiento de la integridad física y psicológica de las personas. Por su parte, los modelos de apoyo social indican cómo, dónde y la forma de actuar de manera eficiente en las diferentes actividades diarias.

De esta manera los modelos de apoyo social a decir de Montes de Oca (2003) pueden ser.

- Apoyo emocional: plano afectivo.

La experiencia de sentirse valorado y aceptado por la otra persona aumenta la autoestima. . El conocimiento de que los propios problemas son compartidos por otros (según la teoría de la atribución) disminuye la gravedad percibida y el valor amenazante de los eventos negativos. Las redes sociales pueden animar al sujeto a persistir en su intento de solucionar los problemas, convencerlo de que las cosas van a mejorar y ayudarle a soportar la frustración.

- Apoyo informacional y estratégico: plano cognitivo

Las personas alrededor pueden proporcionar información acerca de la naturaleza de determinado problema, dar pistas sobre su interpretación y sobre estrategias de afrontamiento.

- Apoyo material tangible o instrumental: plano conductual.

El apoyo social procura en su totalidad la adherencia a un sistema eficaz en el que el individuo es capaz de sentirse seguro, protegido, respaldado y que sentirá en todo momento que gracias al apoyo que recibe puede ser capaz de abatir cualquier problema desde cualquier escenario. (p.30)

Es por tanto que los modelos de apoyo su estudio y entendimiento permite relacionar los tipos de apoyo que los seres humanos reciben por parte del social con los niveles de afrontamiento y satisfacción respecto de la vida y sus actividades cotidianas.

Mecanismos de defensa y actuación sobre el apoyo social.

El apoyo social facilita la capacidad de mantener las emociones bajo control, es así que no siempre el estrés va a conducir inevitablemente a un trastorno mental, en este proceso se evidenciaran estrategias de afrontamiento, resiliencia y búsquedas de solución. (Gracia, 2000).

Además, “los factores de protección están encaminados a promover el dominio emocional, proporcionar orientación y consejo, proveen ayuda y recursos materiales, proporcionan feedback acerca de la propia identidad y desempeño” (Caplan, 2001, p. 9), entonces, a decir de Sánchez (2000) se sobre entiende que los factores de protección son un conjunto de provisiones e instrumentos que al ser analizados proporcionan a la comunidad redes de apoyo sólidas, que en momentos de crisis permiten una mejor toma de decisiones.

De ahí que la valoración a la red social se la realiza en función de 4 ejes explicados de la siguiente manera:

Tabla 7. Ejes de valoración de apoyo social

Ejes	Descripción
Eje 1.- Provisiones	Expresivas: consideradas como primarias, comparto problemas, intercambio de experiencias. Instrumentales: consecución de objetivos o de bienes materiales considerada como secundarias, buscar empleo, ir de compras recibir información.
Eje 2.- Forma de percibirlo	Se refiere a la evaluación que hace el individuo de la ayuda que recibe, ayudando a percibir y enfrentar la amenaza.
Eje 3.- Niveles o ámbitos en los que se producen o pueden producirse el apoyo social	Representa las posibles fuentes de apoyo social, la comunidad como nivel macro, sentimientos de pertenencia, redes sociales informales o formales, niveles de sentimientos de vinculación como confianza compromiso a nivel micro.

Eje 4.- Momento o situación	Situaciones cotidianas o de crisis, matizada de momentos especiales o conflictos agudos.
-----------------------------	--

Fuente: Villalba (2001)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Es así como por medio de los factores de protección se determina la resiliencia, control de impulsos frustración y estrés, permitiendo la toma de decisiones y la actuación de una manera eficiente que permita al ser humano sentirse a gusto con su red de apoyo.

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

El estatus legal de Ecuador considera algunas drogas como legales y su influencia ante el consumo se ven reflejadas desde una reunión familiar hasta magnos eventos, para la población ecuatoriana es muy normal el tema de consumo de alcohol y cigarrillos porque su núcleo familiar se ha visto sumergido en el mismo.

Respecto de la relación que existe entre el apoyo social y el consumo de sustancias a decir de Jiménez (2001) es un común denominador social considerado como el reflejo de un hecho y la imitación del mismo es así como el consumo de sustancias son un reflejo de la tradición familiar o herencia de generaciones, de esta manera se considera entonces que el consumo de sustancias son transmitidas de generación en generación por un ejemplo impuesto desde los adultos al infante y posteriormente al joven.

Por otra parte Musitu (2003) niega el hecho de que el “ejemplo” de consumo que los adultos brindan a los infantes y jóvenes tenga un reflejo innato más sin embargo puede ser un rasgo predecesor que necesita sustentarse de más rasgos y factores para generar este fin, puesto que considera que para que una actividad sea cual sea tiene los siguientes pasos a seguir que son; curiosidad, solicitud de información, presión social, reflexión y análisis de beneficio o no de la actividad a ser iniciada y finalmente ejecución, dados estos pasos se analiza que en alguno de los mencionados la red social fracasa en brindar el apoyo requerido y por eso se da un consumo que puede terminar con adicción.

De acuerdo con lo antes expuesto se analiza que la sociedad ha intentado establecer un culpable para relacionarlo con el consumo de sustancias, lo que lleva a la reflexión exponiendo que al ser, el ser humano un ser social recurrirá a sus amigos, familiares o a alguien de su medio social para satisfacer su necesidad de preguntas y curiosidad y que al ser todos parte de una sociedad todos son responsables de generar espacios de apoyo, así mismo son los llamados a generar cambios en los ejemplos que a nuestra juventud se le ha venido dando

ya que las consecuencias de un acto nunca será aislado, siempre un acto es consecuencia de un continuo llamado de atención que la sociedad se niega a atender.

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

La sistematización, la globalización y la tecnología de la nueva era, han traído consigo grandes y potenciales cambios a todo nivel social, los mismos que han logrado grandes descubrimientos como lo es la conectividad a nivel mundial y la cercanía que se genera y que ha roto fronteras en tiempo y espacio.

A decir de Echeburúa (2010) el uso problemático no es más que la ausencia de control respecto de una actividad generando impactos negativos en la vida, es así que la relación que entre el apoyo social y el consumo problemático de TIC es estrecha porque los problemas que esto ocasiona son consecuencia de un mal manejo de tiempo que la juventud mantiene respecto del uso de dispositivos, esto es explicado por la cantidad de horas que pasan conectados a internet o inmersos en videojuegos sin la supervisión de sus padres.

Así mismo respecto de este análisis como indica Carbonell (2012) el apego a internet o a los videojuegos no siempre derivan en uso problemáticos y esto debido al apoyo que reciben, los lazos y estabilidad emocional juegan de manera determinante a la hora de preferir una actividad a otra como ejemplo jugar fútbol con sus amigos vs un juego virtual.

Es importante considerar que existen videojuegos que están enfocados a desarrollar habilidades cognitivas en los jugadores así como la navegación en la web provee de respuestas a diversas dudas y permiten estas herramientas conocer el mundo que los rodea es por tanto la necesidad de recalcar que el uso de los mismos no se debe satanizar sino más bien investigar las actividades que los adolescentes prefieren realizar respecto de las TIC para guiarlos y precautelar su seguridad como menciona Musitu (2003) “es un hecho de que las generaciones han cambiado y es necesario evolucionar con ellos, debemos reconocer los beneficios que nos provee el internet y las nuevas tecnologías así como también es muestra responsabilidad encaminar un buen uso” (p.7).

Por tanto, el uso excesivo de un dispositivo electrónico cualquiera que este sea y para cualquier actividad que en él se pretenda llevar a cabo, es necesaria la limitación de tiempo y la supervisión de los padres para que no se convierta en un consumo problemático si no se pueda beneficiar de estas actividades para desarrollar habilidades que estos dispositivos ponen en el alcance de la población.

El marco teórico tuvo como referente recopilar informaciones relevantes a temas como; Salud mental, definiciones y factores asociados a la salud mental, además Adicciones, consumo problemático, causas del consumo, consecuencias del consumo de drogas , por otra parte uso problemático de las TIC, causas del uso problemático y consecuencias del uso de las TIC, adicional a esto, se toma en consideración que la investigación se encuentra enfocada a un grupo específico como lo son los adolescentes por lo tanto se estudian a demás temas como desarrollo biológico, social, psicológico, apoyo social definiciones y modelos de apoyo social, relación entre el apoyo social frente al consumo de sustancias y uso problemático de TIC.

De esta manera se pretende que una vez realizada la investigación temática y analizando los diferentes contextos y definiciones se tenga claro cómo se estructurara la investigación y análisis de resultados dando respuesta a las interrogantes planteadas en la metodología.

CAPÍTULO II
METODOLOGÍA

2.1. Objetivos.

2.1.1. Objetivo general.

Analizar la distribución del consumo de sustancias, uso de las TIC e indicadores de salud mental en los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato de la zona 9, distrito 4 y 3, circuito 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06.

2.1.2. Objetivos específicos.

1. Describir las variables sociodemográficas (año de bachillerato, género y sector donde viven) los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato, en relación al tipo de establecimiento educativo.
2. Describir el uso de las TIC en los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato, bachillerato, en relación al tipo de establecimiento educativo.
3. Describir el uso de Internet, teléfono celular y videojuegos en los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato, en relación al tipo de establecimiento educativo.
4. Describir el consumo de sustancias en los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato, en relación al tipo de establecimiento educativo.
5. Describir el apoyo social que disponen los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato, en relación al tipo de establecimiento educativo.
6. Describir las características psicológicas en los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato, en relación al tipo de establecimiento educativo.

2.2. Preguntas de investigación.

1. ¿Cuánto y cómo usan Internet, teléfono celular y videojuegos los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato de la zona 9, distrito 4 y 3, circuito 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06?
2. ¿Qué sustancias y con qué frecuencia consumen los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato de la zona 9, distrito 4 y 3, circuito 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06?
3. ¿Cuáles son las escalas de apoyo social que poseen los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato de la zona 9, distrito 4 y 3, circuito 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06?
4. ¿Cuáles son las características psicológicas predominantes en los estudiantes de 1ero y 2do de bachillerato de la zona 9, distrito 4 y 3, circuito 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06?

2.3. Diseño de investigación.

El diseño de la investigación fue:

- **Exploratorio:** se utilizó para familiarizarse con el estudio de adicciones a las TIC, consumo de sustancias y su incidencia en la salud mental.
- **Descriptivo:** permitió explicar y analizar las variables adicciones a las TIC, consumo de sustancias y su incidencia en la salud mental.
- **Transversal:** permitió analizar cuál era el estado de una o diversas variables en un momento dado, es decir, en un punto del tiempo.

2.4. Contexto.

Los estudiantes que formaron parte de la investigación hacen parte de la siguiente descripción.

Ubicados en la ciudad de Quito zona urbana sector “La Tola” se encuentra la Unidad Educativa fiscomisional en la zona 9, distrito 4, circuito 17D04C03.

a. Misión

La Unidad Educativa Fisco misional es una institución salesiana que educa evangelizando y evangeliza educando de manera activa, innovadora e inclusiva a la niñez, adolescencia y juventud, siguiendo un proyecto de formación holística acorde a los estándares educativos nacional e internacional con excelencia educativa. (Movimiento Espiritual Salesiano, 2013, s/p)

b. Visión

La Unidad Educativa Fisco misional, para el 2018 será una institución educativa de calidad, aportando a la sociedad ciudadanos emprendedores, críticos, solidarios con valores cristianos, capaces de promover una transformación y bienestar social. Acreditada internacionalmente a través del Programa de Diplomado e integrada a las políticas educativas estatales. (Movimiento Espiritual Salesiano, 2013, s/p)

En dicha institución se educan alrededor de 1780 estudiantes distribuidos desde la sección primaria hasta la secundaria, teniendo una sola jornada que es diurna, cuenta con alrededor de 80 aulas incluidas salas de ocupación múltiple para diferentes áreas científicas, deportivas y de interés pedagógico, cuenta con 75 maestros incluido personal administrativo, mismos que cumplen de manera eficiente su función en beneficio del alumnado.

Ubicados en la ciudad de Quito zona urbana sector "Toctiuco" se encuentra la Unidad Educativa fiscal en la zona 9, distrito 4, circuito 17D03C08_09_13.

a. Misión

El Colegio es una Institución Educativa Fiscal de coeducación que brinda servicios educativos de calidad para formar bachilleres honestos, responsables y emprendedores a través de la formación de valores para su beneficio y de su familia. (U.E.P., 2016, p.4)

b. Visión

Seremos la mejor Institución Educativa Fiscal del centro histórico, liderando el circuito educativo, con educación de calidad, alto nivel académico, y con el mejor equipo de profesionales de la educación. (U.E.P., 2016, p.4)

Esta Institución Educativa Fiscal acoge a 1500 estudiantes en diferentes niveles educativos empezando en 1° de Educación Básica hasta 3° de Bachillerato, cuenta con dos lotes de terreno construidos uno para la sección básica y el otro para sección media y superior, brindando así comodidad a sus estudiantes y la misma calidad de educación, al ser una

institución fiscal la administración se debe a los mandatos del ministerio de Educación contando como máxima autoridad.

El rector y su cuerpo administrativo está formado por 30 personas y en la parte educativa se cuenta con 85 Licenciados impartiendo clases científicas y encargados de los laboratorios de química, física, inglés y deportes de esta manera exponen su personal calificado para permitir impartir conocimientos de calidad al estudiantado.

Ubicados en la ciudad de Quito zona urbana sector “Cotocollao” se encuentra la Unidad Educativa Particular en la zona 9, distrito 3, circuito 17D04C05_06.

a. Misión

La Unidad Educativa, regentado por las hermanas franciscanas es una institución educativa basada en la mística franciscana reparadora, de acogida, confianza, responsabilidad, democracia y participación que respaldada por el marco legal ecuatoriano e institucional, cuenta con un equipo de trabajo para la realización de sus actividades. (U. E. A., 2016, p.4)

b. Visión

La Unidad Educativa, desde 1964, es reconocido como un organismo institucional, cumple eficientemente sus funciones y deja un legado en términos de vivencia cristiana-católica, conceptualización, estructuración e imagen de la institución como entidad al servicio de la comunidad educativa. Forma bachilleres exitosos, mediante la implementación de modelos pedagógicos e innovadores, con tecnología de punta y la participación directa y solidaria de autoridades, docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad, para construir una sociedad justa y equitativa, basada en valores, principios cristianos, franciscanos y espirituales de paz y amor. (U. E. A., 2016, p.4)

En dicha institución se educan alrededor de 1100 estudiantes distribuidos desde maternal I hasta 3° de bachillerato, supervisado y dirigido por hermanas franciscanas su educación es impartida desde al ámbito religioso y apegado a la doctrina cristiana, cuenta con alrededor de 70 aulas educativas distribuidas entre salones de clases, laboratorios científicos, capilla y auditorio, el personal que labora en esta institución es de 80 personas entre personal administrativo, licenciados y personal de apoyo.

2.5. Técnicas e instrumentos de investigación.

2.5.1. Técnicas

En esta investigación se utilizó como técnicas de recolección de datos, una batería de instrumentos compuesta por 8 cuestionarios que permite medir el uso problemático de las TIC, el consumo de sustancias, apoyo social y su impacto en la salud mental.

2.5.2. Instrumentos

Batería de preguntas fue constituida por los ocho cuestionarios que se describen a continuación:

1. Encuesta sociodemográfica, elaborada por el equipo coordinador del Programa Nacional de Investigación, compuesta por 9 ítems. Permitió obtener información sobre las variables sociodemográficas como año de bachillerato, género y sector donde viven. Su escala de calificación es corta.
2. Cuestionario de uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), elaborado por el equipo coordinador del Programa Nacional de Investigación, constituido por 19 ítems. Permitió evaluar el uso de las Tecnologías de la información y la comunicación, incluía preguntas sobre la edad y frecuencia de uso de computadoras, teléfonos celulares, videojuegos, posee una escala de calificación corta.
3. Cuestionario de experiencias relacionadas con el celular (CERM) elaborado por Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell (2009), constituido por 10 ítems. Permitió evaluar las variables sobre el uso problemático del celular, incluyendo preguntas sobre el aumento de tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de mantener el celular cerca. Posee respuestas de tipo Likert de cuatro opciones: casi nunca, algunas veces, bastantes veces y casi siempre.
4. Cuestionario de experiencias relacionadas con el internet (CERI) elaborado por Beranuy, Chamarro, Graner y Carbonell (2009), constituido por 10 ítems. Permitió evaluar el uso problemático de internet, incluyendo preguntas sobre el aumento de la tolerancia, efectos negativos, reducción de actividades, pérdida de control, evasión y deseo de estar conectado. Posee respuestas de tipo Likert de cuatro opciones: casi nunca, algunas veces, bastantes veces y casi siempre.
5. IGD-20 Prueba de Juegos en Internet elaborado por Fúster, Carbonell, Pontes y Griffiths, constituida por 20 ítems. Permitió evaluar variables relacionadas sobre

la actividad de los videojuegos en línea y fuera de línea, dedicada a lo largo de los 12 meses anteriores en términos de los criterios diagnósticos para el IGD. Posee respuestas de tipo Likert de cinco opciones: 1 (“muy en desacuerdo”), 2 (“en desacuerdo”), 3 (“ni de acuerdo ni en desacuerdo”), 4 (“de acuerdo”) y 5 (“totalmente de acuerdo”).

6. ASSIST Encuesta básica de Consumo de sustancias, elaborada por la Organización Mundial de la Salud (OMS, 2010), constituida por 12 ítems. Permitted evaluar variables relacionadas con el consumo de sustancias en los últimos tres meses. Posee una escala de respuesta de tipo Likert de cuatro opciones: nunca, 1 o 2 veces cada mes, cada semana y diario o casi diario.
7. PSIC Indicadores de salud mental, elaborado por Andrade y Carbonell, constituido por 14 ítems. Permitted evaluar una serie de síntomas psicológicos propios de los adolescentes. Posee una escala de respuestas 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 y siempre es verdad.
8. APSOC Apoyo social, elaborado por Sherbourne y Stewart (1991), constituido por 14 ítems. Permitted evaluar la red y el apoyo social. Posee una escala de respuestas de tipo Likert de cinco opciones: nunca, pocas veces, algunas veces, la mayoría de veces y siempre.

2.6. Población y muestra.

La muestra se obtuvo a través del muestreo casual-accidental, no probabilístico la muestra no se elige al azar, siguiendo criterios subjetivos. El investigador selecciona directa e intencionadamente los individuos de la población, el criterio de selección depende de la posibilidad, conveniencia y recursos para acceder a ellos.

Se recomienda seguir los siguientes pasos:

- a. Identificar y seleccionar tres unidades educativas, una por cada tipo, es decir, fiscal, fisco misional y particular, puesto que el tipo de muestreo es casual-accidental, se eligió los de más fácil acceso y que cumplan con los criterios de exclusión.
- b. La muestra mínima requerida fue de 150 estudiantes (no existe un máximo), 50 por cada tipo de unidad educativa; 1 fiscal, 1 fisco misional y 1 particular, es decir, 25 estudiantes de primero de bachillerato y 25 de segundo de bachillerato por cada uno de los establecimientos educativos.

2.6.1. Criterios de inclusión y exclusión.

2.6.1.1. Criterios de inclusión.

- a) Adolescentes entre los 14 y 17 años.
- b) El centro educativo tiene que ser mixto (fiscal, fisco misional y particular).
- c) Estudiantes matriculados en primer y segundo año de bachillerato.
- d) La sección del centro educativo debe ser únicamente diurna.

2.6.1.2. 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.

La investigación se inició con la capacitación presencial sobre la investigación: tema, preguntas de investigación, objetivos, métodos, técnicas, investigación de campo,

Posteriormente se buscó los establecimientos educativos, antes de aplicar la encuesta hubo un proceso de socialización con autoridades, sobre la problemática planteada, así como la importancia de esta investigación, sus objetivos y cuáles son las ventajas de participar en el proyecto; así mismo se indicó cuáles serán los instrumentos a utilizar, y el tiempo que se emplea no mayor a 45 minutos.

Una vez obtenida la autorización de la Institución Educativa, se entregó los consentimientos informados a los padres de familia mediante la reunión convocada por las autoridades de la institución, donde se dio a conocer el objetivo de la investigación, luego de este proceso los padres de familia procedieron a firmar el consentimiento informado.

Al obtener los consentimientos informados firmados por los padres de familia se trasladó a las aulas de clase donde se procedió a explicar la importancia, los objetivos de la investigación, e impartir las instrucciones para llenar los instrumentos, el tiempo aproximado de duración, la confidencialidad de los datos y todo el proceso a los estudiantes de acuerdo al cronograma de actividades planificado y aprobado por los directivos de los establecimientos educativos

Se administró de forma grupal, con una cantidad aproximada de 35 alumnos por aula correspondiente a 3 paralelos de primero de bachillerato y segundo de bachillerato respectivamente.

Análisis de datos o de resultados

El análisis de resultados se realizó de la siguiente manera:

- a) Elaboración de una base de datos en el programa Excel por parte del Equipo Coordinador de Investigación.
- b) Ingreso de información en la matriz de base de datos
- c) Tabulación de datos
- d) Interpretación y análisis de resultados por medio de análisis descriptivo.

2.8. Recursos.

Descripción de los recursos utilizados para llevar a cabo el trabajo de investigación, puede referirse a los siguientes:

Tabla 8. Recursos humanos.

Nombre y Apellido	Recursos
Claudia Guerrero	Recursos Propios
Estudiantes	Recursos Propios

Fuente: Guerrero (2018)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Tabla 9. Recursos institucionales

Institución	Recursos
Particular: Zona 9; Distrito 3; Circuito 17D04C05_06.	Recursos Propios
Fisco misional: Zona 9; Distrito 4; Circuito 17D04C03.	Recursos Propios
Fiscal: Zona 9; Distrito 4; Circuito 17D03C08_09_13.	Recursos Propios

Fuente: Investigación (2018)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Tabla 10. Recursos materiales

Materiales	Cantidad
Copias	1000
Esferos	40
Lápices	2
Anillados	6

Fuente: Investigación (2018)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Tabla 11. Recursos económicos

Tipo de Recurso	Valor Monetario	Valor Humano
Recurso Humano	-	X
Recurso Institucional	-	X
Recursos Materiales	340 dólares	-

Fuente: Investigación (2018)

Elaborado por: Guerrero (2018)

Es así, que la metodología planteada en esta investigación permite seleccionar la muestra adecuada de estudiantes de las diferentes instituciones educativas fiscal, fiscomisional y particular para posteriormente aplicar las baterías y con sus resultados analizar de una manera adecuada los datos arrojados por estas.

CAPÍTULO III
ANÁLISIS DE DATOS

3.1. Resultados obtenidos: Análisis e interpretación de los resultados.

En el capítulo que se expone a continuación se presentan los resultados obtenidos de los cuestionarios aplicados a los y las estudiantes de primero y segundo de bachillerato de la zona 9, distritos 3 y 4, circuitos 17D04C05_06; 17D04C03; 17D03C08_09_13, durante el año lectivo 2015-2016, mediante la recopilación de información de una muestra fue de 161 encuestados.

Para llevar a cabo la interpretación de resultados de forma clara y estructurada se utilizó herramientas estadísticas de análisis mediante una matriz de Microsoft Excel, que facilitó la identificación de datos relevantes mediante tablas y gráficos que se detallan a continuación.

Se puede apreciar en la Figura 1 que la unidad educativa fiscal el 53% de los alumnos cursaba el primer año y el 47% el segundo año, mientras que en el fisco-misional el 51% cursaban el primer año y el otro 49% el segundo año. En relación a la institución particular el 47% de los encuestados cursaban primero de bachillerato y el 53% cursaban segundo de bachillerato.

Podemos observar que entre la muestra de cada curso no existen diferencias considerables.

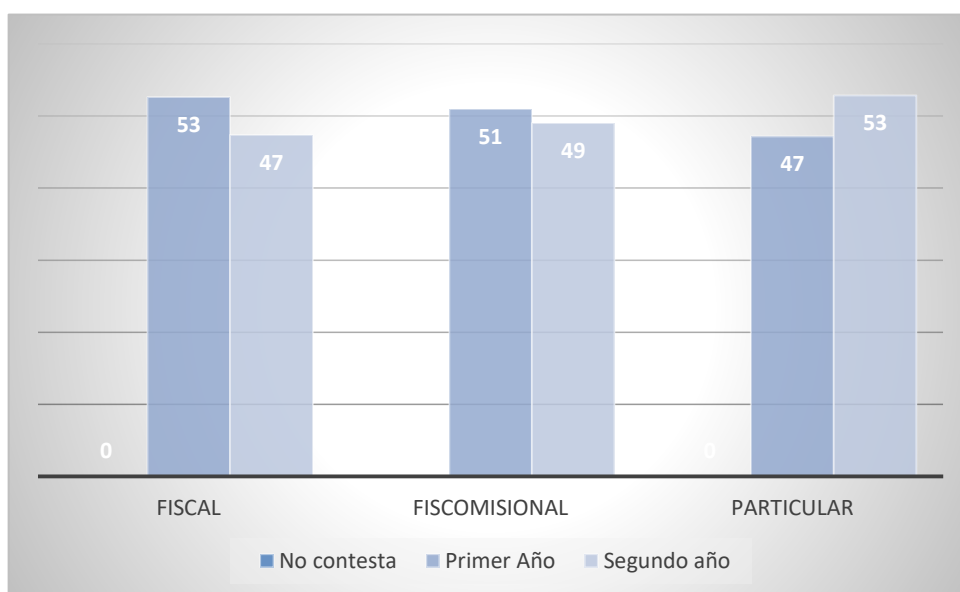


Figura 1: Porcentajes de los años de bachillerato a los que pertenece la muestra

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La Figura 2 muestra que en el colegio fiscal el 33% de las personas encuestadas pertenecen al género femenino y el 67% al género masculino, por otro lado, en el fiscomisional el 22% son de género femenino y el 78% masculino. Mientras que el colegio particular el 81% de los encuestados son mujeres y 19% son hombres.

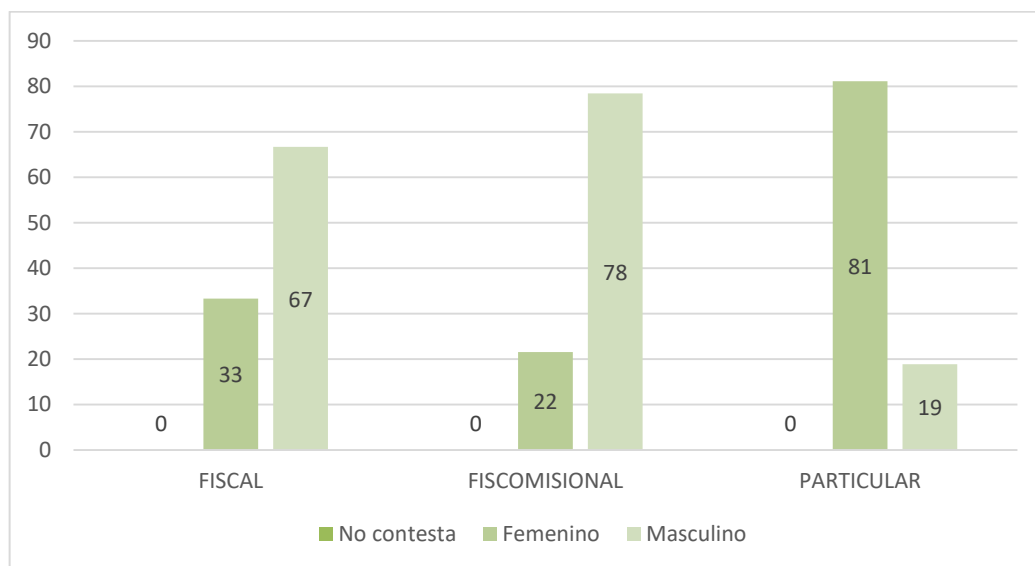


Figura 2: Distribución de estudiantes de acuerdo al sexo
 Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato
 Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La Figura 3 refleja que el 100% de investigados pertenecen al sector urbano de la provincia de Pichincha, Cantón Quito, ya que fueron a las zonas y distritos elegidos para la investigación.

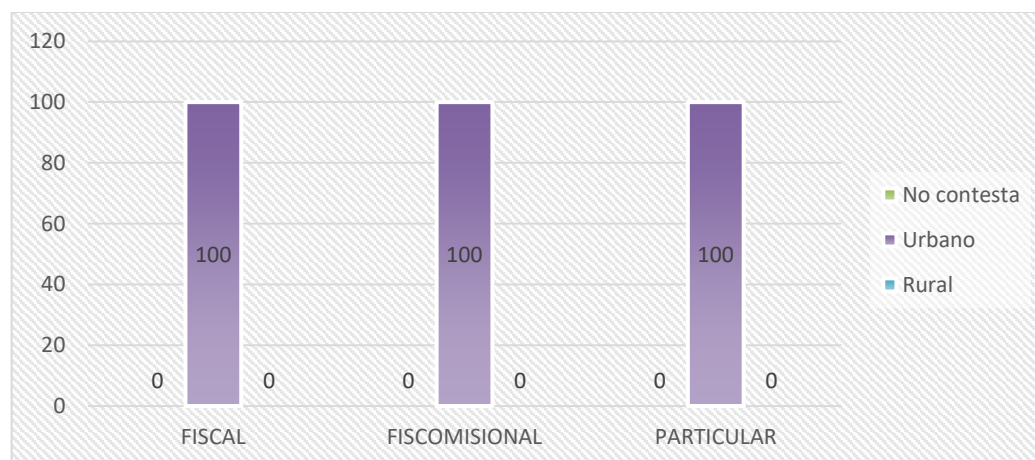


Figura 3: Porcentajes de acuerdo al sector donde reside la muestra
 Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato
 Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Respecto a los resultados obtenidos en la Figura 4 tenemos que el 84% los encuestados del colegio fiscal responde si tener acceso a la computadora. En lo referente a la institución fisco misional el 100% si tiene acceso. Mientras que en la institución particular el 96,2% dice si tener acceso.

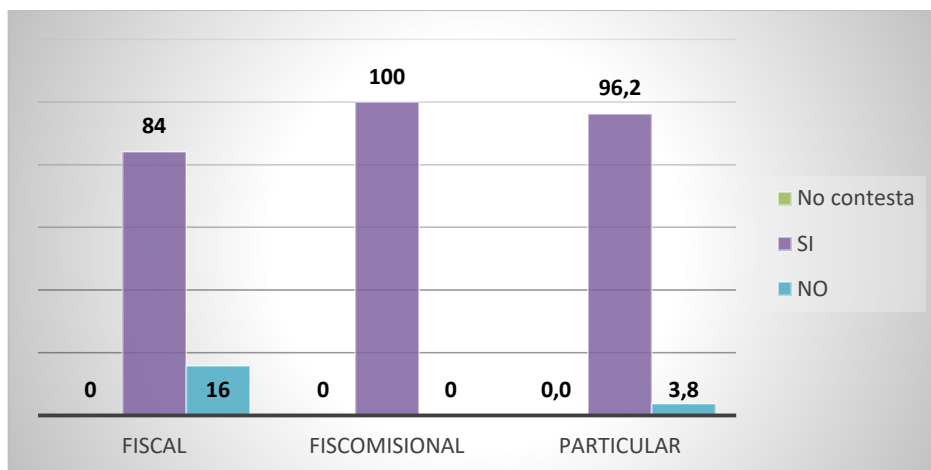


Figura 4: Porcentaje respecto al acceso de computadora por parte de la muestra

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato
 Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La Figura 5 refleja que las edades en las que los adolescentes por primera vez tuvieron acceso a un ordenador corresponde a los comprendidos entre los (10 a 14 años) fiscal, seguido del colegio fisco misional con la misma referencia de edad, por el contrario el colegio particular refleja una edad más temprana de (5 a 9 años).

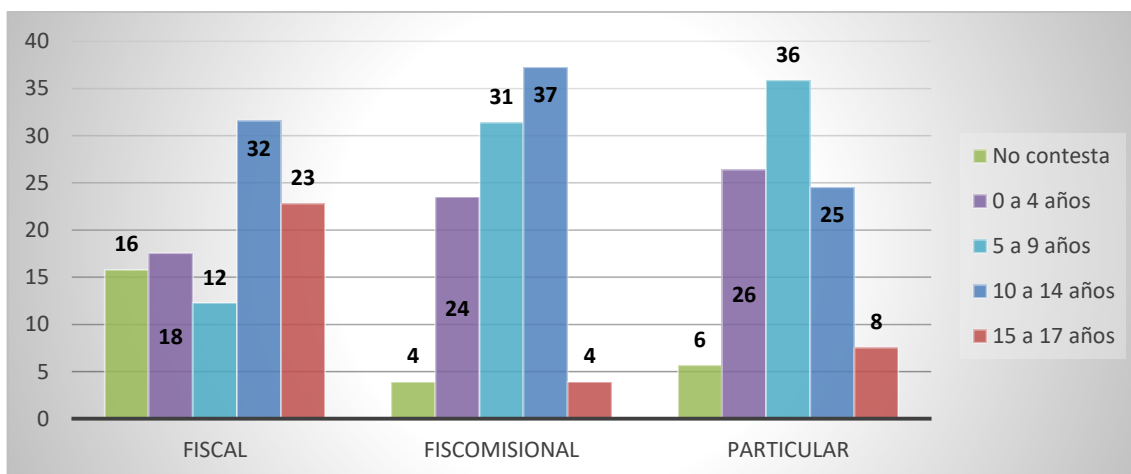


Figura 5: Porcentajes de acceso a la computadora de acuerdo al grupo de edad

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato
 Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la Tabla 12 se solicita a los educandos que refieran cual es el uso que mayoritariamente dan al ordenador a lo que el colegio fisco misional indica trabajos escolares 88%; redes sociales con 86% mientras que el colegio particular trabajos escolares 79%; redes sociales

58%; navegar en internet 66% y juegos 37% de la misma manera el colegio fiscal refiere trabajos escolares 54%; redes sociales 40%.

Tabla 12. Encuestados que indican en qué actividades utilizan la computadora

Para que utiliza el ordenador		Fiscal %	Fisco misional %	Particular %
a. Trabajos escolares	NC	12,3	0,0	5,7
	Si	54,4	88,2	79,2
	No	33,3	11,8	15,1
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
b. Redes sociales (Facebook, Twitter, etc.)	NC	12,3	0,0	5,7
	Si	40,4	86,3	58,5
	No	47,4	13,7	35,8
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
c. Navegar por Internet	NC	12,3	0,0	5,7
	Si	14,0	74,5	66,0
	No	73,7	25,5	28,3
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
d. Correo electrónico	NC	12,3	0,0	5,7
	Si	10,5	52,9	28,3
	No	77,2	47,1	66,0
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
e. Juegos y videojuegos	NC	12,3	0,0	5,7
	Si	19,3	70,6	37,7
	No	68,4	29,4	56,6
	TOTAL	100,0	100,0	100,0

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Los resultados obtenidos en la Figura 6 señala que los estudiantes del colegio fiscal refieren un acceso a celular con un 73%; fisco misional 94% y particular 86%, Notoriamente se observa que gran cantidad de población encuestada tiene acceso a un teléfono celular.

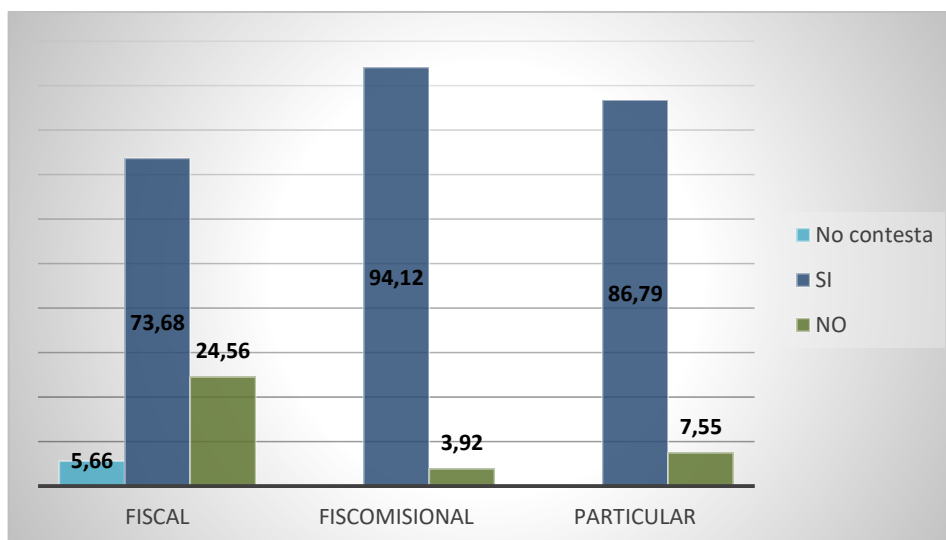


Figura 6: Porcentaje de acceso al teléfono celular por parte de la muestra

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la Figura 7 se observa que los estudiantes que reflejan acceso a teléfono celular a mas pronta edad corresponden a las instituciones fiscomisional y particular respectivamente en la edad comprendida de (10 a 14 años), por el contrario la institución fiscal en un rango un tanto más tardío de (15 a 17 años).

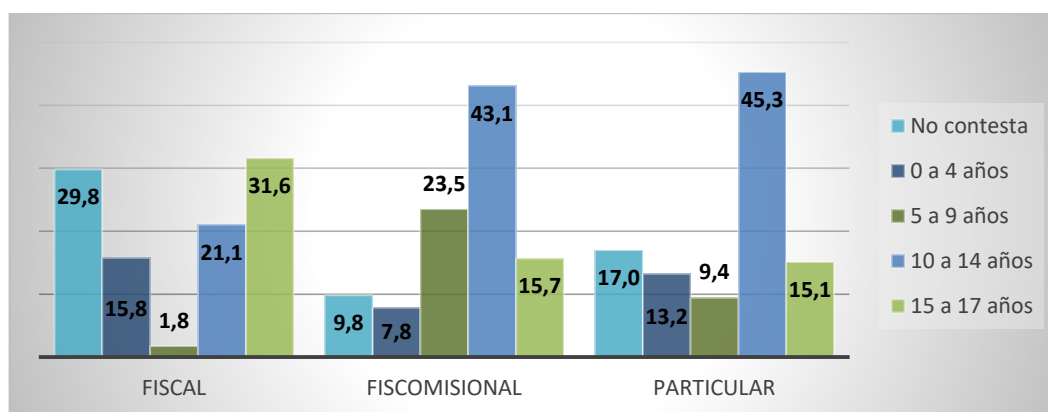


Figura 7: Porcentaje del acceso al teléfono celular por grupos de edad

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la tabla 13 se observa que las actividades en las que más utilizan el celular son trabajos escolares fiscal con 33%; fiscomisional 66% y Particular 43%; redes sociales fiscal 40%; fiscomisional 80% y 66% particular; enviar mensajes de wasap o sms fiscal 26%; fiscomisional 68% y particular 60%; llamadas telefónicas fiscal 38%; fiscomisional 80%; particular 58%.

Tabla 13. Encuestados que indican en que actividades utilizan el teléfono celular

Para que utiliza el teléfono celular		Fiscal%	Fisco misional%	Particular %
	NC	22,8	3,9	15,1
a. Trabajos escolares	Si	33,3	66,7	43,4
	No	43,9	29,4	41,5
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
	NC	22,8	3,9	15,1
b. Redes sociales (facebook, Twitter, etc.)	Si	40,4	80,4	66,0
	No	36,8	15,7	18,9
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
	NC	22,8	3,9	15,1
c. Navegar por internet	Si	15,8	70,6	37,7
	No	61,4	25,5	47,2
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
	NC	3,9	3,9	15,1
d. Correo electrónico	Si	7,0	31,4	30,2
	No	70,2	64,7	54,7
	TOTAL	81,1	100,0	100,0
	NC	22,8	3,9	15,1
e. Enviar SMS, WhatsApp u otros mensajes breves	Si	26,3	68,6	60,4
	No	50,9	27,5	24,5
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
	NC	22,8	3,9	15,1
f. Juegos y videojuegos	Si	19,3	52,9	39,6
	No	57,9	43,1	45,3
	TOTAL	100,0	100,0	100,0
	NC	24,6	3,9	15,1
g. Llamadas telefónicas	Si	38,6	80,4	58,5
	No	36,8	15,7	26,4
	TOTAL	100,0	100,0	100,0

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la Figura 8 se encuentra que los estudiantes responden sobre el acceso hacia el uso de Nintendo WiU, Play Station, etc., donde responde "SI" el 42% en los colegios fiscales, fisco misional 65% y particular 47%.

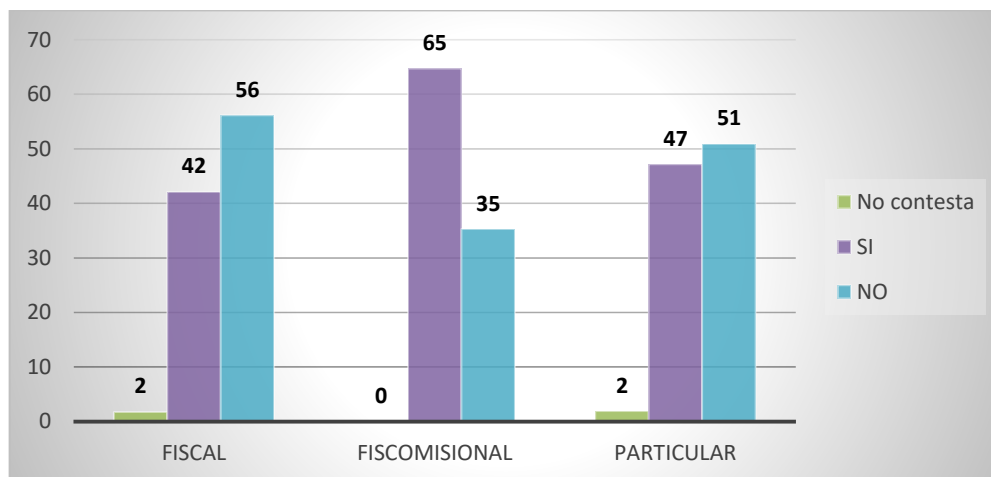


Figura 8: Porcentaje del acceso a X-Box one, Wiiu, Play Station o similar

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La Figura 9 muestra un nivel elevado de omisión de respuesta de los estudiantes, generada por la carencia los dispositivos Nintendo Wil, Play Station, etc., donde en la Institución fiscal el 60% prefieren no contestar. Por el contrario en las instituciones particulares y fisco misional tuvieron acceso a dichos dispositivos, siendo las edades con mayor representatividad las comprendida entre 5 a 9 años con el 17% y 27% y de 10 a 14 años con el 19% y 24% respectivamente.

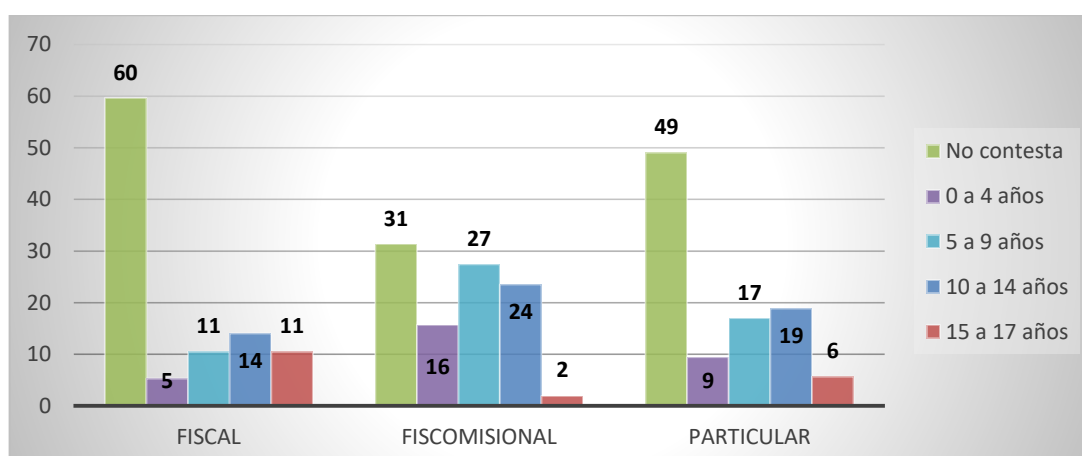


Figura 9: Porcentajes de acceso a X-Box One, Wiiu, Play Station o similar por grupos de edad

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la Tabla 14 analizamos las horas dedicadas a jugar videojuegos en días laborales pudiendo observar que, el número de horas laborales dedicadas a los videojuegos por parte de los encuestados de las tres instituciones se encuentra en el rango de 1-3 horas aproximadamente. El porcentaje más alto es de 1 hora de juego con 39% en el colegio particular, seguido de 33% fiscomisional y 26% fiscal; 2 horas de juego con 22% en el colegio fiscal y 3 horas de juego con 19% en el colegio fiscomisional.

Tabla 14. Horas en días laborables dedicadas a los videojuegos según el tipo de institución educativa

Horas en días laborales, que dedica a jugar videojuegos	Fiscal %	Fisco misional %	Particular %
No contesta	42,1	7,8	28,3
1 Hora	26,3	33,3	39,6
2 Horas	22,8	21,6	13,2
3 Horas	7,0	19,6	9,4
4 Horas	0,0	7,8	3,8
5 Horas	1,8	3,9	5,7
6 Horas	0,0	2,0	0,0
7 Horas	0,0	2,0	0,0
8 Horas	0,0	2,0	0,0
9 Horas	0,0	0,0	0,0
10 Horas	0,0	0,0	0,0
11 Más de 10 Horas	0,0	0,0	0,0
TOTAL	100,0	100,0	100,0

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la Tabla 15 analiza situaciones en las que los estudiantes dedican horas a jugar videojuegos en días festivos y fines de semana, por parte de los encuestados de las tres instituciones se encuentra entre las 6 horas aproximadamente. El porcentaje más alto es de 1 hora de juego con 28% en el colegio particular, 5 horas de juego con 15% en el colegio fiscal y 6 horas de juego con 15% en el colegio fiscomisional.

Tabla 15. Horas en días festivos o fines de semana dedicadas a videojuegos según el tipo de institución educativa

Horas en días festivos o fines de semana, que dedica a jugar videojuegos	FISCAL %	FISCO MISIONAL %	PARTICULAR %
No contesta	38,6	9,8	30,2
1 Hora	14,0	15,7	28,3
2 Horas	12,3	15,7	3,8
3 Horas	5,3	13,7	9,4
4 Horas	10,5	9,8	11,3
5 Horas	15,8	7,8	7,5
6 Horas	0,0	15,7	1,9
7 Horas	0,0	3,9	1,9
8 Horas	1,8	3,9	3,8
9 Horas	1,8	0,0	0,0
10 Horas	0,0	2,0	1,9
11 Horas	0,0	0,0	0,0
Más de 12 Horas	0,0	2,0	0,0
TOTAL	100,0	100,0	100,0

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la Figura 10 encontramos que los estudiantes manifiestan que sus padres controlan el uso de horas de videojuegos, así en la institución fiscal el 68% responde “Si”, en la Institución fiscomisional el 63% responde “Si” y en la Institución particular el 45% responde “Si”, sin embargo estas afirmaciones no se ven reflejadas en el análisis de horas juego que se identificó anteriormente que reflejan superiores a 1 hora.

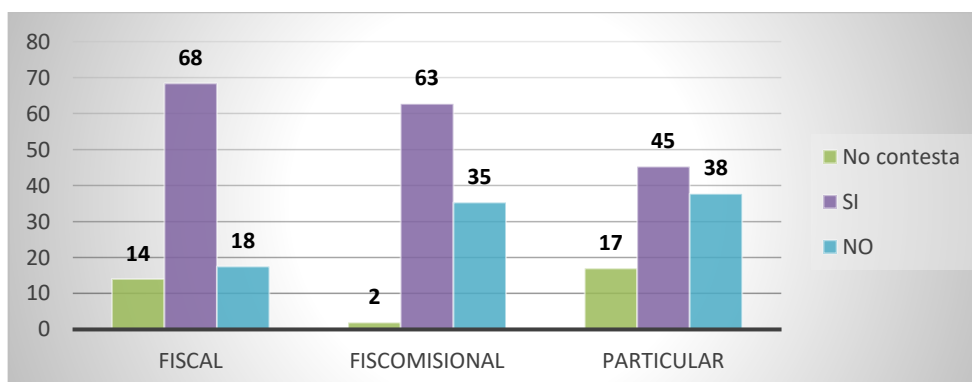


Figura 10: Porcentaje de padres de familia que controlan a sus hijos en el uso de videojuegos

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la figura 11 se observa que los estudiantes responden “SI” al acceso a redes sociales y conexión a internet con un 94% perteneciente a la institución fiscal; 98% a la institución fisco misional y 96% a la institución particular, con lo que se evidencia que más del 95 % de los estudiantes usan redes sociales.

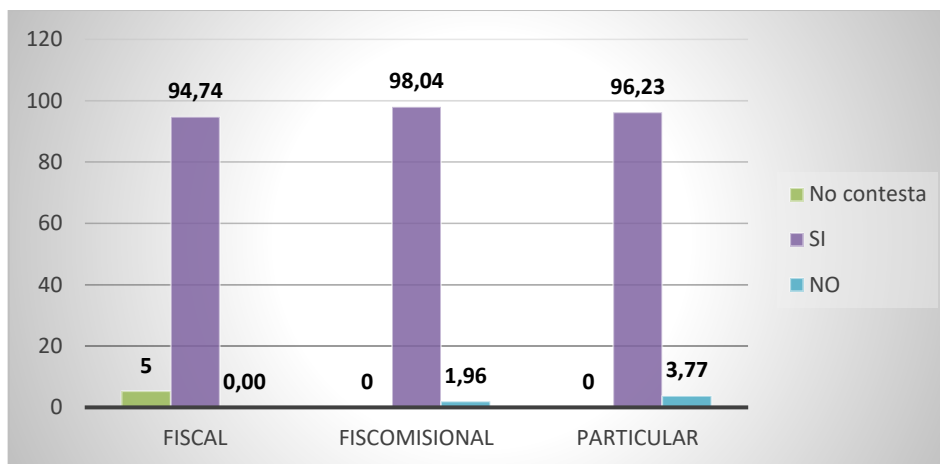


Figura 11: Porcentajes de acuerdo al uso de las redes sociales

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la figura 12 se aprecia que las edades (10 a 14 años) son las que los estudiantes hacen referencia al contacto con las redes sociales siendo el colegio fiscal (60%), fisco misional (67%) y particular (72%) siendo este último el de mayor porcentaje.

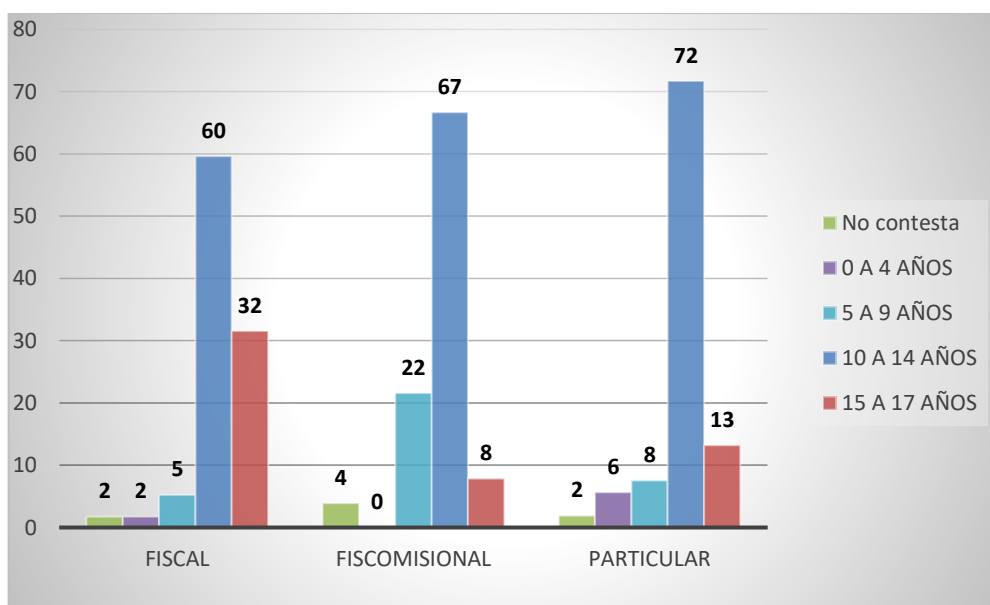


Figura 12: Porcentajes de acceso a redes sociales por grupos de edad

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La tabla 16 analiza cuanto tiempo en días laborales los estudiantes usan redes sociales de los tres centros educativos, entre 10 horas aproximadamente. El porcentaje más alto es de 1 hora con 31% en el colegio fiscal seguido por 10 horas con 18% en el colegio particular y 21% en el colegio fiscomisional.

Tabla 16. Horas en días laborales dedicadas a redes sociales según el tipo de institución educativa

Horas en días laborales, que dedica a redes sociales	Fiscal %	Fisco misional %	Particular %
No contesta	1,8	0,0	0,0
1 Hora	31,6	5,9	17,0
2 Horas	21,1	15,7	13,2
3 Horas	10,5	13,7	17,0
4 Horas	12,3	9,8	11,3
5 Horas	1,8	11,8	11,3
6 Horas	5,3	11,8	3,8
7 Horas	0,0	7,8	0,0
8 Horas	5,3	0,0	7,5
9 Horas	1,8	2,0	0,0
10 Horas	8,8	21,6	18,9
11 Más de 10 Horas	0,0	0,0	0,0
TOTAL	100,0	100,0	100,0

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Analizando la tabla 17 respecto de la cantidad de horas que los estudiantes usan redes sociales en días festivos o fines de semana, El porcentaje más alto es de más de 12 hora con 29% en el colegio fiscomisional seguido de 15% en el colegio particular; 1 hora con 19% y 2 horas 15,8% en el colegio fiscal.

Tabla 17. Horas festivas o fines de semana dedicados a redes sociales según el tipo de institución educativa

Horas en días festivos o fines de semana, que dedica a redes sociales	Fiscal %	Fisco misional %	Particular %
No contesta	5,3	0,0	1,9
1 Hora	19,3	3,9	9,4
2 Horas	15,8	5,9	15,1
3 Horas	10,5	9,8	11,3
4 Horas	14,0	7,8	11,3

5 Horas	8,8	15,7	3,8
6 Horas	3,5	9,8	9,4
7 Horas	1,8	0,0	1,9
8 Horas	5,3	11,8	5,7
9 Horas	3,5	3,9	0,0
10 Horas	3,5	2,0	9,4
11 Horas	3,5	0,0	5,7
Más de 12 Horas	5,3	29,4	15,1
TOTAL	100,0	100,0	100,0

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La figura 13 hace referencia a la afirmación que los estudiantes hacen respecto del control que ejercen sus padres ante el uso de las redes sociales teniendo que en la institución fiscal responden “SI” el 65%, la institución fisco misional 53% “NO” y la institución particular “NO” 60%, siendo contundente la falta de control por parte de los padres ante el uso de redes sociales.

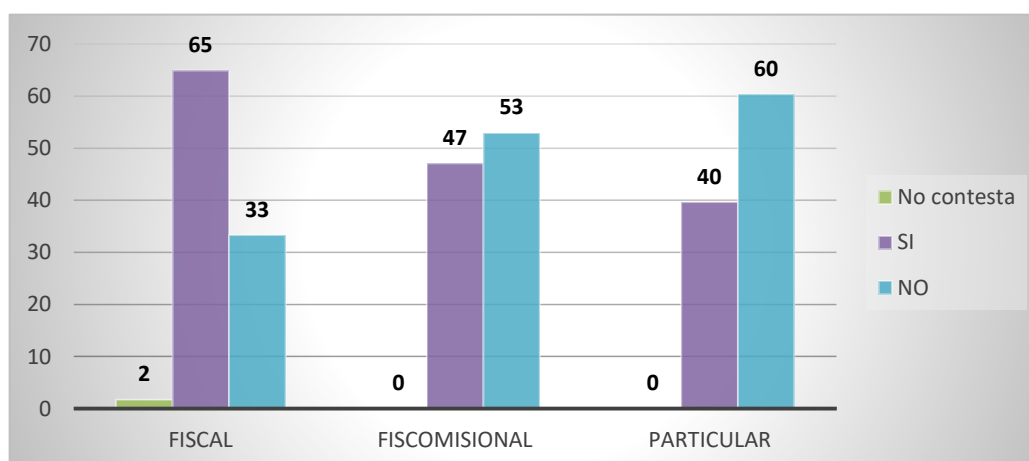


Figura 13: Porcentaje de padres de familia que controlan a sus hijos en la conexión a redes sociales

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Analizando la figura 14 la cual hace referencia a la utilización del ordenador en casa por parte de padre o madre, respondiendo: Institución fiscal “SI” 53%, institución fisco misional “SI” 86%, institución particular Si” 79%. Afirmando así que en los hogares de los estudiantes encuestados el uso del ordenador es común.

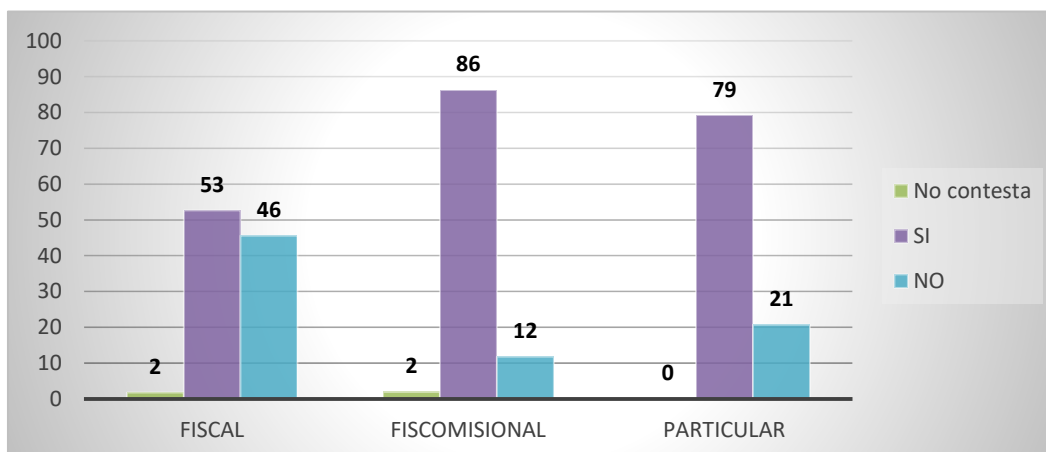


Figura 14: Porcentaje de Padre /Madre de familia que utiliza computadora en casa

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato
Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La figura 15 analiza la utilización del celular por parte de padre o madre a lo que los encuestados de las tres instituciones responden con más del 96% de manera afirmativa, así mismo confirmando que los hogares de los estudiantes tienen acceso al mismo.

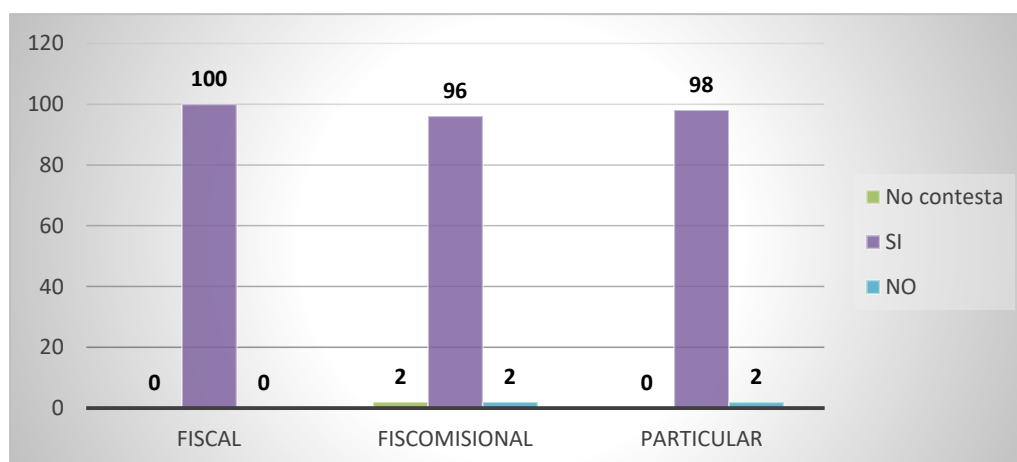


Figura 15: Porcentaje de Padre /Madre que utiliza teléfono celular

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato
Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La tabla 18 describe el test denominado CERI, en la que los resultados nos confirman que los estudiantes pierden la noción de tiempo frente a la navegación en internet con un 44% en el colegio fiscal; 49% en el colegio fiscomisional y 50% en el colegio particular, con qué

frecuencia haces nuevas amistades por internet el colegio fiscal 12%; fiscomisional 25% y particular 11%; te resulta más fácil relacionarte con personas en internet fiscal y fiscomisional 18% y 19% particular; piensas que la vida sin internet es aburrida, vacía y triste 19% fiscal; 16% fisco misional; 17% particular. Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado por el uso de internet con un 5% colegio fiscal, en un 20% colegio fisco misional y 21% colegio particular.

Tabla 18. CERI

PREGUNTAS	Fiscal		Fisco misional		Particular	
	Sumatoria de porcentajes de acuerdo a la frecuencia					
	Bajo	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Alto
1. ¿Con qué frecuencia haces nuevas amistades con personas conectadas a Internet?	88	12	73	25	89	11
2. ¿Con qué frecuencia abandonas las cosas que estás haciendo para para estar más tiempo conectado a Internet?	98	2	84	16	81	19
3. ¿Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso de Internet?	95	5	80	20	79	21
4. Cuando tienes problemas, ¿conectarte a Internet te ayuda a evadirte de ellos?	89	11	71	27	83	17
5. ¿Con qué frecuencia anticipas tu próxima conexión a Internet?	84	14	84	16	72	28
6. ¿Piensas que la vida sin Internet es aburrida, vacía y triste?	81	19	82	16	83	17
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta cuando estas conectado?	86	14	90	10	77	23
8. ¿Cuándo no estas conectado a Internet, te sientes agitado o preocupado?	96	2	94	4	91	9
9. ¿Cuándo navegas por Internet, te pasa el tiempo sin darte cuenta?	56	44	51	49	50	50
10. ¿Te resulta más fácil o cómodo relacionarte con la gente a través de Internet que en persona?	82	18	82	18	81	19

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La tabla 19 refiere la experiencia de los adolescentes frente al uso del teléfono celular arrojando así que el 37% de estudiantes del colegio fiscal; 65% de estudiantes del colegio fisco misional y 51% de estudiantes del colegio particular opinan que utiliza el celular como medio de distracción. De la misma manera el 15% del colegio particular y el 14 % de estudiantes del colegio fiscal y fisco misional, afirman que la vida sin celular es aburrida y triste. El 31% de estudiantes del colegio fisco misional; el 25% del colegio particular y solo el 18% del colegio fiscal afirma decir por medio del teléfono celular cosas que no diría en persona. El 21% de estudiantes del colegio particular; 6% del colegio fisco misional y solo el 4% de estudiantes de colegio fiscal se han sentido afectado en su rendimiento escolar por el uso del celular.

Tabla 19. Experiencia con teléfono celular según el tipo de institución educativa

PREGUNTAS	Fiscal		Fisco misional		Particular	
	Sumatoria de porcentajes de acuerdo a la frecuencia					
	Bajo	Alto	Bajo	Alto	Bajo	Alto
1. ¿Has tenido el riesgo de perder una relación importante, un trabajo o una oportunidad académica por el uso del teléfono celular?	98	2	100	0	100	0
2. ¿Piensas que tu rendimiento académico o laboral se ha visto afectado negativamente por el uso del teléfono celular?	96	4	94	6	79	21
3. ¿Hasta qué punto te sientes inquieto cuando no recibes mensajes o llamadas?	98	2	90	10	91	9
4. ¿Sufres alteraciones de sueño debido a aspectos relacionados con el teléfono celular?	95	5	96	4	92	8
5. ¿Sientes la necesidad de invertir cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirse satisfecho?	98	2	100	0	94	6
6. ¿Piensas que la vida sin teléfono celular es aburrida, vacía y triste?	86	14	86	14	85	15
7. ¿Te enfadas o te irritas cuando alguien te molesta mientras utilizas el teléfono celular?	91	9	94	6	83	17
8. ¿Dejas de salir con tus amigos por pasar más tiempo utilizando el teléfono celular?	98	2	98	2	92	8
9. Cuando te aburres, ¿utilizas el teléfono celular como una forma de distracción?	63	37	35	65	49	51
10. ¿Con qué frecuencia dices cosas por el teléfono celular que no dirías en persona?	82	18	69	31	75	25

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La tabla 20 considera las afirmaciones sobre videojuegos, mismos que evidencian en los encuestados alteraciones de sueño con un 25% en estudiantes del colegio fiscomisional y 17% en colegio particular; nunca juego videojuegos para sentirme mejor 21%; 20% fiscomisional y 23% particular; suelo pensar en mi próxima sesión de juegos cuando no estoy jugando 18% fiscal; respecto a lidiar con sentimientos desagradables el colegio fiscal 18% y fiscomisional 20%; el 21% del colegio fiscal opina que no se han visto afectadas sus actividades cotidianas por su uso, el 41% fiscomisional y 30% particular.

Tabla 20. Afirmaciones sobre videojuegos según el tipo de institución educativa

PREGUNTAS	Fiscal		Fisco misional			Particular			
	DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO	DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO	DESACUERDO	INDECISO	DE ACUERDO
1. A menudo pierdo horas de sueño debido a las largas sesiones de juego.	70	23	7	53	22	25	62	21	17
2. Nunca juego a videojuegos para sentirme mejor.	68	11	21	57	24	20	64	13	23
3. Durante el último año he aumentado significativamente la cantidad de horas de juego a videojuegos	81	9	11	67	24	10	75	8	17
4. Me siento más irritable cuando no estoy jugando	82	9	9	73	20	8	83	9	8
5. He perdido interés en otras aficiones debido a jugar.	81	11	9	71	14	16	81	9	9
6. Me gustaría reducir mi tiempo de juego pero me resulta difícil.	72	16	12	71	20	10	81	9	9
7. Suelo pensar en mi próxima sesión de juego cuando no estoy jugando.	68	14	18	67	22	12	79	8	13
8. Juego a videojuegos porque me ayuda a lidiar con los sentimientos desagradables que pueda tener.	68	14	18	65	16	20	79	9	11
9. Necesito pasar cada vez más tiempo jugando videojuegos.	77	18	5	73	22	6	83	11	6
10. Me siento triste si no puedo jugar videojuegos.	89	9	2	78	16	6	81	8	11
11. He mentido a mis familiares debido a la cantidad de tiempo que dedico a videojuegos.	82	16	2	78	14	8	89	11	0
12. No creo que pudiera dejar de jugar.	82	9	9	82	10	8	77	15	8
13. Creo que jugar se ha convertido en la actividad que más tiempo consume de mi vida.	82	12	5	78	16	6	85	8	8
14. Juego a videojuegos para olvidar cosas que me preocupan.	82	11	7	55	14	31	75	13	11
15. A menudo pienso que un día entero no es suficiente para hacer todo lo que necesito en el juego.	75	18	7	76	8	16	77	13	9
16. Tiendo a ponerme nervioso si no puedo jugar por alguna razón.	81	14	5	86	8	6	87	11	2
17. Creo que jugar ha puesto en peligro la relación con mi pareja.	84	14	2	78	14	8	87	13	0
18. A menudo me propongo jugar menos pero acabo por no lograrlo.	79	7	14	71	18	12	77	13	9
19. Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar.	68	11	21	39	20	41	47	23	30
20. Creo que jugar está afectando negativamente áreas importantes de mi vida.	77	16	7	61	25	14	68	17	15

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

En la tabla 21 se observa el test ASSIT que sugiere el posible consumo de cigarrillos en un 24% de estudiantes del colegio fiscomisional, respecto al consumo de alcohol un 45 % de estudiantes del colegio fiscomisional seguidos por un 38% de estudiantes del colegio particular y un 19% de estudiantes del colegio fiscal sugiere dicho consumo, referente al consumo de marihuana el 4% de estudiantes del colegio fiscal dice consumirlo a diario seguido del colegio particular con un 4 % de estudiantes que lo consumen de manera mensual.

PREGUNTAS	Fiscal			Fisco misional			Particular		
	Nunca	Al mes	Casi a diario	Nunca	Al mes	Casi a diario	Nunca	Al mes	Casi a diario
1. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido tabaco (cigarrillos, tabaco de liar, tabaco de mascar, puros, etc.)?	88	11	2	75	24	2	91	9	0
2. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alcohol (cerveza, vinos, licores, cócteles, etc.)?	79	19	2	53	45	2	60	38	2
3. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cannabis (marihuana, mota, hierba, hachís, etc.)?	93	4	4	92	8	0	96	4	0
4. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido cocaína (coca, crack, etc.)?	96	4	0	100	0	0	100	0	0
5. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido anfetaminas (speed, éxtasis, etc.)?	100	0	0	100	0	0	98	2	0
6. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido inhalantes (pegamento, gasolina, solvente para pintura, etc.)?	98	2	0	100	0	0	98	2	0
7. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido sedantes o pastillas para dormir (diazepan, alprazolán, clonazepan, etc.)?	100	0	0	100	0	0	98	2	0
8. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido alucinógenos (LSD, ácidos, hongos, ketamina, etc.)?	98	2	0	100	0	0	100	0	0
9. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido opiáceos (heroína, morfina, metadona, codeína, etc.)?	100	0	0	100	0	0	98	0	2
10. En los últimos 3 meses, ¿con qué frecuencia ha consumido otras sustancias psicoactivas?	98	0	2	94	6	0	100	0	0
11. Si es usted varón, ¿has consumido 5 bebidas alcohólicas o más en una misma ocasión?	82	14	4	78	22	0	92	8	0
12. Si es usted mujer, ¿has consumido 4 bebidas alcohólicas o más en la misma ocasión?	100	0	0	90	10	0	91	8	2

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Describiendo la tabla 22 tenemos que en la escala de apoyo emocional el colegio fisco misional refleja valores medios de acuerdo al apoyo percibido, en cuanto a ayuda material o instrumental el colegio fisco misional refleja valores medios referentes a este apoyo al igual que el colegio fiscal, en el caso relaciones sociales de ocio y distracción se tiende valores altos en los tres colegios así como también las expresiones de amor o cariño el colegio fisco misional refiere un apoyo medio.

Tabla 21. Apoyo social

Escala de apoyo social	Fiscal			Fisco misional			Particular		
	Máx.	Media	Mín.	Máx.	Media	Mín.	Máx.	Media	Mín.
Apoyo emocional	790	252	33	505	318	29	1005	210	20
Ayuda material o instrumental	265	105	43	275	135	24	405	90	24
Relaciones sociales de ocio y distracción	415	117	17	310	147	12	560	78	9
Apoyo afectivo referido a expresiones de amor y cariño	370	57	8	245	129	7	430	48	7

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

La tabla 23 muestra las características psicológicas de los adolescentes respecto a acontecimientos cotidianos afirman que: se considera desobediente en la institución fiscal el 21%, 29% fisco misional y el 36% particular; explosividad y pérdida de control el 16% fiscal, 47% fisco misional y el 38% particular; soy inquieto siempre estoy moviéndome 18% fiscal, 37% fisco misional, 19% particular; no termina lo que empieza 9% fiscal, 25% fisco misional, 23% particular; me distraigo con facilidad 23% fiscal, 31% fisco misional, 21% particular; digo mentiras 9% fiscal, 27% fisco misional, 11% particular; estoy triste infeliz o deprimido 12% fiscal, 27% fisco misional, 19% particular; estoy de mal humor soy irritable, gruñón 14% fiscal, 25% fisco misional, 23% particular, tengo bajo peso 11% fiscal, 2% fisco misional, 4% particular; como demasiado y tengo sobre peso 9% fiscal, 6% fisco misional, 11% particular.

Tabla 22. Características psicológicas

PREGUNTAS	Fiscal			Fisco misional			Particular		
	Sumatoria de porcentajes de acuerdo a la frecuencia								
	Baja	Media	Alta	Baja	Media	Alta	Baja	Media	Alta
1. Soy muy desobediente y peleón	74	5	21	59	12	29	55	8	36
2. Soy muy explosivo y pierdo el control con facilidad	82	2	16	53	10	37	58	19	19
3. No me puedo estar quieto en mi asiento y siempre me estoy moviendo	82	4	14	61	8	31	68	9	17
4. No termino lo que empiezo	84	7	9	65	10	25	72	6	23
5. Me distraigo con facilidad	72	5	23	51	18	31	57	15	21
6. Digo muchas mentiras	84	7	9	63	10	27	72	17	11

7. Robo cosas o dinero en casa o fuera de casa	98	0	2	98	2	0	96	2	0
8. Me fugó de casa	95	0	5	92	2	6	96	4	0
9. Estoy triste, infeliz o deprimido	72	16	12	65	8	27	62	13	19
10. Estoy de mal humor, soy irritable, gruñón	77	9	14	63	12	25	68	8	23
11. Soy muy nervioso sin tener una buena razón	88	5	7	80	6	14	66	15	8
12. Soy muy miedoso sin tener una buena razón	84	7	9	78	14	8	66	15	11
13. Tengo bajo peso porque rechazo la comida	84	5	11	94	4	2	94	2	4
14. Como demasiado y tengo sobrepeso	91	0	9	90	4	6	81	4	11

Fuente: Batería de instrumentos Psicológicos, aplicados a I y II de bachillerato

Elaborado por: Equipo de gestión del programa nacional de investigación

Mediante el análisis de datos se da respuestas a varias de las preguntas de investigación identificando las problemáticas respecto a TIC, consumo de sustancias y apoyo social que son percibidos por los estudiantes y que a continuación se hace referencia en la discusión.

3.2. Discusión de los resultados obtenidos.

A continuación se presenta el análisis de resultados y discusión o comparación sobre la relación entre las variables analizadas, de modo que se cumpla con los objetivos planteados en la investigación.

La investigación tuvo como propósito analizar la distribución del consumo de sustancias, uso de TIC e indicadores de Salud Mental en los estudiantes de primero y segundo de bachillerato de tres instituciones educativas, fiscal, fisco-misional y particular. Sobre todo, se pretendió examinar cuánto y cómo usan el internet, así como qué tipo de sustancias y con qué frecuencia consumen. Además, se identificaron los tipos de apoyo social que perciben los sujetos investigados y las características psicológicas predominantes.

Inicialmente se determina que los estudiantes investigados son de primero y segundo de bachillerato respectivamente, el género masculino supera ligeramente al femenino con alrededor de un 10%, además los informantes mayoritariamente tienen su domicilio en la zona urbana. La muestra analizada se seleccionó de manera equitativa de 3 instituciones educativas: fiscal, fisco misional y particular, por lo que no se evidencian variaciones significativas. Así mismo, se establece que al considerar el criterio de inclusión las edades analizadas corresponden a las comprendidas entre 14 y 17 años, en jornada diurna de estudio.

Referente a las TIC, podemos identificar que el 94% de estudiantes tienen acceso directo a un ordenador, y las edades en las que realizaron su primer contacto fueron de 5 a 9 años con una participación del 36% en la institución particular y más tardíamente de 10 a 14 años con el 32% en la institución fiscal.

Esta tendencia del uso a edades tempranas va de la mano con la política educativa del estado de generar procesos de enseñanza-aprendizaje, de innovación educativa (Peñaherrera, 2012), que incluye el uso de computadoras y demás TIC con los que se pretende dar un giro tecnológico a la educación y así lo muestra la investigación de los estudiantes que refieren su primer contacto con dicho dispositivo a edades muy tempranas.

En unos estudios sobre el acceso y uso de las TIC nos muestran que, en Argentina el rango de edad corresponde a los 10 años (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. [INDEC], 2011), en México se encuentra entre los 12- 17 años (Instituto Nacional de Estadística y Geografía. [INEGI], 2015) y en Ecuador entre los 5- 15 años (INEC, 2013).

Evidenciando así que los datos arrojados por la investigación concuerdan con respecto a la realidad de otros países.

El uso que los adolescentes dan al ordenador incluye las tareas escolares, redes sociales, navegar por internet con más del 40% de participación en las tres instituciones educativas. El fenómeno analizado lleva relación con la influencia tecnológica que progresivamente ha ido reemplazando el método de consulta de libros físicos por la búsqueda de información a través de la web, lo que justifica su elevado uso en el desarrollo de tareas. Tal situación es positiva por un lado ya que permite disponer de una puerta abierta al conocimiento de manera inmediata y con información actualizada, pero al mismo tiempo genera la desventaja que los chicos han perdido el hábito y la capacidad de leer, analizar y escribir, pues de manera sencilla pueden realizar el típico control "C" y control "V".

Lo que a decir de Botello y López (2014) "las TIC con fines educativos ayudan a mejorar el desempeño escolar con énfasis en ciertas asignaturas" (p.18). Lo que se puede corroborar con base a la experiencia personal y conversación con adolescentes a los cuales el uso de las TIC les permite experimentar un fácil acceso a información actualizada, satisfacen dudas que consecuentemente ayudan a mejorar su desempeño académico.

De la misma manera, alrededor del 70 % de los adolescentes encuestados tienen acceso a un teléfono celular, siendo las edades de 10 a 14 años en las instituciones fiscomisional y particular las que más pronto tiene acceso al mismo mientras que la institución fiscal tiene un contacto más tardío a las edades de 15 a 17 años; a la vez si se analiza los resultados de uso del celular se encuentra que más del 30% de los estudiantes de las tres instituciones educativas lo emplea para las redes sociales, trabajos escolares, llamadas telefónicas y envió o recepción de mensajes, whatsapp u otros mensajes, similares valores se encuentran en la investigación realizada por la fundación latinoamericana de telefonía [FLT] (2008) que refiere que a la hora de navegar por la red. Argentina, Brasil, Chile, Colombia, México y Venezuela un 97% de los jóvenes navegan sin la compañía de un adulto por lo que el peligro de subir información personal es constante. Similar a lo que ocurre con los ordenadores, los adolescentes tienen un elevado uso de este dispositivo para las redes sociales, Un estudio similar realizado por Carbonell y Fúster (2012) explican que a pesar de que el elevado acceso y uso de celulares en navegación de internet y redes sociales no justifica que la población este frente a un trastorno adictivo grave ya que no se cumplen ciertos factores como para catalogarlos, así pues, los factores que propone son:

- a) ausencia de demanda clínica, b) los cuestionarios podrían estar midiendo "preocupación" o "percepción" en lugar de adicción, c) la normalización de uso frente a su

desarrollo y madurez, d) adaptación social y e) la distinción entre perder el tiempo en periodos más o menos cortos o prolongados de una verdadera adicción y cumplir con los criterios para esta. (p.17)

A decir de la bibliografía referente y el análisis de la investigación el uso que les dan los adolescentes a las TIC tiene marcada relación con “estar a la moda” y adaptación a la tecnología que como una adicción.

Por otra parte, más del 42% de investigados de las tres instituciones educativas refieren tener acceso a dispositivos de videojuegos, con la particularidad que en la institución fisco misional y en la particular el poder adquisitivo que sus hogares disponen genera un uso superior al de los estudiantes de la institución fiscal. Las edades dónde por primera vez tuvieron acceso a un dispositivo de videojuego son de 5 a 9 años con el 27% y de 10 a 14 años el 19%.

Entre los juegos más utilizados por los estudiantes tanto hombres como mujeres son Good of Ward, Call of duty, Residente Evil, San Andreas. Este tipo de videojuegos se basan en guerras, luchas, terrorismo, pandillas, corrupción, a decir de Cavanaugh (2011) afirman que los adolescentes y los adultos jóvenes aprenden mucho tan sólo observando la conducta de los demás. Así pues, se evoca inconscientemente a que los adolescentes aprendan patrones de conducta negativas como por ejemplo la agresividad, dado por el tipo de aprendizaje por imitación y acción repetitiva.

Complementando el análisis, se encuentra que el rango de horas dedicadas a jugar video juegos en días laborables va desde 1 a 3 horas siendo el colegio particular el de mayor porcentaje con el 39% en una hora y con menor porcentaje en 3 horas el 19% del colegio fisco misional. Así mismo, se deduce que en los días festivos el tiempo dedicado al uso de videojuegos está en el rango de 1 a 6 horas representada por el colegio particular en 1 hora con el 28% y en 6 horas por el colegio fisco misional con el 15% .

Se evidencia entonces, alarmantes resultados respecto a la cantidad en horas que el adolescente invierte en videojuegos en días festivos y laborales, limitando de esta manera el tiempo disponible para el desarrollo de otro tipo de recreaciones familiares o con amigos.

De la misma manera Morrisey (2007) menciona que el uso inadecuado trae como consecuencia la fácil distracción y poca concentración pudiendo incidir negativamente en el rendimiento académico, por tanto es menester fraccionar el tiempo dedicado a redes sociales o videojuegos respecto de otras actividades para que el uso que se les da a los mismos no interfiera en el desarrollo aprendizaje sino más bien provea de herramientas que potencien su desarrollo.

Además se realiza un análisis descriptivo sobre el consumo de sustancias en los estudiantes de bachillerato en los diferentes establecimientos, en donde se identifica que existe mayor consumo de alcohol en un 45% de estudiantes del colegio fiscomisional así como también del 38% de estudiantes del colegio particular seguidos de un 19% de estudiantes del colegio fiscal, por otra parte el consumo de cigarrillo se refleja en un 24% de estudiantes del colegio fiscomisional y los otros dos colegios no superan el 11% de consumo en relación a por lo menos una vez al mes por el contrario la marihuana presenta un consumo del 4% de estudiantes del colegio particular que dice consumir por lo menos una vez al mes sin embargo el colegio fiscal presenta un 4% de estudiantes que consumen a diario.

De este grupo se determina que la droga de mayor consumo fue el alcohol seguido de los cigarrillos y clasificando a los mismos por periodo de consumo la marihuana, a lo que la evidencia encontrada en esta investigación concuerda con los estudios realizados por la cuarta encuesta nacional sobre el uso de drogas en estudiantes de 12 a 17 años vemos que los hombres tienen un mayor índice de consumo de sustancias en comparación con las mujeres. Las drogas de mayor relevancia son el tabaco, alcohol, tranquilizantes, estimulantes y cocaína CONSEP (2012), por otro lado, la Oficina de las Naciones Unidas contra la Droga y el Delito reveló según un estudio que las drogas que más usan los adolescentes son la marihuana y el alcohol, siendo los 15 años la edad promedio de inicio del consumo [UNODC] (2014).

Los efectos nocivos que el alcohol, cigarrillo y marihuana altera el bienestar conductual del adolescente como refiere Pérez y Scoppetta (2008), el consumo de sustancias altera de manera negativa los procesos de memoria atención y pensamiento, ya que la presencia de alcohol o cualquier otra sustancia degenera la corteza cerebral afectando funciones importantes, por lo que es necesario señalar la pronta detección y atención, para evitar que los adolescentes confinen sus vidas a enfermedades crónicas y degenerativas.

El apoyo social que se analiza es de acuerdo al tipo; emocional, material, ocio y de afecto, mismos a lo que en relaciones de ocio y distracción puntúan como bajos al igual que muestras de cariño y afecto por lo que se evidencia deficiencia en “efecto amortiguador” que nos habla (Gracia, 2000, p. 7), los adolescentes al no recibir por parte de su red de apoyo muestras de cario y amor así como también la misma no le aporta la oportunidad de distracción genera en ellos frustración y estrés así como afirma Hombrados (2015) “el apoyo social constituye un componente o un mediador importante para la calidad de vida, ya que actúa previniendo el estrés, la enfermedad y fomentando la salud”. Si los jóvenes no perciben un apoyo óptimo, podría generar problemas en su salud mental, al no tener a alguien que le ayude cuando están enfermo, alguien que le muestre amor y afecto, alguien con quien pueda hacer cosas que le

ayuden a olvidar sus problemas, ya que la adolescencia es una etapa importante debido a que los jóvenes se encuentran en la búsqueda de su propia identidad, de la misma manera esta carencia se ve reflejada en las largas horas de videojuegos y las horas del uso del celular con el que se conectan a sus redes sociales empleadas por estos como medios de distracción.

Finalmente los adolescentes, dentro de los resultados del estudio, los desórdenes alimenticios una minoría asegura tener problemas de peso, ya sea por rechazar la comida o por comer demasiado, es evidente que la cultura es un determinante del peso corporal ya que asigna significados morales y sociales al peso, elogiando la delgadez y rechazando la gordura Oblitas (2010), por lo que los jóvenes se guían por estos patrones y comienzan a tener problemas de anorexia o bulimia, que conllevan graves consecuencias en su salud tanto física como mental.

CONCLUSIONES.

Luego del análisis y descripción de los resultados se llega a las siguientes conclusiones:

- Se logró analizar la distribución del consumo de sustancias, el uso de TIC y los indicadores de salud mental de los estudiantes de primero y segundo de bachillerato de los centros educativos de la zona 9, distrito 4 y 3, circuito 17D04C03; 17D03C08_09_13; 17D04C05_06. Después de la respectiva investigación y dando cumplimiento al objetivo general.
- De acuerdo a las variables sociodemográficas investigadas se determinó que la mayoría de la muestra pertenece al sector urbano, a su vez, se comprobó que en las tres instituciones hay más hombres que mujeres cursando primero y segundo de bachillerato, así como también dando cumplimiento al criterio de inclusión las edades de los estudiantes de los tres establecimientos están comprendidas desde los 14 a 17 años.
- Se comprueba así, que la mayoría de la población investigada tiene acceso a las TIC (internet, computadora, teléfono celular, videojuegos, redes sociales), los estudiantes del colegio fisco misional tienen un acceso más tardío en el uso en comparación con el acceso a más temprana edad que corresponde al colegio particular, siendo las redes sociales las TIC a la que más acceden.
- Se establece que el teléfono celular es el aparato electrónico de mayor uso en relación al internet y videojuegos, siendo el colegio fisco misional el de mayor acceso en relación al fiscal que es el de menor acceso.
- La distribución del consumo de sustancias se centra en la ingesta de alcohol en mayor consumo del mismo, en el colegio fisco misional seguido por el colegio particular, así mismo el consumo de cigarrillos es mayor en el colegio fisco misional seguido del colegio fiscal y la frecuencia de consumo es de por lo menos una vez al mes, finalmente la marihuana es consumida casi a diario en el colegio fisco misional.
- El apoyo social (emocional, material, ocio y afecto) de acuerdo a los estudiantes del colegio fisco misional está siendo percibido como un apoyo moderado, mientras que los estudiantes de los colegios fiscal y particular perciben a los mismos como suficientes, aunque se evidencia escaso control por parte de los padres de familia respecto al tiempo en ejecución de actividades como videojuegos o redes sociales.

RECOMENDACIONES.

- Desde el Ministerio de Educación generar un convenio de investigación con las universidades para que se fomenten temas de tipo social y que sean aplicados en las instituciones educativas con el objetivo de solucionar y dar seguimiento a temas investigados facilitando de esta manera la apertura.
- Las Instituciones Educativas son las fuentes principales donde se localizan mayores dificultades sociales y que nos permite su estudio, pero de igual manera se sugiere el respectivo seguimiento, acompañamiento y desarrollo de actividades encaminadas a dar solución en lo posible respecto de los informes que muestran las necesidades a ser atendidas.
- Desde las universidades se ve reflejada la preocupación acerca de generar investigaciones a grupos vulnerables, se sugiere extender los convenios de apoyo interinstitucionales para que los estudiantes universitarios tengamos mayor acogida en la realización de este y otros tipos de investigaciones.
- La creación de áreas municipales en donde los estudiantes sean la fuente de inspiración para realizar trabajos y actividades a generar tiempos de calidad y horas de distracción motivando a la integración social.
- Las Instituciones Educativas deberían permitirse desarrollar actividades que motiven el afianzamiento de relaciones con el núcleo familiar de los adolescentes, en los que prime el entendimiento de esta etapa conflictiva pero además que permita desarrollar empoderamiento a los adolescentes y cambiar de esta manera su condición de vulnerabilidad.
- En los hogares se debe de incentivar la escucha activa que nos permita comprender analizar y resolver problemas, preocupándonos día a día de situaciones que mediante el dialogo se van ventilando y de esta manera generamos confianza y protección a nuestros adolescentes.
- Implementar en los colegios actividades optativas encaminadas a la distracción y desarrollo de habilidades que puedan ser implementadas en sus futuras vidas.
- Un trabajo Futuro desde mi departamento de DECE en la institución educativa en la que laboro será; difundir, concientizar a los padres de familia la importancia de controlar y propiciar alternativas de ocio y recreación para que los adolescentes no inviertan tanto tiempo en el uso de redes sociales.

ANEXOS

Anexo 1: Consentimiento informado Rector Unidad Educativa.

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 UNIDADES EDUCATIVAS

Investigadores: Grupo de investigación departamento de Psicología

Contactarse: Mgtr. Livia Isabel Andrade. E-Mail: liandrade@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 TIC, 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: _____

Anexo 2: Consentimiento informado padres de familia.

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

Contactarse: Mgs. Livia Isabel Andrade. E-Mail: liandrade@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 denominado: "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 consideró a los estudiantes de establecimientos educativos mixtos, que tenga 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.

Nombre del padre/madre/representante legal del estudiante participante: _____ Firma del investigador: _____

CI: _____

Firma del padre de familia: _____

CI: _____

Fecha: _____

Anexo 3: Cuestionario de factores psicosociales de salud y estilos de vida para adolescentes.

**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	10. ¿A qué videojuegos juegas?									
10. ¿Cuántas horas diarias juegas los días laborables?			<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

Señale 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 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. ¿Piensas 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. ¿Piensas 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 estas conectado?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
8. ¿Cuándo no estas 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

Señale 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. ¿Piensas 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 invertir cada vez más tiempo en el teléfono celular para sentirse satisfecho?	<input type="checkbox"/> Casi nunca	<input type="checkbox"/> Algunas veces	<input type="checkbox"/> Bastantes veces	<input type="checkbox"/> Casi siempre
6. ¿Piensas 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

Señale la respuesta que más se aproxime a su realidad

1. A menudo pierdo horas de sueño debido a las largas sesiones de juego.	<input type="checkbox"/> Muy en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
2. Nunca juego a videojuegos para sentirme mejor.	<input type="checkbox"/> Muy en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
7. Suelo pensar en mi próxima sesión de juego cuando no estoy jugando.	<input type="checkbox"/> Muy en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 pueda tener.	<input type="checkbox"/> Muy en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
11. He mentido a mis familiares debido a la cantidad de tiempo que dedico a videojuegos.	<input type="checkbox"/> Muy en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
12. No creo que pudiera dejar de jugar.	<input type="checkbox"/> Muy en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo
19. Sé que mis actividades cotidianas (trabajo, educación, tareas domésticas, etc.) no se han visto negativamente afectadas por jugar.	<input type="checkbox"/> Muy en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<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 des-acuerdo	<input type="checkbox"/> En des-acuerdo	<input type="checkbox"/> Ni de acuerdo, ni en des-acuerdo	<input type="checkbox"/> De acuerdo	<input type="checkbox"/> Totalmente de acuerdo

Señale 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, vinos, licores, 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, mota, hierba, hashís, 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, éxtasis, 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 tenga 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 necesita 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 tenga 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 muestre amor y afecto.	<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 abrace.	<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 como 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 aproxime 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 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 miedoso 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

BIBLIOGRAFÍA

- Aguirre, A. (2000). *Psicología de la adolescencia*. 1ª ed. España: Editorial Marcombo.
- Aypay, A. (2010). "Information and communication technology (ICT) usage and achievement of Turkish students n PISA 2006. *TOJET*, 9(2). Recuperado de: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ898009.pdf> el 20 de junio del 2017.
- Becoña, J. (2000). La familia y los factores de riesgo relacionados con el consumo de alcohol y tabaco en los niños y adolescentes. *Plan nacional español sobre drogas*, 521-546.
- Botello, H., López A. (2014). La influencia de las TIC en el desempeño académico evidencia de la prueba PIRLS en Colombia 2011. *Revista academia y virtualidad*. Recuperado de: [file:///C:/Users/Tania/Downloads/Dialnet-LaInfluenciaDeLasTICEEnElDesempenoAcademico-5061044%20\(2\).pdf](file:///C:/Users/Tania/Downloads/Dialnet-LaInfluenciaDeLasTICEEnElDesempenoAcademico-5061044%20(2).pdf) el 21 de julio del 2017.
- Caplan, J. (2001). Apoyo social en intervencion comunitaria. *Apoyo social en intervencion comunitaria*, 245-263.
- Carbonell, X., Fúster, H., Lusa, A. C. y Oberst, U. (2012). Adicción al internet y al móvil: una revisión de estudios empíricos españoles. *Papeles del psicólogo*, 33(2), 82-89.
- Carls, C. (2004). *Profamilia*. 2ª ed. México: Editorial Profamilia.
- Carrazana, V. (2005). *El concepto de salud mental en psicología humanista–existencial*. 1ª ed. Bolivia: Editorial de la universidad catolica.
- Choliz, R. (2012). *Adiccion a internet y redes sociales*. 1ª ed. Madrid: Editorial Alianza.
- Cid, P. (2006). Factores biologicos y psicosociales predictores de promocion en salud. *revista medica de chile*, 1491-1499.
- CONSEP.(2012). Plan nacional de prevención integral de drogas. *Plan nacional de prevención integral de drogas*, 5-20.
- Douglas, A. (2008). Internet addiction: meta-synthesis of qualitative research for the decade1996-2006. *Computer in human*, 3027-3044.
- Echeberúa, E. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías y a las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones nueva era*, 91-96.

- Escohotado, C. (2002). *Historia general de las drogas*. 2ª ed. España: Editorial Espasa.
- Frenk, J. (2001). *Programa de acción en salud mental*. 1ª ed. México: Secretaría de Salud. Recuperado de http://www.salud.gob.mx/unidades/cdi/documentos/pasm_cap2.pdf, el 5 de noviembre de 2017.
- García, M. (2000). Consumo de drogas en la adolescencia. 1ª ed. Calleja: Psicothema.
- Gracia, E. (2000). *Apoyo social en intervencion comunitaria*. 4ª ed. Barcelona: Editorial Barcelona.
- Graña, J. (2000). Factores psicologicos de riesgo y de proteccion para el consumo de drogas. *Psicología conductual*, 249-269.
- Hombrados, M. (2015). *Manual de Psicología Comunitaria*. Madrid: Síntesis.
- Instituto Nacional Ecuatoriano de Estadísticas y Censos [INEC]. (2013). *Ecuadorencifras*. Resultados de encuesta nacional 2010. Recuperado de: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/> el 10 de febrero 2017.
- Jiménez, T. (2001). Le rôle de la communication familiale et de l'estime de soi dans la délinquance adolescente. *Revue Internationale de Psychologie Sociale*, 7 (2), 5-26. Recuperado de https://www.uv.es/lisis/terebel/tj_art1.pdf. El 25 de marzo del 2017.
- Kail, R. (2006). *Desarrollo humano*. 1ª ed. México: Cengage Learning.
- Kaplan H. (2000). *Biología molecular y genética de la conducta*. Salamanca: Editorial Medica Panamericana .
- Kestemberg, E. (2001). *Adolestentes crisis y superacion*. Salamanca: Editorial España.
- Krauskopf, D. (2000). Dimensiones del desarrollo de la salud mental en la adolescencia. *Indicadores de salud*, 16-26.
- López, S. (2012). Adaptacion española del "mobile phone problem use scale" para población adolescente. *Adicciones*, 123-130.
- Lütte, G. (2000). Liberar la adolescencia. *La psicología de los jovenes de hoy*, 8-11.
- Mangrulkar, W. (2001). Enfoque de habilidades para la vida para un desarrollo saludable. *Enfoques*, 67-75.

- Márquez, J. (2000). Prevención de drogodependencia para Latinoamérica. 1ª ed. Chile: Editorial ZEUS. Recuperado de: <http://biblioteca-digital.ucsh.cl/greenstone/collect/libros/index/assoc/HASHa6fc.dir/drogas.pdf>, el 15 de septiembre de 2017
- Miller, C. (2010). Manual de atención primaria en salud mental. *programa de salud mental*, 19-25.
- Montes de Oca, V. (2003). Redes de apoyo social de personas mayores: elementos teórico-conceptuales. CEPAL. Santiago de Chile. Recuperado de: <https://www.cepal.org/celade/noticias/paginas/7/13237/PP18.pdf> el 5 de mayo del 2017.
- Movimiento Espiritual Salesiano. (2013). *Revista espiritualidad juvenil salesiano*. Recuperado de: <https://juanbosco.wordpress.com> el 12 de noviembre de 2016
- Musitu, G. (2003). El rol del apoyo social en el ajuste de los adolescentes . *Intervención psicosocial*, 179-192.
- Oblitas, G. (2010). *Psicología de la Salud y Calidad de Vida*. México: Cengage Learning.
- Organización Mundial de la Salud [OMS]. (2008). Plan de acción sobre la Salud Mental 2013-2020. Recuperado de: http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/97488/1/9789243506029_spa.pdf el 7 de agosto 2017.
- Organización Panamericana de Salud [OPS]. (2005). *Estudio de Neurociencia del consumo y dependencia de sustancias psicoactivas*. Washington: Panamericana de Salud.
- Peñaherrera, M. (2012). Uso de tic en escuelas públicas de Ecuador: análisis, reflexiones y valoraciones. *EDUTEC*. No. 40. ISSN: 1135-9250. Recuperado de: <http://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/article/download/364/101>, el 1 de enero 2018
- Pérez, A. y Scopetta, O. (2008). *Consumo de alcohol en menores de 18 años en Colombia: 2008. Un estudio con jóvenes escolarizados de 12 a 17 años en 7 capitales de departamento y dos municipios pequeños*. Corporación Nuevos Rumbos. ISBN: 978-958-44-4451-6, Recuperado de: <http://www.nuevosrumbos.org/documentos/consumodealcoholmenores2009colombia.pdf>, el 8 de noviembre de 2017.

- Rodriguez, E. (2001). Las drogas como problema social. *Revista española de investigación sociológica*, 83-109.
- Sánchez, A. (2000). *Psicología comunitaria, bases conceptuales y operativas*. Barcelona: Editorial PPU.
- Unidad Educativa Alvernia [U.E.A.] (2016). *Revista estudiantil Alvernia*. Recuperado de: <http://alvernia.edu.ec/> el 5 de enero del 201.
- Unidad Educativa Fisco misonal Don Bosco de La Tola [U.E.FM.D.B.L.T.]. (2016). *Revista Don Bosco Franciscana estudiantil*. Recupero de: <http://www.donboscolatola.edu.ec/index.php/quienes-somos/historia-mision-vision>. el 11 de enero del 2017.
- Unidad Educativa Pichincha [U.E.P.] (2016). Impactos pichincha. *revista asociación estudiantil*, 3-4.
- UNODC. (2014). *Informe mundial sobre las drogas*. Recuperado de: https://www.unodc.org/documents/wdr2014/v1403603_spanish.pdf:
- Villalba, C. (2001). Los grupos de apoyo basados en la autoayuda. Barcelona: Editorial PPU.
- William, S. (2006). *Globalización y la comunicación*. México: Editorial México.
- Young, K. (2004). Internet addiction-the consequences of a new clinical phenomena. *American behavioral scientist*, 402-415.