

Tecnologías Informáticas  
Adición

06 ABR 2

BC-Tes-4032



T.MH. 139



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
"PEDRO RUIZ GALLO"**

**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA**



---

**"FRECUENCIA Y FACTORES ASOCIADOS AL USO  
PROBLEMÁTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE  
INFORMACIÓN, COMUNICACION Y JUEGO EN  
JÓVENES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA.  
LAMBAYEQUE. FEBRERO 2015"**

# **TESIS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
MÉDICO CIRUJANO**

**AUTOR:**

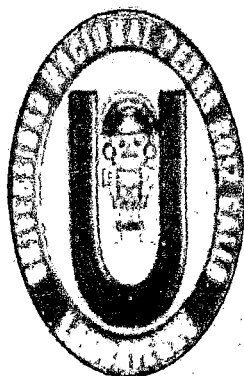
**BACH. PUESCAS SÁNCHEZ, PABLO RONALD**

**ASESOR:**

**DR. VICTOR ALBERTO SOTO CACERES (ASESOR)**

**DR. CRISTIAN DÍAZ VÉLEZ (CO-ASESOR)**

**LAMBAYEQUE. MARZO 2015**



**UNIVERSIDAD NACIONAL**

**PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA**



**“FRECUENCIA Y FACTORES ASOCIADOS AL  
USO PROBLEMÁTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE  
INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y JUEGO EN  
JÓVENES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA.  
LAMBAYEQUE. FEBRERO 2015”**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
MÉDICO CIRUJANO**

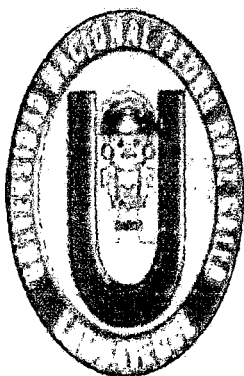
**AUTOR:**

**BACH. PUESCAS SÁNCHEZ, PABLO RONALD**

**ASESOR:**

**DR. VÍCTOR ALBERTO SOTO CÁCERES (ASESOR)  
DR. CRISTIAN DÍAZ VÉLEZ (CO-ASESOR)**

**LAMBAYEQUE, MARZO 2015**



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
PEDRO RUIZ GALLO**



**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA**

**“FRECUENCIA Y FACTORES ASOCIADOS AL  
USO PROBLEMÁTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE  
INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y JUEGO EN  
JÓVENES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA.  
LAMBAYEQUE. FEBRERO 2015”**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
MÉDICO CIRUJANO**

---

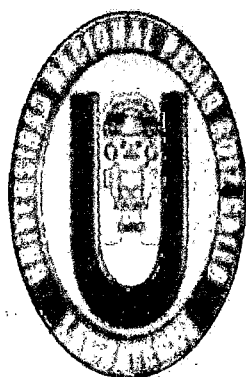
*Bach. Med. Puentes Sánchez, Pablo Ronald*  
**AUTOR**

---

*Dr. Víctor Alberto Soto Cáceres*  
**ASESOR**

---

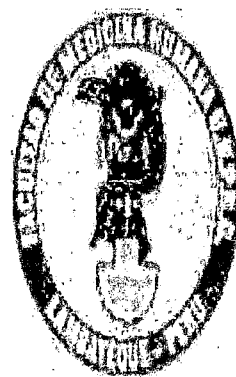
*Dr. Cristian Díaz Vélez*  
**CO-ASESOR**



**UNIVERSIDAD NACIONAL**

**PEDRO RUIZ GALLO**

**FACULTAD DE MEDICINA HUMANA**



**“FRECUENCIA Y FACTORES ASOCIADOS AL  
USO PROBLEMÁTICO DE LAS TECNOLOGÍAS DE  
INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y JUEGO EN  
JÓVENES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA.  
LAMBAYEQUE. FEBRERO 2015”**

**TESIS**

**PARA OPTAR EL TÍTULO DE**

**MÉDICO CIRUJANO**

**APROBADO POR EL JURADO:**

**Dr. JUAN JOSÉ CRUZ VENEGAS**  
**PRESIDENTE**

**Dr. JULIO CÉSAR VILLANUEVA ÁNGELES**  
**SECRETARIO**

**Dr. SEGUNDO FELIPE ULCO ANHUAMÁN**  
**VOCAL**

**Dr. WINSTON IVÁN MALDONADO GÓMEZ**  
**SUPLENTE**

# **DEDICATORIA**

**A Dios y a María Santísima, por acompañarme y darme la fortaleza necesaria para vencer los obstáculos presentados en el camino.**

**A mis padres Pablo y Flor y mis hermanos Martha, Flor y Christian, por su amor y confianza; porque gracias a su apoyo incondicional, he alcanzado las metas propuestas.**

**A mi querida Luanita quien con sus locuras me hace reír a diario.**

**A mi querida Cecilia quien cada día me apoya y anima a seguir adelante.**

**A mis asesores y también a mis compañeros de SOCIEM-UNPRG, de quienes aprendí a ser mejor y esforzarme cada día más.**

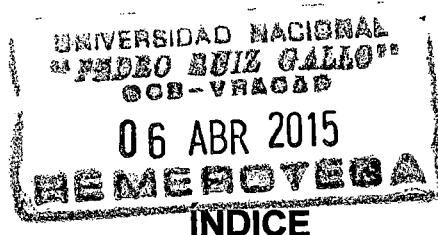
*Pablo Ronald*

# **AGRADECIMIENTO**

**Al Dr. VICTOR SOTO CÁCERES y al Dr. CRISTIAN DÍAZ VÉLEZ, quienes me apoyaron y asesoraron no sólo en la presente tesis, sino en muchas de las investigaciones en las que he tenido la oportunidad de participar.**

**A cada uno de los estudiantes que de forma voluntaria participó en la realización de la presente investigación.**

*Pablo Ronald*



<b>DEDICATORIA.....</b>	<b>4</b>
<b>AGRADECIMIENTO.....</b>	<b>5</b>
<b>RESUMEN.....</b>	<b>7</b>
<b>ABSTRACT.....</b>	<b>8</b>
<b>I. INTRODUCCIÓN.....</b>	<b>10</b>
1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA.....	10
1.2. ANTECEDENTES.....	12
1.3. BASE TEÓRICA.....	15
1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.....	17
1.5. OBJETIVOS.....	17
1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	18
1.7. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS.....	19
1.8. DEFINICIÓN Y OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.....	20
<b>II. MATERIAL Y METODOS.....</b>	<b>23</b>
2.1. DISEÑO METODOLÓGICO.....	23
2.2. POBLACIÓN, MUESTRA, MUESTREO.....	23
2.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS: DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.....	24
2.4. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO.....	29
2.5. ASPECTOS ÉTICOS.....	32
<b>III. RESULTADOS.....</b>	<b>46</b>
<b>IV. DISCUSIÓN.....</b>	<b>54</b>
<b>V. CONCLUSIONES.....</b>	<b>56</b>
<b>VI. RECOMENDACIONES.....</b>	<b>57</b>
<b>VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.....</b>	<b>62</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>59</b>



## RESUMEN

**Objetivo:** Precisar la frecuencia y que factores se encuentran asociados al uso problemático de las nuevas tecnologías de información, comunicación y juego en jóvenes de una universidad pública de Lambayeque durante el mes de Febrero 2015.

**Materiales y métodos:** estudio observacional, Transversal – Analítico. Mediante la aplicación de instrumento de evaluación del uso problemático de tecnologías de información, comunicación y juego en un total de 485 participantes. Los datos recogidos se analizaron con el programa SPSS versión 17.0 y STATA 11.0. **Resultados:** 11,1% de estudiantes presentó uso problemático de chat, 18,8% uso problemático de internet, 21,4% uso problemático de su dispositivo móvil, 11,4% presentó uso problemático de tecnologías de juego. Se evidenció asociación entre la satisfacción media con la vida propia y el uso problemático del móvil (RP=1,43; IC 95%=1,05-1,94).

**Conclusiones:** La evaluación del uso problemático de las tecnologías de información, comunicación y juego nos muestra un porcentaje de uso problemático mayor a lo reportado en estudios similares, asociándose a la edad y año de estudios.

**Palabras claves:** Tecnologías de Información y Comunicación, Juego e Implementos de Juego, jóvenes universitarios. (Fuente: DeCS-BIREME)

## **ABSTRACT**

**Objective:** To estimate how often and what factors are associated with the problematic use of the new technologies of information, communication and youth play in a public university in Lambayeque during the month of February 2015.

**Material and methods:** observational study Transversal - Analytical. By applying assessment instrument problematic use of information technology, communication and play in a total of 485 university students, with a loss of 15 participants. The collected data were analyzed using SPSS version 17.0 and STATA 11.0.

**Results:** 11.1% of students had problematic use of chat, 18.8% problematic Internet use, 21.4% problematic use of your mobile device, 11.4% had problematic use of gaming technologies. Association between average satisfaction with life and the problematic use of mobile (95% CI = 1.05-1.94; PR = 1.43) was evident.

**Conclusions:** Assessing the problematic use of information technology, communication and game shows a higher percentage of problematic use to those reported in similar studies.

**Key Words:** Information Technologies and Communication, Play and Playthings, university students (SOURCE: MeSH-NLM)

# **INTRODUCCIÓN**

## **I. INTRODUCCIÓN.**

### **1.1. REALIDAD PROBLEMÁTICA.**

En el mundo moderno, el despliegue de las Nuevas Tecnologías de la Información (NT) es un fenómeno relativamente reciente que ha supuesto rápidos e importantes cambios en nuestra sociedad. El uso de estas NT contribuye, en la mayoría de las ocasiones, a mejorar la calidad de vida de las personas, aunque su uso en nuestra vida cotidiana no está exenta de polémica. Su adecuada utilización genera importantes beneficios, pero el usarlas inadecuadamente también parece conllevar problemas. El aspecto más controvertido y que mayor alarma social crea, es el potencial adictivo de estas tecnologías, especialmente entre los menores, adolescentes y actualmente en los universitarios, los que mayor uso hacen de ellas (1), entre las que destacan los dispositivos móviles de comunicación.

El mercado mundial de telefonía móvil actualmente reporta que el número de suscripciones a servicios de telefonía móvil en todo el mundo (tanto prepagos como de pago por consumo) ha crecido de poco menos de 1000 millones en el año 2000 a más de 6000 millones en la actualidad, de las cuales 5000 millones pertenecen a países en desarrollo (2), además de esta cifra hay que resaltar que uso de móviles (celulares) se ha incrementado, especialmente en adolescentes y jóvenes (3-5). A pesar de que las llamadas de voz cuenta en la actualidad alrededor del 80% de los ingresos de telefonía celular, el extraordinario éxito del servicio de mensajes cortos (SMS), en particular entre los jóvenes usuarios de teléfonos celulares, sigue sorprendiendo a los operadores de red: SMS ahora se espera que dominen la mensajería móvil,

tanto en volumen de tráfico y los ingresos hasta bien entrado el último cuarto de la década pasada.

El uso del teléfono móvil puede proporcionar muchos beneficios, sin embargo un uso problemático puede ser comúnmente identificado (6-8), e acuerdo con Bianchi y Philips (9): *“el consumo problemático de teléfono móvil es una función de la edad, la extraversión y baja auto-estima”*.

El día a día del uso de las nuevas tecnologías informáticas, incluye poner recordatorios de las importantes actividades, juegos, utilizar la función de agenda, la creación de alarma y uso de demás aplicaciones que generan cada vez más expectativas por poseerlas entre los usuarios de estos dispositivos (10,11). Además de estos aplicativos, el hecho de poseer un celular con una cámara fotográfica de gran resolución que les permita tomar fotografías en diferentes situaciones, imágenes raras o filmaciones de las distintas calamidades o momentos alegres, el acceso a la Internet con sus propias utilidades múltiples, etc. Con el uso cada vez mayor de las tecnologías de información y del juego de la generación más joven, los investigadores han evaluado los efectos de la misma sobre la vida de la usuarios y han demostrado que su uso, para el desarrollo social, la creación de redes y el correo electrónico, han contribuido a reducir la soledad (12) y en hacer amigos (13), pero por otro lado estas mismas tecnologías como lo han demostrado otros autores pueden provocar efectos negativos, puesto que en la actualidad, los datos han empezado a surgir, en relación a las consecuencias físicas y psicológicas del uso excesivo de estos dispositivos. La Agencia Internacional para la Investigación sobre el Cáncer (IARC) (una rama del Mundo De la Salud) ha publicado recientemente el posible aumento riesgo de desarrollo de tumores

cerebrales con excesiva el uso de algunos de estos dispositivos como por ejemplo el uso excesivo de teléfonos móviles, y la misma ha sido reportado por otros investigadores también (14,15). Además, existe la preocupación de que el uso de estas nuevas tecnologías puede conducir a la manifestación de problemas físico-emocionales como la disminución de la concentración, dolor de cabeza y mareos, aumento de la fatiga (16-18), sensación térmica en y alrededor de la oreja, dermatitis facial (16), la falta de sueño debido al uso excesivo durante la noche y la frustración (12,17).

## **1.2. ANTECEDENTES.**

- ❖ El estudio, realizado por Szpakow A, et al, con el objetivo de determinar el rol de los teléfonos móviles en la vida de los estudiantes universitarios bielorrusos y la evaluación de los síntomas de adicción a los dispositivos móviles. En este estudio realizado en 160 estudiantes, utilizando un test de evaluación de adicción a los teléfonos móviles, encontraron que la mayoría (68,1%) de los estudiantes tenían un dispositivo móvil, el 68,8% de los estudiantes estaba convencido del efecto perjudicial del teléfono móvil. Aproximadamente 33,3% refieren haber utilizado este dispositivo en lugares no permitidos, de los cuales refirieron su uso en el teatro (30%), y en la iglesia (33,8%). 71,9 % de los estudiante nunca tuvieron necesidad de apagar su celular. Sólo un 10,4% de los estudiantes presentaron síntomas de adicción al dispositivo móvil (19).
- ❖ El estudio realizado por Krajewska-Kulak E, et al, con el objetivo de determinar el rol de los teléfonos móviles en la vida de los estudiantes universitarios, evaluación de los síntomas de adicción a los dispositivos móviles y las diferencias de uso entre estudiantes Polacos y Bielorrusos.

Este estudio realizado en 160 estudiantes universitario bielorrusos y 227 estudiantes Polacos, utilizando un test de evaluación de adicción a los teléfonos móviles, encontrando que 83,3% de estudiantes polacos y 68,1% de estudiantes bielorrusos tenían un teléfono móvil. 35,2% de estudiantes polacos y 68,8% de estudiantes bielorrusos estaban convencidos del efecto perjudicial del uso del teléfono móvil. Aproximadamente 65,2% de estudiantes polacos y 30% de estudiantes bielorrusos refieren haber utilizado el teléfono móvil en lugares no permitidos, de los cuales refirieron su uso en el teatro, y en la iglesia (65,2% polacos, 30% bielorrusos). 83,7% de estudiantes polacos y 71,9% de estudiantes bielorrusos nunca sintieron la necesidad de apagar su celular. Un 22,9% de estudiantes polacos y 10,4% de estudiantes bielorrusos presentaron síntomas de adicción al teléfono móvil (20).

- ❖ Un estudio realizado en Madrid, España (2011), por el instituto de adicciones, evaluó el uso problemático de las tecnologías de juego en adolescentes y jóvenes, un estudio realizado en 556 estudiantes, donde evaluaron el uso problemático de las nuevas Tics, encontrando que en relación al de uso del móvil, refleja una cierta dependencia por al menos una parte relativamente reducida de los jóvenes encuestados. Para un 19% supone una alegría recibir un sms o un e-mail y para casi un 13% de los entrevistados aunque quisiera, no podría prescindir del móvil, un 6,5% de los encuestados reconoce tener un posible problema en su nivel actual de uso del correo electrónico y del móvil y casi un 9% de los jóvenes reconoce que dedica más tiempo del que cree que debería. En relación al uso del chat, un 10% de los encuestados tienden a decir que sólo serán unos

minutos cuando en realidad son horas y más de un 9% se evade de los problemas mientras está en el chat, y en relación al uso de tecnologías de juego, más de la mitad de los jóvenes encuestados utiliza diariamente la video consola, esta utilización es un 20% superior entre los jóvenes entre 12 y 18 años respecto de los encuestados de mayor edad **(21)**.

- ❖ Según el INEI en el informe técnico sobre las tecnologías de información y Comunicación en los Hogares (abril – mayo – junio 2011) reveló que la población de 11 a 20 años son los mayores usuarios de Internet; 43.3% corresponde a mujeres y 38.6% a varones **(22)**.
- ❖ Del mismo modo, esta Encuesta Nacional de Hogares (ENAH, 2011) indicó que el 57,6% de la población con nivel de educación superior universitaria accede a internet una vez al día, en contraste con el 18,5% de la población con educación primaria o menor nivel. En cuanto al lugar de conexión a internet, el 55,5% accede a través de las cabinas públicas. Según esta encuesta del Instituto Nacional de Estadística e Informática, el 74,5% utiliza internet para comunicarse por correo electrónico o chat. El 66,1% recurre a internet para actividades de entretenimiento como juegos de videos y obtener películas o música. El 8,7% de usuarios realiza actividades relacionadas a educación o capacitación y el 6,0% usa la red para operaciones en banca y otros servicios financieros en línea. Los universitarios usan internet en un 48,2% del total de los encuestados y forman el grupo que consulta la red más veces al día. Del mismo modo ocurre para obtener información: el 96,7% de la población con nivel superior universitaria usa internet para este fin **(23)**.



### **1.3. BASE TEÓRICA.**

La incorporación del teléfono móvil a la actividad cotidiana de los seres humanos ha supuesto uno de los acontecimientos con mayor impacto social en las dos últimas décadas, sólo comparable a la aparición de Internet (Ling, 2004). El teléfono móvil ha pasado de ser un mero instrumento de comunicación interpersonal a convertirse en una plataforma de creciente complejidad, que impacta en la esfera privada y se proyecta a la esfera pública en condiciones difícilmente comprensibles sólo unos años atrás (2008).

Si en un principio cabía considerar al móvil como un teléfono inalámbrico privado, ahora ésa es sólo una de sus múltiples utilidades tales como la comunicación, juego, fotografía, participación en redes sociales, descarga y escucha de música, televisión, apuestas online, radio, noticias, descarga y visionado de películas y telefilmes, etc. Una multioferta de estas características, tan variada, atractiva e interesante no puede estar exenta de problemas. Como señala Griffiths (2008), cualquier actividad gratificante es potencialmente adictiva. En el caso de los móviles, las razones que han llevado a su consideración adictiva se refieren principalmente a la eclosión en la esfera privada de niños y adolescentes, el tiempo y la atención empleados por estas poblaciones en el uso de los móviles, la sustitución de otras actividades y la pérdida de control, debiendo considerarse en el momento actual como una plataforma que oferta servicios variados, especialmente dirigidos a los más jóvenes debido a convertirse en un elemento más de los componentes íntimos que constituyen la esfera personal de los usuarios (como lo pueden ser las llaves, la cartera, algunas

fotos, etc.) muchos de ellos determinantes del poder sobre la identidad individual, esto se produce gracias algunas características del móvil que lo hacen susceptible de producir comportamientos abusivos: sociabilidad, instrumentalidad, autoconfianza, diversión, estatus social, movilidad, acceso permanente, identidad, conciliación familiar e individualización en los jóvenes de hoy desarrollando una relación emocional. Por consiguiente, los jóvenes encuentran altamente consustancial con sus deseos de identidad al elegir las diversas formas personalizadas en cuanto a tapas y sus colores, iconos, sonidos y melodías de llamada, decoración, forma y tamaño. Nunca antes un aparato tecnológico se había convertido en un aspecto tan importante en la vida diaria de las personas, que no ha acabado de incorporar aún todas las funcionalidades posibles (2011). El uso de estas nuevas tecnologías (NT) contribuye, en la mayoría de las ocasiones, a mejorar la calidad de vida de las personas, aunque su implantación en nuestra vida cotidiana no está exenta de polémica (Labrador y Villadangos, en prensa). Su adecuada utilización genera importantes beneficios, pero también parece conllevar problemas. El aspecto más controvertido y que mayor alarma social crea, es el potencial adictivo de estas tecnologías, especialmente entre los adolescentes y jóvenes, los que mayor uso hacen de ellas. Debido a que estos jóvenes están cada vez más en el uso de sitios de redes sociales SNS (Social Networking Sites), como MySpace y Facebook para relacionarse con los demás. Sin embargo, pocos estudios identifican el tipo de personas que frecuentan estos sitios de Internet. Este estudio trata de predecir el uso de los adultos jóvenes de SNS y la

tendencia hacia el uso adictivo de los dispositivos de telefonía móvil de comunicación.

#### **1.4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA.**

¿Cuál es la frecuencia y qué factores se encuentran relacionados al uso Problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los jóvenes de una universidad pública de Lambayeque durante el mes de Febrero 2015?

#### **1.5. OBJETIVOS.**

##### **OBJETIVO GENERAL.**

- Precisar la frecuencia y que factores se encuentran asociados al uso problemático de las nuevas tecnologías de información, comunicación y juego en jóvenes de una universidad pública de Lambayeque durante el mes de Febrero 2015.

##### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS.**

- Determinar las características generales de la población de estudio.
- Determinar la frecuencia relacionada con el uso problemático de las nuevas tecnologías de información, comunicación y juego en jóvenes de una universidad pública de Lambayeque durante el mes de Febrero 2015.
- Determinar los posibles factores asociados al uso problemático de las nuevas tecnologías de información, comunicación y juego en jóvenes una universidad pública de Lambayeque durante el mes de Febrero 2015.

- Identificar si existe asociación entre el uso problemático de las nuevas tecnologías de información, comunicación y juego y la satisfacción con la vida en cada uno de los estudiantes evaluados.

## **1.6. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.**

Uso problemático de las tecnologías de información, comunicación y juego puede ser considerado como un comportamiento similar a la adicción. Takao et al. (7) encontraron que el uso problemático de dispositivos móviles de comunicación e información era una función de la motivación de género, autocontrol, y la aprobación, pero no de soledad. Las mediciones de estos rasgos de personalidad adictiva, como por ejemplo el aislamiento del entorno, el tiempo excesivo de uso, entre otros aspectos, serían de gran ayuda en la detección y la intervención de los posibles usuarios problemáticos de estos dispositivos.

Sin duda alguna el uso del teléfono móvil ha adquirido, desde la segunda mitad de la década pasada, un gran protagonismo, quizá por su capacidad para absorber e interactuar con otros medios, como el Internet por ejemplo. Pero no sólo en la literatura científica se objetiva un aumento de interés por el riesgo de adicción al móvil, así como otros medios de comunicación e información, se hacen eco de un cierto grado de alarma social ante la observación de que muchos adolescente y jóvenes, parecen incapaces de prescindir de su teléfono móvil dedicando muchas horas a utilizarlo, y lo que ello supone de riesgo de una posible adicción y de los perjuicios sobre el funcionamiento psicológico y social de los jóvenes, apelando, a menudo, a ciertos estudios que, con gran difusión mediática, avalan la dimensión psicopatológica del problema (19). A

pesar de todo lo anterior, en ámbitos clínicos persisten muchas dudas sobre el carácter adictivo de las nuevas tecnologías de información, comunicación y juego, así las futuras consecuencias psicopatológicas que podrían conllevar, las intervenciones terapéuticas indicadas, etc.

Teniendo como base que este es un tema que cada vez afecta a más los jóvenes, y sobre todo teniendo en cuenta que es un problema que se ve en aumento en muchos estudiantes universitarios actualmente, y no se cuenta qué evalúe el aspecto problemático (en lugar de beneficioso) que estas nuevas tecnologías representan en las poblaciones jóvenes, es que se plantea la realización de la siguiente investigación.

#### **1.7. FORMULACIÓN DE HIPÓTESIS**

Existen una elevada frecuencia en relación al uso problemático a las nuevas tecnologías de información, comunicación y juego en estudiantes de una universidad nacional de Lambayeque durante el periodo febrero 2015, y se encontraría asociado a la edad y al sexo, según lo reportado en la literatura.

## 1.8. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES.

Variables	Dimensiones	Indicadores	Categoría (Sub indicadores)	Escala de Medición
Uso problemático de tecnologías de información, comunicación y juego	Uso problemático del Chat	Aspectos personales del uso del chat	De 11 a 24: no hay problema en tu uso del chat. De 25 a 40: tiene que asegurar un uso controlado y limitado para evitar caer en un uso dependiente. De 41 a 55: tu uso del chat puede ser preocupante, y ha pasado a depender de él.	Ordinal
	Navegación por internet	Aspectos del uso personal del internet	De 11 a 24: no tienes problemas cuando navegas por Internet. De 25 a 40: hace un buen uso de Internet. De 41 a 55: tiene un problema en la utilización de Internet, ya que necesita conectarse cada vez más.	Ordinal
	Dispositivo móvil (celular)	Aspectos del uso del dispositivo móvil	De 8 a 19: no tiene problemas en el uso del móvil. De 20 a 29: utiliza el móvil de manera adecuada. De 30 a 40: tiene un problema en la utilización del móvil, ya que se ha convertido en un instrumento fundamental en la vida.	Ordinal
	Tecnologías de juego	Aspectos personales del uso de tecnologías de juego	De 14 a 32: no tiene problemas en cuanto al uso de juegos tecnológicos. De 33 a 50: utiliza el juego de manera adecuada. De 51 a 70: puede tener problemas con el juego con las nuevas tecnologías. Siente la necesidad de estar jugando continuamente y le molesta si no puede hacerlo.	Nominal
Factores asociados con el uso problemático de tecnologías de información, comunicación y juego	Socio-demográficas	Sexo	Masculino Femenino	Nominal
		Edad	Años cumplidos	Razón
		Nivel de estudios	Año de estudios	Razón
		Trabaja actualmente	Desarrolla una labor remunerada: SI/NO	Nominal
		Evaluación socioeconómica (25)	Nivel 1 A alto: 33 o más puntos Nivel 2 B Medio: 27 – 32 puntos Nivel 3 C Bajo Superior: 21 – 26 puntos Nivel 4 D Bajo Inferior: 13 – 20 puntos Nivel 5 E Marginal: 5 – 12 puntos	Ordinal
		Tipo de dispositivo de telefonía móvil que posee	teléfono móvil iphone smartphone tablet con acceso telefónico o de internet otro	Nominal

		La funcionabilidad de su teléfono es	básico multimedia con sistema android	Nominal
		Afiliación a algún plan de llamadas (RPM, RPC, Radio ilimitado, etc)	SI/NO	Nominal
		Razón por la que cuenta con un móvil no básico	obsequio moda necesidad (trabajo y/o otras actividades similares) otro	Nominal
		Se encuentra afiliado a algún plan de datos móviles	SI/NO	Nominal
		Satisfacción con la vida (28)	30–35 Puntuación muy alta; altamente satisfechas 25–29 Puntuación alta 20–24 Puntuación media 15–19 Ligeramente por debajo de la media 10–14 Insatisfechas 5–9 Extremadamente insatisfechas	Ordinal

## **MATERIAL Y MÉTODOS**



## **II. MATERIALES Y MÉTODOS.**

### **TIPO DE INVESTIGACIÓN.**

- Según tipo de investigación: Descriptivo.
- Según el tiempo de recolección de datos: Prospectivo.
- Según el periodo y la secuencia de estudio: Transversal-Analítico.
- Según la intervención a nivel de exposición: Observacional.

### **DISEÑO DE CONTRASTACIÓN DE HIPÓTESIS.**

Diseño de una sola casilla por tratarse de un estudio de identificación y descripción.

### **2.2. POBLACIÓN, MUESTRA, MUESTREO.**

- ❖ **Universo o población:** Estuvo constituida por la población por todos los alumnos (14500) aproximadamente (OCAA-2014), pertenecientes a las diversas Facultades y/o escuelas profesionales de la universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo durante el periodo de estudio.
- ❖ **Muestra:** El cálculo del tamaño muestral se realizó con el programa Epidat 3.1 con una proporción esperada por antecedentes, de 22,9% (22), nivel de confianza de 95%, precisión absoluta de 5%, y un efecto de diseño de 1,5; obteniendo un tamaño muestral de 408 participantes, considerándose una tasa de rechazo del 10%, el total de cuestionarios a aplicar fue de 450 aproximadamente como número mínimo de estudiantes a encuestar, como número mínimo, sin embargo considerando la aplicación de la prueba piloto, se aplicó el instrumento a 500 estudiantes,

descartándose finalmente 15 cuestionario por contener errores en el llenado, obteniéndose 485 (93%) válidos.

- ❖ **Muestreo:** para el muestreo se obtuvo en promedio el número de alumnos por cada escuela y/o facultad, para la realización de un muestreo aleatorio estratificado proporcional, utilizando el programa Epidat 3.1.

#### **CRITERIO DE INCLUSIÓN**

- Estudiantes de las diversas facultades y/o escuelas profesionales de la Universidad Nacional Pedro Ruíz Gallo.
- Estudiantes que sean considerados como alumnos regulares en sus respectivas facultades y/o escuelas.

#### **CRITERIO DE EXCLUSIÓN**

- Estudiantes que no aceptaron y/o hayan brindado su consentimiento para formar parte del estudio.
- Estudiantes que no hayan completado el test de manera correcta y/o completa.

### **2.3. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE DATOS: DESCRIPCIÓN DE LOS INSTRUMENTOS.**

#### **TÉCNICA**

Se realizó por medio de un instrumento autoaplicable (22), el cual ya ha sido validado y aplicado en poblaciones similares a la población de estudio y que fue sometido a una prueba piloto para la validación previa a su aplicación, el cual está pensado para su desarrollo en un máximo de 20 minutos.

## **INSTRUMENTO**

El instrumento para evaluar el uso problemático de las nuevas tecnologías de información, comunicación y juego, está dividido en 5 aspectos la primera parte evalúa aspectos relacionados a la parte socioeconómica de cada participante y los siguientes cuatro aspectos son cuatro subdivisiones del instrumento destinados a la evaluación del uso problemático de: el chat, la navegación por internet, el móvil (celular) y los juegos, el instrumento ha sido diseñado y validado tanto de forma general como en cada subdivisión, por el institutos de adicciones en Madrid, España a fin de evaluar cada uno de estos aspectos y que se procederán a describir :

- Primera Parte: Aspectos generales: Edad, sexo, año de estudios, nivel socioeconómico (según la evaluación y clasificación del APEIM modificada 2011-2012) (25), tipo de dispositivo móvil (celular, ipad, iphone, tablet), con qué finalidad usa el dispositivo móvil (seguridad, el contacto con las personas cercanas, herramienta de trabajo, el control paterno). Como aspecto adicional se evalúa la satisfacción de la vida (SWLS) (28) para ello se utiliza una escala abreviada que consta de 5 ítems con una evaluación de 7 puntos: Completamente en desacuerdo, en desacuerdo, más bien en desacuerdo, ni de acuerdo ni en desacuerdo, más bien de acuerdo, de acuerdo, completamente de acuerdo. Y cuyos resultados se clasifican de la siguiente forma:

<b>30–35</b>	<b>Puntuación muy alta; altamente satisfechas.</b> Las personas que obtienen una puntuación en este rango aman sus vidas y sienten que las cosas les van muy bien.
<b>25–29</b>	<b>Puntuación alta.</b> Las personas que obtienen una puntuación en este rango aman sus vidas y sienten que las cosas les van muy bien. Pese a ello, tienen identificadas áreas de insatisfacción.
<b>20–24</b>	<b>Puntuación media.</b> La puntuación media obtenida en los países desarrollados se sitúa en esta zona. Las personas que obtienen una puntuación en este rango consideran que hay áreas de su vida que necesitan mejorar.
<b>15–19</b>	<b>Ligeramente por debajo de la media.</b> Las personas que obtienen una puntuación en este rango suelen tener problemas pequeños pero significantes en varias áreas de sus vidas.
<b>10–14</b>	<b>Insatisfechas.</b> Las personas que obtienen una puntuación en este rango están significativamente insatisfechas con sus vidas.
<b>5–9</b>	<b>Extremadamente insatisfechas.</b> Las personas que obtienen una puntuación en este rango suelen sentirse extremadamente infelices con su vida actual.

- Segunda Parte: evaluación del uso del chat, el cual consta de 11 interrogantes, las cuales deben ser respondidos en una escala de Likert (Se consideran 5 opciones de respuesta: Nada, Poco; Ni mucho, ni poco; Bastante; Mucho), y cuya suma total de puntajes se clasifican de la siguiente forma: **De 11 a 24:** no hay problema en el uso del chat, **De 25 a 40:** el uso del chat no presenta problemas, aunque se debe asegurar que sea un uso controlado y limitado para que evitar caer en un uso dependiente, **De 41 a 55:** el uso del chat se ha vuelto problemático, ya que tiene necesidad de utilizarlo y ha pasado a depender de él. Este ha sido validado con un valor de alfa de cronbach: 0,8363.

- Tercera parte: evaluación de la navegación por internet, el cual consta de 11 interrogantes, las cuales deben ser respondidos en una escala de Likert (Se consideran 5 opciones de respuesta: Nada, Poco; Ni mucho, ni poco; Bastante; Mucho), y cuya suma total de puntajes se clasifican de la siguiente forma: **De 11 a 24:** no tiene problema cuando navega por Internet, **de 25 a 40:** el uso de internet no presenta problemas, aunque debería asegurarte de seguir, vigilando el tiempo que navega y utiliza Internet de un modo controlado, para evitar caer en un uso Dependiente, **de 41 a 55:** el uso de Internet, se ha vuelto problemático ya que necesita conectarse cada vez más e incluso ha podido abandonar ciertas actividades por seguir conectado. Este ha sido validado con un valor de alfa de cronbach: 0,8275.
- Cuarta parte: evaluación del uso del móvil y correo electrónico: el cual consta de 8 interrogantes, las cuales deben ser respondidos en una escala de Likert (Se consideran 5 opciones de respuesta: Nada, Poco; Ni mucho, ni poco; Bastante; Mucho), y cuya suma total de puntajes se clasifican de la siguiente forma: **De 8 a 19:** no tiene problemas en el uso del móvil. **De 20 a 29:** el uso del móvil no representa problemas, aunque debería asegurarse de que el móvil es una simple herramienta de comunicación, que no debería obsesionarle. **De 30 a 40:** la utilización del móvil se ha vuelto problemático, ya que se ha convertido en un instrumento fundamental en su vida y se preocupa por estar continuamente al día en lo que respecta a todas las novedades del móvil. Este ha sido validado con un valor de alfa de cronbach: 0,8585.

- Quinta parte: uso de tecnologías de juego: el cual consta de 14 interrogantes, las cuales deben ser respondidos en una escala de Likert (Se consideran 5 opciones de respuesta: Nada, Poco; Ni mucho, ni poco; Bastante; Mucho), y cuya suma total de puntajes se clasifican de la siguiente forma: **De 8 a 19:** no tiene problemas en el uso del móvil. **De 20 a 29:** el uso del móvil no representa problemas, aunque debería asegurarse de que el móvil es una simple herramienta de comunicación, que no debería obsesionarle. **De 30 a 40:** la utilización del móvil se ha vuelto problemático, ya que se ha convertido en un instrumento fundamental en su vida y se preocupa por estar continuamente al día en lo que respecta a todas las novedades del móvil. Este ha sido validado con un valor de alfa de cronbach: 0,9045.

- **Validación de Contenido:**

- **Validación estadística con una muestra piloto:**

Para la validación del instrumento se realizó un pequeño estudio piloto con el fin de determinar el valor de alfa de cronbach previo a la aplicación de la muestra total de estudiantes, considerando que el instrumento consta de un total de 44 preguntas se entrevistó a 88 estudiantes (dos estudiantes por pregunta), con lo que se obtuvo un valor de alfa de cronbach global de: 0,8997 (>0,7), del mismo modo se realizó la evaluación de los valores de alfa para cada una de las subcategorías de la escala, los resultados se muestran en la tabla (Cuadro N°1).

**CUADRO N° 01: CÁLCULO DE ALPHA DE CRONBACH PARA EL INSTRUMENTO  
Y SUBCATEGORÍAS**

<b>Instrumento de evaluación (Global y subcategorías)</b>	<b>Valor de alpha</b>
<b>Global</b>	<b>0,8567</b>
Uso de Chat	0,8236
Uso de Internet	0,8301
Uso de móvil	0,8632
Uso de tecnologías de juego	0,904

#### **2.4. PROCESAMIENTO DE LA INFORMACIÓN Y ANÁLISIS ESTADÍSTICO.**

En la primera fase del análisis estadístico consistió en un análisis Univariado y Bivariado con el paquete estadístico SPSS versión 17, obteniendo frecuencias absolutas y relativas para las variables categóricas; media, mediana, desviación estándar para las variables cuantitativas.

La segunda fase consistió en el análisis con ajuste por ser una muestra que utiliza conglomerados en dos etapas, realizándolo con el paquete estadístico STATA 11.0; utilizando el comando svy para análisis de muestras complejas (complex survey data) ajustando la correlación intra clase. Se modelaron razones de prevalencia mediante análisis bivariado y multivariado con modelos lineales generalizados (glm). Utilizando un nivel de significancia de  $p < 0,05$ .

#### **2.5. ASPECTOS ÉTICOS.**

El presente trabajo se realizó teniendo en cuenta los principios éticos que propone la Declaración de Helsinki y Reporte de Belmont para la investigación médica en seres humanos, así tenemos que fue realizada por estudiantes de medicina humana preparados para realizar esta investigación científica. Se

tuvo en cuenta medidas para proteger la confidencialidad de los datos obtenidos, utilizando un código para la identificación del estudiante; así como comunicando en el consentimiento informado las precauciones para proteger su confidencialidad, esto según lo dispuesto en la pauta 18 de las "Pautas éticas internacionales para la investigación biomédica en seres humanos" preparadas por el Consejo de Organizaciones Internacionales de las Ciencias Médicas (CIOMS). Además de ello previó a la aplicación del instrumento se les pidió el consentimiento verbal, después de explicarles la finalidad del estudio, finalmente se le entregó a cada uno de los encuestados la valoración de cada una de las escalas, al finalizar la entrevista, para que tengan conocimiento, si se encuentran en uso problemático de cada uno de los problemas evaluados. Además se presentó a algún comité de Investigación de la Facultad de Medicina, para su revisión y aprobación antes de la aplicación del mismo.



# **RESULTADOS**

### **III. RESULTADOS.**

#### **RESULTADOS**

##### ***CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LA POBLACIÓN***

La mayor proporción de estudiantes fueron alumnos del primer al tercer año con un 65,19% del total de estudiantes, las edades comprendieron entre los 16 a los 29 años, con una media de  $20,44 \pm 2,52$  años, encontrando que un 88,2% de los estudiantes se encontraba en el rango de edad entre 18-25 años, el 52,3% estuvo comprendido por estudiantes del sexo masculino, un 40,4% manifestó trabajar actualmente, en relación al tipo de dispositivo móvil con el que contaban los participantes un 52,4% tenía un smarphone como dispositivo móvil, un 71,3% de los estudiantes se encontraba afiliado a un plan de datos y/o mensajes de texto, el 46,4% estaba afiliado a un plan de datos móviles (Tabla N°1).

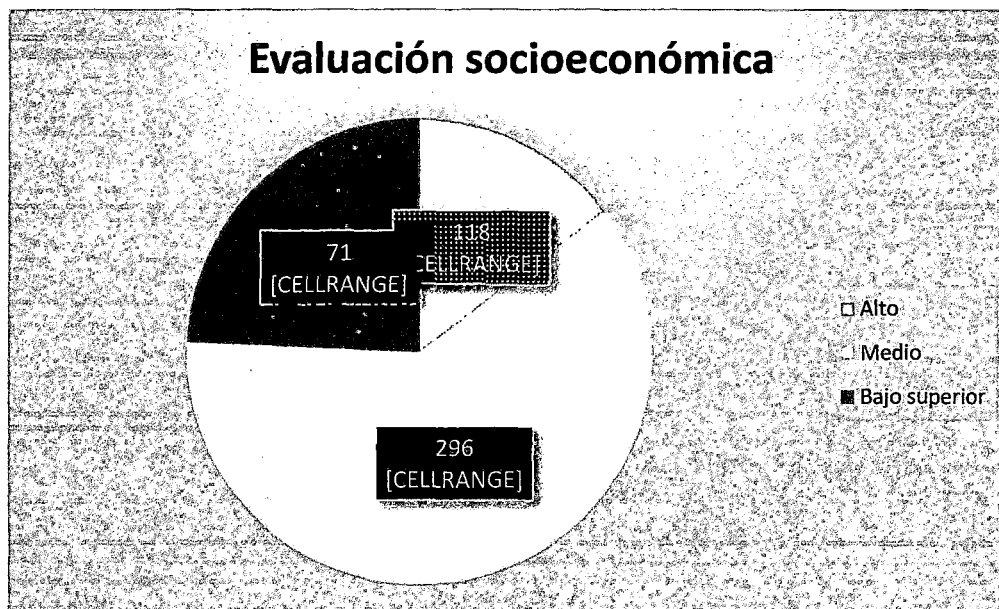
En cuanto a la evaluación socioeconómica el 61% pertenece al nivel medio (según la clasificación del APEIM modificado) (Gráfico N°1).

Como aspecto adicional a las características generales de la población, se evaluó la satisfacción con la vida según la escala SWLS, se evidenció que un 54% se encontraba satisfecho (Gráfico N°2).

**TABLA N° 01: CARACTERÍSTICAS DE LOS ESTUDIANTES DE UNA  
UNIVERSIDAD PÚBLICA. FEBRERO 2015.**

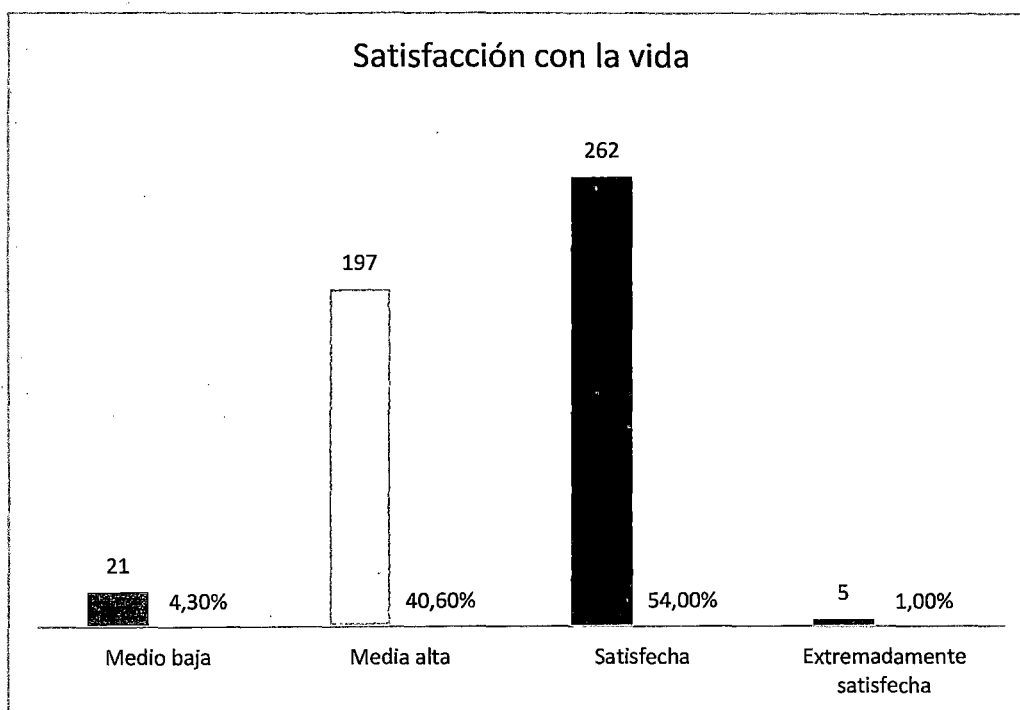
	N	%
<b>Año de Estudios</b>		
Primero	101	20,8
Segundo	104	21,4
Tercero	111	22,9
Cuarto	89	18,4
Quinto	80	16,5
<b>Edad promedio en años</b>	(x) 20,44	(D.S) 2,52
< 18 años	31	6,4
18-25 Años	428	88,2
>25 años	26	5,3
<b>Sexo</b>		
Masculino	273	56,3
Femenino	212	43,7
<b>Trabaja actualmente</b>		
Si	196	40,4
No	289	59,6
<b>Tipo de dispositivo</b>		
Teléfono celular	139	28,7
Iphone	63	13
Smarphone	254	52,4
Tablet con acceso telefónico	29	6,0
<b>Sistema móvil</b>		
Básico	88	18,1
Multimedia	56	11,5
Android o similar	341	70,3
<b>Razón para tener un equipo no básico</b>		
Obsequio	129	26,6
Moda	165	34,0
Necesidad (trabajo o similar)	109	22,5
<b>Afiliado a plan de llamadas</b>		
Si	346	71,3
No	139	28,7
<b>Afiliado a plan de datos</b>		
Si	225	46,4
No	260	53,6
<b>Finalidad del dispositivo</b>		
Seguridad	40	8,2
Contacto con entorno social	231	47,6
Herramienta de trabajo	139	28,7
Control paterno	75	15,5

**GRÁFICO N° 01: EVALUACIÓN SOCIOECONÓMICA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA. FEBRERO 2015.**



Clasificación basada en la escala APEIM modificada para la población de Lambayeque (25)

**GRAFICO N° 02: SATISFACCIÓN CON LA VIDA DE LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA. FEBRERO 2015.**



Clasificación basada en la escala SWLS (28)

## ***CARACTERÍSTICAS DEL USO DE LAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y JUEGO.***

La evaluación del uso problemático de las tecnologías de información, comunicación y juego nos muestra que un 88,7% de los estudiantes manifestó utilizar el chat en alguna forma, de los cuales, un 11,1% presentó uso problemático de este según el puntaje obtenido; en relación al uso de internet el 89,1% de los estudiantes, refirió utilizar internet con motivos diferentes al trabajo o estudios, de los cuales un 18,8% presentó uso problemático, un 21,4% del total de estudiantes presentó uso problemático de su dispositivo móvil, y finalmente en relación al uso de las tecnologías de juego un 54% manifestó hacer uso de tecnologías de juego (propio o en algún centro de entretenimiento), de los cuales un 11,4% presentó un uso problemático (TABLA N° 02).

**TABLA N° 02: EVALUACIÓN DEL USO DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN,  
COMUNICACIÓN Y JUEGO DE LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD  
PÚBLICA. FEBRERO 2015.**

<b>Uso de tecnologías de información y juego</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
<b>Uso de chat</b>		
Si	430	88,7
No	55	11,3
<b>Uso problemático de chat</b>		
Sin uso problemático	101	23,5
En riesgo	279	64,9
Uso problemático	54	12,6
<b>Uso de internet</b>		
Si	432	89,1
No	53	10,9
<b>Uso problemático de internet</b>		
Sin uso problemático	93	21,5
En riesgo	248	57,4
Uso problemático	91	21,1
<b>Uso de dispositivo móvil *</b>		
Si	485	100,0
<b>Uso problemático del móvil</b>		
Sin uso problemático	79	16,3
En riesgo	302	62,3
Uso problemático	104	21,4
<b>Uso de tecnologías de juego</b>		
Si	262	54,0
No	223	46,0
<b>Uso problemático del tecnologías de juego</b>		
Sin uso problemático	42	16,0
En riesgo	168	64,1
Uso problemático	52	19,9

\*Se obtiene el 100% pues se considera como criterio de inclusión el poseer un dispositivo móvil

## ***FACTORES ASOCIADOS AL USO PROBLEMÁTICO DE TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN, COMUNICACIÓN Y JUEGO***

La evaluación de los factores asociados con el uso problemático de las tecnologías de información, comunicación y juego, se realizó haciendo uso del análisis bivariado por medio del cálculo de los valores de  $\chi^2$ , mientras que para la determinación de los factores asociados, se realizó un análisis multivariado mediante el cálculo de razones de prevalencia (RP) y sus respectivos intervalos de confianza al 95%. Luego de dicha evaluación, obtuvimos los siguientes resultados.

### ***USO PROBLEMÁTICO DE CHAT***

El análisis del uso problemático del chat, nos muestra en el **análisis bivariado**, asociación entre el uso problemático del chat y la edad (menor 25 años), el año de estudios (primeros años de estudio), el tipo de dispositivo móvil de comunicación (smartphone), con aquellos que poseen un dispositivo no básico por moda, encontrarse afiliado a un plan de datos, pertenecer a un estrato socioeconómico alto. Se consideró como estadísticamente significativo un valor de  $p < 0,05$ .

El análisis multivariado, nos muestra asociación entre el uso problemático del chat y el año de estudios (RP=0,72; IC 95%= 0,56-0,93), el poseer un dispositivo no básico por moda (RP=1,46; IC 95%=1,04-2,05), encontrarse afiliado a un plan de datos móviles (RP=1,55; IC 95%=1,14-2,12), y el estrato socioeconómico (RP=2,55, IC95%=1,26-5,16) (TABLA N° 03).

**TABLA N° 03: ANÁLISIS BIVARIADO Y MULTIVARIADO DE LOS FACTORES ASOCIADOS AL USO PROBLEMÁTICO DE CHAT DE LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA. FEBRERO. 2015.**

		Uso problemático de chat			P*	RP <sup>±</sup>	IC(95%)
		Sin uso problemático	En riesgo	Uso problemático			
<b>Sexo</b>	Masculino	55	158	35	0,444	1,15	0,72-1,85
	Femenino	46	121	19			
<b>Edad</b>	<18 años	9	16	4	<0,0001	0,83	0,27-2,57
	18-25 años	91	251	40			
	> 25 años	1	12	10			
<b>Año de estudios</b>	Primero	26	58	10	0,027	0,72	0,56-0,93
	Segundo	29	77	12			
	Tercero	25	65	9			
	Cuarto	11	42	6			
	Quinto	9	23	9			
	Sexto	1	14	8			
<b>Trabaja actualmente</b>	Si	34	125	23	0,150	1,27	0,84-1,91
	No	67	154	31			
<b>Tipo de dispositivo</b>	Teléfono móvil	31	79	13	0,030	0,86	0,61-1,23
	Iphone	14	27	8			
	Smartphone	52	158	24			
	Tablet con acceso telefónico	4	15	9			
<b>Sistema</b>	Básico	22	50	5	0,362	1,11	0,91-1,36
	Multimedia	10	29	8			
	Android o similar	69	200	41			
<b>Dispositivo no básico</b>	Obsequio	28	81	7	0,020	1,46	1,04-2,05
	Moda	34	86	30			
	Necesidad	19	64	12			
<b>Plan de llamadas</b>	Si	69	199	44	0,208	1,19	0,99-1,43
	No	32	80	10			
<b>Plan de datos</b>	Si	41	126	34	0,024	1,55	1,14-2,12
	No	60	153	20			
<b>Finalidad</b>	Seguridad	5	18	6	0,547	0,82	0,55-1,21
	Contacto con entorno	48	136	21			
	Herramienta de trabajo	29	86	16			
	Control paterno	19	39	11			
<b>Evaluación socioeconómica</b>	Alto	11	36	15	0,010	2,55	1,26-5,16
	Medio	60	171	33			
	Bajo superior	30	72	6			
<b>Satisfacción con la vida</b>	Medio baja	3	13	5	0,260	1,29	0,90-1,86
	Medio alta	36	123	22			
	Satisfecha	62	140	26			
	Extremadamente satisfecha	0	3	1			

\*Valor de p calculado con preba chi 2

± Análisis ajustado por muestreo bietápico (svyestimations), utilizando modelos lineales generalizados (GLM). Razones de prevalencia ajustadas utilizando GLM, Significancia p<0.05.



## **USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET**

El análisis del uso problemático del uso de internet, nos muestra en el **análisis bivariado**, asociación entre el uso problemático del internet y la edad (menor 25 años), el año de estudios (primeros años de estudio), el trabajar actualmente, el tipo de dispositivo móvil de comunicación (smarphone), con aquellos que poseen un dispositivo no básico por moda y que poseen un dispositivo con sistema android como sistema básico, encontrarse afiliado a un plan de llamadas y mensajes, y aquellos presentan un nivel de satisfacción media con la vida. Se consideró como estadísticamente significativo un valor de  $p < 0,05$ .

El análisis multivariado, nos muestra asociación entre el uso problemático del internet y el año de estudios (RP=0,82; IC 95%= 0,67-0,98), el trabajar actualmente (RP=1,51; IC 95%=1,04-2,20), el tipo de dispositivo móvil de comunicación (smarphone) (RP=1,43; IC 95%=1,11-1,84), poseer un dispositivo con sistema android como sistema básico (RP=1,27; IC 95%=1,07-1,51), poseer un dispositivo no básico por moda (RP=1,46; IC 95%=1,04-2,05), encontrarse afiliado a un plan de datos llamadas y mensajes (RP=1,19; IC 95%=1,02-1,39) (TABLA N° 04).

**TABLA N° 04: ANALISIS BIVARIADO Y MULTIVARIADO DE LOS FACTORES ASOCIADOS AL USO PROBLEMÁTICO DE INTERNET DE LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA. FEBRERO 2015.**

		Uso problemático de internet			P*	RP±	IC(95%)
		Sin uso problemático	En riesgo	Uso problemático			
<b>Sexo</b>	Masculino	58	135	58	0,197	1,02	0,82-1,28
	Femenino	35	113	33			
<b>Edad</b>	<18 años	7	14	5	0,200	0,70	0,23-2,12
	18-25 años	81	218	79			
	> 25 años	1	19	7			
<b>Año de estudios</b>	Primero	20	57	16	0,0377	0,82	0,67-0,98
	Segundo	28	55	27			
	Tercero	25	67	20			
	Cuarto	11	38	14			
	Quinto	8	20	7			
<b>Trabaja actualmente</b>	Si	29	91	43	0,002	1,51	1,04-2,20
	No	64	157	48			
<b>Tipo de dispositivo</b>	Teléfono móvil	33	77	14	0,012	1,43	1,11-1,84
	Iphone	12	36	10			
	Smartphone	45	118	63			
	Tablet con acceso telefónico	3	17	4			
<b>Sistema</b>	Básico	22	55	6	0,013	1,27	1,07-1,51
	Multimedia	10	27	9			
	Android o similar	61	166	76			
<b>Dispositivo no básico</b>	Obsequio	28	81	7	0,020	1,46	1,04-2,05
	Moda	34	86	30			
	Necesidad	19	64	12			
<b>Plan de llamadas</b>	Si	66	170	77	0,013	1,19	1,02-1,39
	No	27	78	14			
<b>Plan de datos</b>	Si	39	119	36	0,312	0,94	0,67-1,34
	No	54	129	55			
<b>Finalidad</b>	Seguridad	12	20	8	0,090	0,84	0,60-1,18
	Contacto con entorno	37	153	41			
	Herramienta de trabajo	19	82	38			
	Control paterno	11	47	17			
<b>Evaluación socioeconómica</b>	Alto	16	37	12	0,951	0,77	0,38-1,53
	Medio	55	151	58			
	Bajo superior	22	60	21			
<b>Satisfacción con la vida</b>	Medio baja	4	7	8	0,017	1,28	0,95-1,74
	Medio alta	35	105	41			
	Satisfecha	54	136	40			
	Extremadamente satisfecha	0	0	2			

\*Valor de p calculado con prueba chi 2

±. Análisis ajustado por muestreo bietápico (svyestimations), utilizando modelos lineales generalizados (GLM). Razones de prevalencia ajustadas utilizando GLM, Significancia p<0.05.

## **USO PROBLEMÁTICO DEL MÓVIL**

El análisis del uso problemático del uso del móvil, nos muestra en el **análisis bivariado**, asociación entre el uso problemático del internet y el sexo, la edad (menor 25 años), el trabajar actualmente, el tipo de dispositivo móvil de comunicación (smarphone), poseer un dispositivo con sistema android como sistema básico, encontrarse afiliado a un plan de llamadas y mensajes, encontrarse afiliado a un plan de datos y aquellos presentan un nivel de satisfacción media con la vida. Se consideró como estadísticamente significativo un valor de  $p < 0,05$ .

El análisis multivariado, nos muestra asociación entre el uso problemático del móvil y el sexo (RP=0,74; IC 95%=0,57-0,97), la edad (RP=0,90; IC 95%= 0,84-0,97), el trabajar actualmente (RP=1,55; IC 95%=1,06-2,26), el tipo de dispositivo móvil de comunicación (smarphone) (RP=1,44; IC 95%=1,10-1,88), poseer un dispositivo con sistema android como sistema básico (RP=1,43; IC 95%=1,18-1,72), encontrarse afiliado a un plan de llamadas y mensajes (RP=1,38; IC 95%=1,15-1,66), encontrarse afiliado a un plan de datos (RP=1,62; IC 95%=1,28-2,23), presentar un nivel de satisfacción media con la vida (RP=1,43; IC 95%=1,05-1,94), (TABLA N° 05).

**TABLA N° 05: ANÁLISIS BIVARIADO Y MULTIVARIADO DE LOS FACTORES ASOCIADOS AL USO PROBLEMÁTICO DEL MÓVIL DE LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA. FEBRERO 2015.**

		Uso problemático del móvil			P*	RP <sup>±</sup>	IC(95%)
		Sin uso problemático	En riesgo	Uso problemático			
<b>Sexo</b>	Masculino	50	174	49	<b>0,02</b>	<b>0,74</b>	<b>0,57-0,97</b>
	Femenino	29	128	55			
<b>Edad</b>	<18 años	1	18	11	<b>0,002</b>	<b>0,90</b>	<b>0,84-0,97</b>
	18-25 años	75	265	88			
	> 25 años	2	19	5			
<b>Año de estudios</b>	Primero	19	59	23	<b>0,812</b>	<b>0,93</b>	<b>0,77-1,12</b>
	Segundo	21	82	25			
	Tercero	18	80	23			
	Cuarto	12	41	15			
	Quinto	8	26	10			
	Sexto	1	14	8			
<b>Trabaja actualmente</b>	Si	25	120	51	<b>0,015</b>	<b>1,55</b>	<b>1,06-2,26</b>
	No	54	182	53			
<b>Tipo de dispositivo</b>	Teléfono móvil	30	99	10	<b>&lt; 0,0001</b>	<b>1,44</b>	<b>1,10-1,88</b>
	Iphone	11	34	18			
	Smartphone	37	147	70			
	Tablet con acceso telefónico	1	22	6			
<b>Sistema</b>	Básico	18	66	4	<b>&lt; 0,0001</b>	<b>1,43</b>	<b>1,18-1,72</b>
	Multimedia	12	36	8			
	Android o similar	49	200	92			
<b>Dispositivo no básico</b>	Obsequio	20	78	32	<b>0,059</b>	<b>1,48</b>	<b>0,99-2,20</b>
	Moda	21	94	50			
	Necesidad	20	73	16			
<b>Plan de llamadas</b>	Si	50	205	91	<b>&lt; 0,0001</b>	<b>1,38</b>	<b>1,15-1,66</b>
	No	29	97	13			
<b>Plan de datos</b>	Si	30	131	64	<b>0,002</b>	<b>1,62</b>	<b>1,18-2,23</b>
	No	49	171	40			
<b>Finalidad</b>	Seguridad	12	20	8	<b>0,090</b>	<b>0,84</b>	<b>0,60-1,18</b>
	Contacto con entorno	37	153	41			
	Herramienta de trabajo	19	82	38			
	Control paterno	11	47	17			
<b>Evaluación socioeconómica</b>	Alto	7	49	15	<b>0,202</b>	<b>1,62</b>	<b>0,70-3,80</b>
	Medio	54	173	69			
	Bajo superior	18	80	20			
<b>Satisfacción con la vida</b>	Medio baja	5	6	10	<b>0,001</b>	<b>1,43</b>	<b>1,05-1,94</b>
	Medio alta	28	117	52			
	Satisfecha	46	176	40			
	Extremadamente satisfecha	0	3	2			

\*Valor de p calculado con prueba chi 2

± Análisis ajustado por muestreo bietápico (svyestimations), utilizando modelos lineales generalizados (GLM). Razones de prevalencia ajustadas utilizando GLM, ‡ Significancia p<0.05.

### **USO PROBLEMÁTICO DE DISPOSITIVOS DE JUEGO**

El análisis del uso problemático del uso del móvil, nos muestra en el **análisis bivariado**, asociación entre el uso problemático de tecnologías de juego y la edad, poseer un dispositivo con sistema android como sistema básico. Se consideró como estadísticamente significativo un valor de  $p < 0,05$ .

El análisis multivariado, nos muestra asociación entre el uso problemático de tecnologías de juego y la edad (RP=0,88; IC 95%= 0,78-0,98, poseer un dispositivo con sistema android como sistema básico (RP=1,45; IC 95%=1,11-1,91) (TABLA N° 06).

**TABLA N° 06: ANÁLISIS BIVARIADO Y MULTIVARIADO DE LOS FACTORES ASOCIADOS AL USO PROBLEMÁTICO DE CHAT DE LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PÚBLICA. FEBRERO 2015.**

		Uso problemático de tecnologías de juego			P*	RP±	IC(95%)
		Sin uso problemático	En riesgo	Uso problemático			
<b>Sexo</b>	Masculino	27	97	35	0,407	1,05	0,78-1,41
	Femenino	15	71	17			
<b>Edad</b>	<18 años	1	5	7	0,083	0,88	0,78-0,98
	18-25 años	39	157	43			
	> 25 años	2	6	2			
<b>Año de estudios</b>	Primero	8	31	16	0,539	1,06	0,82-1,37
	Segundo	8	39	14			
	Tercero	13	53	8			
	Cuarto	8	25	6			
	Quinto	4	16	7			
	Sexto	1	4	1			
<b>Trabaja actualmente</b>	Si	19	74	20	0,742	0,85	0,53-1,37
	No	23	94	32			
<b>Tipo de dispositivo</b>	Teléfono móvil	16	56	7	0,059	1,17	0,82-1,68
	Iphone	3	18	9			
	Smartphone	22	79	32			
	Tablet con acceso telefónico	1	15	4			
<b>Sistema</b>	Básico	12	38	5	0,044	1,45	1,11-1,91
	Multimedia	5	18	2			
	Android o similar	25	112	45			
<b>Dispositivo no básico</b>	Obsequio	7	38	13	0,403	1,39	0,76-2,53
	Moda	10	58	21			
	Necesidad	14	36	13			
<b>Evaluación socioeconómica</b>	Alto	6	26	6	0,613	0,81	0,28-2,32
	Medio	23	99	36			
	Bajo superior	13	43	10			
	Medio baja	2	8	2			
<b>Satisfacción con la vida</b>	Medio alta	23	67	23	0,612	0,81	0,55-1,18
	Satisfecha	17	92	26			
	Extremadamente satisfecha	0	1	1			

\*Valor de p calculado con prueba chi 2

±Análisis ajustado por muestreo bietápico (svyestimations), utilizando modelos lineales generalizados (GLM).

† Razones de prevalencia ajustadas utilizando GLM,

‡ Significancia p<0.05.

## **DISCUSIÓN**

#### **IV. DISCUSIÓN.**

En el presente estudio se evaluó un total de 485 estudiantes, seleccionados aleatoriamente en las aulas de la universidad nacional Pedro Ruiz Gallo, encontramos que la mayor proporción de estudiantes pertenecieron al sexo masculino, sin embargo el sexo masculino en lugar de mostrarse como un factor de riesgo se muestra como un factor protector para el uso problemático del teléfono móvil. Evidenciamos un mayor porcentaje de los estudiantes pertenecientes a los primeros años de vida universitaria, encontramos que esta relación es similar a la reportada en Colombia (31), del mismo modo esta mayor proporción podría ser la explicación a la asociación que encontramos entre los primeros años de estudios y el uso problemático de estas tecnologías. El mayor rango de edad estuvo comprendido entre 18-25 años, resultados similar a lo reportado en estudios extranjeros tanto como de habla hispana (18-22), Un importante porcentaje de los estudiantes evaluados (40,4%), manifestó trabajar actualmente (realizan una labor remunerada), no encontramos estudios que hagan referencia a esta variable y al uso problemático de nuevas tecnologías, sin embargo pudimos evidenciar que este porcentaje es similar a lo reportado en estudios donde se evalúan la cantidad de estudiantes que labora al mismo tiempo con 57% en Guadalajara (24) y 48,7% en Talca (25), sería interesante desarrollar estudios donde se pueda evaluar esta variable, así como otras variables de responsabilidad social (por ejemplo: tener personas que dependan directamente del estudiante: hermanos, padre, etc), más del 50% de los estudiantes refirió tener un smarphone como dispositivo móvil, similar a lo reportado por Luengo es España (26) donde refiere un 55% de estudiantes que poseen un smarphone, aproximadamente  $\frac{3}{4}$  partes de los



estudiantes se encontraba afiliado a un plan de llamadas y/o mensajes de texto, mientras que menos del 50% estaba afiliado a un plan de datos móviles según los resultados de este estudio, los estudios encontrados no muestran evaluación de estos aspectos, sin que esto reste la importancia a los resultados obtenidos. El presente estudio evaluó como aspecto adicional la satisfacción con la vida personal según la escala SWLS (27), encontrando que sólo un 54% se encontraba satisfecho con su vida personal, mientras que un 44,9% se encontraba medianamente satisfecho, estos resultados son similares a lo encontrado en universitarios de Brasil (28), con un 58,2% de estudiantes satisfechos con su vida personal y un 40,8% medianamente satisfecho.

La evaluación del uso problemático de las tecnologías de información, comunicación y juego nos muestra que un 88,7% de los estudiantes utiliza el chat, resultado mayor a lo reportado por el Instituto Nacional de Estadística e Informática quien reportó que un 74,5% de jóvenes utilizaba chat (29); un 11,1% presentó uso problemático resultado levemente mayor a lo reportado por el instituto de adicciones en Madrid (22) donde se reportó 8,5% de uso problemático, pero mucho menos a lo encontrado en Lima donde se encontró un 35% de uso problemático de chat (30); en relación al uso de internet el 89,1% de los estudiantes, utiliza internet con motivos diferentes al trabajo mayor a lo reportado en Lima, donde se reportó 55,4% de uso de internet y Madrid con 75,4% (22), pero similar a lo reportado en Colombia con 88% (31), y en Lima (UNMSM) CON 86,1% (32), de los cuales un 18,8% presentó uso problemático, un resultado similar a lo reportado en Colombia con 19% (31) y cuatro veces mayor a lo reportado en Madrid (22) con 4,5% de uso problemático, en Granada 3,5% de uso problemático (32), un 21,4% del total de

estudiantes presentó uso problemático de su dispositivo móvil, un resultado mucho mayor a lo encontrado en Madrid donde se reportó 8,5% de uso problemático, y finalmente en relación al uso de las tecnologías de juego un 54% manifestó hacer uso de tecnologías de juego (propio o en algún centro de entretenimiento) similar a lo reportado en Madrid con 59,1% (22), un 11,4% presentó un uso problemático, un resultado casi 3 veces mayor a lo reportado en Madrid (3,7%) (22).

Como un aspecto que llama la atención en la evaluación del uso problemático de las tecnologías de comunicación, información y de juego, realizado en la presente investigación, un aspecto que llama la atención es que cada uno de los aspectos más del 50% de los usuarios, se encuentran en riesgo de uso problemático, siendo los porcentajes: 64,9%, 57,4%, 62,3% y 64,1% para el uso del chat, internet, dispositivo móvil y tecnologías de juego, respectivamente. Para lo cual se recomendó a los estudiantes hacer un uso más controlado de estas tecnologías y el consultar a un especialista para que pueda ser mejor orientado en este problema.

La evaluación de los factores asociados al uso problemático de las tecnologías de información, comunicación y juego nos muestra, en el **análisis bivariado**, asociación entre el uso problemático del chat y la edad (menor 25 años), el año de estudios (tres primeros años de estudios), el tipo de dispositivo móvil de comunicación (smarphone), poseer un dispositivo no básico por moda, encontrarse afiliado a un plan de datos, pertenecer a un estrato socioeconómico alto, con un valor de  $p < 0,05$ , de estos factores la edad coincide con las variables evaluadas en el estudio realizado en Madrid (22) y difiere de lo

encontrado en Colombia donde además de evidenció asociación con el sexo femenino (31).

Las variables asociadas en el análisis bivariado fueron sometidas a un análisis multivariado evidencia que las variables asociadas fueron el año de estudios, donde el pertenecer a los años superiores representa un 28% menos la probabilidad (efecto protector) de presentar uso problemático de chat, aquellos estudiantes que poseen un dispositivo no básico por moda representa un 46% mayor probabilidad de uso problemático, encontrarse afiliado a un plan de datos móviles representa un 55% mayor probabilidad de uso problemático y el estrato socioeconómico alto representa un 1,55 veces más la probabilidad de uso problemático. Los estudios consultados no muestran este tipo de análisis sin embargo, esto nos motiva para seguir investigación muchos más aspectos relacionados al uso de estas tecnologías de información, comunicación y juego, así como realizar estudios muchos más amplios, como estudios multicéntricos en todos los estudiantes universitarios o en jóvenes y adolescentes de la población general.

Los factores asociados con el uso problemático del uso de internet, nos muestra en el **análisis bivariado**, asociación entre el uso problemático del internet y la edad (menor 25 años) similar a lo reportado en Madrid (22) y en Granada (32), el año de estudios (primeros años de estudio), similar a lo reportado en Colombia donde los estudiantes de los primeros años también mostraron asociación en relación al uso problemático de internet (31), el trabajar actualmente, el tipo de dispositivo móvil de comunicación (smartphone), esta variable no presentó diferencia significativa en el estudio realizado en Colombia (31), con aquellos que poseen un dispositivo no básico por moda y

que poseen un dispositivo con sistema android como sistema básico, encontrarse afiliado a un plan de llamadas y mensajes, y aquellos presentan un nivel de satisfacción media con la vida. Un aspecto no evaluado en el presente estudio es el tipo de contenido al que se accede en internet que muestra asociación en el estudio realizado en Colombia (31), un aspecto que podría ser evaluado en futuros estudios.

El análisis multivariado, nos muestra finalmente que existe asociación entre el uso problemático del internet y el año de estudios, representando el pertenecer a años superiores un 18% menos la probabilidad de presentar uso problemático de internet, el trabajar actualmente representa un 51% más la probabilidad de presentar uso problemático, en aquellos que poseen un smarphone como dispositivo móvil de comunicación representa 43% más la probabilidad de uso problemático, poseer un dispositivo con sistema android un 27% más la probabilidad de uso problemático, poseer un dispositivo no básico por moda representa un 46% más la probabilidad de uso problemático, encontrarse afiliado a un plan de datos llamadas y mensajes representa un 19% mayor probabilidad de uso problemático, estos aspectos no fueron analizados del mismo modo en las investigaciones consultadas.

Los factores asociados al uso problemático del uso del móvil, nos muestra en el **análisis bivariado**, asociación entre el uso problemático del internet y el sexo, la edad (menor 25 años) ambos aspectos también se muestran asociados en el estudio realizado en Madrid (22) y en Bielorrusia (20,21), el trabajar actualmente, el tipo de dispositivo móvil de comunicación (smarphone), poseer un dispositivo con sistema android como sistema básico, encontrarse afiliado a un plan de llamadas y mensajes, encontrarse afiliado a un plan de datos y

aquellos presentan un nivel de satisfacción media con la vida, estos últimos aspectos no fueron evaluados en otros estudios, sin que esto reste la importancia a su estudio.

El análisis multivariado, nos muestra asociación entre el uso problemático del móvil y el sexo, representando el sexo masculino un 26% menos la probabilidad de uso problemático del móvil, la edad mayor de 25 años representa un 10% menos la probabilidad de uso problemático del móvil, el trabajar actualmente representa un 55% más la probabilidad de uso problemático, el poseer un smarphone como dispositivo móvil de comunicación, representa un 44% más la probabilidad de uso problemático de móvil, poseer un dispositivo con sistema android como sistema, representa un 43% más la probabilidad de uso problemático, encontrarse afiliado a un plan de llamadas y mensajes representa un 38% más la probabilidad de uso problemático, mientras que el encontrarse afiliado a un plan de datos representa un 62% más la probabilidad de uso problemático, presentar un nivel de satisfacción media con la vida representa un 43% más la probabilidad de uso problemático del móvil. Este análisis no fue realizado en investigaciones relacionadas con el tema,

El análisis del uso problemático del uso del tecnologías de juego, nos muestra en el **análisis bivariado**, asociación entre el uso problemático de tecnologías de juego y la edad (menor de 25años), similar a lo reportado en el estudio realizado en Madrid (22), poseer un dispositivo con sistema android como sistema básico.

El análisis multivariado, nos muestra asociación entre el uso problemático de las tecnologías de juego y la edad, representado la edad mayor de 25 años un

12% menos la probabilidad de uso problemático de tecnologías de juego, mientras que poseer un dispositivo con sistema android como sistema representa un 45% más la probabilidad de uso problemático de tecnologías de juego. Como ya se mencionó línea arriba los resultados, así como los factores asociados encontrados al uso problemático de las tecnologías de información, comunicación y juego nos orientan y orientan a futuras investigaciones para ampliar los resultados encontrado, del mismo modo el planteamiento de la creación de una línea de investigación, sobre adicciones tecnológicas en población no solamente universitaria, por el contrario ampliarse a población general, a fin de ampliar el conocimiento científico sobre el tema en nuestro país.

#### ***LIMITACIONES DEL ESTUDIOS***

Nuestro trabajo presenta tal vez dos limitaciones que se podrían superar en futuras investigaciones. En primer lugar, los resultados no se pueden extrapolar a otras poblaciones, porque los participantes fueron estudiantes universitarios de una universidad específica y perteneciente al subsistema público, sin que se pueda aplicar el privado. Sin embargo, esto no resta la importancia de los resultados obtenidos en la presente investigación. En segundo lugar, los datos se recogieron a partir de un autoaplicación en las aulas de la universidad. Este tipo de metodología puede estar sesgada por la preocupación a la observación social de su grupo de amigos que se encuentren en ese momento con los estudiantes, aunque se trata de minimiza al garantizar el anonimato de las encuestas. Se recomienda una aplicación del cuestionario bajo condiciones, que reduzcan los sesgos propios de este tipo de aplicaciones.

# **CONCLUSIONES**

## **V. CONCLUSIONES.**

- La mayor proporción de estudiantes pertenecieron a los primeros años de estudios, la edad media fue  $20,44 \pm 2,52$  años, un 88,2% de los estudiantes en el rango de 18-25 años, 52,3% fueron estudiantes del sexo masculino, 40,4% trabaja actualmente, el tipo de dispositivo móvil con el que se contaba mayormente fue los smarphone, 71,3% de los estudiantes se encontraba afiliado a un plan de datos y/o mensajes de texto, y 46,4% estaba afiliado a un plan de datos móviles. 61% pertenece al nivel económico medio, 40% de estudiante se mostró medianamente satisfecho con su vida actual.
- Un 11,1% presentó uso problemático de chat, un 18,8% presentó uso problemático de internet, un 21,4% del total de estudiantes presentó uso problemático de su dispositivo móvil, y finalmente en relación al uso de las tecnologías de juego un 11,4% presentó un uso problemático.
- Se encontró asociación entre el uso problemático del chat y el año de estudio, el poseer un dispositivo no básico por moda y el estrato socioeconómico; asociación entre el uso problemático del internet y el año de estudios, el trabajar actualmente, poseer un dispositivo no básico por moda; asociación entre el uso problemático del móvil y el sexo, la edad, el trabajar actualmente, presentar un nivel de satisfacción media con la vida; el análisis multivariado, nos muestra asociación entre el uso problemático de tecnologías de juego y la edad.
- Únicamente se evidenció asociación (según análisis multivariado entre la satisfacción con la vida propio y el uso problemático del móvil.



## **RECOMENDACIONES**

## **VI. RECOMENDACIONES.**

1. Se debería ampliar el estudio del uso de las tecnologías de información, comunicación y juego que incluya no únicamente a estudiantes universitarios, sino por el contrario a la población general.
2. Implementar en la UNPRG, la línea de investigación de adicciones tecnologías móviles a fin de poder detectar estudiantes con uso problemático, así como en riesgo de uso problemático para que puedan ser orientado en un uso racional.
3. Plantear mediante la orientación a los estudiantes durante la etapa escolar sobre las consecuencias problemáticas de uso adictivo de estas y futuras tecnologías puesto que así podríamos evitar adicciones futuras durante la juventud y adultez.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

## **VII. REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS.**

- 1.- Labrador FJ, Villadangos FM. Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*. 2010;22(2):180-188.
2. The Word Bank. Mobile Phone access reaches three quarters of planet's population: press release. Washington. 2012, Jul 27.
3. Thomas S, Kühnlein A, Heinrich S, Praml G, von Kries R, Radon K. Exposure to mobile telecommunication networks assessed using personal dosimetry and well-being in children and adolescents: the German MobilEe-study. *Environ Health*. 2008;7:55.
- 4.- Ruiz-Olivares R, Lucena V, Pino MJ, Herruzo J. Analysis of behavior related to use of the Internet, mobile telephones, compulsive shopping and gambling among university students. *Adicciones*. 2010;22(4):301-9. (Spanish).
- 5.- Crabtree, J, Nathan, M, Roberts, S. Mobile UK: mobile phones and everyday life. The Work Foundation, London 2003.
- 6.- Labrador Encinas FJ, Villadangos González SM. Adolescents and new technologies: Behaviours pointing a possible addiction problem. *Psicothema* 2010;22,180-8. (Spanish)
- 7.- Takao M, Takahashi S, Kitamura M: Addictive personality and problematic mobile phone use. *CyberpsycholBehav*. 2009;12(5):501-7.
- 8.-Chóliz M. Mobile phone addiction: a point of issue. *Addiction* 2010 Feb; 105(2): 373-4.
- 9.- Phillips JG, Bianchi A. Psychological predictors of problem mobile phone use. *CyberpsycholBehav*. 2009;12(5):501-507.

- 10.- Alexander E, Ward CB, Braun CK. Cell phone attachment: a measure and its benefits. Proceedings of the IABE- 2007 Annual Conference; Las Vegas; III, Number 1, 2007: 407-412.
- 11.- Bryan, SM. Call of the Wild, Marketing News. 2007; 15 de marzo, p. 21.
- 12.- Ogata Y, Izumi Y, Kitaike T. Mobile-phone e-mail use, social networks, and loneliness among Japanese high school students. Japanese Journal of Public Health (Nippon koshueiseizasshi). 2006;53:480-92.
- 13.- Kamibeppu K, Sugiura H. Impact of the Mobile Phone on Junior HighSchool Students' Friendships in the Tokyo Metropolitan Area. CyberpsycholBehav. 2005;8:121-130.
- 14.-Hardell L, Carlberg M. Mobile phones, cordless phones and the risk for brain tumors. International journal of oncology. 2009;35:5-17.
- 15.- IARC. IARC classifies radiofrequency electromagnetic fields as possibly carcinogenic to humans: press release N° 208. Lyon, France.2011, May 31, Washington. 2012, Jul 27. Acceso el 24 de octubre del 2012. En: [http://www.iarc.fr/en/media-centre/pr/2011/pdfs/pr208\\_E.pdf](http://www.iarc.fr/en/media-centre/pr/2011/pdfs/pr208_E.pdf).
- 16.-Szyjkowska A, Bortkiewicz A, Szymczak W, Makowiec-Dabrowska T. Subjective symptoms related to mobile phone use—a pilot study. PolskiMerkuriuszLekarski. 2005;19:529-32.
- 17.- Khan MM. Adverse effects of excessive mobile phone use. Int J Occup Med Environ Health. 2008; 21:289-93.
- 18.- Aggarwal M, Grover S, Basu D. Mobile phone use by resident doctors: tendency to addiction-like behaviour. German J Psychiatry. 2012; 15(2): 50-55
- 19.- Szpakow A, Stryzhak A, Prokopowicz W.Evaluation of threat of mobilephone – additionamongBelarusianUniversitystudents.ProgHealthSci.

2011;1(2):96-101.

- 20.- Krajewska-Kulak E, Kulak W, Stryzhak A, Szpakow A, Prokopowicz W, Marcinkowski JT. Problematic mobile phone use among the Polish and Belarusian University students, a comparative study. Prog Health Sci. 2012, 2(1):45-50.
- 21.- Instituto de Madrid Salud. Estudio de Uso Problemático de las tecnologías de la información, la comunicación y el juego entre los adolescentes y jóvenes de la ciudad de Madrid. Documentos técnicos del instituto de adicciones de Madrid salud. Madrid, 2010.
- 22.- Instituto Nacional de Estadística e Informática. "Las tecnologías de Información y comunicación en los hogares. Informe técnico octubre-diciembre" (Internet) (cita 12 de enero del 2015), 25 de enero del 2012. En: <http://www.inei.gob.pe/web/Biblioinei/BoletinFlotante.asp?file=13036.pdf>.
- 23.- Instituto Nacional de Estadística e Informática. Encuesta Nacional de Hogares sobre Condiciones de Vida y Pobreza 2011, CONDICIONES DE VIDA Y POBREZA. Lima. 2011. (Internet) (cita 12 de enero del 2015). En: [http://webinei.inei.gob.pe/anda\\_inei/index.php/catalog/205](http://webinei.inei.gob.pe/anda_inei/index.php/catalog/205)
- 24.- Pedrero JE, Rodríguez MT, Ruíz JM. Adicción o abuso del teléfono móvil. Revisión de la literatura. Adicciones. 2012;24(2):139-152.
- 25.- Vera-Romero OE, Vera-Romero FM. Evaluación del nivel socioeconómico: presentación de una escala adaptada en una población de Lambayeque. Rev. cuerpo méd. HNAAA. 2013;6(1):41-44.
- 26.- Planas-Coll J, Enciso-Ávila IM. Los estudiantes que trabajan: ¿tiene valor profesional el trabajo durante los estudios?. Rev. iberoam. educ. super. 2014;12(5):23-45.

- 27.- Castro M. Actividad Laboral de los jóvenes Universitarios. Temas de Domingo de Diario El Centro, domingo 21 de febrero 2010, pp. 10-11.
- 28.- Vera J, Grubits H, Lópe P, García D. Satisfacción con la Vida y Afectos Positivos en Jovenes Universitarios. Rev. Psicol. Saúde. 2010;2(1):24-41.
- 29.- Orellana LM. Uso de internet por jóvenes universitarios de la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional Federico Villarreal. (Tesis para optar Grado Académico de Magíster en Comunicación Social). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima-Perú.2012.
- 30.- Fernández T, Llorca J, et al. Uso o abuso de internet en estudiantes universitarios. Estudio multicéntrico. (Internet)(Citado el 28 Feb 2015). Disponible en: [http://www.reunionanualsee.org/2012/pdf\\_posters/385.pdf](http://www.reunionanualsee.org/2012/pdf_posters/385.pdf)
- 31.- Puerta-Cortés DX, Carbonell X. Uso problemático de Internet en una muestra de estudiantes universitarios colombianos. Av. Psicol. Latinoam. 2013;31(3):620-631.Fernández T, Llorca J, et al. Uso o abuso de internet en estudiantes universitarios. Estudio multicéntrico. (Internet)(Citado el 28 Feb 2015). Disponible en: [http://www.reunionanualsee.org/2012/pdf\\_posters/385.pdf](http://www.reunionanualsee.org/2012/pdf_posters/385.pdf)

# **ANEXOS**



## ANEXOS

### CUESTIONARIO

El presente estudio tiene como objetivo evaluar el uso problemático de tecnologías de información, comunicación y juego en los estudiantes de la universidad nacional Pedro Ruíz Gallo, este cuestionario es anónimo, con lo cual aseguramos la confidencialidad de los resultados individuales y generales de los cuestionarios, por lo que le regamos ser completamente sincero al responder cada uno de los ítems. Al aceptar el llenado del presente cuestionario nos brinda su consentimiento para participar del estudio. Gracias por su colaboración.

#### I. ASPECTOS GENERALES:

1. Sexo: M ( ) F ( )
2. Edad: \_\_\_\_\_ años
3. Año de estudios: Primero ( ) Segundo ( ) Tercero ( ) Cuarto ( ) Quinto ( ) Sexto ( )
4. Trabaja actualmente: Si ( ) No ( )
5. Tipo de dispositivo móvil que posee (Puedes marcar más de una opción): teléfono móvil ( ) iphone ( ) smarphone ( ) tablet con acceso telefónico ( ) otro \_\_\_\_\_
6. Su teléfono móvil es: básico ( ) multimedia ( ) con sistema android ( )
7. En caso de contar con un dispositivo no básico, cual es la razón: obsequio ( ) moda ( ) necesidad (trabajo y/o otras actividades similares) ( ) otro \_\_\_\_\_
8. Se encuentra afiliado a algún plan de llamadas y/o mensajes de texto (RPM, RPC, Radio ilimitado, etc): si ( ) no ( )
9. Con qué finalidad usa el dispositivo móvil (Puedes marcar más de una opción): Seguridad ( ) Contacto con mi entorno social ( ) herramienta de trabajo ( ) control paterno ( )
10. EVALUACIÓN SOCIECONÓMICA:

N1 ¿Cuál es el grado de estudios de Padres? Marque con un aspa (X); para ambos padres (M= Madre y P=Padre)

- 1.- Primaria Completa / Incompleta
- 2.- Secundaria Incompleta
- 3.- Secundaria Completa
- 4.- Superior No Universitario (p. ej. Instituto Superior, otros)
- 5.- Estudios Universitarios Incompletos
- 6.- Estudios Universitarios Completos (Bachiller, Titulado)
- 7.- Postgrado

N2 ¿A dónde acude el Jefe de Hogar para atención médica cuando él tiene algún problema de salud?

- 1.- Posta médica / farmacia / naturista
- 2.- Hospital del Ministerio de Salud / Hospital de la Solidaridad
- 3.- Seguro Social / Hospital FFAA / Hospital de Policía
- 4.- Médico particular en consultorio
- 5.- Médico particular en clínica privada

N3 ¿Cuál de las siguientes categorías se aproxima más al salario mensual de su casa?

- 1.- Menos de 750 soles/mes aproximadamente
- 2.- Entre 750 – 1000 soles/mes aproximadamente
- 3.- 1001 – 1500 soles/mes aproximadamente
- 4.- > 1500 soles/mes aproximadamente

N4-A ¿Cuántas habitaciones tienen su hogar, exclusivamente para dormir?

N4-B ¿Cuántas personas viven permanentemente en el hogar? (sin incluir el servicio doméstico) \_\_\_\_\_

N5 ¿Cuál es el material predominante en los pisos de su vivienda?

- 1.- Tierra / Arena
- 2.- Cemento sin pulir (falso piso)
- 3.- Cemento pulido / Tapizón
- 4.- Mayólica / loseta / cerámicos
- 5.- Parquet / maderapulida / alfombra / mármol / terrazo

### ESCALA DE SATISFACCIÓN CON LA VIDA (SWLS)

A continuación se presentan cinco afirmaciones con las que usted puede estar de acuerdo o en desacuerdo. Utilizando la siguiente escala de 1 a 7, indique su acuerdo con cada una escogiendo el número apropiado. Por favor, responda a las preguntas abierta y sinceramente.

	Criterios	Desacuerdo				De acuerdo			
		1	2	3	4	5	6	7	
1	En la mayoría de las cosas, mi vida está cerca de mi ideal.								
2	Las condiciones de mi vida son excelentes.								
3	Estoy satisfecho con mi vida.								
4	Hasta ahora, he conseguido las cosas que para mí son importantes en la vida.								
5	Si volviese a nacer, no cambiaría casi nada de mi vida.								

## USO PROBLEMÁTICO DEL CHAT

¿Utilizas el chat?

1. No. Pasa a las preguntas referidas al uso de la navegación por Internet.
2. Sí. Responde al cuadro siguiente.

Responde en qué medida te identificas con las siguientes afirmaciones que se refieren

	Nada	Poco	Ni mucho, ni poco	Bastante	Mucho
Preferes conocer gente a través del chat porque puedes ser aquella persona que quieres ser					
Es normal que te encuentres pensando y/o soñando en tus conexiones al chat					
Tratas de ocultar cuánto tiempo pasas en el chat					
Te sientes ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando pasa un día sin que puedas conectarte al chat					
Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe mientras estás conectado al chat					
A lo largo del día, te encuentras varias veces pensando y planificando la próxima conexión al chat					
Piensas que te sentirías mal si se redujera el tiempo que pasas en el chat					
Tiendes a decir que solo serán unos minutos cuando en realidad te conectas durante unas cuantas horas					
Has intentado alguna vez conectarte menos veces al chat y no lo has logrado					
Cada vez pasas más tiempo en el chat que con tus amigos en la vida real					
Mientras estás en el chat, te evades de los problemas que puedas tener					

a tu uso del chat.

## NAVEGACIÓN POR INTERNET

¿Sueles navegar por Internet por motivos diferentes al trabajo o estudios?

1. No. Pasa a las preguntas referidas al uso del móvil/correo electrónico.

2. Sí. Responde al cuadro siguiente.

Responde en qué medida te identificas con las siguientes afirmaciones que se refieren a tu utilización de Internet.

	Nada	Poco	Ni mucho, ni poco	Bastantes	Mucho
Has intentado alguna vez pasar menos tiempo conectado a Internet y no lo has logrado					
Tiendes a decir que sólo serán unos minutos cuando en realidad navegas durante unas cuantas horas					
La verdad es que ha ido aumentando el tiempo que pasas en la red					
Mientras estás navegando, te evades de los problemas que puedas tener					
El estar conectado a la Red te proporciona bienestar					
Te vuelves precavido o reservado cuando alguien te pregunta en qué dedicas el tiempo que pasas navegando					
Tratas de ocultar cuánto tiempo pasas realmente navegando					
Es normal que te encuentres pensando y/o soñando que estás navegando por Internet					
Desatiendes las tareas de la universidad trabajo por pasar más tiempo navegando por la Red					
Has dejado de practicar alguna actividad de ocio para poder tener más tiempo para conectarte a Internet					
Cada vez pasas más tiempo navegando por Internet que con tus amigos					

## **MÓVIL**

¿Utilizas el móvil?

1. No. Pasa a las preguntas referidas a las tecnologías del juego.

2. Sí. Responde al cuadro siguiente.

Responde en qué medida te identificas con las siguientes afirmaciones que se refieren a tu utilización del móvil o correo electrónico.

	Nada	Poco	Ni mucho, ni poco	Bastantes	Mucho
El recibir un sms o un e-mail supone una alegría para ti					
Aunque quisieras, no podrías prescindir del móvil (para tu uso personal)					
Estás atento a todas las novedades que surgen en cuanto a móviles					
Te irritas cuando ves que a lo largo del día no recibes ningún mensaje o llamada					
Cada vez te comunicas más con tus amigos por SMS o mail aunque puedas hacerlo en persona					
Tu gasto en móvil es excesivo					
Te inscribes a todas las ofertas de correo electrónico o servicios de móvil que aparecen en el mercado					
Sueles cambiar de operador de teléfono a menudo					

### TECNOLOGÍAS DEL JUEGO.

¿Utilizas alguna de las siguientes tecnologías del juego: juegos de ordenador, video-consola (Play Station, XBOX, Wii), PSP, GameBoy o similares?

1. No. Fin de la encuesta.

2. Sí. Responde al cuadro siguiente.

Responde en qué medida te identificas con las siguientes afirmaciones que se refieren a tu utilización de las tecnologías del juego.

	Nada	Poco	Ni mucho, ni poco	Bastante	Mucho
El estar jugando, te proporciona bienestar					
Mientras estás jugando, te evades de los problemas que puedas tener.					
Sientes necesidad de avanzar en niveles y de ponerte cada vez más al límite en el juego.					
Te sientes molesto cuando alguien te interrumpe mientras estás en plena partida.					
Sueles revivir partidas pasadas, repasando los pasos que diste					
Sueles ocultarte cuando juegas y disimulas cuando te ven tus padres					
Sueles ocultar a tus padres el tiempo que pasas jugando					
Te sientes ansioso, nervioso, deprimido o aburrido cuando pasa un día sin que puedas jugar.					
Has dejado de practicar alguna actividad de ocio para poder tener más tiempo para jugar.					
Cada vez pasas más tiempo jugando que con tus amigos					
Cuando pierdes en el juego, tienes continuamente en mente el volverte a conectar para ganar.					
Desatiendes las tareas de la universidad / trabajo por pasar más tiempo jugando.					
Has intentado alguna vez pasar menos tiempo jugando y no lo has logrado					
Tiendes a decir que sólo serán unos minutos cuando en realidad juegas durante unas cuantas horas.					