

**PREVALENCIA DE RIESGO DE
LA CONDUCTA ADICTIVA A INTERNET**

Entre los Adolescentes de
Lima Metropolitana y Arequipa (Perú)

2016

Fundación
MAPFRE

INSTITUTO DE
OPINION
PÚBLICA



PONTIFICIA
UNIVERSIDAD
CATÓLICA
DEL PERÚ

PREVENSIS
S.A.C.

Fundación MAPFRE no se hace responsable del contenido de esta obra, ni el hecho de publicarla implica conformidad o identificación con las opiniones vertidas en ella.

Se autoriza la reproducción parcial de la información contenida en este estudio siempre que se cite su procedencia:

Fundación MAPFRE, 2016: Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa (Perú).

© Fundación MAPFRE
Paseo de Recoletos, 23. 28004 Madrid
www.fundacionmapfre.org

Lima, junio de 2016.

Equipo Investigador

Prevensis SAC

Asesores médicos

Dr. Rolando Pomalima (Asesor Principal)

Dra. Jenny Palpán

Dra. July Caballero

Dr. Víctor Cruz

Equipo estadístico y de campo

Instituto de Opinión Pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú

Tabla de contenido

1. INTRODUCCIÓN	5
2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	6
3. OBJETIVO	9
4. METODOLOGÍA	10
5. INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN	10
6. RESULTADOS	13
7.1. PERFIL DE LOS ADOLESCENTES	13
7.2. ACCESO Y USO DE INTERNET	19
a. Equipos utilizados para conectarse a Internet	19
b. Lugar físico en que acceden a internet y frecuencia de uso.	20
c. Actividades en línea	21
d. Tiempo de conexión a Internet	24
7.3. COMPORTAMIENTO ADICTIVO A INTERNET	33
a. Descripción del comportamiento en relación al Internet.	33
b. Conducta en riesgo hacia el Internet.	43
c. Prevalencia de una conducta riesgo al Internet	45
7.4. ACTIVIDADES EN LÍNEA	50
a. Actividades realizadas en Internet según conducta sin riesgo y en riesgo.	55
b. Actividades realizadas en Internet según adolescentes con conducta en riesgo y conducta con problemas significativos debido a Internet.	56
c. Resultados SDQ y Kovacs según actividades que más realizan en Internet.	58
7.5. JUEGOS DE COMPUTADORA	65
a. Involucramiento de adolescentes con juegos de computadora	65
b. Prevalencia de riesgo de adicción de juegos de video	75
c. Problemas psicosociales asociados al riesgo de adicción a juegos de computadora	79
d. Relación entre juegos de video con la conducta en riesgo en el Internet.	87
7. CONCLUSIONES	90
7.1. Resultados de la aplicación de la encuesta	90
7.2. Direcciones para futuras investigaciones	91
7.3. Implicaciones para políticas y prácticas, recomendaciones para posibles proyectos.	92
8. TABLAS Y ANEXOS	93
• Cuestionario	93

- Formulario de Consentimiento Informado..... 104
- Instrucciones para quienes aplicaron la encuesta 109
- Procedimiento – Incluye descripción de piloto, permisos éticos y consentimiento informado. 122
- Perú y estadísticas de conectividad 123
- Procedimiento para selección de muestra..... 132
- Test de Adicción a Internet (IAT)..... 137
- Cuestionario de Adicción a los Juegos en Línea..... 146
- Test de Capacidades y Dificultades (SDQ) 147
- Test de Depresión Infantil (CDI) 152
- BIBLIOGRAFÍA 156

1. INTRODUCCIÓN

La incorporación de las TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación) a la vida de las personas supone innumerables ventajas. Se sabe que ámbitos como la comunicación, el ocio y el trabajo se han visto claramente modificados por el uso de las TIC, las cuales han llegado a convertirse en un medio insustituible para llevar a cabo gran parte de nuestras actividades diarias. Sin embargo, en los últimos años, se ha podido comprobar cómo el acceso autodidacta de los menores a las TIC ha crecido al mismo ritmo que los problemas relacionados con la pérdida de privacidad e intimidad. Del mismo modo, comenzamos a tomar conciencia sobre las consecuencias que puede tener el uso abusivo y las denominadas “tecnoadicciones”.

El riesgo al que están expuestos los niños y adolescentes debido a las TIC es una preocupación que cada vez cobra más importancia. Entender la prevalencia de factores de riesgo que pueden incrementar la posibilidad de desarrollar una conducta adictiva hacia el Internet es muy importante para hacer frente al problema antes de que este aparezca. Las TIC son parte de nuestro día a día y es importante que las integremos de una manera armónica. Por ello, evaluar el impacto que están teniendo en diferentes aspectos de nuestra vida es fundamental.

Es común preocuparnos por el tiempo que se pasa en línea e ignorar muchas otras señales de alerta que pueden influir en nuestra relación con internet. La salud mental en el Perú es un tema que se suele descuidar, y con ello muchos factores asociados a desarrollar una conducta de riesgo frente a Internet. ¿Cuáles son? ¿Qué tan expuestos estamos? Y quizás lo más importante: ¿Cómo trabajamos en pro de un uso adecuado de las nuevas tecnologías? Prohibirlas no es la solución, sino más bien, educar y orientar correctamente su uso.

El presente estudio es un piloto que busca conocer la prevalencia de riesgo a una conducta adictiva a Internet en los adolescentes de Lima Metropolitana (Lima y Callao) y Arequipa, dos ciudades con los mayores índices de conectividad en el Perú y que concentran al 30% de adolescentes en el Perú. Así mismo, explora factores de riesgo demográficos y psicológicos en el desarrollo de una conducta disfuncional en Internet y busca conocer un poco más acerca de los hábitos de conexión y uso de videojuegos en los adolescentes.

Se trata de un estudio cuantitativo aplicado a una muestra aleatoria y representativa de adolescentes entre los 13 y 17 años en las ciudades mencionadas. El instrumento utilizado incluyó tests para medir conductas adictivas a Internet (IAT) y los videojuegos, así como test psicológicos como SDQ y Kovacs, y también preguntas acerca del acceso de los adolescentes a Internet y de su uso; características demográficas y familiares.

Se contó con la asesoría de un equipo médico liderado por el Dr. Rolando Pomalima, psiquiatra experto en niños y adolescentes y se encargó al Instituto de Opinión Pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú el trabajo de campo y análisis estadístico de los resultados.

Para Prevensis y su campaña Por Una Cultura de Prevención, desarrollar este estudio de la Fundación MAPFRE permitirá no solo proveer a la comunidad especializada de información sumamente valiosa, sino también expandir su alcance a la comunidad en general. Sus resultados han servido de base para ControlaTIC-Perú, una importante campaña educativa de Fundación MAPFRE dirigida a los adolescentes peruanos, que trabajará para que puedan aprovechar al máximo los beneficios de las TIC. Asimismo, proveerá también a los adultos que los acompañan (padres, tutores y docentes) materiales especialmente desarrollados por psicólogos y pedagogos, de manera que cuenten con la información necesaria para orientar la navegación y buen uso de Internet.

Los invitamos a conocer sus resultados.

2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.1. Adolescentes, salud mental, adicción e Internet

La sociedad actual se encuentra globalizada tanto en lo cultural, tecnológico y económico. La aceleración de la comunicación por el avance de la tecnología de los medios de comunicación a través del satélite e Internet viene contribuyendo en el cambio de las formas y/o estilos de vida, así como en los valores familiares. Las influencias locales pueden convertirse en influencias mundiales¹, hechos que vienen contribuyendo a que las personas seamos cada vez más consumistas y vivamos más aceleradamente y donde algunas conductas de la vida cotidiana, relacionadas con las compras, el trabajo, sexo, deporte, apuestas, videojuegos etc. pueden llegar a ser problemáticas, debido a que muchas de ellas proveen un estado de gratificación inmediata, por lo que pueden convertirse en lo que se ha venido a denominar adicciones conductuales^{2,3}.

Asimismo, las nuevas tecnologías de información y comunicación que han inundado el mercado de consumo y tienen un crecimiento exponencial, vienen posibilitando su accesibilidad tanto en zonas urbanas como rurales y que su consumo sea cada vez más frecuente a edades más tempranas. Esto provoca estilos diferentes a los tradicionales en la comunicación con conocidos, amigos y desconocidos, cambiando así nuestro comportamiento y muchas veces con consecuencias negativas en la vida cotidiana⁴.

La masificación e influencia de la Internet con la implementación de la Word Wide Web (WWW) desde el año 1991 ha permitido que la forma de comunicarnos, hacer negocios, compartir información, conocimiento, etc. tomen nuevas formas de interrelacionarnos a través de las redes sociales⁵; influencia que es decisiva a través de la cultura de la realidad virtual. Esta es virtual porque los inputs que se reciben llegan por vía informática: juegos de computadora, TV o cine y es real porque influye poderosamente en nuestras ideas, valores y actuaciones⁶. Las redes sociales vienen favoreciendo un modelo social, caracterizado por el "individualismo en red"⁷, pudiendo ser este comportamiento individualista un reflejo de cómo en nuestra sociedad actual, nuestras relaciones interpersonales ya no están basadas en las estructuras tradicionales, como la familia, la comunidad o el trabajo, sino que se viene personalizando, "estableciéndose comunidades construidas en torno a intereses concretos y en donde la distancia no tiene por qué ser un factor determinante⁸.

Un elemento fundamental del Internet es el anonimato, hecho que posibilita la comunicación socioemocional, la desinhibición, la pérdida de límites y de pudor, y facilita las relaciones que provocan una sensación de protección⁹ y se suelen adaptar a las necesidades emocionales y comunicativas de una sociedad de la emoción, del riesgo¹⁰ o de la conversación¹¹. Facilitan a los usuarios la posibilidad de ser tenidos en cuenta y ser escuchados, así como también les permite mantener la identidad real, utilizar otra o varias que sean ficticias y anónimas, donde

¹ Giddens A. 2000: Un mundo desbocado, Editorial Taurus

² Alonso Fernandez, F. 2003: Las nuevas adicciones, Madrid, TEA, Ediciones

³ Echeburúa, E. 1999: ¿Adicciones sin droga?, Bilbao, Desclee de Brouwer,

⁴ García J, A. Adicciones Tecnológicas, el auge de las redes sociales. Health&Addictions/ Salud y Drogas. 2013. Vol.13 (1), p.5-14.

⁵ Berner Enrique J. Santander Jaime T. Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. RevChilNeuro-psiquiat 2012; 50 (3): 181-190

⁶ Castells M, 1998: Entender nuestro mundo, Revista de Occidente, N° 205 -pp 1113 a 1145, Madrid.

⁷ Castells, M. 2001: La galaxia internet, Barcelona, Areté

⁸ Sánchez –Carbonell J. y Beranuy M., 2007: La adicción a internet como sobreadaptación social. Capítulo IX, en Tarn A. (comp.): Globalización y Salud Mental, Herder Editorial, S.L., Barcelona

⁹ Greenfield, D. N. 1999: Psychological characteristics of compulsive internet use: a preliminar analysis". Cyberpsychology & Behavior, 2, pp. 403-412

¹⁰ Beck, U 1998: La sociedad en riesgo: hacia una nueva modernidad, Barcelona Paidós, 1998

¹¹ Verdú, V. 2005: Yo y tú, objetos de lujo, Barcelona, Debate.

las identidades sancionadas socialmente, por problemas físicos, sexuales o ideológicos, buscan en la red a personas o grupos con los que poder mostrar su verdadera identidad y compartir intereses entre sí, dándoles la oportunidad de manifestarse auténticamente al mundo exterior¹², y permitiéndoles crear una personalidad virtual y probar nuevos aspectos de la identidad a través de la modificación de las características físicas que en el mundo real son inalterables¹³. Esto les permite no ser siempre la misma persona, eludir las limitaciones sociales y ensayar diferentes formas de relacionarse¹⁴.

Estas situaciones vienen cambiando rápidamente nuestros estilos de vida cotidiana. En el año 2001, Yang, informa que solo el 8.5% usa el Internet con fines educativos o escolares y que la gran mayoría la utiliza como un medio de entretenimiento y ocio, sobre todo en los juegos online o juegos en red¹⁵. A pesar de las ventajas del uso del Internet, que suele ser utilizada como medio de información, instrumento de ocio e interacción, muchas veces se viene utilizando no de una forma positiva¹⁶.

Existe la controversia sobre si su empleo excesivo podría considerarse como una “adicción”, que al ser utilizado con gran frecuencia y con una duración prolongada, produce problemas psicológicos, de adaptación, familiares, académicos o laborales en la vida de la persona¹⁷. Su uso varía, según la edad y sexo. Las mujeres y personas mayores, son más atraídos por foros de chat que son a menudo de naturaleza sexual y mientras que los hombres y los jóvenes por los juegos y por las web de temas pornográficos¹⁸.

Por otra parte, para las personas introvertidas o tímidas o que no se consideren agraciados físicamente, les facilita un entorno apropiado para la interacción social, beneficiándose de la menor activación por la ausencia de señales no verbales y del mayor control sobre el ritmo de la interacción, permitiéndoles expresar opiniones y ganar reputación y tener la sensación de formar parte de un grupo y cumplir algunas fantasías de autoridad o poder¹⁹.

En nuestra sociedad individual y solitaria, la comunicación por Internet nos permite el contacto con personas o grupos con las que antes era difícil o imposible contactar, por falta de información sobre su existencia y constituirse en torno a determinados temas o intereses, que muchas veces son reprobados o condenados por la sociedad e inaccesibles en la proximidad real del usuario, tales como determinadas preferencias sexuales, ideas religiosas o políticas etc.²⁰

Esto lleva a diferentes autores a discutir si este comportamiento desadaptativo pueda ser considerado como una adicción a Internet o ciberadicción, siendo los grupos más vulnerables los niños y los jóvenes^{21,22} o como un descontrol de impulsos, relacionado con el juego

¹² Griffiths, M 2000: Does Internet and computer-addiction- exist? Some case study evidence, *Cyberpsychology & Behavir*,3, pp.211-218.

¹³ Young, K. 1996: “Psychology of computer use: addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype”, *Psychological Reports*, 79, pp. 889-902

¹⁴ Matute, H. 2003: Adaptarse a Internet, Arteixco, La voz de Galicia

¹⁵ Moctezuma A, Ortiz S, Lara M. ¿Uso excesivo o adicción a Internet? Excessive use or Internet addiction?. *Asociación de Psiquiatría Mexicana*, A.C.2011. Vol. 27 N°3.

¹⁶ García J, A. Adicciones Tecnológicas, el auge de las redes sociales. *Health&Addictions/ Salud y Drogas*. 2013. Vol.13 (1), p.5-14.

¹⁷ Beard KW, Wolf EM. *Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. Cyberpsychol Behav* 2001; 4: 377-383

¹⁸ Mitchell P. Internet addiction: genuine diagnosis or not? *TheLancet*. 2000.355(9204): 632

¹⁹ Gutierrez, J., Mora, M., García, S. y Edipo, P. 2001: “Personalidad, sexo y comunicación mediada por el ordenador a través del Internet” *Anuario de Psicología*, 32, pp. 51-62

²⁰ Sánchez –Carbonell J. y Beranuy M., 2007: La adicción a internet como sobreadaptación social. Capítulo IX, en Talarñ A. (comp.): *Globalización y Salud Mental*, Herder Editorial, S.L., Barcelona

²¹ Moctezuma A, Ortiz S, Lara M. ¿Uso excesivo o adicción a Internet? Excessive use or Internet addiction?. *Asociación de Psiquiatría Mexicana*, A.C.2011. Vol. 27 N°3.

patológico²³. El diagnóstico de las adicciones conductuales y por lo tanto de la adicción a Internet, tiene el mismo principio que el de las adicciones químicas, pero como ni el manual de Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales-DSM- de la Asociación Psiquiátrica Americana²⁴, ni la clasificación Internacional de Enfermedades- CIE²⁵, la reconocen como trastornos mentales, no se puede recurrir a sus criterios para clasificarlos, siendo en ambas el juego patológico la única adicción conductual reconocida, bajo el epígrafe de trastornos del control de impulsos.

Para su diagnóstico se vienen utilizando dos criterios nucleares: la dependencia psicológica y los efectos perjudiciales graves en el ámbito intrapersonal –experimentación subjetiva de malestar- e interpersonal-, conflictos familiares, laborales, académicos, económicos, recreativos, relacionales, legales etc. y otros tres secundarios o no esenciales: Tolerancia y abstinencia, negación, ocultación y/o minimización y el riesgo de recaída y de reinstauración de la adicción^{26,27,28,29}. El uso patológico de Internet se puede dar en cualquier edad, grupo social, educacional o económico, siendo más propensos a desarrollar una adicción, los adolescentes, por sus características de edad, donde sobresale su omnipotencia, poca experiencia en la vida, sensación de normalidad ante conductas de riesgo etc.^{30,31}, así como en los estudiantes universitarios, que viven lejos de su hogar, llevan una vida estresante, tienen la necesidad de contactar con amigos que viven en otros lugares y disponen de libre acceso a Internet en sus facultades y/o residencias^{32, 33}, personas que atraviesan situaciones estresantes, tales como vivir una separación, divorcio, jubilación, amas de casa y personas con alguna discapacidad³⁴, que suelen utilizar el internet para conocer gente, conseguir soporte emocional y los que buscan estimulación sexual³⁵. Otras personas en riesgo son las que tienen algún trastorno psiquiátrico y/o trastornos de personalidad o tienen determinadas características, tales como tener baja autoestima, sensación frecuente de desaprobación de los demás, inseguridad, soledad, necesidad de búsqueda de sensaciones, timidez, falta de habilidad social, etc.³⁶;

²² Griffiths M. Does internet and computer “addiction” exist? Some case study evidence. *Cyberpsychol Behav* 2000; 3: 211-218.

²³ Treuer T, Fábían Z, Füredi J. Internet addiction associated with features of impulse control disorder: is it a real psychiatric disorder? *J Affect Disord* 2001.

²⁴ American Psychiatry Association, 2000: “Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. DSM-IV revisado, Barcelona Masson

²⁵ CIE-10 1992 “Trastornos mentales y del comportamiento”, Madrid, Meditor

²⁶ De Gracia, M., Vigo, M., Fernández, M. y Marco, M., 2002: “Características conductuales del uso excesivo de Internet, *Revista de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de Barcelona*, 29, pp. 219-230

²⁷ Morahan-Martin, J., y Schumacher, P. 2000: “Incidence and correlates of pathological Internet use among college students”. *Computers in Human Behavior*, 16, pp. 13-29

²⁸ Sandoz, J. 2004: “Internet Addiction”, *Annals of the American Psychoterapy Association*, 7, p 34

²⁹ Washton, A. y Boundy, D. 1991: “Querer no es poder: Cómo comprender y superar las adicciones, Barcelona, Paidós.

³⁰ Castells, P., y de Bofarull, I. 2005: *Enganchados a las pantallas*. Barcelona, Planeta

³¹ Castellana, M. y Llado, M. 1999: “Adolescencia y juventud: prevención y percepción del riesgo de consumo”. *Revista Española de drogodependencias*, 2 pp. 118-131

³² Cruzado, J., Muñoz-Rivas, M., y Navaró M. 2001: “Adicción a Internet: de la hipotética entidad diagnóstica a la realidad clínica”. *Psicopatología clínica, legal y forense*, 1, pp. 93-112

³³ Treuer, F., Fábían, Z. y Füredi, J. 2001. “Internet addiction associated with features of impulse control disorder: is it a real psychiatryc disorder?”. *Journal of Affective Disorders*, 66, p 283.

³⁴ Young, K. 1998: “Internet addiction: the emergence of as new clinical disorder” *Cyberpsychology & Behavior*, 1, pp 237-244

³⁵ Meerkerk, G., Van Den Eijnden, R. y Garretsen H. 2006: “Predicting compulsive internet use: it’s all about sex”. *Cyberpsychology & Behavior*, 9, pp 95-103

³⁶ Shapira, N., Lessig M., Goldsmith T, Szabo S, Lazoritz M. y Gold M. 2003: “Problematic Internet use: Proposed classification and diagnostic criteria”. *Depression and Anxiety*, 17, pp. 207-216.

comportamientos asociados a ansiedad, depresión e ideación y pensamientos suicidas y con rasgos de personalidad antisocial³⁷.

3.2. Adolescentes y conectividad en el Perú

De acuerdo al Índice de Global de Conectividad, Perú está en el puesto 37 de un listado de 50 países³⁸. En dicho informe se destacan las fortalezas y oportunidades de cada país, en el caso peruano se destaca las mejoras en la cobertura de los sistemas 4G, el crecimiento del mercado de los teléfonos inteligentes y el desarrollo del plan nacional de banda ancha del gobierno. Además de postular una relación positiva entre este índice de conectividad y el crecimiento económico de cada país, el desarrollo de la conectividad reducirá las brechas existentes ocasionadas por la geografía, situación económica, discapacidad, educación y salud. Señala además esfuerzos de los sectores público y privado en este sentido³⁹. En el Perú también destaca la inversión realizada en las redes de comunicaciones⁴⁰.

De acuerdo a los reportes del INEI "el 50,9% de los usuarios de 6 y más años de edad se conecta a Internet diariamente y en su mayoría son jóvenes con edades que oscilan entre los 12 y 24 años"⁴¹.

El creciente uso de Internet por la población peruana es un fenómeno principalmente urbano. Su espacio de desarrollo se da en las principales ciudades del país como son Lima Metropolitana (Lima y Callao) y Arequipa.

Las regiones que se consideraron para desarrollar el estudio son aquellas en donde la proporción de personas que se conectan a Internet es mayor incluso que el promedio nacional. Mientras a nivel nacional la proporción de personas que se conectan a internet es del 40.2%, en las regiones seleccionadas la proporción de personas que se conectan a internet supera el 45%.

Dado el incremento de los usuarios de Internet a nivel nacional, ¿qué sucedería con los jóvenes entre 13 y 17 años que están expuestos a las TIC, sin control o supervisión paterna adecuada? En el Perú se estima en 2'899,409 personas los adolescentes entre 13 y 17 años. Tomando como referencia la mayor proporción de adolescentes usuarios de internet registrada por la ENAHO en el 2015 tendríamos alrededor de 1'977,396 adolescentes usando internet.

Si bien la totalidad de estos adolescentes está distribuida a nivel nacional a partir de los datos registrados por la ENAHO es más probable encontrar los usuarios de Internet en las ciudades de Lima Metropolitana (Lima y Callao) y Arequipa, donde la población de 13 a 17 años está alrededor del 9% de la población total de cada ciudad.

3. OBJETIVO

Conocer la prevalencia de riesgo a una conducta adictiva a Internet en los adolescentes de Lima Metropolitana (Lima y Callao) y Arequipa.

Objetivos específicos:

- Conocer el estado de las Conductas Adictivas a Internet y Conductas de Riesgo entre los Adolescentes Peruanos.

³⁷ García J, A. Adicciones Tecnológicas, el auge de las redes sociales. Health & Addictions / Salud y Drogas. 2013. Vol.13 (1), p.5-14.

³⁸ Huawei: Global Connectivity Index 2015 y 2016. El GCI (Índice Global de Conectividad en español) fue desarrollado para analizar el espectro completo de mediciones de conectividad y proporcionar un mapa detallado de la economía digital mundial. Este índice anual se puso en marcha en 2014.

³⁹ Ver Portal web

<http://www.huawei.com/minisite/gci/en/index.html?pCountry=PE&pYear=2016#country-details-section>.

⁴⁰ Huawei. Informe anual de 2015. P 22.

⁴¹ Ver portal web <http://fitei.gob.pe/noticia-el-50-9-peruanos-usa-internet-diariamente.html>

- Informar a los padres y educadores sobre el uso de las TIC, los riesgos asociados con ellas y la manera de detectar señales de problemas en sus hijos.

Este estudio orientará en el 2016 una campaña con materiales y talleres que permita dotar a docentes y padres con herramientas y mecanismos útiles y contextualizados para prevenir el riesgo de Conducta Adictiva a Internet y promover una Buena Salud Digital.

4. METODOLOGÍA

- **Universo de estudio:**

Hombres y mujeres de 13 a 17 años. Los ámbitos de aplicación del estudio han sido: (1) Lima Metropolitana (Provincia de Lima y Callao), (2) Ciudad de Arequipa.

- **Marcos muestrales y fuentes:**

La selección de los adolescentes se ha realizado en las Instituciones Educativas IIEE de las Ciudades de Lima Metropolitana y Arequipa. Para ello se ha empleado la lista de IIEE proporcionada por el MINEDU a través de su portal web del Sistema ESCALE.

- **Sobre distribución poblacional y muestral:**

Se realizaron 616 encuestas en la ciudad de Lima Metropolitana. Se trata de un estudio cuantitativo al azar probabilístico, con un margen de error estimado de +- 4% y un nivel de confianza de 95% y probabilidad de +-50% en la ciudad de Lima Metropolitana

Se realizaron 180 encuestas en la ciudad de Arequipa. Se trata de un estudio cuantitativo al azar probabilístico, con un margen de error estimado de +- 7% y un nivel de confianza de 95% y probabilidad de +-50% en la ciudad de Arequipa.

- **Procedimientos de muestreo:**

Muestra probabilística polietápica, estratificada según región. En cada estrato se selecciona una muestra simple al azar de IIEE por computadora, posteriormente se realiza una muestra sistemática de alumnos en cada IIEE seleccionada y se aplican cuotas de sexo y edad para la selección de personas al interior de las IIEE.

- **Selección del entrevistado:**

En cada Institución Educativa se cuenta con una lista de alumnos, a partir de ella y con la participación del tutor es posible hacer una selección sistemática a partir de un número de arranque aleatorio del 1 al 6⁴². La selección del entrevistado se realiza mediante el método de cuotas por sexo y edad, determinadas por la distribución demográfica de la población.

5. INSTRUMENTO DE INVESTIGACIÓN

El instrumento de investigación empleado ha sido una encuesta, la misma que se ha aplicado a una muestra de alumnos seleccionados al azar en cada Institución Educativa seleccionada.

El instrumento ha sido confeccionado por el equipo médico encabezado por el Dr. Rolando Pomalima, psiquiatra especializado en niños y adolescentes, CMP018779 y Director Ejecutivo de Niños y Adolescentes del Instituto Nacional de Salud Mental “Honorio Delgado–Hideyo Noguchi” y los doctores: Jenny Palpán, July Caballero y Víctor Cruz, el mismo que cuenta con una sección demográfica y cuatro test: Test de Adicción a Internet, Cuestionario de Adicción a los Juegos en Línea, Test de Capacidades y Dificultades y Test de Depresión Infantil.

⁴² El empleo de un dado facilita la selección del número de arranque.
Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet
entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

El Test de Adicción a Internet (IAT) es un cuestionario auto aplicado de 20 ítems diseñado por Young (1998) establece una escala que valora la preocupación, el uso compulsivo, las alteraciones de conducta, los cambios emocionales y el impacto del uso de internet en las relaciones interpersonales. Esta escala es la más utilizada y cuenta con numerosas traducciones. En este estudio se consideraron las puntuaciones 0-39 para usuarios sin problemas, las puntuaciones 40-69 para usuarios en situación de riesgo y por encima de 70 con problemas serios debido al Internet⁴³. Ello permitió clasificar a los usuarios a su vez en dos grupos, los adolescentes sin riesgo (puntuaciones de 0-39) y los adolescentes en riesgo (puntuaciones mayores a 40).

El Cuestionario de Adicción a los Juegos en Línea está compuesto por ocho preguntas simples. Basta responder afirmativamente a cualquiera de las ocho preguntas planteadas para identificar una posible situación de riesgo de adicción frente a los juegos de video.

Test de Capacidades y Dificultades (SDQ) es un cuestionario de 25 ítems para identificar problemas emocionales y conductuales en niños y adolescentes entre 2 a 17 años de edad. Está compuesto por cinco escalas: Síntomas emocionales (5 ítems), Problemas de conducta (5 ítems), Problemas de hiperactividad/déficit de atención (5 ítems), Problemas de relación con pares (5 ítems) y Conducta prosocial (5 ítems). Cuenta a su vez con preguntas sobre impacto, las que consideran si el adolescente tuviera un problema profundiza sobre ella. Los resultados de la sumatoria de los puntajes obtenidos en estas escalas nos permiten diferenciar a tres grupos: adolescentes que presentan respuestas “normales”, “límites” y “anormales” en éstos últimos se identifica el problema dado por la escala.

El Test de Depresión Infantil. (CDI) es un cuestionario de 27 ítems para identificar síntomas de depresión infantil en niños de 7 a 15 años de edad. Puede ser contestado directamente por los niños o adultos de referencia (padre, madre, profesores, enfermeras o cuidadoras) debiendo en ese caso leerle las preguntas en tercera persona. Cada pregunta tiene una puntuación de acuerdo a la respuesta dada. El punto de corte considerado para identificar síntomas depresivos es a partir de los 19 puntos.

El cuestionario se diseñó para ser auto aplicado, es decir, respondido directamente por los propios adolescentes. En cada Institución Educativa las encuestas fueron supervisadas por un aplicador quien administraba los cuestionarios y daba las indicaciones correspondientes a los alumnos que participaron del estudio.

Cada aplicador contó con el siguiente material⁴⁴: Instructivo para el aplicador, Cartilla de “Protección de Datos Personales para Niños”⁴⁵, Consentimiento informado, Cuestionarios.

6.1. Limitaciones

Debe tomarse en consideración algunas limitaciones al presente estudio. Estas pueden ser de muestreo, diseño, cuestionario, instrumento, contexto, generalización. Si bien el propósito y el cálculo de la muestra buscan conocer la prevalencia de factores de riesgo en el uso de Internet de los adolescentes en el Perú, el servicio de Internet no se encuentra extendido de manera uniforme en todo el país por lo que se ha priorizado las ciudades de Lima Metropolitana y Arequipa dada la mayor concentración de usuarios de Internet en estas ciudades.

Las encuestas se han realizado en las instituciones educativas en ambas ciudades por lo que los adolescentes que no asisten a la escuela no estarían representados en la muestra.

El cuestionario permite la medición de acuerdo a las percepciones individuales de los participantes y en los propios límites establecidos por el cuestionario. Así mismo, brinda

⁴³ Echeburúa E., Labrador F., Becoña E. “Adicción a las nuevas tecnologías en adolescentes y jóvenes”. Ed Pirámide 2009. P. 108.

⁴⁴ Los documentos se adjuntan en el anexo del informe.

⁴⁵ Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, Junio 2013.
Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet
entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

indicadores para mejorar nuestra percepción del problema, pero no es una herramienta de diagnóstico de los adolescentes.

En el contexto de la encuesta el esfuerzo se ha dirigido a mantener el anonimato y confidencialidad de las respuestas de los adolescentes. En el llenado de los cuestionarios los adolescentes no han sido influenciados por otros. Sin embargo se reconoce que cada encuesta se desenvuelve en un contexto social particular y confiamos en que los adolescentes han sido honestos en las respuestas dadas.

Sobre el instrumento del Test de Young, la limitación es que no ha sido adaptado al Perú. Es por ello que se ha trabajado a modo de piloto, el cual puede propiciar futuras investigaciones. Así no esté validado en el país, se ha establecido un nivel de confiabilidad de 0.9, que es bastante elevado. Debido a que no se sabe las propiedades psicométricas de las subcategorías del Test y porque el objetivo fue trabajar la prevalencia de riesgo a conducta adictiva en su totalidad, estas no han sido utilizadas por separado para efectos de este estudio.

6. RESULTADOS

7.1. PERFIL DE LOS ADOLESCENTES

Los adolescentes participantes en el estudio se han seleccionado de instituciones educativas (colegios) de las ciudades de Lima Metropolitana (Lima y Callao), Arequipa.

Ciudad donde pertenecen los adolescentes	
	Total
Lima-Callao	77,4
Arequipa	22,6
TOTAL (N)	100,0
	796

El total de los adolescentes seleccionados tienen en promedio 15 años de edad cumplidos. La mayor parte han sido hombres (51%) y el (49%) mujeres. La mayoría indicó estudiar en el turno de mañana (73.6%).

Edad del entrevistado	
	Total
13	23,5
14	18,6
15	20,0
16	24,0
17	13,9
TOTAL (N)	100,0
	796

Al distribuir los alumnos por grado de estudios encontramos a más de la mitad entre el 4to y 5to año de secundaria.

Grado en el que se encuentran los estudiantes	
	Total
1° secundaria	6,9
2° secundaria	17,2
3° secundaria	19,8
4° secundaria	23,9
5° secundaria	32,2
TOTAL (N)	100,0
	796

En relación al promedio de calificaciones obtenido el año anterior los adolescentes a partir del 2° de secundaria en promedio han indicado un rendimiento de 15, mientras que la calificación predominante para los de 1° de secundaria ha sido "A" el año anterior.

**Promedio de nota obtenida el año anterior
(2015) - 1° de secundaria ***

	Total
A	47,3
AD	21,8
B	27,3
C	3,6
TOTAL (N)	100,0
	55

* Solo se presentan los datos de los estudiantes que se encuentran en 1° de secundaria

Promedio y mediana de nota obtenida el año anterior (2015) - 2° a 5° de secundaria *

	Total	2° secundaria	3° secundaria	4° secundaria	5° secundaria
Media	15,2	15,5	14,9	15,3	15,2
Mediana	15	16	15	15	15
TOTAL (N)	741	137	158	190	256

* Solo se presentan los datos de los estudiantes que se encuentran entre 2° y 5° de secundaria

Solo un grupo de alrededor del 17% de los encuestados señaló tener apoderado. Los padres de estos adolescentes tienen en promedio 45 años, mientras que las madres se encuentran alrededor de los 42 años. Los apoderados tienen alrededor de 40 años de edad. Estos datos se calcularon sobre la base de los padres, madres y apoderados que viven permanentemente con los adolescentes entrevistados.

El estudiante tiene un apoderado

	Total
Sí	16,8
No	83,2
TOTAL (N)	100,0
	796

La composición de los hogares es variada pues si bien cerca de las dos terceras partes de los hogares de los adolescentes tiene el modelo tradicional en el que viven el padre, la madre y los hijos; en un tercio de los casos la composición del hogar es diferente. Se identificaron 4 modelos adicionales de composición del hogar. Es relevante mencionar que cerca del 30% de los hogares de los adolescentes encuestados son hogares monoparentales donde es la madre la que vive permanentemente con el adolescente.

Composición del hogar

	Total
Vive con el padre y la madre	62,7
Vive con el padre pero no con la madre	3,9
Vive con la madre pero no con el padre	28,6
No vive con los padres pero afirma tener un apoderado	3,9
No vive con los padres y afirma no tener un apoderado	,9
TOTAL (N)	100,0
	796

Atendiendo los tipos de hogares de los adolescentes se muestra las personas con las que comparte su vivienda. Ninguno de los adolescentes encuestados vive solo, en una mayor proporción viven con la madre (91%) y luego con sus hermanos (84%). En menor medida señalan vivir con el padre (67%) y otros familiares (33%). Son menos los adolescentes que viven con su abuela (25%) y el abuelo (17%). Son pocos casos los que viven en promedio con sus hermanastros (6%), el padrastro (6%), personas que no son sus familiares (6%) y la madrastra (1%).

En la siguiente tabla se muestra la diversidad de la composición de los hogares encuestados. Por ejemplo, aquellos adolescentes que viven en hogares monoparentales (viven solo con la madre o solo con el padre) también comparten el hogar con otros: hermanos, abuelos, personas que no son familiares, etc. El 100% de los adolescentes que no viven con sus padres y afirman no tener un apoderado, viven con sus hermanos. Un 42% de ellos vive con otros familiares y el 14% con la abuela.

Personas con las que vive en la misma casa *

	Total	Composición del hogar				
		Vive con el padre y la madre	Vive con el padre pero no con la madre	Vive con la madre pero no con el padre	No vive con los padres pero afirma tener un apoderado	No vive con los padres y afirma no tener un apoderado
Madre	91,3	100,0	,0	100,0	,0	,0
Hermanos(as)	83,9	89,2	51,6	80,7	51,6	100,0
Padre	66,6	100,0	100,0	,0	,0	,0
Otro(s) familiar(es)	33,4	27,3	54,8	41,2	51,6	42,9
Abuela	24,5	19,6	35,5	30,3	51,6	14,3
Abuelo	16,5	14,6	25,8	17,5	32,3	,0
Hermanastro(as)	6,4	4,6	29,0	7,0	9,7	,0
Padrastro	5,7	,4	6,5	18,0	,0	,0
Persona(s) que no son familiares	5,5	4,6	16,1	5,3	12,9	,0
Madrastra	1,1	,0	29,0	,0	,0	,0
BASE (N)	796	499	31	228	31	7

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Nivel educativo más alto alcanzado por el padre *	Nivel educativo más alto alcanzado por la madre *	Nivel educativo más alto alcanzado por el apoderado *
Total	Total	Total
a. Ninguno / Sin instrucción / Sin educación	a. Ninguno / Sin instrucción / Sin educación	a. Ninguno / Sin instrucción / Sin educación
b. Primaria	b. Primaria	b. Primaria
c. Secundaria	c. Secundaria	c. Secundaria
d. Técnica	d. Técnica	d. Técnica
e. Universitaria	e. Universitaria	e. Universitaria
f. No sé	f. No sé	f. No sé
g. No quiero decirlo	g. No quiero decirlo	g. No quiero decirlo
TOTAL (N)	TOTAL (N)	TOTAL (N)
529	725	117

* Solo se presentan los datos de los estudiantes que mencionaron que viven con su padre

* Solo se presentan los datos de los estudiantes que mencionaron que viven con su madre

* Solo se presentan los datos de los estudiantes que mencionaron que tienen un apoderado

La mayor parte de los padres han alcanzado el nivel educativo secundario (41%) al igual que las madres (40%) y los apoderados (30%). En segundo lugar, se encuentra la educación técnica para los padres y la universitaria para los apoderados.

En relación al estado civil la evaluación es complicada atendiendo el tipo de hogar del que proviene el adolescente por lo que las cifras que vamos a presentar deben tomarse con cuidado.

Estado civil del padre *		Estado civil de la madre *		Estado civil del apoderado *	
Total		Total		Total	
a. Casado	47,7	a. Casado	38,3	a. Casado	29,3
b. Separado	5,7	b. Separado	17,0	b. Separado	8,6
c. Divorciado	1,3	c. Divorciado	2,3	c. Divorciado	2,6
d. Conviviente (viven juntos)	37,3	d. Conviviente (viven juntos)	30,3	d. Conviviente (viven juntos)	23,3
e. Soltero	1,3	e. Soltero	5,0	e. Soltero	13,8
f. Muerto	,2	f. Muerto	,3	f. Muerto	,0
g. Prefiero no decirlo	6,4	g. Prefiero no decirlo	6,8	g. Prefiero no decirlo	22,4
TOTAL (N)	100,0	TOTAL (N)	100,0	TOTAL (N)	100,0
	528		725		116

* Solo se presentan los datos de los estudiantes que mencionaron que viven con su padre

* Solo se presentan los datos de los estudiantes que mencionaron que viven con su madre

* Solo se presentan los datos de los estudiantes que mencionaron que tienen un apoderado

En las tablas presentadas se muestran los datos de los padres, madres y apoderados siempre que estos vivan con los adolescentes. El estado civil predominante es el casado indicando para los padres (48%), madres (38%) y apoderados (29%). Es importante también mencionar que un porcentaje importante de las madres se encuentra separada (17%)

Habiendo dividido ambas ciudades en estratos para facilitar la presentación de la información tenemos a la mayor parte de adolescentes encuestados en Lima Metropolitana viviendo en Lima Norte, mientras en la ciudad de Arequipa se concentran en Arequipa Este.

Distrito en el que vive según región			TOTAL
Lima-Callao	Lima Centro		6,8
	Lima Este		20,1
	Lima Norte		28,4
	Lima Sur		15,2
	Callao		6,9
		Subtotal	
Arequipa	Arequipa Norte		3,0
	Arequipa Oeste		2,4
	Arequipa Este		8,9
	Arequipa Centro		2,3
	Arequipa Sur Oeste		,3
	Arequipa Sur		5,8
	Subtotal		22,6
TOTAL			N=796

En promedio tienen viviendo unos 11 años en sus respectivos distritos de residencia. Se observa una baja movilidad residencial entre los adolescentes de la muestra. Cerca del 40% de ellos ha vivido toda la vida en el distrito en el que reside actualmente. Solo poco más del 20% tiene menos de 5 años viviendo en el distrito en el que vive actualmente.

	Años que vive en el distrito		
	Total	Región	
		Lima-Callao	Arequipa
0-5 años	22,9	22,1	25,7
6-10 años	17,3	16,0	21,7
11-16 años	20,6	19,3	25,1
Toda la vida	39,3	42,6	27,4

TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	787	612	175

En estos hogares el jefe de familia (persona que aporta más y toma las decisiones sobre el uso del dinero) es mayormente la madre (52%), de cerca se encuentra el padre (46,7%) y en pocos casos la jefatura de familia recae en otro familiar (2%). Podemos observar que dependiendo del tipo de hogar se encuentran diferencias en quien ejerce la jefatura del hogar. Hay que tener en cuenta que la jefatura del hogar ha sido determinada por los propios adolescentes cuando se les consultó por la persona que aporta más y toma las decisiones sobre el uso del dinero en el hogar.

Persona que aporta más y toma las decisiones sobre el uso del dinero en los hogares de los estudiantes

	Composición del hogar					Total
	Vive con el padre y la madre	Vive con el padre pero no con la madre	Vive con la madre pero no con el padre	No vive con los padres pero afirma tener un apoderado	No vive con los padres y afirma no tener un apoderado	
Padre	46,7	63,5	93,5	5,3	29,0	71,4
Madre	51,7	36,5	6,5	94,7	29,0	28,6
Otro familiar	1,6	,0	,0	,0	42,0	,0
TOTAL	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
(N)	796	499	31	228	31	7

Atendiendo a las características socioeconómicas de los hogares de los adolescentes tenemos una mayoría clasificados en el nivel socioeconómico C (45%).

Nivel socioeconómico de los estudiantes

	Total
A	1,4
B	33,3
C	44,5
D	18,0
E	2,8
TOTAL (N)	100,0
	794

En relación a los artefactos presentes en el hogar tenemos más computadoras y laptop (73%) que teléfonos fijos (46%).

Artefactos que tiene en el hogar *

	Total
Refrigeradora en buen estado	88,6
Computadora / laptop en funcionamiento	72,9
Lavadora de ropa en buen estado	67,8
Horno Microondas en funcionamiento	60,8
Teléfono fijo en funcionamiento	46,2
No tiene en el hogar ninguno de los artefactos mencionados	4,1
BASE (N)	796

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

La mayor parte de adolescentes cuando llega del colegio está en compañía de un adulto (45%), aunque una tercera parte de ellos (33%) indica que pasa en promedio más de dos horas sin un adulto que lo acompañe.

Los fines de semana o los días que no asiste al colegio se encuentran acompañados por un adulto (45%), también la tercera parte (35%) indica que en promedio está más de dos horas sin la compañía de un adulto.

Se puede resaltar que el porcentaje de adolescentes que permanecen sin la compañía de un adulto por más de 8 horas los días de semana (5,8%) casi llega a duplicarse los días que no asisten al colegio (11,1%).

Tiempo del día que está sin la compañía de un adulto en un día de colegio		Tiempo del día que está sin la compañía de un adulto en un día que no asiste al colegio	
	Total		Total
Nunca o casi nunca	44,6	Nunca o casi nunca	44,8
Menos de 2 horas	23,0	Menos de 2 horas	21,6
2 / menos de 4 horas	12,7	2 / menos de 4 horas	10,2
4 / menos de 6 horas	8,9	4 / menos de 6 horas	7,7
6 / menos de 8 horas	4,0	6 / menos de 8 horas	3,3
De 8 horas a más	5,8	De 8 horas a más	11,1
No específica (De una a más horas)	1,0	No específica (De una a más horas)	1,4
TOTAL (N)	100,0	TOTAL (N)	100,0
	796		796

7.2. ACCESO Y USO DE INTERNET

a. Equipos utilizados para conectarse a Internet

A los adolescentes se les consultó sobre los medios que utilizan para conectarse a Internet y el medio a través del cual se conecta a Internet con mayor frecuencia.

En relación a los equipos utilizados para conectarse a Internet se ha logrado identificar al teléfono celular (80%), la computadora personal (62%), la laptop o notebook (31%), la Tablet (27%) y otro dispositivo (4%). La mayoría no especifica a que otro dispositivo se refiere pero se declaran consolas de video juegos, televisores, IPAD e IPOD. Entre los aparatos declarados como los más usados se aprecia una mayor frecuencia para el celular (56%) y la PC (31%).

Aparato que utiliza más para conectarse a internet	
	Total
Celular	56,0
PC (Computador personal)	30,9
Laptop / Notebook	7,0
Tablet	5,0
Otro	1,1
TOTAL (N)	100,0
	784

Los adolescentes no emplean un único equipo para conectarse a Internet, sino emplean una combinación de los medios que tienen a su disposición, habiendo pocos adolescentes que no emplean ninguno de los medios del listado (1%).

Cantidad de aparatos que utiliza para conectarse a internet	
	Total
0	1,3
1	33,8
2	36,7
3	16,6
4	10,3
5	1,4
TOTAL (N)	100,0
	796

La mayoría prefiere conectarse con una combinación de dos medios disponibles (37%), con el teléfono celular y la computadora personal como la combinación de medios más empleada. Le siguen los que emplean un solo medio (34%) siendo el teléfono celular el preferido por esos usuarios. Los adolescentes usuarios de tres medios de conexión a Internet (17%) prefieren el teléfono celular, la computadora personal y la laptop o notebook. La décima parte de los adolescentes prefieren el teléfono celular, la computadora personal, la laptop o notebook y la Tablet (10%).

Aparatos que utiliza para conectarse a internet *							
	Total	Cantidad de medios que usan para conectarse a internet					
		0	1	2	3	4	5
Celular	80,2	,0	56,9	89,4	99,2	100,0	100,0
PC (Computador personal)	62,2	,0	33,5	72,6	76,5	98,8	100,0

Laptop / Notebook	31,7	,0	5,2	21,6	62,9	98,8	100,0
Tablet	27,4	,0	3,7	14,0	56,1	100,0	100,0
Otro	3,6	,0	,7	2,4	5,3	2,4	100,0
Ningún aparato del listado	1,3	100,0	,0	,0	,0	,0	,0
BASE (N)	796	10	269	292	132	82	11

Estableciendo una relación entre los aparatos que emplean para su conexión a Internet y el más usado o empleado con estos fines, se puede observar ciertas combinaciones y preferencias por determinados equipos.

Ya hemos identificado a una mayor parte de los adolescentes empleando el celular para conectarse a Internet; más de la mitad de los que usan más la PC para conectarse a internet (56%) también emplean el celular.

Aparatos que utiliza para conectarse a internet *							
	Total	Aparato más usado					
		Celular	PC (Computador personal)	Laptop / Notebook	Tablet	Otro	
Celular	80,2	100,0		55,8	61,8	59,0	66,7
PC (Computador personal)	62,2	46,7		100,0	45,5	48,7	33,3
Laptop / Notebook	31,7	29,6		19,8	100,0	38,5	33,3
Tablet	27,4	26,0		17,4	32,7	100,0	33,3
Otro	3,6	2,3		2,1	3,6	7,7	100,0
Ningún aparato del listado	1,3	,0		,0	,0	,0	,0
BASE (N)	796	439		242	55	39	9

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

En todas las preferencias señaladas se observa la presencia importante del uso del celular como medio de conexión a Internet. Los adolescentes muestran una clara preferencia por la conexión a Internet empleando sus celulares. Las demás preferencias se ordenan de la siguiente manera: PC, laptop, Tablet y otro medio.

b. Lugar físico en que acceden a internet y frecuencia de uso.

Los adolescentes se conectan a Internet en diferentes lugares y por diferentes periodos de tiempo de acuerdo al lugar donde se conectan. Ya se ha observado una preferencia por los equipos que otorgan movilidad y privacidad al adolescente como el caso del celular. En ese sentido, se observa una mayor frecuencia de conexión (conexión que se realiza "Casi a diario") en el ambiente privado del cuarto (46%) y cuando sale desde su celular o Tablet (38%). En la sala y comedor u otro ambiente compartido de la casa (34%) parece brindar las condiciones para una conexión frecuente al Internet.

Los lugares donde se menciona una menor frecuencia en el uso de Internet, conexión de por lo menos una vez al mes", son en una cabina (34%), en la casa de un pariente (29%), en la casa de un amigo (24%) y en el colegio (21%) En esos espacios una mayoría de adolescentes emplea el Internet ocasionalmente aunque también se observan casos que aún en esos ambientes se conectan diariamente.

Frecuencia con la que usa internet en cada uno de los lugares					
	TOTAL (N)	Nunca o casi nunca	Por lo menos una vez al mes	Casi a diario	Sin acceso en ese lugar
Tu cuarto	795	34,3	17,0	45,5	3,1
La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	791	39,1	22,6	33,6	4,7
En el colegio	791	65,2	21,0	6,7	7,1
En una cabina	794	50,8	33,5	12,8	2,9
En la casa de un amigo	795	66,2	24,4	7,0	2,4
En la casa de un pariente	794	59,7	28,5	9,1	2,8
Cuando salgo, desde mi celular o tablet	794	38,3	20,8	37,8	3,1

De acuerdo a estos resultados evaluamos solamente la frecuencia con la que los adolescentes se conectan a Internet encontrando una mayoría conectados casi a diario (75%) y por lo menos una vez a la semana un (18%).

Frecuencia con la que se conecta a internet (cuarto, casa, colegio, cabina, etc.)	
	Total
Nunca	1,1
1 o 2 veces al año	2,5
1 o 2 veces al mes	4,1
Por lo menos una vez a la semana	17,6
Casi a diario	74,5
No contesta	,1
TOTAL (N)	100,0
	796

Estos resultados confirmarían la tendencia observada por los reportes del INEI al medir la frecuencia de conexión a Internet entre los usuarios jóvenes.

c. Actividades en línea

El Internet ofrece una variedad importante de actividades para desarrollar en línea destacando la búsqueda de información, la comunicación y el entretenimiento. Los adolescentes encuestados siguen este mismo patrón; se observa como el motivo más frecuente de uso del Internet es la búsqueda de información en general y para las tareas escolares (97%), le sigue la comunicación (91%), el entretenimiento escuchando música viendo películas, compartiendo fotografías (83%) y con juegos de video (51%).

Actividades que realiza en internet *	
	Total
Buscar información general/para tareas escolares	96,6
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5
Entretenerme con juegos de video, online	51,3
Comprar o vender servicios o productos	17,2
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5
Otros usos	5,2
BASE (N)	796

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Las actividades reportadas por los adolescentes de acuerdo a su género no muestran marcadas diferencias al conectarse a Internet. Sin embargo, para estar seguros se establecieron comparaciones entre las proporciones de cada columna, ello nos permitió identificar cuatro actividades en donde las diferencias de proporciones entre hombres y mujeres son estadísticamente significativas, es decir han pasado una prueba estadística y refieren a la existencia de una relación entre las variables.

Actividades que realiza en internet según género *

Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	96,1	97,2
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	90,4	91,3
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	82,8	82,3
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	64,3	37,7
Comprar o vender servicios o productos	17,2	21,2	13,1
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	18,7	10,8
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	9,4	5,6
Otros usos	5,2	5,4	4,9
BASE (N)	796	406	390

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

El entretenimiento a través de los juegos de video indica una mayor preferencia por parte de los varones (64%) en relación a las mujeres (38%). Las otras tres actividades preferidas por los varones son la compra y venta de productos y/o servicios, recibir cursos de capacitación técnica y las operaciones de banca electrónica o con las organizaciones estatales.

	Comparaciones de proporciones de columna ^a		
	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
(A)	(A)	(B)	
Buscar información general/para tareas escolares			
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.			
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.			
Entretenerme con juegos de video, online		B	
Comprar o vender servicios o productos		B	
Recibir cursos y capacitación técnica		B	
Operaciones con la banca u organizaciones estatales		B	
Otros usos			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Las actividades de comunicación por correo, redes sociales, entre otras muestran diferencias entre los niños de 13 años (83%) y los niños de 15 (96%) y 16 años (94%) de edad. Solo estas actividades están evidenciando alguna relación con la edad de los adolescentes, por lo que no podría hablarse de una relación clara entre dichas variables.

	Total	Edad				
		13	14	15	16	17
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	95,7	99,3	96,2	96,9	94,6
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	82,9	91,2	96,2	93,7	91,0
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	78,1	79,1	87,4	88,5	77,5
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	59,4	46,6	57,9	45,0	45,0
Comprar o vender servicios o productos	17,2	12,8	17,6	18,2	21,5	15,3
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	9,1	14,2	17,6	17,8	16,2
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	4,8	10,1	4,4	11,0	7,2
Otros usos	5,2	3,2	4,7	6,9	5,2	6,3
BASE (N)	796	187	148	159	191	111

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

No se observan diferencias importantes si se analizan las actividades desarrolladas en Internet según la edad de los adolescentes.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Edad				
		13	14	15	16	17
		(A)	(A)	(B)	(C)	(D)
Buscar información general/para tareas escolares	.					
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.			A	A	
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.					
Entretenerme con juegos de video, online	.					
Comprar o vender servicios o productos	.					
Recibir cursos y capacitación técnica	.					
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	.					
Otros usos	.					

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

A diferencia de la variable edad que no muestra una clara relación con las diferentes actividades en línea de los adolescentes, el grado de instrucción o grado en el que se encuentra sí muestra una relación importante con las actividades de comunicación por correo, redes sociales y otras, el entretenimiento con videos, música y fotografías y los cursos de capacitación técnica desarrollada en línea.

Actividades que realiza en internet según grado de los estudiantes *

	Total	4. ¿En qué grado te encuentras?				
		1° secundaria	2° secundaria	3° secundaria	4° secundaria	5° secundaria
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	92,7	96,4	98,1	97,4	96,1
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	80,0	82,5	93,0	94,7	93,4
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	74,5	73,7	86,7	86,8	83,2
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	52,7	54,7	55,7	50,5	46,9
Comprar o vender servicios o productos	17,2	20,0	12,4	15,8	15,8	21,1
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	10,9	6,6	14,6	17,4	18,4
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	10,9	2,9	8,2	9,5	7,4
Otros usos	5,2	1,8	3,6	5,1	3,7	7,8
BASE (N)	796	55	137	158	190	256

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

La proporción de adolescentes de 4to y 5to de secundaria es mayor a la proporción de adolescentes de 1ero y 2do de secundaria en las actividades de comunicación por correo, redes sociales y otras. Esta actividad, junto con las de entretenerse con videos y música, y recibir cursos y capacitación técnica, son realizadas por más adolescentes de los últimos grados de secundaria. En la siguiente tabla se muestran las diferencias de proporciones estadísticamente significativas.

Comparaciones de proporciones de columna ^a					
Total	4. ¿En qué grado te encuentras?				
	1° secundaria	2° secundaria	3° secundaria	4° secundaria	5° secundaria
(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Buscar información general/para tareas escolares
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.	.	.	A B	A B
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.	.	B	B	.
Entretenerme con juegos de video, online
Comprar o vender servicios o productos
Recibir cursos y capacitación técnica	.	.	.	B	B
Operaciones con la banca u organizaciones estatales
Otros usos

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

d. Tiempo de conexión a Internet

Hay dos aspectos a tratar en relación al tiempo de conexión o uso del Internet. Uno está relacionado a la frecuencia, es decir, a la cantidad de veces que se conecta durante la semana y otra al tiempo estimado dedicado diariamente a esta actividad. Para estimar el tiempo de conexión se consultó a los adolescentes la cantidad de tiempo conectados en los últimos 12 meses en dos escenarios, uno en un día normal de asistencia a su centro educativo y otro en un día que no asiste a su centro educativo.

Tiempo del día que pasa en internet en un día de colegio		Tiempo del día que pasa en internet en un día que no asiste al colegio	
	Total		Total
Ni un minuto o sólo unos minutos	13,6	Ni un minuto o sólo unos minutos	14,8
Media hora	29,1	Media hora	22,0
Menos de 2 horas	8,5	Menos de 2 horas	8,0
2 / menos de 4 horas	32,1	2 / menos de 4 horas	30,3
4 / menos de 6 horas	11,4	4 / menos de 6 horas	12,9
6 / menos de 8 horas	2,6	6 / menos de 8 horas	4,3
De 8 horas a más	2,4	De 8 horas a más	7,4
No especifica (De una a más horas)	,3	No especifica (De una a más horas)	,3
TOTAL (N)	100,0	TOTAL (N)	100,0
	796		796

En un día normal cuando asiste a su centro educativo la mayor parte de los adolescentes declara estar conectado a Internet entre dos a cuatro horas. Así también un porcentaje importante le destina solo media hora en un día promedio a esta actividad. Al observar el tiempo dedicado a Internet en un día que no asiste al colegio no se aprecian diferencias importantes hasta las cuatro horas de

conexión; a partir de ese momento observamos a más adolescentes conectados por algo más de tiempo.

Mientras en un día de colegio, 19 adolescentes se conectan a Internet por más de 8 horas (2,4%), en un día de no colegio unos 59 adolescentes se conectan a Internet por ese mismo lapso de tiempo (7,4%).

Tomando como referencia la cantidad de tiempo en minutos que pasa conectado a Internet observamos un incremento de 40 minutos más en el promedio de tiempo que pasa usando el Internet, es decir, alrededor de 2 horas y media en promedio.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente	
	Total
En un día que asiste al colegio	116,7
BASE (N)	796
En un día que no asiste al colegio	157,6
BASE (N)	796

El tiempo contabilizado en la cantidad de minutos empleados en Internet también muestra una relación importante con el grado de estudios en el que se encuentra el adolescente. En la siguiente tabla se muestra qué el tiempo destinado aumenta en los adolescentes de los grados superiores del nivel secundario. Además, es claro el incremento de tiempo en un día que asiste al colegio frente a un día que no asiste al colegio.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente							
		4. ¿En qué grado te encuentras?					
		1°	2°	3°	4°	5°	
		secundaria	secundaria	secundaria	secundaria	secundaria	
En un día que asiste al colegio	Total	116,7	93,3	98,6	105,5	109,0	144,0
	BASE (N)	794	55	137	158	189	255
En un día que no asiste al colegio	Total	157,6	112,9	123,5	142,8	152,9	198,2
	BASE (N)	794	55	137	158	189	255

En la siguiente tabla se muestra el incremento en el tiempo promedio de conexión mientras el adolescente va aumentando de grado en secundaria; evidenciando una diferencia significativa en el mayor tiempo promedio de conexión de los alumnos que cursan el 5to de secundaria en relación a los adolescentes de grados inferiores.

Comparaciones de medias de columna^a						
	Total	4. ¿En qué grado te encuentras?				
		1° secundaria	2° secundaria	3° secundaria	4° secundaria	5° secundaria
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
En un día que asiste al colegio						B C D
En un día que no asiste al colegio						A B C

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a
 a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

El tiempo promedio que los adolescentes pasan en Internet también muestra una relación directa con las edades de los adolescentes, se puede observar un incremento del tiempo promedio de conexión mientras la edad va en aumento.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente

Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

	Total	Edad				
		13	14	15	16	17
En un día que asiste al colegio	116,7	86,1	108,1	133,8	132,6	127,8
BASE (N)	794	187	148	158	191	110
En un día que no asiste al colegio	157,6	121,9	132,9	192,2	175,1	171,3
BASE (N)	794	187	148	158	191	110

El mayor tiempo dedicado por los adolescentes de 15 y 16 años a Internet en relación a los niños de 13 años muestra una relación entre la edad de los adolescentes y el tiempo dedicado a Internet.

Comparaciones de medias de columna^a

	Total	Edad				
		13	14	15	16	17
		(A)	(A)	(B)	(C)	(D)
En un día que asiste al colegio	.			A	A	
En un día que no asiste al colegio	.			A		

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

También se observa una relación interesante entre el tiempo que pasa el adolescente en Internet y el nivel socioeconómico del mismo, observando un mayor tiempo para aquellos con nivel socioeconómico más alto. Hay que tener en cuenta que ello puede deberse, entre otros factores, al probable mayor acceso de este grupo a dispositivos y espacios donde es posible la conexión a Internet.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
En un día que asiste al colegio	116,7	135,9	120,7	76,2
BASE (N)	794	276	352	164
En un día que no asiste al colegio	157,6	178,8	162,8	110,9
BASE (N)	794	276	352	164

Comparaciones de medias de columna^a

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
		(A)	(B)	(C)
En un día que asiste al colegio	.	C	C	
En un día que no asiste al colegio	.	C	C	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Al evaluar los tiempos de conexión en minutos no se evidencian diferencias entre el tiempo que emplean el Internet hombres y mujeres.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente

	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
En un día que asiste al colegio	116,7	124,7	108,2
BASE (N)	794	406	388
En un día que no asiste al colegio	157,6	159,8	155,3
BASE (N)	794	406	388

Comparaciones de medias de columna^a

	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
		(A)	(B)
En un día que asiste al colegio	.	.	.
En un día que no asiste al colegio	.	.	.

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave d la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Al incluir la precisión si el tiempo de uso es mayor o menor a dos horas, las diferencias en el tiempo de conexión en minutos aparecen en un día que no asisten al colegio y entre el grupo de hombres y mujeres cuyo uso es menor a las dos horas⁴⁶.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente *

		Total	Hombre	Mujer
En un día que asiste al colegio	Grupo de menor uso (<2h)	30,3	31,8	28,9
	BASE (N)	408	193	215
	Grupo de mayor uso (>2h)	208,0	208,9	206,9
BASE (N)	386	213	173	
En un día que no asiste al colegio	Grupo de menor uso (<2h)	28,9	31,5	26,7
	BASE (N)	357	167	190
	Grupo de mayor uso (>2h)	262,7	249,4	278,6
	BASE (N)	437	239	198

Comparaciones de medias de columna^a

		Total	Hombre	Mujer
		(A)	(A)	(B)
En un día que asiste al colegio	Grupo de menor uso (<2h)	.	.	.
	Grupo de mayor uso (>2h)	.	.	.
En un día que no asiste al colegio	Grupo de menor uso (<2h)	.	B	.
	Grupo de mayor uso (>2h)	.	.	.

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave d la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

⁴⁶ La Investigación sobre conductas adictivas a internet entre los adolescentes europeos. EU NET ADB. 2013 establece que el tiempo de conexión mayor a dos horas se relaciona con una conducta en riesgo del uso de internet. Hemos empleado el mismo criterio de corte para analizar los resultados obtenidos. Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

En general los hombres tienen promedios de tiempos de conexión mayores a los de las mujeres salvo entre las mujeres usuarias más de dos horas y en un día que no asisten al colegio.

El tiempo de uso de Internet en un día que asiste al colegio y en un día que no asiste al colegio contrastado con el lugar desde donde se conectan muestra algunas diferencias importantes. Estas diferencias se aprecian mejor al evaluar el tiempo promedio de conexión en minutos.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente

	Total	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana						
		Tu cuarto	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	Cuando salgo, desde mi celular o tablet
En un día que asiste al colegio	116,7	140,2	133,0	154,6	113,2	151,2	150,3	83,4
BASE (N)	794	460	388	154	258	126	165	271
En un día que no asiste al colegio	157,6	199,1	194,8	220,1	149,3	214,2	200,5	109,9
BASE (N)	794	460	388	154	258	126	165	271

Como puede apreciarse, las diferencias resaltan cuando el lugar desde que se conecta es una cabina de Internet o cuando sale (usa celular o Tablet). El mayor tiempo de conexión se da en el cuarto del adolescente y el menor tiempo aparece cuando sale o cuando emplea una cabina de Internet.

Comparaciones de medias de columna^a

	Total	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana						
		Tu cuarto	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	Cuando salgo, desde mi celular o tablet
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)
En un día que asiste al colegio	D G	G		D G	G	D G	D G	
En un día que no asiste al colegio	D G	D G		D G	G	D G	D G	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

El promedio de minutos que los adolescentes usan Internet es mucho mayor en la ciudad de Lima-Callao que en Arequipa, evidenciando que esa diferencia de tiempo dedicado al Internet es significativa. Los adolescentes en Lima Metropolitana pasan más tiempo conectados que los de la ciudad de Arequipa.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente

	Total	Región	
		Lima-Callao	Arequipa
En un día que asiste al colegio	116,7	124,1	91,0
BASE (N)	794	615	179
En un día que no asiste al colegio	157,6	170,6	112,8
BASE (N)	794	615	179

Comparaciones de medias de columna^a

Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

	Total	Región	
	(A)	Lima-Callao	Arequipa
		(A)	(B)
En un día que asiste al colegio	.	B	
En un día que no asiste al colegio	.	B	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Las diferencias en el tiempo de conexión se dan en el grupo de mayor uso del Internet con un promedio en minutos mucho mayor que las dos horas (120 minutos). Por otro lado, en los grupos de menor uso el tiempo promedio de conexión a Internet es similar (alrededor de los 30 minutos en las dos ciudades e indistintamente se trate de un día de colegio o de un día en el que no asisten al colegio).

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente *

		Total	Lima-Callao	Arequipa
En un día que asiste al colegio	Grupo de menor uso (<2h)	30,3	29,5	32,6
	BASE (N)	408	306	102
	Grupo de mayor uso (>2h)	208,0	217,9	168,3
En un día que no asiste al colegio	BASE (N)	386	309	77
	Grupo de menor uso (<2h)	28,9	28,6	30,0
	BASE (N)	357	275	82
	Grupo de mayor uso (>2h)	262,7	285,4	182,8
	BASE (N)	437	340	97

Comparaciones de medias de columna^a

		Total	Lima-Callao	Arequipa
		(A)	(A)	(B)
En un día que asiste al colegio	Grupo de menor uso (<2h)	.		
	Grupo de mayor uso (>2h)	.	B	
En un día que no asiste al colegio	Grupo de menor uso (<2h)	.		
	Grupo de mayor uso (>2h)	.	B	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Cuando los adolescentes asisten al colegio no se identifica una relación significativa entre el tiempo que pasa en Internet y el tiempo que pasa sin la compañía de un adulto. Sin embargo, se observa que a mayor tiempo solo es probable un mayor tiempo dedicado al Internet.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente

Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

	Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que asiste al colegio)				
		Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
En un día que asiste al colegio	116,7	107,5	103,8	131,6	148,8	195,0
BASE (N)	794	355	183	171	78	7

Comparaciones de medias de columna^a

	Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que asiste al colegio)				
		Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
En un día que asiste al colegio						

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Si se consideran los tiempos promedios considerando dos grupos, aquellos de mayor conexión (superior a dos horas) y de menor conexión (inferior a dos horas), no se identificaron diferencias significativas o que muestren una relación relevante más allá de las ya presentadas. Ello se evidencia en las siguientes tablas donde no se aprecia la influencia entre el tiempo de conexión y las horas que está sin la compañía de un adulto.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente *

	Total	Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)	
							En un día que asiste al colegio
Grupo de menor uso (<2h)	BASE (N)	408	200	107	71	27	3
Grupo de mayor uso (>2h)	BASE (N)	208,0	209,8	208,0	199,8	208,8	330,0
		386	155	76	100	51	4

Comparaciones de medias de columna^a

	Total	Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
En un día que asiste al colegio						
Grupo de menor uso (<2h)				A		
Grupo de mayor uso (>2h)						

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Cuando los adolescentes no asisten al colegio se aprecia una relación más marcada entre el tiempo de conexión y el tiempo que pasan solos y a diferencia de lo que sucede en un día en que asisten al colegio (donde también se vio una relación entre las variables), en este escenario la diferencia de tiempo sí llega a ser estadísticamente significativa.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente

	Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que no asiste al colegio)					Total
		Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)	
		(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	
En un día que no asiste al colegio	157,6	146,0	132,9	173,8	203,8	226,4	
BASE (N)	794	357	170	142	114	11	

Comparaciones de medias de columna^a

	Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que no asiste al colegio)				
		Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
		(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
En un día que no asiste al colegio						A B

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave d la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Sin embargo cuando los dividimos en grupos de más de horas o menos de dos horas no se aprecian diferencias entre el tiempo de conexión y el tiempo que pasan sin la compañía de un adulto si se considera el grupo de menor conexión. No obstante, si se observan los resultados para el grupo de mayor uso de Internet, el promedio de conexión es superior en los casos en que los adolescentes se encuentran por más horas sin la compañía de un adulto (más de 6 horas), aunque esta relación no llegue a ser estadísticamente significativa.

Promedio de minutos que pasa en internet diariamente *

	Total	Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
En un día que no asiste al colegio	28,9	28,1	28,3	30,4	33,4	22,5
Grupo de menor uso (<2h)	357	182	90	41	40	4
BASE (N)						
Grupo de mayor uso (>2h)	262,7	268,6	250,5	232,0	295,9	342,9
BASE (N)	437	175	80	101	74	7

Comparaciones de medias de columna^a

	Total	Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)					
							(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
							En un día que no asiste al colegio				
Grupo de menor uso (<2h)											
Grupo de mayor uso (>2h)											

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave d la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Como se ha observado en esta sección de los resultados del estudio, en un día normal en que los adolescentes asisten al colegio, se observan que existe relación entre el promedio de minutos

que se conecta a Internet y el tiempo que permanece sin la compañía de un adulto, aunque esta relación no llega a ser estadísticamente significativa. Por otro lado, esta misma relación se identifica con mayor claridad si se analizan los datos para los días en que los adolescentes no asisten al colegio. En este último caso, los resultados sí llegan a presentar diferencias estadísticamente significativas para el total de los adolescentes entrevistados.

7.3. COMPORTAMIENTO ADICTIVO A INTERNET

En el estudio se aplicó el Test de Adicción a Internet (IAT) a los adolescentes seleccionados en las ciudades de Lima Metropolitana y Arequipa en instituciones educativas. Dicho test nos brinda de manera confiable resultados sobre el uso problemático del Internet y nos permite clasificar a los usuarios en dos grupos importantes: los adolescentes sin riesgo y adolescentes en riesgo en relación al Internet.

Los adolescentes sin riesgo (84%) son aquellos que presentan un uso normal del Internet y los en riesgo (16%) se dividen a su vez en dos grupos: aquellos que atraviesan una situación de riesgo y aquellos con un uso problemático del Internet.

Los resultados muestran una mayor parte de los adolescentes como adolescentes sin riesgo y muestra una proporción de adolescentes como usuarios en situación de riesgo (14.7%) y con problemas significativos debido al uso de Internet (1.5%).

Resultados del Test de Young			TOTAL
Adolescente sin riesgo	00 – 39 puntos Usuario Sin Problemas		83,8
	Subtotal		83,8
Adolescente en riesgo	40 – 69 puntos Usuario en Situación de Riesgo		14,7
	70 – 100 puntos Usuario con Problemas Significativos debido al Internet		1,5
	Subtotal		16,2
TOTAL			783

*Solo se consideran los resultados de aquellos que contestaron todos los ítems de la escala

a. Descripción del comportamiento en relación al Internet.

Con una mayoría calificados como adolescentes sin riesgo vamos a observar los resultados tratando de identificar aquellos casos en donde encontremos cierta relevancia entre la calificación del usuario y sus características.

Al realizar las evaluaciones entre las variables consideradas en el estudio vamos encontrando cierta relación entre la clasificación del usuario y el grado de instrucción en el que se encuentra. Sin embargo, esta relación no llega a ser estadísticamente significativa.

Conducta sin riesgo y en riesgo según grado de los estudiantes						
4. ¿En qué grado te encuentras?						
	Total	1° secundaria	2° secundaria	3° secundaria	4° secundaria	5° secundaria
Adolescente sin riesgo	83,8	94,4	85,5	84,7	82,4	81,1
Adolescente en riesgo	16,2	5,6	14,5	15,3	17,6	18,9
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	54	131	157	187	254

Comparaciones de proporciones de columna^a

Total
(A)

Adolescente sin riesgo
Adolescente en riesgo

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a
a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Al evaluar la puntuación promedio obtenida por el Test de Adicción a Internet, del mismo modo, se identifica una relación entre las variables.

		Promedio de puntaje en el Test de Young					
		4. ¿En qué grado te encuentras?					
		Total	1° secundaria	2° secundaria	3° secundaria	4° secundaria	5° secundaria
Puntuación IAT Test de Young	Adolescente sin riesgo	18,3	18,7	14,7	19,0	18,1	20,0
	BASE (N)	656	51	112	133	154	206
	Adolescente en riesgo	51,3	46,3	52,5	53,4	48,8	51,9
	BASE (N)	127	3	19	24	33	48
	TOTAL (N)	23,7	20,2	20,2	24,3	23,5	26,0
BASE (N)		783	54	131	157	187	254

Como se muestra en la siguiente tabla, los puntajes promedio de los adolescentes de 3° y 5° de secundaria son estadísticamente superiores a los de los adolescentes de 2° de secundaria. Ello se produce entre los adolescentes sin riesgo. Aunque en este caso, la relación no es tan clara ya que como se observa, los resultados para los adolescentes de 1° de secundaria entre los adolescentes sin riesgo también son altos. De modo que no podríamos afirmar la existencia de una relación entre el puntaje obtenido en el Test y el grado de instrucción de los adolescentes. Por otro lado, entre los adolescentes en riesgo no se identifican diferencias en los puntajes obtenidos si se consideran los grupos según el grado en el que se encuentran.

		Comparaciones de medias de columna ^a					
		Total	4. ¿En qué grado te encuentras?				
		1° secundaria	2° secundaria	3° secundaria	4° secundaria	5° secundaria	
		(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Puntuación IAT Test de Young	Adolescente sin riesgo			B		B	
	Adolescente en riesgo						

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a
a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

De este modo, podemos concluir que no existe una relación tan marcada entre el puntaje del Test de Adicción a Internet y el grado de instrucción (sobre todo si se diferencian los resultados entre los grupos de adolescentes sin riesgo y adolescentes en riesgo) pero sí existe una relación entre el porcentaje de adolescentes en riesgo y el grado de instrucción de los adolescentes entrevistados, aunque esta relación no llega a ser estadísticamente significativa.

Con respecto a la edad y el Test de Adicción a Internet no se evidencia una relación entre las categorías del test pero ni entre las puntuaciones del test y la edad de los adolescentes⁴⁷.

⁴⁷ Los casos en los que se identifica una relación significativa no muestran necesariamente ni son suficientes para hablar de una tendencia en la relación de las variables.
Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

Conducta sin riesgo y en riesgo según edad de los estudiantes

	Total	Edad				
		13	14	15	16	17
Adolescente sin riesgo	83,8	85,6	86,4	81,5	81,8	83,8
Adolescente en riesgo	16,2	14,4	13,6	18,5	18,2	16,2
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	181	147	157	187	111

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Edad				
		13	14	15	16	17
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Adolescente sin riesgo
Adolescente en riesgo

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Promedio de puntaje en el Test de Young

		Total	Edad				
			13	14	15	16	17
Puntuación IAT Test de Young	Adolescente sin riesgo	18,3	16,6	16,6	19,1	20,2	19,5
	BASE (N)	656	155	127	128	153	93
	Adolescente en riesgo	51,3	50,4	51,9	53,1	50,4	51,1
	BASE (N)	127	26	20	29	34	18
TOTAL (N)		23,7	21,4	21,4	25,3	25,7	24,6
	BASE (N)	783	181	147	157	187	111

Comparaciones de medias de columna^a

		Total	Edad				
			13	14	15	16	17
		(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Puntuación IAT Test de Young	Adolescente sin riesgo	A B
	Adolescente en riesgo

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

También se observan diferencias en el grupo de adolescentes sin riesgo y en riesgo entre los adolescentes de nivel socioeconómico A/B y D/E principalmente. Dentro del grupo de adolescentes sin riesgo se aprecia una mayor proporción de adolescentes de los niveles socioeconómicos C (87%) y D/E (88%) con respecto a los de nivel A/B (77%). En el otro grupo de adolescentes en riesgo se aprecia una mayor proporción de adolescentes de nivel socioeconómico A/B (23%), en relación a los niveles C (13%) y D/E (12%).

Conducta sin riesgo y en riesgo según nivel socioeconómico

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
Adolescente sin riesgo	83,8	76,9	87,2	87,7
Adolescente en riesgo	16,2	23,1	12,8	12,3
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	273	345	163

Estas diferencias estarían mostrando una cierta relación positiva entre la conducta de riesgo y el nivel socioeconómico de los adolescentes. Es decir, a mayor nivel socioeconómico habría una mayor probabilidad de desarrollar una conducta adictiva a Internet.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
	(A)	(A)	(B)	(C)
Adolescente sin riesgo	.		A	A
Adolescente en riesgo	.	B C		

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Al evaluar el tipo de conducta con los espacios donde se conecta a Internet se observa que los adolescentes sin riesgo principalmente se conectan cuando salen, desde su celular o Tablet (93%) y desde una cabina (84%). Recordemos además que en esos espacios los tiempos de conexión suelen ser menores que en resto de espacios.

Conducta sin riesgo o en riesgo según lugar desde donde se conectan a internet

	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana							
	Total	Tu cuarto	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	En la casa de un pariente
Adolescente sin riesgo	83,8	78,9	81,3	78,4	84,3	71,4	74,5	92,5
Adolescente en riesgo	16,2	21,1	18,8	21,6	15,7	28,6	25,5	7,5
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	454	384	153	254	126	165	265

Por otro lado, entre los adolescentes en riesgo todos los espacios (excepto la cabina y el celular o Tablet) son los más usados o frecuentes.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana						
		Tu cuarto	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	Cuando salgo, desde mi celular o tablet
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)
Adolescente sin riesgo	.				E F			A B C D E F
Adolescente en riesgo	.	G	G	G	G	D G	D G	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a
a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Lo relevante de estas comparaciones es la inversión de la relación cuando se trata de adolescentes sin riesgo o en riesgo. De acuerdo a esta observación, los adolescentes sin riesgo tienden a emplear el celular o Tablet y la cabina para conectarse mientras que las preferencias de los adolescentes en riesgo se dan por los otros espacios de conexión. Cabe recordar que los espacios donde se conectan los adolescentes sin riesgo reportan los menores tiempos promedios de conexión.

La distinción entre los tipos de usuarios, entre sin riesgo y en riesgo (categorías del test) no muestra una relación importante entre el tiempo que los adolescentes pasan sin la compañía de un adulto ya sea en un día de colegio o en un día que no asiste al colegio. Sin embargo, al explorar la puntuación del test se observa que este se incrementa en la medida que los adolescentes pasan sin la compañía de un adulto en los días que asiste al colegio.

En el siguiente cuadro observamos el promedio de la puntuación obtenida por los adolescentes en el test IAT de Adicción a Internet. Mientras más horas se encuentran sin la compañía de un adulto el promedio de la puntuación del test se va incrementando levemente. Si bien se muestra un ligero incremento en las puntuaciones del IAT éste no es suficiente para afirmar una relación entre los resultados del test y el tiempo que pasa sin la compañía de un adulto.

		Promedio de puntaje en el Test de Young					
		Horas que está sin la compañía de un adulto (días que asiste al colegio)					
		Total	Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
Puntuación Adolescente		18,3	17,0	18,3	21,0	19,6	12,6
IAT Test de Young	sin riesgo	BASE (N) 656	296	154	137	64	5
	Adolescente en riesgo	51,3	50,7	50,3	53,0	52,1	55,5
	BASE (N) 127		56	28	30	11	2
	TOTAL (N) 23,7		22,3	23,2	26,8	24,4	24,9
	BASE (N) 783		352	182	167	75	7

La media de la puntuación del test es superior en el grupo de dos a menos de seis horas sin la compañía de un adulto con respecto a los que nunca están solos en un día que asiste al colegio. Sin embargo, esta sola diferencia no indicaría una asociación entre los resultados del test y el tiempo sin la compañía de un adulto.

		Comparaciones de medias de columna^a					
		Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que asiste al colegio)				
			Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
		(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Puntuación Adolescente	sin riesgo.				A		
IAT Test de Young	Adolescente en riesgo.						

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave d la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a
a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Algo parecido se aprecia al evaluar los resultados del test con respecto al tiempo que pasan sin la compañía de un adulto en los días que no asiste al colegio, evidenciando cambios al evaluar las

puntuaciones del test con el tiempo sin la compañía de un adulto.

En la primera fila podemos apreciar las puntuaciones obtenidas por los adolescentes al aplicarles el test IAT, los adolescentes sin riesgo muestran un incremento del promedio de la puntuación mientras más horas se encuentra sin la compañía de un adulto.

Promedio de puntaje en el Test de Young							
Horas que está sin la compañía de un adulto (días que no asiste al colegio)							
	Total	Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)	
Puntuación IAT Adolescente	18,3	17,3	17,2	20,8	20,5		19,2
Test de Young sin riesgo							
BASE (N)	656	303	144	116	85		8
Adolescente en riesgo	51,3	49,8	54,5	48,9	53,7		55,5
BASE (N)	127	53	24	24	24		2
TOTAL (N)	23,7	22,1	22,5	25,6	27,8		26,5
BASE (N)	783	356	168	140	109		10

Se observa una mayor puntuación del test en el mismo rango de dos a menos de seis horas con respecto a los que nunca o casi nunca están sin la compañía de un adulto.

Es importante recalcar que solo se encontraron diferencias significativas entre un par de categorías de resultados como se muestra en la tabla siguiente. En todos los demás casos, sin bien parece esbozarse una relación, esta no llega a ser estadísticamente significativa y además las distancias en los puntajes promedio tampoco son de muchos puntos en la escala del IAT.

Comparaciones de medias de columna^a							
		Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que no asiste al colegio)				
			Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
		(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Puntuación IAT Test de Young	Adolescente sin riesgo.				A		
	Adolescente en riesgo.						

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

A los adolescentes se les aplicó además un Test de Capacidades y Dificultades (SDQ) con el objetivo de evaluar problemas emocionales y de conducta en su relación con una conducta de riesgo en Internet, evaluada por el IAT. Antes de analizar dicha relación, es importante evaluar los resultados obtenidos en este Test SDQ.

Los resultados del Test de Capacidades y Dificultades para la muestra de adolescentes entrevistados indican que la mayoría de adolescentes se encuentran en la categoría de "normales" (78%) en relación a las dificultades experimentadas. Los síntomas emocionales también aparecen en niveles normales para la mayoría de adolescentes (88%), la presencia de problemas con compañeros o pares aparece también en situación normal (65%), la presencia de hiperactividad muestra niveles normales en los adolescentes (87%) y la conducta pro social también aparece normal para los adolescentes (66%). En relación a la medición del impacto de las dificultades ésta también aparece en límites normales para una mayoría de adolescentes (72%).

Resultados Escala SDQ*

	TOTAL	Normal	Limite	Anormal
Síntomas emocionales	100,0	87,8	5,5	6,7
Problemas de conducta	100,0	80,7	10,4	9,0
Hiperactividad	100,0	86,4	7,3	6,3
Problemas con compañeros o pares	100,0	65,3	27,4	7,3
Conducta pro social	100,0	66,3	16,2	17,5
Puntuación total de escala SDQ	100,0	78,4	14,7	6,9
Preguntas sobre impactos	100,0	72,4	,0	27,6

*Solo se consideran los resultados para el grupo que respondió a todos los ítems de la escala.

Al analizar la relación entre ambos test encontramos diferencias en los grupos de usuarios identificados como sin riesgo y en riesgo. Los adolescentes sin riesgo y sin problemas emocionales o de conducta identificados como normales dentro del test SDQ (91%) muestran diferencias con aquellos calificados al límite (64%) o de conductas con problemas (53%).

Comportamiento sin riesgo o en riesgo según problemas psicosociales (Resultados Escala SDQ)

	Total	Total de dificultades		
		Normal	Limite	Anormal
Adolescente sin riesgo	83,8	90,5	63,7	52,8
Adolescente en riesgo	16,2	9,5	36,3	47,2
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	602	113	53

En el grupo de adolescentes en riesgo se observa la misma relación pero invertida, es decir aquellos adolescentes en riesgo con problemas de acuerdo al test SDQ son proporcionalmente más que los identificados como normales (10%).

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Total de dificultades		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
Adolescente sin riesgo	.	B C		
Adolescente en riesgo	.	A	A	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Ambos cuadros revelarían una probabilidad elevada de tener un comportamiento en riesgo con respecto al internet para aquellos que el test SDQ los identifica con problemas. Es decir aquellos adolescentes identificados con problemas emocionales y de conducta (SDQ) podrían desarrollar conductas en riesgo con relación al internet.

El test SDQ tiene cinco escalas, en cada una de ellas se observa una relación similar con respecto a los adolescentes sin riesgo y en riesgo con relación al internet. A continuación exploramos la relación con cada una de las subescalas que la componen.

Conducta sin riesgo y en riesgo según problemas psicosociales (Resultados Escala SDQ - Síntomas emocionales)

Total	Síntomas emocionales		
	Normal	Limite	Anormal

Adolescente sin riesgo	83,8	85,5	76,7	69,8
Adolescente en riesgo	16,2	14,5	23,3	30,2
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	681	43	53

La probabilidad de tener problemas emocionales y desarrollar un comportamiento en riesgo respecto del uso de Internet no es muy elevada (30%) si la comparamos con los resultados a nivel de la escala general.

Comparaciones de proporciones de columna ^a				
	Total	Síntomas emocionales		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
Adolescente sin riesgo	.	C		
Adolescente en riesgo	.			A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Los adolescentes identificados con problemas de conducta tienen una probabilidad cercana a la mitad (43%) de ser identificados como adolescentes en riesgo.

Conducta sin riesgo y en riesgo según problemas psicosociales (Resultados Escala SDQ - Problemas de conducta)

	Total	Problemas de conducta		
		Normal	Limite	Anormal
Adolescente sin riesgo	83,8	88,1	74,1	57,1
Adolescente en riesgo	16,2	11,9	25,9	42,9
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	629	81	70

Comparaciones de proporciones de columna ^a				
	Total	Problemas de conducta		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
Adolescente sin riesgo	.	B C		
Adolescente en riesgo	.		A	A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Aquellos adolescentes identificados con síntomas de hiperactividad también muestran una probabilidad cercana a la mitad (41%) de pertenecer a los adolescentes en riesgo.

Conducta sin riesgo y en riesgo según problemas psicosociales (Resultados Escala SDQ - Hiperactividad)

	Total	Hiperactividad		
		Normal	Limite	Anormal

Adolescente sin riesgo	83,8	87,4	60,7	59,2
Adolescente en riesgo	16,2	12,6	39,3	40,8
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	676	56	49

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total (A)	Hiperactividad		
		Normal (A)	Limite (B)	Anormal (C)
		Adolescente sin riesgo	B	C
Adolescente en riesgo		A	A	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Los adolescentes con problemas con compañeros o pares tienen una menor probabilidad (33%) de ser parte del grupo de adolescentes en riesgo, frente a lo encontrado para el total de la medición del test SDQ.

Conducta sin riesgo y en riesgo según problemas psicosociales (Resultados Escala SDQ - Problemas con compañeros o pares)

	Total	Problemas con compañeros o pares		
		Normal	Limite	Anormal
Adolescente sin riesgo	83,8	86,5	81,8	66,7
Adolescente en riesgo	16,2	13,5	18,2	33,3
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	511	214	54

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total (A)	Problemas con compañeros o pares		
		Normal (A)	Limite (B)	Anormal (C)
		Adolescente sin riesgo	C	C
Adolescente en riesgo			A B	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Si bien se muestra una relación entre la conducta pro social y los adolescentes en riesgo esta característica podría ser la menos influyente en dicha relación.

Conducta sin riesgo y en riesgo según problemas psicosociales (Resultados Escala SDQ - Conducta pro social)

	Total	Conducta pro social		
		Normal	Limite	Anormal
Adolescente sin riesgo	83,8	87,0	77,6	77,6
Adolescente en riesgo	16,2	13,0	22,4	22,4
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0

Comparaciones de proporciones de columna ^a				
	Total	Conducta pro social		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
Adolescente sin riesgo		B C		
Adolescente en riesgo			A	A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

En general, observamos que de las 5 escalas que componen el Test SDQ de síntomas de problemas psicosociales, aportan mucho más a la probabilidad de ingresar al grupo de adolescentes en riesgo las escalas de problemas de conducta e hiperactividad, mientras que las escalas de síntomas emocionales, problemas con pares y conducta prosocial no tienen el mismo grado en la relación.

También se aplicó el Inventario de Depresión de Kovacs (CDI) para analizar la relación con el tipo de uso que se da a internet entre los adolescentes.

Como resultado de la aplicación de este test, se encontró una población de adolescentes que podrían presentar síntomas depresivos (8%).

Resultados Puntuación CDI - Inventario de Depresión de KOVACS

	Total
01 - 18 No hay presencia de síntomas depresivos. Dentro de límites normales	92,4
19 - Más Presencia de síntomas depresivos mínima y moderada	7,6
TOTAL (N)	100,0
	785

*Solo se consideran los resultados de aquellos que contestaron todos los ítems de la escala

La contrastación del test CDI de depresión con el IAT de Adicción a Internet muestra la existencia de cierta relación positiva entre ambos resultados. Esta relación muestra que los adolescentes con síntomas depresivos son más proclives a mostrar un comportamiento en riesgo en relación a Internet.

Presencia de síntomas de depresión según comportamiento en riesgo respecto al internet

	Puntuación IAT Test de Young: Tipo de usuario		
	Adolescente sin riesgo	Adolescente en riesgo	Total
01 - 18 No hay presencia de síntomas depresivos. Dentro de límites normales	94,9	80,3	92,5
19 - Más Presencia de síntomas depresivos mínima y moderada	5,1	19,7	7,5
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	646	127	773

La prueba estadística aplicada evidencia la relación entre ambas variables. Podemos decir que aquellos que se encuentran en una situación de riesgo en relación al Internet tienden a mostrar más síntomas depresivos.

		Puntuación IAT Test de Young: Tipo de usuario	
		Adolescente sin riesgo (A)	Adolescente en riesgo (B)
Inventario de Depresión de KOVACS	01 - 18 No hay presencia de síntomas depresivos. Dentro de límites normales	B	
	19 - Más Presencia de síntomas depresivos mínima y moderada		A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Las estadísticas muestran ciertas variables que combinadas podrían contribuir cada una con distinta intensidad en la presencia de adolescentes en riesgo con relación al Internet.

b. Conducta en riesgo hacia el Internet.

Como se ha visto en la sección anterior hay un grupo de variables que muestran cierta relación con la conducta en riesgo con relación a Internet de acuerdo a varias características de los adolescentes.

Los usuarios identificados como en riesgo podemos distinguirlos en dos grupos a la vez de acuerdo al grado de intensidad en su relación con el Internet. La medición del test IAT nos indica a un mayor puntaje un mayor grado de problemas en relación con el internet.

Recordemos que en esta sección de los resultados, no estamos considerando a todos los adolescentes encuestados, sino solo aquellos que muestran una relación en riesgo con el Internet.

Resultados del Test de Young			TOTAL
Adolescente en riesgo - En situación de riesgo	40 – 69 puntos Usuario en Situación de Riesgo		90,6
	Subtotal		90,6
Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet	70 – 100 puntos Usuario con Problemas Significativos debido al Internet		9,4
	Subtotal		9,4
TOTAL			127

*Solo se consideran los resultados de aquellos que contestaron todos los ítems de la escala

Dado que estamos empleando los adolescentes en riesgo para esta sección, es probable no encontrar las mismas relaciones identificadas en el acápite anterior. Al considerar solo al grupo de adolescentes en riesgo estamos tratando de encontrar las características que podrían identificar a este grupo específico de adolescentes.

En relación al nivel socioeconómico encontramos que no existe evidencia de una relación entre las categorías de las variables consideradas para los adolescentes en riesgo en sus dos categorías (en riesgo y con problemas significativos). Es decir, los usuarios en situación de riesgo y aquellos con problemas significativos se distribuyen en la misma proporción entre los diferentes niveles socioeconómicos.

Conducta en riesgo según nivel socioeconómico

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
Adolescente en riesgo - En situación de riesgo	90,6	92,1	88,6	90,0
Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet	9,4	7,9	11,4	10,0
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	127	63	44	20

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
	(A)	(A)	(B)	(C)
Adolescente en riesgo - En situación de riesgo				
Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet				

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Sin embargo, al evaluar la puntuación del test IAT con el nivel socioeconómico encontramos una diferencia significativa entre aquellos que pertenecen al nivel D/E frente a los de nivel A/B. Al parecer en caso de los usuarios con problemas serios de internet la relación vista anteriormente parece invertirse y ahora son los de nivel A/B los que muestran una puntuación menor para el test IAT.

Promedio de puntaje en el Test de Young

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
Puntuación IAT Adolescente en riesgo - En situación de riesgo	48,8	47,6	50,6	48,5
Test de Young BASE (N)	115	58	39	18
Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet	76,1	71,8	78,0	82,0
Test de Young BASE (N)	12	5	5	2
TOTAL (N)	51,3	49,5	53,8	51,8
Test de Young BASE (N)	127	63	44	20

Para los usuarios con menor nivel socioeconómico D/E parece ser más probable una mayor incidencia de los problemas significativos debido al internet frente a los de nivel A/B.

Comparaciones de medias de columna^a

		Nivel socioeconómico (versión corta)			
		Total	A/B	C	D/E
		(A)	(A)	(B)	(C)
Puntuación IAT Test de Young	Adolescente en riesgo - En situación de riesgo	.			
	Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet	.		A	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras que asumen varianzas iguales con el nivel de significación .05. Para cada par de significación, la clave de la categoría menor aparece debajo de la categoría con una media mayor.^a
a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

En el caso de los adolescentes ya identificados como en riesgo las demás características de los adolescentes no parecen marcar diferencias importantes.

c. Prevalencia de una conducta riesgo al Internet

Hasta el momento hemos visto algunas características de los adolescentes mostrando cierta relación con una conducta en riesgo hacia el Internet, sin embargo aún no se había mostrado cuáles características podrían estar motivando este tipo de conducta.

La prevalencia de una conducta en riesgo con el Internet en los adolescentes encuestados involucra a menos de la quinta parte de la población (16%) pero esta es mayor en los hombres (18%) en relación a las mujeres (15%).

Conducta sin riesgo y en riesgo según género de los estudiantes			
	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
Adolescente sin riesgo	83,8	82,5	85,2
Adolescente en riesgo	16,2	17,5	14,8
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	783	399	384

Comparaciones de proporciones de columna ^a			
	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
	(A)	(A)	(B)
Adolescente sin riesgo	.		
Adolescente en riesgo	.		

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Se encontró también en los adolescentes una pequeña porción con características depresivas (8%) existiendo una mayor proporción en las mujeres (9%) en relación a los hombres (7%).

Resultados Puntuación CDI - Inventario de Depresión de KOVACS según género			
	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer

19 - Más Presencia de síntomas depresivos mínima y moderada	7,6	6,7	8,6
01 - 18 No hay presencia de síntomas depresivos. Dentro de límites normales	92,4	93,3	91,4
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	785	402	383

*Solo se consideran los resultados de aquellos que contestaron todos los ítems de la escala

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
	(A)	Hombre	Mujer
		(A)	(B)

19 - Más Presencia de síntomas depresivos mínima y moderada
01 - 18 No hay presencia de síntomas depresivos. Dentro de límites normales

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05.

Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Se ha observado la existencia de cierta relación entre la depresión (mediante el test del CDI) y la prevalencia de riesgo hacia el Internet. Sin embargo, al observar el detalle de los análisis descriptivos de la depresión encontramos relevancia en cinco aspectos en particular: los sentimientos de tristeza, el deseo de matarse, los problemas para dormir, el sentimiento de soledad y la percepción de un mal rendimiento escolar.

Indicadores de Depresión según prevalencia de riesgo de conducta sin riesgo o en riesgo

	Total %	Puntuación IAT Test de Young: Tipo de usuario	
		Adolescente sin riesgo %	Adolescente en riesgo %
		Sentirse triste	16,7
Querer matarse	26,2	23,8	37,8
Problemas para dormir	29,3	27,0	41,7
Sentirse solo	23,4	20,4	38,6
Mal rendimiento escolar	33,0	29,9	48,8

Estos cinco aspectos observados según el género de los adolescentes muestran diferencias importantes.

Áreas de la depresión según género

	Total %	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre %	Mujer %
		Sentirse triste	16,7
Querer matarse	26,2	19,7	32,9
Problemas para dormir	29,3	25,1	33,6
Sentirse solo	23,4	19,7	27,2
Mal rendimiento escolar	33,0	31,5	34,6

El test del SDQ muestra la existencia de un grupo de adolescentes con problemas emocionales y de conducta con una prevalencia a desarrollar conductas en riesgo con relación a Internet. Si bien analizamos los diferentes aspectos evaluados por el SDQ y la conducta en riesgo se ha encontrado cierta relación, cuando se hace la evaluación del SDQ para el grupo de adolescentes sin riesgo y en riesgo por separado se observa claramente una mayor proporción de adolescentes con problemas de salud mental dentro del grupo de adolescentes en riesgo por el Internet.

La evaluación de los síntomas emocionales, los problemas de conducta, de hiperactividad y los problemas con los compañeros se dan en mayor proporción en los adolescentes en riesgo por el uso del Internet.

Categorías del SDQ según conducta sin riesgo o en riesgo

	Puntuación IAT Test de Young: Tipo de usuario							
	Adolescente sin riesgo				Adolescente en riesgo			
	Normal	Limite	Anormal	Total	Normal	Limite	Anormal	Total
Total de dificultades	84,5%	11,2%	4,3%	100,0%	46,3%	33,3%	20,3%	100,0%
Síntomas emocionales	89,3%	5,1%	5,7%	100,0%	79,2%	8,0%	12,8%	100,0%
Problemas de conducta	84,7%	9,2%	6,1%	100,0%	59,5%	16,7%	23,8%	100,0%
Hiperactividad	90,4%	5,2%	4,4%	100,0%	66,9%	17,3%	15,7%	100,0%
Problemas con compañeros o pares	67,7%	26,8%	5,5%	100,0%	54,8%	31,0%	14,3%	100,0%

Revisando el detalle de aquella relación encontramos relevancia en cuatro aspectos: las molestias somáticas (malestar corporal), el enfado o pérdida de control, la falta de concentración y la preferencia por la soledad.

Indicadores del SDQ según conducta sin riesgo o en riesgo

	Total %	Puntuación IAT Test de Young: Tipo de usuario	
		Adolescente sin riesgo %	Adolescente en riesgo %
		Molestias somáticas	36,0
Se enfadan mucho y/o pierden el control	45,5	42,1	61,9
Les cuesta concentrarse	57,2	53,5	78,0
Prefiero estar sólo	43,3	41,5	52,0

Finalmente para evaluar la incidencia de estas variables en el comportamiento en riesgo con respecto al Internet se planteó un modelo de regresión lineal múltiple, teniendo a la puntuación del test IAT como dependiente y la puntuación de la conducta pro social (SDQ), la puntuación del CDI de depresión, la puntuación de los problemas de conducta (SDQ), la puntuación de los problemas con compañeros o pares (SDQ), la puntuación de los síntomas emocionales (SDQ) y la puntuación de hiperactividad (SDQ) como independientes.

El modelo planteado se mostró significativo explicando de manera general el 22.6% de la conducta en riesgo en relación a Internet. Del conjunto de se observa que la puntuación de la hiperactividad es la que contribuye en mayor medida en el uso en riesgo de Internet. De la misma manera la puntuación de los problemas de conducta y de la depresión en su conjunto, muestra que ambas tienen una contribución importante en la conducta en riesgo.

Resumen del modelo

Modelo	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Estadísticos de cambio				
					Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F

1	,475 ^a	,226	,219	14,356	,226	36,104	6 744	,000
---	-------------------	------	------	--------	------	--------	-------	------

a. Predictores: (Constante), Puntuación CDI Inventario de Depresión de KOVACS, Puntuación Conducta pro social, Puntuación Problemas con compañeros o pares, Puntuación Hiperactividad, Puntuación Síntomas emocionales, Puntuación Problemas de conducta

Modelo	Coeficientes ^a				t	Sig.
	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados			
	B	Error estándar	Beta			
(Constante)	7,003	2,426			2,886	,004
Puntuación Síntomas emocionales	,379	,298			,050	1,272 ,204
Puntuación Problemas de conducta	2,052	,402			,205	5,100 ,000
Puntuación Hiperactividad	2,022	,320			,242	6,329 ,000
1 Puntuación Problemas con compañeros o pares	-,377	,340			-,039	-1,109 ,268
Puntuación Conducta pro social	,399	,267			,052	1,491 ,136
Puntuación CDI Inventario de Depresión de KOVACS	,389	,094			,157	4,120 ,000

a. Variable dependiente: Puntuación IAT Test de Young

Seleccionando los casos de acuerdo al género de los adolescentes observamos en este modelo que en las mujeres los factores que mejor predicen el uso en riesgo de Internet son la depresión, los problemas de conducta y la hiperactividad, a diferencia de los hombres donde los problemas de conducta y la hiperactividad son los que mejor predicen la conducta en riesgo por el Internet.

Modelo	Resumen del modelo				Estadísticos de cambio			Sig. Cambio en F
	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar de la estimación	Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1 gl2	
2. ¿Cuál es tu sexo? = Mujer (Seleccionado)	,516 ^a	,266	,254	14,179	,266	21,820	6 361	,000

a. Predictores: (Constante), Puntuación CDI Inventario de Depresión de KOVACS, Puntuación Conducta pro social, Puntuación Problemas con compañeros o pares, Puntuación Hiperactividad, Puntuación Problemas de conducta, Puntuación Síntomas emocionales.

Modelo	Coeficientes ^{a,b}				t	Sig.
	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados			
	B	Error estándar	Beta			
(Constante)	5,988	3,608			1,660	,098
Puntuación Síntomas emocionales	,022	,427			,003	,051,960
Puntuación Problemas de conducta	2,338	,587			,222	3,981,000
Puntuación Hiperactividad	2,156	,468			,246	4,611,000
1 Puntuación Problemas con compañeros o pares	-,840	,480			-,085	1,749,081
Puntuación Conducta pro social	,444	,390			,055	1,138,256
Puntuación CDI Inventario de Depresión de KOVACS	,568	,130			,238	4,379,000

a. Variable dependiente: Puntuación IAT Test de Young

b. Selección de casos sólo para los cuales 2. ¿Cuál es tu sexo? = Mujer

Modelo	Resumen del modelo				Estadísticos de cambio		
	R	R cuadrado	R cuadrado ajustado	Error estándar	Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1 gl2

2. ¿Cuál es tu sexo? = Hombre (Seleccionado)	cuadrado ajustado de la estimación			Cambio en R cuadrado	Cambio en F	gl1	gl2	Sig. Cambio en F
1	,446 ^a	,199	,186	14,479	,199	15,596	6 376	,000

a. Predictores: (Constante), Puntuación CDI Inventario de Depresión de KOVACS, Puntuación Conducta pro social, Puntuación Problemas con compañeros o pares, Puntuación Hiperactividad, Puntuación Síntomas emocionales, Puntuación Problemas de conducta

Modelo	Coeficientes ^{a,b}			t	Sig.
	Coeficientes no estandarizados		Coeficientes estandarizados		
	B	Error estándar	Beta		
(Constante)	7,891	3,287		2,401,017	
Puntuación Síntomas emocionales	,878	,428		,1152,048,041	
Puntuación Problemas de conducta	1,704	,555		,1783,072,002	
Puntuación Hiperactividad	1,784	,445		,2214,011,000	
Puntuación Problemas con compañeros o pares	,012	,487		,001 ,024,981	
Puntuación Conducta pro social	,422	,369		,0561,144,253	
Puntuación CDI Inventario de Depresión de KOVACS	,217	,139		,0831,554,121	

a. Variable dependiente: Puntuación IAT Test de Young

b. Selección de casos sólo para los cuales 2. ¿Cuál es tu sexo? = Hombre

7.4. ACTIVIDADES EN LÍNEA

Las actividades que realizan los adolescentes por Internet se diferencian por algunas características particulares. Hay seis actividades realizadas por los adolescentes en internet de ocho diferenciadas por nivel socioeconómico entre los niveles A/B y D/E principalmente.

Actividades que realiza en Internet según nivel socioeconómico *				
	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	98,2	96,9	93,3
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	94,9	90,7	84,8
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	86,2	84,4	72,7
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	56,2	52,4	41,2
Comprar o vender servicios o productos	17,2	22,8	16,1	10,3
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	18,8	15,6	6,7
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	9,1	7,6	4,8
Otros usos	5,2	4,3	5,4	6,1
BASE (N)	796	276	353	165

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Comparaciones de proporciones de columna ^a				
	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
		(A)	(B)	(C)
Buscar información general/para tareas escolares	C			
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	C			
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	C	C		
Entretenerme con juegos de video, online	C			
Comprar o vender servicios o productos	C			
Recibir cursos y capacitación técnica	C	C		
Operaciones con la banca u organizaciones estatales				
Otros usos				

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Solo hay dos actividades con diferencias entre los niveles A/B y C con respecto a los adolescentes de niveles D/E: el entretenimiento con videos, música, fotografía, otras y recibir cursos y capacitación técnica. Las otras cuatro actividades solo muestran diferencias entre los niveles A/B y D/E.

Esta diferencias solo muestran una mayor preferencia por estas actividades de parte de los adolescentes de los niveles A/B, sin embargo no se muestran actividades que sean particularmente importantes para un nivel u otro. Lo que sí es probable es que los adolescentes de los niveles A/B se involucren en más actividades que los adolescentes de los niveles D/E.

Al analizar la relación entre las actividades para las que usa el Internet en relación con el lugar donde se conecta encontramos diferencias importantes entre los adolescentes. Los adolescentes que se comunican por correo cuando salen (82%) son menos en proporción que los adolescentes cuando se comunican desde otros lugares. De la misma manera, la proporción de adolescentes que se conectan cuando salen es menor (11%) a cuando se conectan en otros lugares para comprar o vender en línea.

Actividades que realiza en internet según lugar desde donde se conectan a internet *								
	Total	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana						
		Tu cuarto	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	Cuando salgo, desde mi celular o tablet
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	97,0	97,2	97,4	96,5	97,6	97,6	95,2
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	95,2	95,4	93,5	93,4	96,8	95,2	81,9
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	87,6	87,4	85,1	81,5	91,3	89,2	73,1
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	54,2	51,4	54,5	56,4	63,5	60,8	45,4
Comprar o vender servicios o productos	17,2	21,3	18,0	23,4	20,1	26,2	22,9	10,7
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	17,4	14,7	16,9	13,5	18,3	17,5	10,3
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	8,5	7,7	10,4	7,7	9,5	9,0	6,3
Otros usos	5,2	5,4	5,4	5,2	5,8	7,1	6,6	4,8
BASE (N)	796	461	389	154	259	126	166	271

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

El entretenimiento con videos, música y fotografías es significativamente menor entre los adolescentes que se conectan cuando salen (73%) y los demás lugares donde se conectan con excepción de cuando emplean las cabinas. Para esa misma actividad hay diferencias importantes entre los que se conectan en la casa de un amigo (91%) y las cabinas (82%).

Al tratarse de los juegos de video sí hay diferencias en el lugar de conexión entre los que se conectan cuando salen (45%) y aquellos que se conectan en una cabina (56%), en la casa de un amigo (64%) y en la casa de un pariente (61%) Cuando de recibir capacitación técnica y cursos en línea, encontramos diferencias entre los que se conectan cuando salen (10%) y los que se conectan en su cuarto (17%).

Se observan ciertas similitudes en la relación con la variable anterior. Observamos la existencia de una “estructura” de las preferencias de las actividades, no alterada por el lugar de conexión. Si seguimos las proporciones dadas en la columna total se observan proporciones parecidas en las demás columnas de los lugares de conexión, sin embargo, la prueba estadística aplicada resalta que las diferencias son relevantes evidenciando cierta relación entre las variables.

La columna donde indica la conexión cuando salgo desde mi celular o Tablet muestra diferencias en cinco actividades indicando una menor proporción para desarrollar cada actividad desde ese lugar de conexión. Es más probable recibir cursos y capacitación técnica cuando los adolescentes se conectan desde su cuarto que cuando se conectan cuando salen desde su celular o Tablet. El entretenimiento con juegos de video es más probable en una cabina, en la casa de un amigo o en la casa de un pariente que cuando se conecta cuando sale desde su celular o Tablet.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana							
	Total	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa		En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	Cuando salgo, desde mi celular o tablet
		Tu cuarto						
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)
Buscar información general/para tareas escolares								
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	G	G		G	G	G	G	
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	G	G		G		D G	G	
Entretenerme con juegos de video, online					G	G	G	
Comprar o vender servicios o productos	G	G		G	G	G	G	
Recibir cursos y capacitación técnica		G						
Operaciones con la banca u. organizaciones estatales								
Otros usos								

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Revisando las actividades realizadas por los adolescentes en Internet no se encuentra una influencia del tiempo que pasan sin la compañía de un adulto cuando van al colegio.

Actividades que realiza en internet según el tiempo que pasan sin la compañía de un adulto en un día de colegio *

	Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que asiste al colegio)				
		Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No especifica (De una a más horas)
		Buscar información general/para tareas escolares	96,6	96,6	96,7	95,9
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	88,7	95,6	90,1	91,0	87,5
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	78,9	82,5	87,2	88,5	87,5
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	49,6	49,7	54,1	59,0	25,0
Comprar o vender servicios o productos	17,2	14,9	22,4	15,1	20,5	12,5
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	16,3	12,6	12,8	17,9	12,5
Operaciones con la banca u. organizaciones estatales	7,5	6,8	11,5	4,7	7,7	12,5
Otros usos	5,2	5,6	3,8	6,4	3,8	,0
BASE (N)	796	355	183	172	78	8

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Las proporciones de las actividades realizadas en Internet no muestran diferencias de acuerdo al tiempo transcurrido sin la compañía de un adulto en los días de asistencia regular a las instituciones educativas. Se puede observar cierta variación entre el porcentaje de adolescentes que se entretienen con juegos de video y la cantidad de horas que están sin la compañía de un adulto pero esta relación no llega a ser estadísticamente significativa.

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que asiste al colegio)				
		Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No específica (De una a más horas)
		(A)	(B)	(C)	(D)	(E)
Buscar información general/para tareas escolares	.					. ^a
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.					
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.					
Entretenerme con juegos de video, online	.					
Comprar o vender servicios o productos	.					
Recibir cursos y capacitación técnica	.					
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	.					
Otros usos	.					. ^a

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero u uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Cuando se analiza la pregunta por el tiempo que pasan los adolescentes sin la compañía de un adulto en los días que no van al colegio tampoco se encuentra una relación con las actividades realizadas en Internet.

Actividades que realiza en internet según el tiempo que pasan sin la compañía de un adulto en un día sin colegio *

	Total	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que no asiste al colegio)				
		Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a más	No específica (De una a más horas)
		Buscar información general/para tareas escolares	96,6	97,5	96,5	95,8
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	90,8	93,6	90,8	87,7	81,8
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	81,0	81,4	82,4	87,7	100,0
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	49,3	47,7	56,3	57,9	36,4
Comprar o vender servicios o productos	17,2	16,5	18,0	17,6	17,5	18,2
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	12,6	15,7	15,5	17,5	36,4
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	7,0	7,6	5,6	10,5	18,2
Otros usos	5,2	5,0	3,5	5,6	7,0	9,1
BASE (N)	796	357	172	142	114	11

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Horas que está sin la compañía de un adulto (días que no asiste al colegio)				
	Total	Nunca o casi nunca	Menos de 2 horas	2 / menos de 6 horas	De 6 horas a No específica (De una a más horas)
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)
Buscar información general/para tareas escolares	.				. ^a
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.				
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.				. ^a
Entretenerme con juegos de video, online	.				
Comprar o vender servicios o productos	.				
Recibir cursos y capacitación técnica	.				
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	.				
Otros usos	.				

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero u uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Es interesante observar esta cierta independencia de las actividades realizadas por los adolescentes en Internet en relación a las características de los adultos. Según los análisis explorados ni la compañía de los adultos, ni los niveles de instrucción, ni el tipo de familia con la que viven los adolescentes muestra una relación con las actividades realizadas por los adolescentes en Internet.

Las actividades realizadas según región (Lima-Callao y Arequipa) tampoco muestran una marcada diferencia en todas las actividades de los adolescentes en ambos espacios geográficos. No se puede indicar que tal actividad se realiza solo en un espacio u otro.

Actividades que realiza en internet según región *

	Total	Región	
		Lima-Callao	Arequipa
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	96,4	97,2
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	91,6	88,3
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	84,9	74,4
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	52,4	47,2
Comprar o vender servicios o productos	17,2	17,7	15,6
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	17,0	7,2
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	8,9	2,8
Otros usos	5,2	4,9	6,1
BASE (N)	796	616	180

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Sin embargo, las diferencias encontradas indican una mayor proporción de adolescentes realizando actividades de entretenimiento con videos, música, fotografía y otros, cursos y capacitación técnica, operaciones con la banca u otras

organizaciones en Lima-Callao en relación a los adolescentes de Arequipa.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Región	
	(A)	Lima-Callao	Arequipa
		(A)	(B)
Buscar información general/para tareas escolares			
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.			
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	B		
Entretenerme con juegos de video, online			
Comprar o vender servicios o productos			
Recibir cursos y capacitación técnica	B		
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	B		
Otros usos			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

a. Actividades realizadas en Internet según conducta sin riesgo y en riesgo.

Tomando al conjunto de adolescentes observamos un comportamiento similar entre las actividades realizadas para los adolescentes sin riesgo y en riesgo. Sin embargo, lo que observamos es una mayor proporción de adolescentes dedicados más a unas actividades que a otras, en caso fueran adolescentes sin riesgo o en riesgo.

De las cinco actividades donde se han encontrado diferencias notamos que solo una de ellas es más frecuente en los adolescentes sin riesgo: la búsqueda de información sea en general o para las tareas escolares. Esta actividad es una tarea realizada por una proporción más elevada de adolescentes sin riesgo (98%). Los adolescentes en riesgo (92%) desarrollan menos este tipo de actividad en el Internet. Ambas proporciones son elevadas en ambos casos pero menos frecuentes para aquellos con conductas en riesgo.

Actividades que realiza en internet según comportamiento sin riesgo o en riesgo *

	Total	Puntuación IAT Test de Young: Tipo de usuario	
		Adolescente sin	
		riesgo	Adolescente en riesgo
Buscar información general/para tareas escolares	96,7	97,6	92,1
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	91,1	90,1	96,1
Comprar o vender servicios o productos	17,5	15,1	29,9
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	5,6	17,3
Entretenerme con juegos de video, online	51,5	47,9	70,1
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,8	81,7	88,2
Recibir cursos y capacitación técnica	15,1	14,8	16,5
Otros usos	5,0	4,9	5,5

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Las otras cuatro actividades tienen una mayor preferencia por los adolescentes en riesgo: el comunicarse por correo, redes sociales y otras (97%), la compra o venta de servicios o productos (30%), las operaciones con la banca u organizaciones estatales (17%) y el entretenimiento con juegos de video, online (70%). Los adolescentes sin riesgo también realizan estas actividades, pero en una proporción menor en relación a los adolescentes en riesgo.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Puntuación IAT Test de Young: Tipo de usuario		
	Total	Adolescente sin riesgo	
	(A)	(A)	(B)
Buscar información general/para tareas escolares	B		
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.			A
Comprar o vender servicios o productos			A
Operaciones con la banca u organizaciones estatales			A
Entretenerme con juegos de video, online			A
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.			
Recibir cursos y capacitación técnica			
Otros usos			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Lo destacable es la intensidad o la mayor proporción de adolescentes que realizan una u otra actividad.

- b. Actividades realizadas en Internet según adolescentes con conducta en riesgo y conducta con problemas significativos debido a Internet.

Observando únicamente el grupo de adolescentes con comportamiento en riesgo se aprecian solo dos actividades con una mayor preferencia por parte de los adolescentes en riesgo con problemas debido a Internet.

Actividades que realiza en internet según comportamiento sin riesgo o en riesgo *

	Total	Puntuación IAT Test de Young: Tipo de Adolescente en riesgo	
		Adolescente en riesgo - En situación de riesgo	Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet
Buscar información general/para tareas escolares	92,1	91,3	100,0
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	96,1	95,7	100,0
Comprar o vender servicios o productos	29,9	25,2	75,0
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	17,3	17,4	16,7
Entretenerme con juegos de video, online	70,1	69,6	75,0
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	88,2	88,7	83,3
Recibir cursos y capacitación técnica	16,5	15,7	25,0
Otros usos	5,5	3,5	25,0
BASE (N)	127	115	12

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

La compra y venta de servicios o productos (75%) y otros usos no especificados (25%) son las actividades más frecuentes entre los usuarios con problemas. En relación a las otras actividades no se aprecian marcadas diferencias entre los adolescentes en riesgo.

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	Puntuación IAT Test de Young: Tipo de Adolescente en riesgo	
		Adolescente en riesgo - En situación de riesgo	Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet
	(A)	(A)	(B)
Buscar información general/para tareas escolares	.	.	^a
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.	.	^a
Comprar o vender servicios o productos	.	.	A
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	.	.	.
Entretenerme con juegos de video, online	.	.	.
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.	.	.
Recibir cursos y capacitación técnica	.	.	.
Otros usos	.	.	A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

c. Resultados SDQ y Kovacs según actividades que más realizan en Internet.

Revisando las actividades realizadas por los adolescentes solo hay dos donde se destacan diferencias en relación a los resultados del test del SDQ. La búsqueda de información en general y para sus tareas escolares es una actividad con una proporción más alta de adolescentes con una calificación “normal” por el test SDQ (98%) que los calificados al límite por dicho test (91%). Y aquellos que realizan operaciones con la banca u organizaciones estatales⁴⁸ donde hay una mayor proporción de adolescentes calificados al “límite” por el SDQ (13%) frente a los adolescentes calificados como “normales” (6%) por el test.

Según las actividades que realizan en internet según resultados de escala SDQ de problemas psicosociales *

	Total	Total de dificultades		
		Normal	Limite	Anormal
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	97,9	91,3	94,4
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	90,8	87,8	96,3
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	83,2	82,6	75,9
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	49,0	59,1	59,3
Comprar o vender servicios o productos	17,2	16,2	18,3	27,8
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	15,5	10,4	13,0
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	6,0	13,0	13,0
Otros usos	5,2	4,7	5,2	7,4
BASE (N)	796	612	115	54

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Nuevamente encontramos cierta relación entre la calificación del test SDQ y las actividades desarrolladas por los jóvenes en Internet. Sin embargo, dicha relación no altera las preferencias de los adolescentes por las actividades realizadas pero se observa una mayor proporción de jóvenes en algunas actividades frente a otras. Lo que claramente indica que aquellos adolescentes que se encuentran en las categorías “límite” y “normal” según el test SDQ, son los que realizan una mayor cantidad de actividades en internet que aquellos adolescentes de la categoría “normal”.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Total de dificultades		
		Normal	Limite	Anormal
		(A)	(B)	(C)
Buscar información general/para tareas escolares	B			
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.				
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.				
Entretenerme con juegos de video, online				
Comprar o vender servicios o productos				
Recibir cursos y capacitación técnica				
Operaciones con la banca u organizaciones estatales		A		

⁴⁸ Se debe recordar que se fusionaron las respuestas de “operaciones de banca electrónica y otros servicios financieros” con “transacciones (interactuar) con organizaciones estatales / autoridades públicas”
Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

Otros usos

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Haciendo una revisión de los aspectos particulares del Test de Capacidades y Dificultades encontramos algunas diferencias importantes entre los resultados de las calificaciones del test SDQ y las actividades realizadas en el Internet por los adolescentes.

Hay tres actividades que muestran cierta relación con los problemas de conducta identificados por el test SDQ: la búsqueda de información general y para sus tareas escolares es una de ellas y con una mayor proporción de adolescentes normales o sin problemas de conducta (98%). Es decir, aquellos con problemas de conducta tenderían a dedicarse menos a esta actividad en Internet.

Las otras dos actividades tendrían a más adolescentes con problemas de conducta dedicados a ellas: la compra y venta de productos y/o servicios (28%) y las operaciones de banca y otras transacciones con organizaciones públicas (16%). Estas dos actividades es más probable que sean propias de los que muestran algún problema de conducta.

Para las otras actividades no se aprecia una influencia de los calificados con problemas de conducta por el test SDQ.

Según las actividades que realizan en internet según resultados de escala SDQ de Problemas de conducta *

	Total	Problemas de conducta		
		Normal	Limite	Anormal
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	98,0	89,3	93,0
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	90,9	89,3	91,5
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	82,6	82,1	81,7
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	48,9	61,9	59,2
Comprar o vender servicios o productos	17,2	15,8	19,0	28,2
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	15,0	14,3	14,1
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	6,6	8,3	15,5
Otros usos	5,2	5,0	4,8	7,0
BASE (N)	796	638	84	71

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Problemas de conducta		
		Normal	Limite	Anormal
(A)		(A)	(B)	(C)

Buscar información general/para tareas escolares	B C	
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.		
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.		
Entretenerme con juegos de video, online		
Comprar o vender servicios o productos		A
Recibir cursos y capacitación técnica		
Operaciones con la banca u organizaciones estatales		A
Otros usos		

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Entre los adolescentes considerados en la escala de hiperactividad del SDQ hay una mayor proporción de adolescentes dedicados a buscar información general y para tareas escolares (97%) que el caso de los que muestran problemas de hiperactividad (90%).

Según las actividades que realizan en internet según resultados de escala SDQ de Hiperactividad *

	Total	Hiperactividad		
		Normal	Limite	Anormal
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	97,2	96,6	89,8
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	90,2	94,8	93,9
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	82,7	79,3	85,7
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	49,6	62,1	63,3
Comprar o vender servicios o productos	17,2	16,6	20,7	22,4
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	15,4	15,5	4,1
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	7,1	12,1	8,2
Otros usos	5,2	5,4	5,2	2,0
BASE (N)	796	687	58	49

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

De acuerdo a esta medición aquellos con síntomas de hiperactividad son menos en proporción que el resto en las actividades de búsqueda de información. No habiendo evidencia de alguna influencia en relación a las demás actividades.

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Hiperactividad		
		Normal	Limite	Anormal
		(A)	(B)	(C)
Buscar información general/para tareas escolares	.	C		
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.			
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.			
Entretenerme con juegos de video, online	.			
Comprar o vender servicios o productos	.			
Recibir cursos y capacitación técnica	.			
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	.			
Otros usos	.			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Las actividades de entretenimiento con juegos de video, música, fotografías y los cursos y capacitación técnica son las dos actividades en las que parece existir una influencia de los problemas con compañeros o pares pero de manera diferente en ambos casos.

Según las actividades que realizan en internet según resultados de escala SDQ de Problemas con compañeros o pares *

	Total	Problemas con compañeros o pares		
		Normal	Limite	Anormal
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	97,1	94,9	98,2
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	92,3	87,1	91,2
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	85,5	77,4	73,7
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	50,0	52,5	56,1
Comprar o vender servicios o productos	17,2	15,1	20,3	24,6
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	11,8	19,4	22,8
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	6,6	9,7	7,0
Otros usos	5,2	4,6	4,1	10,5
BASE (N)	796	518	217	57

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Los adolescentes sin problemas con compañeros o pares realizan en mayor medida actividad de entretenimiento (86%) en relación a los que muestran este tipo de problemas (77%).

Por otro lado, los adolescentes con problemas con sus compañeros o pares tendrían una mayor predisposición para dedicarse a recibir cursos y capacitaciones en línea (19%) frente a los que no tienen estos problemas (12%).

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Problemas con compañeros o pares		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
Buscar información general/para tareas escolares	.			
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.			
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.	B		
Entretenerme con juegos de video, online	.			
Comprar o vender servicios o productos	.			
Recibir cursos y capacitación técnica	.		A	
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	.			
Otros usos	.			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Los adolescentes en los que se muestran evidencias de las mediciones de impacto de dificultades de acuerdo al test SDQ muestran diferencias en cuatro de las actividades realizadas en Internet.

Las actividades que realizan en internet según resultados escala SDQ - Preguntas sobre impacto *

	Total	Grupo según el impacto de dificultades SDQ		
		No presenta dificultades	Presenta dificultades Normal	-Presenta dificultades Anormal
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	96,0	97,3	97,4
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	89,9	92,4	90,4
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	77,9	87,4	85,2
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	46,7	54,2	60,0
Comprar o vender servicios o productos	17,2	14,9	17,3	25,2
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	12,3	16,9	16,5
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	5,6	7,6	13,9
Otros usos	5,2	4,8	5,3	6,1

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Entre aquellos adolescentes donde se identificaron estos impactos en un nivel normal se observa una mayor proporción en las actividades de entretenimiento con videos, música, fotografías y otras (87%) frente a los que no tienen esas dificultades (78%).

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total (A)	Grupo según el impacto de dificultades SDQ	
		No presenta dificultades (A)	Presenta dificultades -Presenta dificultades - Normal Anormal (B) (C)
Buscar información general/para tareas escolares			
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.			
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.		A	
Entretenerme con juegos de video, online			A
Comprar o vender servicios o productos			A
Recibir cursos y capacitación técnica			
Operaciones con la banca u organizaciones estatales			A
Otros usos			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

En tres actividades donde se han identificado impactos de acuerdo al test SDQ realizan en mayor proporción actividades de entretenimiento con juegos de video (60%), compra y venta de productos y/o servicios (25%) y operaciones de banca electrónica (14%).

De acuerdo a la evaluación del test SDQ en sus cinco componentes se observa que de manera diferenciada marcan cierta influencia en relación a algunas de las actividades señaladas. Las diferencias no muestran un cambio en el patrón de las actividades desarrolladas pero sí una influencia en algunas de ellas.

Con respecto al test del CDI, no aparece una clara relación entre las actividades realizadas en Internet y la presencia de síntomas depresivos en general.

Actividades que realiza en internet según resultados de KOVACS *

	Total	Inventario de Depresión de KOVACS	
		01 - 18 No hay presencia de síntomas depresivos. Dentro de límites normales	19 - Más Presencia de síntomas depresivos mínima y moderada
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	96,7	95,0
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	90,8	91,7
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	81,8	90,0

Entretenerme con juegos de video, online	51,3	51,0	56,7
Comprar o vender servicios o productos	17,2	17,0	20,0
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	14,6	16,7
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	7,6	8,3
Otros usos	5,2	4,3	13,3
BASE (N)	796	725	60

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

En caso de los que declaran otros usos en el Internet se muestra una mayor proporción de los que presentan síntomas depresivos (13%) frente aquellos que no muestran dichos síntomas (4%).

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Inventario de Depresión de KOVACS	
	(A)	01 - 18 No hay presencia de síntomas depresivos. Dentro de límites normales	19 - Más Presencia de síntomas depresivos mínima y moderada
		(A)	(B)
Buscar información general/para tareas escolares	.		
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.		
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.		
Entretenerme con juegos de video, online	.		
Comprar o vender servicios o productos	.		
Recibir cursos y capacitación técnica	.		
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	.		
Otros usos	.		A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Las pruebas estadísticas no muestran una clara relación entre la presencia de todos los síntomas depresivos y las actividades realizadas en Internet.

7.5. JUEGOS DE COMPUTADORA

a. Involucramiento de adolescentes con juegos de computadora

Los juegos de video son una de las cuatro actividades más realizadas por los adolescentes en Internet. Además de ello, los adolescentes declaran un uso frecuente de los juegos de video o juegos en línea (45%). Los adolescentes señalaron un promedio de dos (2) horas jugando en un día normal que asiste al colegio y cerca de tres (3) horas en un día normal que no asiste al colegio.

Frecuencia con la que juega con video juegos o juegos en línea

	Total
a. Todos los días	15,2
b. 2 o 3 veces a la semana	29,9
c. 1 vez al mes	20,6
d. Nunca	34,3
TOTAL (N)	100,0
	796

Horas que pasan jugando video juegos o juegos en línea durante un día de colegio		Horas que pasan jugando video juegos o juegos en línea durante un día que no asiste al colegio	
	Total		Total
Menos de una hora	10,0	Menos de una hora	8,4
1 / menos de 2 horas	41,8	1 / menos de 2 horas	29,2
2 / menos de 3 horas	24,2	2 / menos de 3 horas	23,7
3 / menos de 4 horas	13,1	3 / menos de 4 horas	14,8
4 a más horas	10,6	4 a más horas	23,4
No especifica la cantidad de horas	,3	No especifica la cantidad de horas	,6
TOTAL (N)	100,0	TOTAL (N)	100,0
	359		359

Promedio de horas que pasa jugando video juegos o juegos en línea diariamente

	Total
En un día que asiste al colegio	2,0
BASE (N)	358
En un día que no asiste al colegio	2,7
BASE (N)	357

*Solo se muestran los casos de aquellos que mencionaron que juegan video juegos 2 o 3 veces a la semana o todos los días

Los adolescentes han dado sus respuestas en base a dos preguntas, en una indican los medios empleados para jugar y en la otra indica con cuál juega más. Los aparatos o medios que emplea para jugar son principalmente la PC conectada a internet (77%), la PC sin conexión a Internet (41%), los juegos de video en consola con conexión a Internet (40%), los juegos de video en consola sin conexión a internet (34%) y otros medios (24%) donde se destaca el uso del celular para jugar. Siendo el aparato de uso más frecuente la PC conectada a internet (56%).

Aparato que usa más para jugar

	Total
--	-------

a. Video juegos en PC en línea (conectado a internet)	55,6
e. Otro	19,8
b. Video juegos en PC (sin conexión a internet)	10,3
c. video juegos en consola (conectado a internet)	8,4
d. Video juegos en consola (sin conexión a internet)	5,9
TOTAL (N)	100,0
	358

Los adolescentes juegan con varios de los aparatos disponibles aunque la mayoría prefiere usar un solo medio para jugar (39%).

Cantidad de aparatos que utiliza para jugar

	Total
0	,3
1	38,4
2	27,0
3	16,2
4	16,4
5	1,7
TOTAL (N)	100,0
	359

Al tratarse del juego, los adolescentes tienen preferencia por la PC en línea, los que emplean dos medios para jugar (27%) hacen uso de la PC y de la consola de video juegos ambos conectadas a internet, le siguen los que emplean los cuatro medios de la lista para jugar (16%), aquellos que prefieren usar tres medios (15%) usan la PC conectada y sin conexión a Internet y la consola conectada a Internet. Son muy pocos los que emplean todos los medios incluyendo otras opciones como el celular para jugar (2%).

Aparatos que utiliza para jugar *

	Total	Cantidad de medios que usan para jugar					
		0	1	2	3	4	5
Video juegos en PC en línea (conectado a internet)	76,6	,0	59,4	81,4	87,9	96,6	100,0
Video juegos en PC (sin conexión a internet)	41,2	,0	10,1	35,1	63,8	96,6	100,0
Video juegos en consola	39,6	,0	7,2	41,2	53,4	93,2	100,0
Video juegos en consola (sin conexión a internet)	34,0	,0	5,8	22,7	53,4	93,2	100,0
Otro	23,7	,0	17,4	19,6	41,4	20,3	100,0
Ningún aparato del listado	,3	100,0	,0	,0	,0	,0	,0
BASE (N)	359	1	138	97	58	59	6

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Evaluando los medios empleados para jugar y el más usado con estos fines, se observan las combinaciones y preferencias por determinados equipos.

Aparatos que utiliza para jugar *

Tota	El aparato más usado
------	----------------------

	d. Video juegos en consola (sin conexión a internet)	a. Video juegos en PC en línea (conectado a internet)	b. Video juegos en PC (sin conexión a internet)	c. video juegos en consola (conectado a internet)	e. Otro
Video juegos en PC en línea (conectado a internet)	76,6	42,9	100,0	45,9	43,3 52,1
Video juegos en PC (sin conexión a internet)	41,2	28,6	36,7	100,0	26,7 33,8
Video juegos en consola	39,6	33,3	40,7	27,0	100,0 19,7
Video juegos en consola (sin conexión a internet)	34,0	100,0	30,2	40,5	36,7 21,1
Otro	23,7	19,0	2,0	5,4	13,3 100,0
Ningún aparato del listado	,3	,0	,0	,0	,0 ,0
BASE (N)	359	21	199	37	30 71

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Para jugar, los adolescentes prefieren el uso de la PC y luego las consolas de juego disponibles.

A los adolescentes encuestados se les aplicó un Cuestionario de Adicción a los Juego en Línea. Este cuestionario de ocho preguntas evalúa si los jugadores frecuentes presentan alguna característica que los podría conducir a una situación de riesgo por el uso de los juegos de video: necesitar jugar más para alcanzar un determinado nivel de emoción, pensar con ansias en la próxima sesión de juego, sentirse inquieto o irritable cuando no juega, ocultar la cantidad de tiempo dedicada al juego, etc. De acuerdo a este criterio, una mayoría de adolescentes jugadores frecuentes podría presentar algún problema por el uso de video juegos.

Respecto a los juegos de video o juegos en línea - Problemas con videojuegos

	Total
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1
2 Usuario Sin Riesgo	20,9
TOTAL (N)	100,0
	359

Comparando estos resultados con las actividades realizadas en Internet por los adolescentes, se identificó un patrón similar entre aquellos usuarios frecuentes y no frecuentes en el uso de video juegos.

Actividades que realiza en internet según presencia de problemas con videojuegos*

	Total	Grupos según su uso de videojuegos		
		No es usuario frecuente	Usuario de videojuegos sin problemas	Usuario de videojuegos en situación de riesgo
Buscar información general/para tareas escolares	96,6	97,9	100,0	93,7
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	90,8	89,9	92,0	91,9
Comprar o vender servicios o productos	17,2	10,8	20,0	26,4
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	7,5	5,3	2,7	12,3
Entretenerme con juegos de video, online	51,3	29,3	70,7	79,9

Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	82,5	77,1	94,7	87,7
Recibir cursos y capacitación técnica	14,8	11,7	21,3	18,0
Otros usos	5,2	3,0	10,7	7,0
BASE (N)	796	437	75	284

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Son seis las actividades en las que se observan ciertas diferencias importantes. Solo en las dedicadas a la búsqueda de información hay una mayor preferencia por los que no son usuarios frecuentes de video juegos (98%) en relación a los jugadores en situación de riesgo (94%).

En las otras cinco actividades: la compra venta de bienes y/o servicios, operaciones de banca electrónica, el entretenimiento con juegos de video, el entretenimiento con videos, música y otros usos hay una mayor preferencia de los adolescentes en situación en riesgo por el uso de video juegos en relación a los usuarios no frecuentes de los video juegos.

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Grupos según su uso de videojuegos			
	Total	Grupos según su uso de videojuegos		
	(A)	No es usuario frecuente (A)	Usuario de videojuegos sin problemas (B)	Usuario de videojuegos en situación de riesgo (C)
Buscar información general/para tareas escolares	C		^a	
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.				
Comprar o vender servicios o productos				A
Operaciones con la banca u organizaciones estatales				A B
Entretenerme con juegos de video, online		A		A
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.		A		A
Recibir cursos y capacitación técnica				
Otros usos		A		A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Si solamente consideramos a los usuarios frecuentes de juegos de video entonces solo destacan las operaciones en banca electrónica entre los que están en situación de riesgo y los que no.

Actividades que realiza en internet según presencia de problemas con videojuegos*

	Total	Problemas con Video Juegos	
		1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos
		Buscar información general/para tareas escolares	95,0
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	91,9	91,9	92,0
Comprar o vender servicios o productos	25,1	26,4	20,0

Operaciones con la banca u organizaciones estatales	10,3	12,3	2,7
Entretenerme con juegos de video, online	78,0	79,9	70,7
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	89,1	87,7	94,7
Recibir cursos y capacitación técnica	18,7	18,0	21,3
Otros usos	7,8	7,0	10,7
BASE (N)	359	284	75

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

En esa actividad hay una mayor preferencia por los usuarios en situación de riesgo por video juegos (12%) frente a los que no presentan problemas por el uso de los juegos de video (3%).

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	Problemas con Video Juegos	
	(A)	1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos
		(A)	(B)
Buscar información general/para tareas escolares	.	.	^a
Comunicarme por correo, redes sociales, etc.	.	.	.
Comprar o vender servicios o productos	.	.	.
Operaciones con la banca u organizaciones estatales	B	.	.
Entretenerme con juegos de video, online	.	.	.
Entretenerme con videos, música, fotografías, etc.	.	.	.
Recibir cursos y capacitación técnica	.	.	.
Otros usos	.	.	.

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

- Horas de juego por día de colegio

En relación al tiempo dedicado a los juegos de video en un día de labores escolares no se destacan diferencias si se trata de hombres o mujeres.

Horas que pasan jugando video juegos o juegos en línea durante un día de colegio según género de los estudiantes

	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
Menos de una hora	10,0	9,0	12,9
1 / menos de 2 horas	41,8	41,0	44,1
2 / menos de 3 horas	24,2	25,2	21,5
3 / menos de 4 horas	13,1	13,9	10,8
4 a más horas	10,6	10,5	10,8
No especifica la cantidad de horas	,3	,4	,0
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	359	266	93

Comparaciones de proporciones de columna^b

Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

	2. ¿Cuál es tu sexo?	
	Total	
	(A)	(A) (B)
Menos de una hora	.	.
1 / menos de 2 horas	.	.
2 / menos de 3 horas	.	.
3 / menos de 4 horas	.	.
4 a más horas	.	.
No especifica la cantidad de horas	.	. ^a

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

En un día de asistencia a clases, una proporción mayor de los adolescentes del nivel socioeconómico D/E (19%) juegan menos de una hora si se les compara con la proporción de los adolescentes de nivel socioeconómico A/B (7%).

Horas que pasan jugando video juegos o juegos en línea durante un día de colegio según nivel socioeconómico

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
Menos de una hora	10,0	6,9	9,0	19,7
1 / menos de 2 horas	41,8	39,7	43,7	41,0
2 / menos de 3 horas	24,2	27,5	22,2	23,0
3 / menos de 4 horas	13,1	11,5	15,6	9,8
4 a más horas	10,6	14,5	9,0	6,6
No especifica la cantidad de horas	,3	,0	,6	,0
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	131	167	61

No se aprecian diferencias entre otros periodos de tiempo dedicados a jugar en un día de clases y el nivel socioeconómico de los adolescentes encuestados.

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
	(A)	(A) (B) (C)		
Menos de una hora	.	.	A	
1 / menos de 2 horas	.	.	.	
2 / menos de 3 horas	.	.	.	
3 / menos de 4 horas	.	.	.	
4 a más horas	.	.	.	
No especifica la cantidad de horas	.	. ^a	. ^a	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

El tiempo dedicado a los juegos de video no muestra una relación con el lugar desde el que se conecta a Internet.

Horas que pasan jugando video juegos o juegos en línea durante un día de colegio según lugar desde donde se conectan a internet *

	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana							g. Cuando salgo, desde mi celular o tablet
	Total	Tu cuarto	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	
Menos de una hora	10,0	6,7	7,7	5,0	10,1	4,7	10,7	8,3
1 / menos de 2 horas	41,8	43,3	40,8	37,5	44,6	37,5	34,5	45,4
2 / menos de 3 horas	24,2	26,7	26,0	27,5	25,2	26,6	22,6	24,1
3 / menos de 4 horas	13,1	11,0	11,2	15,0	12,9	18,8	20,2	10,2
4 a más horas	10,6	12,4	13,6	15,0	7,2	12,5	11,9	11,1
No especifica la cantidad de horas	,3	,0	,6	,0	,0	,0	,0	,9
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	210	169	80	139	64	84	108

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana							g. Cuando salgo, desde mi celular o tablet
	Total	Tu cuarto	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)
Menos de una hora.								
1 / menos de 2 horas	.							
2 / menos de 3 horas	.							
3 / menos de 4 horas	.							
4 a más horas	.							
No especifica la cantidad de horas	.	. ^a	.	. ^a	. ^a	.	. ^a	.

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Al comparar el tiempo que pasa en Internet con el tiempo dedicado a jugar en un día que asiste al colegio, se identificaron ciertas diferencias que permiten afirmar la existencia de una relación directa entre las dos variables.

Tiempo que pasa en internet según la cantidad de tiempo que destina a jugar video juegos en un día que asiste al colegio

	Grupos según la frecuencia con la que juega de video juegos en un día que asiste al colegio		
	Total	No juega video juegos con frecuencia	Grupo que juega más (>2h)
Grupo de menor uso (<2h)	51,4	60,3	51,9
Grupo de mayor uso (>2h)	48,6	39,7	48,1
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	794	436	185

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Grupos según la frecuencia con la que juega de video juegos en un día que asiste al colegio			
	Total	No juega video juegos con frecuencia	Grupo que juega menos (<2h)	Grupo que juega más (>2h)
	(A)	(A)	(B)	(C)
Grupo de menor uso (<2h)	C		C	
Grupo de mayor uso (>2h)				A B

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

- Horas de juego en sin colegio

En relación al tiempo dedicado a los juegos de video en un día donde no asisten al colegio, se destacan diferencias entre los adolescentes que juegan de una hora a menos de dos horas. En la categoría de ese rango de tiempo encontramos más mujeres jugando (40%) que hombres (26%). Además, proporciones mayores de los hombres dedican de 3 a más horas a jugar videojuegos, aunque esta relación no llegue a ser estadísticamente significativa en la muestra de adolescentes encuestados.

Horas que pasan jugando video juegos o juegos en línea durante un día que no asistió al colegio según género de los estudiantes

	2. ¿Cuál es tu sexo?		
	Total	Hombre	Mujer
Menos de una hora	8,4	9,0	6,5
1 / menos de 2 horas	29,2	25,6	39,8
2 / menos de 3 horas	23,7	22,9	25,8
3 / menos de 4 horas	14,8	16,2	10,8
4 a más horas	23,4	25,6	17,2
No especifica la cantidad de horas	,6	,8	,0
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	359	266	93

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
	(A)	(A)	(B)
Menos de una hora	.		
1 / menos de 2 horas	.		A
2 / menos de 3 horas	.		
3 / menos de 4 horas	.		
4 a más horas	.		
No especifica la cantidad de horas	.		^a

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05.

Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

En un día de no asistencia a clases no encontramos diferencias entre el tiempo que los adolescentes le dedican al juego y su nivel socioeconómico.

Horas que pasan jugando video juegos o juegos en línea durante un día que no asistió al colegio según nivel socioeconómico

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
Menos de una hora	8,4	4,6	10,2	11,5
1 / menos de 2 horas	29,2	26,0	29,3	36,1
2 / menos de 3 horas	23,7	22,1	25,1	23,0
3 / menos de 4 horas	14,8	16,8	15,0	9,8
4 a más horas	23,4	29,8	19,8	19,7
No especifica la cantidad de horas	,6	,8	,6	,0
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	131	167	61

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
	(A)	(A)	(B)	(C)
Menos de una hora
1 / menos de 2 horas
2 / menos de 3 horas
3 / menos de 4 horas
4 a más horas
No especifica la cantidad de horas ^a

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

El tiempo dedicado a jugar muestra ciertas diferencias cuando se trata del lugar donde se conecta a Internet en los días que no asiste al colegio pero estas diferencias solo se observan en el periodo de juego de una a menos de dos horas.

Horas que pasan jugando video juegos o juegos en línea durante un día que no asistió al colegio según lugar desde donde se conectan a internet *

	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana							
	Total	Tu cuarto	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	En el colegio	En una cabina	En la casa de un amigo	En la casa de un pariente	Quando salgo, desde mi celular o tablet
Menos de una hora	8,4	6,7	4,7	5,0	10,8	6,3	8,3	10,2
1 / menos de 2 horas	29,2	22,4	30,8	26,3	30,9	18,8	15,5	38,0
2 / menos de 3 horas	23,7	27,6	21,3	27,5	23,7	23,4	23,8	22,2
3 / menos de 4 horas	14,8	15,2	16,0	12,5	15,8	21,9	20,2	10,2
4 a más horas	23,4	27,1	26,6	27,5	18,0	28,1	31,0	18,5
No especifica la cantidad de horas	,6	1,0	,6	1,3	,7	1,6	1,2	,9
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0

* Pregunta de respuesta múltiple: admite todas las opciones. Los porcentajes no suman 100%.

Las diferencias indican que los jugadores en la categoría de aquellos que juegan entre una y dos horas usan más el celular cuando salen (38%) frente a los que se conectan en casa de un pariente (16%) y en su cuarto (22%). También existen diferencias con los jugadores que se conectan en la casa de un pariente (16%), respecto de los que se conectan en la sala (31%) y en una cabina (31%). Es decir, es menos probable que un adolescente se ponga a jugar entre una a dos horas cuando se conecta a Internet en la casa de un pariente que cuando está en una cabina o en la sala.

Comparaciones de proporciones de columna^a

Total	Lugar en el que se conecta al menos 1 vez a la semana						
	Tu cuarto (A)	La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa (B)	En el colegio (C)	En una cabina (D)	En la casa de un amigo (E)	En la casa de un pariente (F)	Cuando salgo, desde mi celular o tablet (G)
Menos de una hora .							
1 / menos de 2 horas		F		F			A F
2 / menos de 3 horas							
3 / menos de 4 horas							
4 a más horas							
No especifica la cantidad de horas							

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Observando el tiempo de conexión a Internet con el tiempo que pasa jugando en un día que no asiste al colegio, hemos podido observar una relación directa, es decir, a mayor tiempo de conexión el tiempo dedicado a jugar también sería mayor.

Tiempo que pasa en internet según la cantidad de tiempo que destina a jugar video juegos en un día que no asiste al colegio

Total	Grupos según la frecuencia con la que juega de video juegos en un día que no asiste al colegio			
	No juega video juegos con frecuencia	Grupo que juega menos (<2h)	Grupo que juega más (>2h)	
Grupo de menor uso (<2h)	45,0	52,8	54,5	24,3
Grupo de mayor uso (>2h)	55,0	47,2	45,5	75,7
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	794	436	134	222

Comparaciones de proporciones de columna^a

Total	Grupos según la frecuencia con la que juega de video juegos en un día que no asiste al colegio		
	No juega video juegos con frecuencia (A)	Grupo que juega menos (<2h) (B)	Grupo que juega más (>2h) (C)
Grupo de menor uso (<2h)	C	C	
Grupo de mayor uso (>2h)			A B

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

b. Prevalencia de riesgo de adicción de juegos de video

El Cuestionario de Adicción a los Juegos en Línea empleado nos muestra la probable existencia de algún tipo de riesgo en los usuarios frecuentes de este tipo de entretenimiento, encontrando una mayor proporción de adolescentes hombres (54%) en situación de riesgo por el uso de video juegos.

Tipo de usuario de videojuegos según género de los estudiantes			
	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
No es usuario frecuente	54,9	34,5	76,2
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	11,1	7,7
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	54,4	16,2
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	796	406	390

Se muestra claramente que son las mujeres quienes no son usuarias frecuentes de video juegos (76%) dejando esta actividad en la esfera masculina de los adolescentes, quienes en su mayoría son usuarios de videojuegos en situación de riesgo.

Comparaciones de proporciones de columna^a			
	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
	(A)	(A)	(B)
No es usuario frecuente	.		A
Usuario de videojuegos sin problemas	.		
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	.	B	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Haciendo la distinción solo para aquellos usuarios frecuentes se muestra claramente la relación en donde destaca una mayor proporción de adolescentes hombres (83%) como usuarios en situación de riesgo debido a los juegos de video.

Tipo de usuario de videojuegos según género de los estudiantes			
	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?	
		Hombre	Mujer
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	83,1	67,7
2 Usuario Sin Riesgo	20,9	16,9	32,3
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0

Las adolescentes mujeres destacan como usuarias sin riesgo (32%).

Comparaciones de proporciones de columna ^a		
	Total	2. ¿Cuál es tu sexo?
		Hombre Mujer
	(A)	(A) (B)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos		B
2 Usuario Sin Riesgo		A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a
a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Al observar a los adolescentes usuarios de video juegos resalta el hecho de existir cierta influencia solamente del nivel de instrucción de la madre.

	Tipo de usuario de videojuegos según grado de instrucción de la madre				
	Nivel educativo más alto completado por la madre				
	Total	Hasta secundaria	Técnica	Universitaria	No sé- No quiero decirlo
No es usuario frecuente	54,9	52,0	60,6	52,3	57,7
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	8,1	17,1	8,1	3,1
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	40,0	22,4	39,6	39,2
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	408	170	111	97

Se observan adolescentes usuarios de video juegos en situación de riesgo en una menor proporción (22%) entre aquellos cuyas madres sean de nivel técnico. Dentro del grupo de aquellos que no muestran evidencias de problemas con los juegos de video una mayor proporción señala como técnico el nivel educativo de la madre (17%).

Comparaciones de proporciones de columna ^a					
	Total	Nivel educativo más alto completado por la madre			
		Hasta secundaria	Técnica	Universitaria	No sé- No quiero decirlo
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)
No es usuario frecuente					
Usuario de videojuegos sin problemas			A D		
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	B		B		B

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a
a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Esta relación con el nivel educativo de la madre particularmente solo se observa en el caso de los juegos de video.

Solamente tomando a los adolescentes usuarios de juegos de video observamos que en este grupo aparece cierta influencia del nivel educativo de ambos padres. El nivel educativo del padre y de la madre muestra cierta influencia entre los usuarios de juegos de video.

En ambos casos se observa una mayor proporción de adolescentes usuarios de juegos de video pero sin mostrar una situación de riesgo en caso el nivel educativo del padre sea de nivel técnico (31%).

	Tipo de usuario de videojuegos según grado de instrucción del padre				
	Nivel educativo más alto completado por el padre				
	Total	Hasta secundaria	Técnica	Universitaria	No sé- No quiero decirlo
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	79,0	68,6	81,4	90,4
2 Usuario Sin Riesgo	20,9	21,0	31,4	18,6	9,6
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	167	70	59	52

	Comparaciones de proporciones de columna ^a				
	Total	Nivel educativo más alto completado por el padre			
		Hasta secundaria	Técnica	Universitaria	No sé- No quiero decirlo
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	.				B
2 Usuario Sin Riesgo	.		D		

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Con respecto de la influencia del nivel educativo de la madre además de una mayor proporción de usuarios sin situación de riesgo en caso el nivel educativo de la madre sea técnico (43%), también se observa una menor proporción de adolescentes en situación de riesgo cuando el nivel educativo de la madre también es técnico (57%).

	Tipo de usuario de videojuegos según grado de instrucción de la madre				
	Nivel educativo más alto completado por la madre				
	Total	Hasta secundaria	Técnica	Universitaria	No sé- No quiero decirlo
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	83,2	56,7	83,0	92,7
2 Usuario Sin Riesgo	20,9	16,8	43,3	17,0	7,3
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	196	67	53	41

	Comparaciones de proporciones de columna ^a				
	Total	Nivel educativo más alto completado por la madre			
		Hasta secundaria	Técnica	Universitaria	No sé- No quiero decirlo
	(A)	(A)	(B)	(C)	(D)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	.	B		B	B
2 Usuario Sin Riesgo	.		A C D		

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

El nivel socioeconómico nos muestra que sería más probable encontrar adolescentes sin problemas con el uso de juegos de video en el nivel A/B (13%) que entre los adolescentes sin problemas en el nivel D/E (6%).

Tipo de usuario de videojuegos según nivel socioeconómico				
	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
No es usuario frecuente	54,9	52,5	52,7	63,0
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	12,7	8,8	5,5
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	34,8	38,5	31,5
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	276	353	165

La relación entre el uso de juegos de video y el nivel socioeconómico parece marcar una división entre los adolescentes no usuarios frecuentes y aquellos con una situación de riesgo sobre todo para el nivel D/E. Sin embargo, una tercera parte de los adolescentes se encuentra en situación de riesgo con respecto a los juegos de video en todos los niveles socioeconómicos.

Comparaciones de proporciones de columna^a				
	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
	(A)	(A)	(B)	(C)
No es usuario frecuente				
Usuario de videojuegos sin problemas	C			
Usuario de videojuegos en situación de riesgo				

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Cuando tomamos solamente a los adolescentes usuarios de juegos de video no aparece una influencia del nivel socioeconómico de los adolescentes.

Tipo de usuario de videojuegos según nivel socioeconómico				
	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	73,3	81,4	85,2
2 Usuario Sin Riesgo	20,9	26,7	18,6	14,8
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	131	167	61

Los usuarios de juegos de video no se diferencian de acuerdo al nivel socioeconómico al que pertenecen.

Comparaciones de proporciones de columna^a				
	Total	Nivel socioeconómico (versión corta)		
		A/B	C	D/E
	(A)	(A)	(B)	(C)

1 Usuario en Situación de Riesgo
con Video Juegos
2 Usuario Sin Riesgo

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

c. Problemas psicosociales asociados al riesgo de adicción a juegos de computadora

Vista la influencia de algunas características observadas en relación a una probable situación de riesgo por el uso de los juegos de video, se ha podido identificar cierta relación entre una conducta de riesgo por juegos de video y ciertas actitudes y comportamientos destacados por el test SDQ.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados en la escala SDQ de problemas psicosociales

	Total	Total de dificultades		
		Normal	Limite	Anormal
No es usuario frecuente	54,9	57,4	46,1	46,3
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	11,4	3,5	,0
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	31,2	50,4	53,7
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	612	115	54

Se observa entre los usuarios en situación de riesgo por el uso de video juegos una mayor proporción entre aquellos con calificaciones indicando algún problema por el test SDQ.

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	Total de dificultades		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
No es usuario frecuente				
Usuario de videojuegos sin problemas	B			. ^a
Usuario de videojuegos en situación de riesgo		A		A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Tomando solamente a los adolescentes usuarios frecuentes de los juegos de video observamos que las diferencias se destacan en relación con la calificación obtenida por el test SDQ.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados en la escala SDQ de problemas psicosociales

	Total	Total de dificultades		
		Normal	Limite	Anormal

1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	73,2	93,5	100,0
2 Usuario Sin Riesgo	20,9	26,8	6,5	,0
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	261	62	29

La proporción de adolescentes usuarios sin riesgos por los juegos de video es más probable que obtengan una calificación normal por el test SDQ, mientras se observa lo contrario en caso de los adolescentes en situación de riesgo por los juegos de video.

Comparaciones de proporciones de columna ^b				
	Total	Total de dificultades		
		Normal	Limite	Anormal
		(A)	(B)	(C)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos		A		. ^a
2 Usuario Sin Riesgo	B			. ^a

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

- Relación entre la escala de problemas psicosociales y tipo de usuario de videojuegos (usuario en situación de riesgo, usuarios sin problemas y no usuarios)

Observando las diferentes escalas de medición del test SDQ encontramos una ausencia de relación entre la medición de síntomas emocionales y los adolescentes usuarios de juegos de video.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Síntomas emocionales

	Total	Síntomas emocionales		
		Normal	Limite	Anormal
No es usuario frecuente	54,9	53,7	55,8	66,0
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	10,5	,0	3,8
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	35,7	44,2	30,2
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	694	43	53

Comparaciones de proporciones de columna ^b			
	Total	Síntomas emocionales	
		Normal	Limite

	(A)	Normal	Limite	Anormal
		(A)	(B)	(C)
No es usuario frecuente	.			
Usuario de videojuegos sin problemas	.		. ^a	
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	.			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

La relación tampoco se observa con los usuarios frecuentes de juegos de video.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Síntomas emocionales

	Total	Síntomas emocionales		
		Normal	Limite	Anormal
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	77,3	100,0	88,9
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos	20,9	22,7	,0	11,1
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	321	19	18

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	Síntomas emocionales		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	.		. ^a	
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos	.		. ^a	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Entre los adolescentes que el test de SDQ identifica problemas de conducta estamos encontrando una relación con aquellos usuarios de juegos de video en situación de riesgo.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Problemas de conducta

	Total	Problemas de conducta		
		Normal	Limite	Anormal
No es usuario frecuente	54,9	58,5	40,5	40,8
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	10,3	8,3	2,8
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	31,2	51,2	56,3
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	638	84	71

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Problemas de conducta		
		Normal	Limite	Anormal
		(A)	(B)	(C)
No es usuario frecuente		B	C	
Usuario de videojuegos sin problemas				
Usuario de videojuegos en situación de riesgo		A	A	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Tomando al grupo de adolescentes usuarios frecuentes de juegos de video observamos que se mantiene la relación encontrada.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Problemas de conducta

	Total	Problemas de conducta		
		Normal	Limite	Anormal
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	75,1	86,0	95,2
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos	20,9	24,9	14,0	4,8
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	265	50	42

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Problemas de conducta		
		Normal	Limite	Anormal
		(A)	(B)	(C)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos				A
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos		C		

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Entre los adolescentes identificados con problemas de hiperactividad se ha encontrado una relación solo a nivel de los usuarios de juegos de video en situación de riesgo, no sucede lo mismo con los demás usuarios donde no aparece la influencia de la hiperactividad.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Hiperactividad

	Total	Hiperactividad		
		Normal	Limite	Anormal
No es usuario frecuente	54,9	57,1	41,4	40,8
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	10,0	5,2	4,1
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	32,9	53,4	55,1
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	687	58	49

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Hiperactividad		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
No es usuario frecuente	.			
Usuario de videojuegos sin problemas	.			
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	.		A	A

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

En el caso de los usuarios frecuentes de juegos de video no se aprecia una relación con la hiperactividad detectada por el SDQ.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Hiperactividad

	Total	Hiperactividad		
		Normal	Limite	Anormal
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	76,6	91,2	93,1
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos	20,9	23,4	8,8	6,9
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	295	34	29

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Hiperactividad		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	.			
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos	.			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Entre los adolescentes con problemas entre sus compañeros o pares se observa una contraposición entre los usuarios frecuentes y no usuarios frecuentes de juegos de video. Es decir, aquellos usuarios en situación de riesgo tienen problemas con sus

compañeros, mientras que los que no son usuarios frecuentes no presentan este problema de acuerdo al SDQ.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Problemas con compañeros o pares

	Total	Problemas con compañeros o pares		
		Normal	Limite	Anormal
No es usuario frecuente	54,9	57,7	52,5	40,4
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	10,6	7,4	7,0
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	31,7	40,1	52,6
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	518	217	57

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Problemas con compañeros o pares		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
No es usuario frecuente	C			
Usuario de videojuegos sin problemas				
Usuario de videojuegos en situación de riesgo			A	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Cuando comparamos solamente los usuarios frecuentes observamos que no aparece la relación observada con los problemas con compañeros o pares detectada en el test SDQ.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Problemas con compañeros o pares

	Total	Problemas con compañeros o pares		
		Normal	Limite	Anormal
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	74,9	84,5	88,2
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos	20,9	25,1	15,5	11,8
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	219	103	34

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Problemas con compañeros o pares		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos				
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos				

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

En el caso de la conducta pro social calificada por el SDQ, se observa nuevamente una relación entre aquellos que no presentan problemas y no son usuarios frecuentes de juegos de video, del otro lado se observan a los usuarios en situación de riesgo con problemas de conducta pro social dada por el test SDQ.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Conducta pro social

	Total	Conducta pro social		
		Normal	Limite	Anormal
No es usuario frecuente	54,9	58,1	54,7	42,0
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	9,6	7,8	10,9
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	32,3	37,5	47,1
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	523	128	138

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Conducta pro social		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
No es usuario frecuente	C			
Usuario de videojuegos sin problemas				
Usuario de videojuegos en situación de riesgo			A	

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Para el grupo de adolescentes usuarios frecuentes de los juegos de video la relación observada con la conducta pro social dada por el SDQ se pierde entre estos adolescentes.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados de escala SDQ de Conducta pro social

	Total	Conducta pro social		
		Normal	Limite	Anormal
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	77,2	82,8	81,3
2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos	20,9	22,8	17,2	18,8
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	219	58	80

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Conducta pro social		
		Normal	Limite	Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)

1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos
 2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Al observar el impacto de las dificultades dado por el SDQ se aprecia nuevamente que aquellos sin dificultades no son usuarios frecuentes de juegos de video, mientras que los que están en situación de riesgo por los juegos de video sí reciben este impacto.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados en la escala SDQ de problemas psicosociales (preguntas de impacto)

	Total	Grupo según el impacto de dificultades SDQ		
		No presenta dificultades	Presenta dificultades -Normal	Presenta dificultades -Anormal
No es usuario frecuente	54,9	61,3	52,8	39,1
Usuario de videojuegos sin problemas	9,4	10,9	8,0	7,0
Usuario de videojuegos en situación de riesgo	35,7	27,7	39,2	53,9
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	796	375	301	115

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Grupo según el impacto de dificultades SDQ		
		No presenta dificultades	Presenta dificultades -Normal	Presenta dificultades -Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)

No es usuario frecuente . C C
 Usuario de videojuegos sin problemas .
 Usuario de videojuegos en situación de riesgo . A AB

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Dentro del grupo de usuarios frecuentes se mantiene la relación observada entre el riesgo de problemas por juegos de video y el impacto de las dificultades dado por el SDQ.

Tipo de usuario de videojuegos según resultados en la escala SDQ de problemas psicosociales (preguntas de impacto)

	Total	Grupo según el impacto de dificultades SDQ		
		No presenta dificultades	Presenta dificultades - Normal	Presenta dificultades - Anormal
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	79,1	71,7	83,1	88,6
2 Usuario Sin Riesgo	20,9	28,3	16,9	11,4
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	359	145	142	70

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Grupo según el impacto de dificultades SDQ		
		No presenta dificultades	Presenta dificultades - Normal	Presenta dificultades - Anormal
	(A)	(A)	(B)	(C)
1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos				A
2 Usuario Sin Riesgo	C			

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Si bien hay una relación entre los problemas identificados por el test SDQ y los adolescentes jugadores frecuentes, no todos los componentes influyen por igual y con la misma intensidad, se ha podido observar que algunas mediciones del SDQ muestran una mayor relación con los adolescentes en su conjunto pero solo algunas mantienen la relación con el grupo de adolescentes usuarios frecuentes de los juegos de video.

d. Relación entre juegos de video con la conducta en riesgo en el Internet

Se ha observado cierta relación entre los adolescentes con preferencia por los juegos de video entre sus actividades e internet y aquellos adolescentes en riesgo en relación al internet.

- Juego (sí/no) vs. comportamiento sin riesgo y en riesgo.

También se puede apreciar una relación directa entre los usuarios en riesgo por problemas con los juegos de video y los adolescentes identificados con un comportamiento en riesgo con relación al internet.

Comportamiento sin riesgo o en riesgo según problemas con videojuegos

	Total	Grupos según su uso de videojuegos		
		No es usuario frecuente	Usuario de videojuegos sin riesgo	Usuario de videojuegos en situación de riesgo
Adolescente sin riesgo	83,8	88,6	97,3	72,8
Adolescente en riesgo	16,2	11,4	2,7	27,2
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	783	430	74	279

Comparaciones de proporciones de columna^a

	Total	Grupos según su uso de videojuegos		
		No es usuario frecuente	Usuario de videojuegos sin riesgo	Usuario de videojuegos en situación de riesgo
				(A)
Adolescente sin riesgo	C	C		
Adolescente en riesgo				A B

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^a

a. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Los adolescentes sin riesgo es más probable que no se encuentren en una situación de riesgo en relación con los juegos de video.

- Relación entre el porcentaje de adolescentes que tienen problemas con los videojuegos y la conducta en riesgo con internet (adolescentes en riesgo y problemas significativos por el internet)

Tomando como referencia únicamente a los adolescentes con un comportamiento en riesgo con el Internet se observa que en este grupo se pierden las diferencias con los usuarios de juegos de video.

Conducta en riesgo según problemas con videojuegos

	Total	Grupos según su uso de videojuegos		
		No es usuario frecuente	Usuario de videojuegos sin problemas	Usuario de videojuegos en situación de riesgo
Adolescente en riesgo - En situación de riesgo	90,6	93,9	100,0	88,2
Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet	9,4	6,1	,0	11,8
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0	100,0
	127	49	2	76

Entre los adolescentes en riesgo no habría una diferencia importante entre aquellos que usan o no los juegos de video.

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total	Grupos según su uso de videojuegos		
		No es usuario frecuente	Usuario de videojuegos sin problemas	Usuario de videojuegos en situación de riesgo
				(A)
Adolescente en riesgo - En situación de riesgo				. ^a
Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet				. ^a

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación .05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.^b

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

Reduciendo el grupo de adolescentes en riesgo solo a los que también son usuarios frecuentes de juegos de video observamos que tampoco se aprecian diferencias entre las características señaladas.

Resultados del Test de Young adolescentes en riesgo según presencia de problemas con videojuegos

	Total	Problemas con Video Juegos	
		1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos	2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos
Adolescente en riesgo - En situación de riesgo	90,6	88,2	100,0
Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet	9,4	11,8	,0
TOTAL (N)	100,0	100,0	100,0
	127	76	2

Comparaciones de proporciones de columna^b

	Total (A)	Problemas con Video Juegos	
		1 Usuario en Situación de Riesgo con Video Juegos (A)	2 Usuario Sin Problemas con Video Juegos (B)
Adolescente en riesgo - En situación de riesgo			. ^a
Adolescente en riesgo - Con problemas significativos debido al Internet			. ^a

Los resultados se basan en pruebas de dos caras con un nivel de significación ,05. Para cada pareja significativa, la clave de la categoría con la menor proporción de columna aparece debajo de la categoría con la mayor proporción de columna.

a. Esta categoría no se utiliza en las comparaciones porque su proporción de columna es igual a cero o uno.

b. Las pruebas se ajustan para todas las comparaciones por parejas dentro de una fila de cada subtabla más interior utilizando la corrección Bonferroni.

7. CONCLUSIONES

7.1. Resultados de la aplicación de la encuesta

- El perfil de los adolescentes de la muestra:

Los adolescentes encuestados pertenecen a las ciudades de Lima Metropolitana (Lima y Callao) (77%) y Arequipa (23%). En general, se observa que la mayoría de los adolescentes ha vivido toda su vida en el distrito en el que residen actualmente. Es decir, hay una baja movilidad residencial entre los adolescentes.

Las calificaciones obtenidas el año anterior por los adolescentes, muestran un grupo de rendimiento académico heterogéneo desde el rendimiento intermedio a superior.

Los tipos de composición de los hogares más frecuentes son: padre, madres e hijos (60%), madre e hijos (30%) y otros modelos (cerca del 10%). La jefatura de los hogares es atribuida por los adolescentes a los padres y a las madres en similar medida. Las edades de los padres, madres y apoderados de los adolescentes se encuentran entre los 40 y 45 años. La formación de los padres, madres y apoderados es principalmente hasta nivel secundario (entre el 30 y 40%), técnico y universitario (35% y 40%). El estado civil de los padres, madres y apoderados es principalmente casado (30% al 50%) y separado (cerca del 20% de las madres).

Los hogares fueron evaluados principalmente como del nivel socioeconómico C (45%), B (34%) y D (18%). Los artefactos que tienen en sus hogares en mayor medida son las refrigeradoras (89%) y computadoras o laptops (73%).

La mayor parte de los adolescentes tiene la compañía de un adulto los días que va al colegio y los días que no asiste al colegio (45%). Sin embargo, es importante señalar que el porcentaje de adolescentes que permanecen sin la compañía de un adulto por más de 8 horas los días de semana (5,8%) casi llega a duplicarse en los días que no asisten al colegio (11,1%).

- Acceso y uso de Internet

El equipo más importante para conectarse a Internet aparece como el teléfono celular (80%), no solamente es el más común también aparece en primer lugar entre los aparatos más usados (56%) para conectarse a Internet.

La mayor frecuencia de conexión se realiza casi a diario en un ambiente privado como el cuarto (46%) o cuando sale y emplea su celular o Tablet (38%). También la sala y comedor brinda las condiciones para una conexión frecuente al Internet (34%).

Las principales actividades realizadas por los adolescentes son la búsqueda de información en general y para las tareas escolares (97%), le sigue la comunicación (91%), el entretenimiento escuchando música viendo películas, compartiendo fotografías (83%) y con juegos de video (51%). El entretenimiento con los juegos de video es la actividad que muestra una mayor preferencia masculina (64%) que la femenina (38%) para la misma actividad.

Una diferencia importante se encontró en relación al tiempo promedio que los adolescentes pasan en Internet, se observa que a mayor edad o a mayor sea el grado que curso un mayor tiempo de conexión. Mientras los adolescentes de 1^{er} grado se conectan en promedio alrededor de una hora y media los de 5^{to} grado están más de dos horas conectados a Internet.

- Comportamiento en riesgo por el Internet

El comportamiento que podría considerarse con problemas debido al Internet identifica adolescentes como adolescentes en riesgo, si bien

la proporción no es muy alta en el total (16.2%), sí causa preocupación un grupo de adolescentes que podría presentar problemas significativos por el uso de Internet (1.5%).

- Actividades en línea

Las actividades en línea comparten características similares entre todos los adolescentes de la muestra, sin embargo, aparecen algunas diferencias entre las actividades cuando se trata de adolescentes sin riesgo o en riesgo con relación al uso del Internet. Existe una proporción más elevada de adolescentes sin riesgo (98%) en la búsqueda de información sea en general o para las tareas escolares.

Las actividades preferidas por los adolescentes en riesgo son: el comunicarse por correo, redes sociales y otras (97%), la compra o venta de servicios o productos (30%), las operaciones con la banca u organizaciones estatales (17%) y el entretenimiento con juegos de video, online (70%). Ambos grupos de adolescentes desarrollan las mismas actividades pero en diferente proporción.

De acuerdo a la evaluación del test SDQ en sus cinco componentes, se observa que de manera diferenciada marcan cierta influencia en relación a algunas de las actividades señaladas. Las diferencias no muestran un cambio en el patrón de las actividades desarrolladas pero sí una influencia en algunas de ellas.

La búsqueda de información en general y para sus tareas escolares es una actividad con una proporción más alta de adolescentes con una calificación “normal” por el test SDQ (98%) que los calificados al límite por dicho test (91%).

En los adolescentes dedicados a la búsqueda de información hay una mayor preferencia por los que no son usuarios frecuentes de video juegos (98%) en relación a los jugadores en situación de riesgo (94%).

- Juegos de computadora

Los juegos de video son una de las cuatro actividades más realizadas por los adolescentes en Internet. Además de ello, los adolescentes declaran un uso frecuente de los juegos de video o juegos en línea (45%). Los adolescentes señalaron un promedio de dos (2) horas jugando en un día normal que asiste al colegio y cerca de tres (3) horas en un día normal que no asiste al colegio.

La proporción de adolescentes usuarios sin riesgos por los juegos de video es más probable que obtengan una calificación normal por el test SDQ, mientras se observa lo contrario en caso de los adolescentes en situación de riesgo por los juegos de video.

Los adolescentes sin riesgo en el uso de Internet es más probable que no se encuentren en una situación de riesgo en relación con los juegos de video.

7.2. Direcciones para futuras investigaciones

Es necesario complementar el estudio cuantitativo realizado con estudios cualitativos donde se pueda profundizar la relación encontrada entre las variables de la investigación.

Sería interesante estudiar las propiedades psicométricas del Test de Young para así poder utilizarla con todas sus subcategorías. También qué otros factores psicológicos están asociados a la conducta adictiva y cómo utilizarlos en programas de intervención (depresión, problemas de conducta), lo cual es especialmente valioso para los profesionales de la salud mental.

Hay cierta asociación positiva entre los comportamientos en riesgo con respecto al Internet y algunas características de los adolescentes pero también se observa una poca relación con algunas características familiares (nivel educativo de los padres, tipo de hogar, horas sin la compañía de un adulto) dando la impresión que los adolescentes se enfrentan solos al Internet. Sería necesario incluir análisis cualitativos que incorporen la dinámica familiar existente en el estudio a fin de comprender mejor los resultados obtenidos.



7.3. Implicaciones para políticas y prácticas, recomendaciones para posibles proyectos.


La difusión del Internet y de los medios de conexión debe tener presente los posibles riesgos de adicción entre la población joven y adulta. Si bien existen muchas ventajas de la difusión del Internet y la conectividad en general, es necesario involucrar actores sociales en la difusión de estos medios.

Actualmente la difusión de la conectividad solo se observa desde un aspecto mercantil por el número de aparatos vendidos o negocios conectados. No estamos prestando atención a los efectos que la conectividad tendrá en la familia o en los diversos grupos como niños y adolescentes.

8. TABLAS Y ANEXOS

- Cuestionario



Número de encuesta:

Conducta en Internet entre los adolescentes en el Perú

Hola, estamos realizando un estudio para el Instituto de Opinión Pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú, en Lima, Callao y Arequipa. Para ello agradeceremos que nos brindes unos minutos de tu tiempo para contestar unas preguntas acerca de las cosas que haces durante el día. ¡Muchas gracias por colaborar!

Fecha de aplicación	Hora de inicio	Región		
de _____ del 2016	Horas ____ Minutos <input type="checkbox"/> AM <input type="checkbox"/> PM	1 Lima	2 Callao	3 Arequipa

INDICACIONES:

(1). A continuación le vamos a presentar una serie de preguntas. Te pedimos respondes con la mayor sinceridad. El cuestionario es anónimo. No olvides responder a todas las preguntas. No existen respuestas correctas o incorrectas.

(2). Una vez que has seleccionado tu(s) respuesta(s) según las indicaciones, deberás marcar ya sea con lápiz o lapicero con un CIRCULO sobre el código asignado a cada alternativa, de la siguiente forma:

¿En qué turno estudias?	TURNO
a. Mañana	<input checked="" type="radio"/> 1
b. Tarde	<input type="radio"/> 2

(3). Luego de contestar todas las preguntas de la encuesta, por favor procede a devolver la encuesta a la persona que te la dio.

(4). Si tienes alguna duda puedes preguntar en cualquier momento.

DATOS GENERALES DEL ENTREVISTADO(A)

1. Indica tu fecha de nacimiento o cumpleaños →	DIA	MES	ANO
2. ¿Cuál es tu sexo? →	1 Hombre	2 Mujer	
3. ¿En qué turno estudias?	TURNO		
a. Mañana	1		
b. Tarde	2		
4. ¿En qué grado te encuentras?	GRADO		
a. 1º de secundaria	1		
b. 2º de secundaria	2		
c. 3º de secundaria	3		
d. 4º de secundaria	4		
e. 5º de secundaria	5		
5. ¿Cuál fue tu promedio de nota el año pasado (2015)? →	NOTA PROMEDIO (0-20)	NOTA PROMEDIO (AD-C)	

Solo si el año anterior terminaste primaria indico tu nota en el casillero indicado

6.	¿Tienes un APODERADO(A)? Recuerda que el apoderado es la persona encargada de tu cuidado en ausencia de tus padres (uno o ambos)	→	1	Si	2	No
----	--	---	---	----	---	----

7.	¿Cuántos años de edad tiene tu papá, mamá o apoderado(a)?	PADRE	MADRE	APODERADO	
	EDAD			Si	No

8.	¿Cuál es el nivel educativo más alto completado por tu padre, madre o apoderado(a)? CIRCULA <input checked="" type="radio"/> LA RESPUESTA PARA CADA COLUMNA	PADRE	MADRE	APODERADO	
				Si	No
a.	Ninguno / Sin Instrucción/ Sin Educación	0	0	0	
b.	Primaria	1	1	1	
c.	Secundaria	2	2	2	
d.	Técnica	3	3	3	
e.	Universitaria	4	4	4	
f.	No sé	7	7	7	
g.	No quiero decirlo	9	9	9	

9.	¿Cuál es el estado civil de tu papá, mamá o apoderado(a)? CIRCULA <input checked="" type="radio"/> LA RESPUESTA PARA CADA COLUMNA	PADRE	MADRE	APODERADO	
				Si	No
a.	Casado	1	1	1	
b.	Separado	2	2	2	
c.	Divorciado	3	3	3	
d.	Conviviente(viven juntos)	4	4	4	
e.	Soltero	7	7	7	
f.	Muerto	8	8		
g.	Prefiero no decirlo	9	9	9	

10.	¿En qué distrito vives?	→	
-----	-------------------------	---	--

11.	¿Cuántos años vives en ese distrito?	→	ANOS	Si vives en ese distrito desde que naciste puedes colocar los años que tienes. 0 si te acabas de mudar
-----	--------------------------------------	---	------	--

12. ¿Con quiénes vives siempre en la misma casa?		(Circula tus respuestas)		No	Si	
a.	Vivo solo	2	1			
b.	Padre	2	1			
c.	Madre	2	1			
d.	Hermanos(as)	2	1	→	12d ¿Con cuántos vives?	
e.	Abuela	2	1			
f.	Abuelo	2	1			
g.	Otro(s) familiares	2	1	→	12g ¿Con cuántos vives?	
h.	Padrastro	2	1			
i.	Madrastra	2	1			
j.	Hermanastros(as)	2	1	→	12j ¿Con cuántos vives?	
k.	Persona(s) que no son familiares (sin incluir servicio doméstico)	2	1	→	12k ¿Con cuántos vives?	

13.	¿De las personas que viven contigo quién aporta más y toma las decisiones sobre el uso del dinero en el hogar? CIRCULA SOLO UNA RESPUESTA	PADRE	MADRE
		1	2

2

14.	¿Cuántas habitaciones que se usan para dormir hay en el lugar donde vives? (sin contar los baños, el comedor, la sala o la cocina)	→	HABITACIONES
-----	--	---	--------------

15. Cuando llegas del colegio ¿Cuánto tiempo del día estás sin la compañía de un adulto (familiar o persona encargada de tu cuidado)? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA			
a. Nunca o casi nunca	1	→ 15b ¿Cuántas horas? Anota en números	
b. Menos de 1 hora	2		
c. De 1 a más horas	3		

16. Los fines de semana, cuando NO vas al colegio ¿Cuánto tiempo del día estás sin la compañía de un adulto (familiar o persona encargada de tu cuidado)? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA			
a. Nunca o casi nunca	1	→ 16b ¿Cuántas horas? Anota en números	
b. Menos de 1 hora	2		
c. De 1 a más horas	3		

17. ¿De qué material es el piso de tu casa? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	MATERIAL
a. Tierra / Arena / Tablones sin pulir	0
b. Cemento sin pulir o pulido / Madera (entablados) / Tapizón	3
c. Losetas / Terrazos, mayólicas, cerámicos, vinílicos, mosaico o similares.	5
d. Laminado tipo madera, láminas asfálticas o similares.	7
e. Parquet / Madera pulida / Alfombra / Mármol / Porcelanato	8

18. De los siguientes artefactos ¿Cuáles tienes en tu hogar? CIRCULA LA RESPUESTA EN CADA UNA DE LAS FILAS	No	Sí
a. Teléfono fijo en funcionamiento	0	5
b. Refrigerador / Congelador en funcionamiento	0	5
c. Horno Microondas en funcionamiento	0	5
d. Lavadora en funcionamiento	0	5
e. Computador / laptop en funcionamiento	0	5

LAS SIGUIENTES PREGUNTAS SON ACERCA DEL USO DE INTERNET EN LOS ÚLTIMOS 12 MESES

EN UN DÍA NORMAL QUE ASISTES AL COLEGIO

19. Piensa en los últimos 12 meses ¿Cuánto tiempo pasas en internet: redes sociales, videojuegos, páginas web, etc.? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	TIEMPO	→ 19b ¿Cuántas horas al día? Anota en números	
a. Ni un minuto	1		
b. Sólo unos minutos	2		
c. Media hora	3		
d. De una a más horas	4		

EN UN DÍA NORMAL QUE NO ASISTES COLEGIO

20. Piensa en los últimos 12 meses ¿Cuánto tiempo pasas en internet: redes sociales, videojuegos, páginas web, etc.? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	TIEMPO	→ 20b ¿Cuántas horas al día? Anota en números	
a. Ni un minuto	1		
b. Sólo unos minutos	2		
c. Media hora	3		
d. De una a más horas	4		

21. En los últimos 12 meses, ¿Detalla con qué frecuencia usas internet en los siguientes lugares? CIRCULA UNA RESPUESTA POR CADA FILA	NUNCA	1 o 2 VECES AL AÑO	1 o 2 VECES AL MES	POR LO MENOS 1 VEZ A LA SEMANA	CASI A DIARIO	SIN ACCESO EN ESE LUGAR
a. Tu cuarto	1	2	3	4	5	6
b. La sala/comedor u otro cuarto compartido en casa	1	2	3	4	5	6
c. En el colegio	1	2	3	4	5	6
d. En una cabina	1	2	3	4	5	6
e. En la casa de un amigo	1	2	3	4	5	6
f. En la casa de un pariente	1	2	3	4	5	6
g. Cuando salgo, desde mi celular o Tablet	1	2	3	4	5	6

22. ¿Qué aparatos utilizas para conectarte a internet? CIRCULA UNA RESPUESTA POR CADA FILA.	No	Sí	De los aparatos que sí usas para conectarte a internet, indíca el que más usas	APARATO QUE MÁS USO
a. PC (Computadora Personal)	2	1		
b. Laptop / Notebook	2	1		
c. Tablet	2	1		
d. Celular	2	1		
e. Otro (Especifique)	2	1		

23. ¿Para qué usas internet? CIRCULA UNA RESPUESTA POR CADA FILA.	No	Sí	Si marcas la opción "otro", por favor especifica el motivo
a. Obtener información	2	1	
b. Buscar información para tareas escolares	2	1	
c. Comunicarme por correo electrónico o e-mail	2	1	
d. Comunicarme por Chat, Skype, Twitter, Whatsapp, Messenger	2	1	
e. Comunicarme por Facebook, LinkedIn, Hi5, Instagram, Google, Youtube	2	1	
f. Comprar productos y/o servicios	2	1	
g. Operaciones de banca electrónica y otros servicios financieros	2	1	
h. Recibir cursos y capacitación técnica	2	1	
i. Transacciones (interactuar) con organizaciones estatales / autoridades públicas	2	1	
j. Vender productos y/o servicios (Mercado Libre, OLX, Facebook, etc.)	2	1	
k. Entretenerme con juegos de video, online (en línea)	2	1	
l. Entretenerme con películas, series, TV, videos	2	1	
m. Entretenerme escuchando radio, música, videos musicales	2	1	
n. Entretenerme compartiendo fotografías, videos	2	1	
o. Otros (Especifique)	2	1	

24. Lee cada pregunta y responde pensando en el último mes. Luego de leer detenidamente, por favor selecciona la respuesta 0, 1, 2, 3, 4 o 5 que mejor te describe. Si dos opciones parecen aplicar igual de bien, selecciona la opción que mejor represente cómo has estado la mayor parte del tiempo durante el mes pasado. Asegúrate de leer todas las preguntas detenidamente antes de elegir una opción. CIRCULA UNA RESPUESTA POR CADA FILA	NO APLICA	RARAS VECES	OCASIONALMENTE	FRECUENTEMENTE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
A. ¿Qué tan a menudo te das cuenta que has estado en línea más de lo que planeabas?	0	1	2	3	4	5
B. ¿Qué tan a menudo descuidas las tareas del hogar para pasar más tiempo en línea?	0	1	2	3	4	5
C. ¿Qué tan a menudo prefieres la emoción del internet a intimar con tu pareja, enamorado(a)?	0	1	2	3	4	5
D. ¿Qué tan a menudo entablas nuevas relaciones con otros usuarios en línea?	0	1	2	3	4	5
E. ¿Qué tan a menudo otras personas en tu vida se quejan de la cantidad de tiempo que pasas en línea?	0	1	2	3	4	5
F. ¿Qué tan a menudo bajan tus notas o trabajos del colegio debido a la cantidad de tiempo que pasas en línea?	0	1	2	3	4	5
G. ¿Qué tan a menudo revisas tu correo electrónico / redes sociales / notificaciones antes de cualquier otra cosa que tengas que hacer?	0	1	2	3	4	5
H. ¿Qué tan a menudo disminuye tu desempeño en el colegio debido al internet?	0	1	2	3	4	5
I. ¿Qué tan a menudo te pones a la defensiva o callas cuando alguien te pregunta qué haces en línea?	0	1	2	3	4	5
J. ¿Qué tan a menudo bloqueas pensamientos inquietantes sobre tu vida con pensamientos relajantes sobre internet?	0	1	2	3	4	5
K. ¿Qué tan a menudo te das cuenta que estás anticipando cuando volverás a estar en línea?	0	1	2	3	4	5
L. ¿Qué tan a menudo temes que la vida sin internet sería aburrida, vacía e infeliz?	0	1	2	3	4	5
LI. ¿Qué tan a menudo reaccionas mal, gritas o te molestas si alguien te interrumpe mientras estás en línea?	0	1	2	3	4	5
M. ¿Qué tan a menudo pierdes horas de sueño debido a sesiones nocturnas en línea?	0	1	2	3	4	5
N. ¿Qué tan a menudo te preocupas por internet cuando estás desconectado, o fantaseas con estar en línea?	0	1	2	3	4	5
O. ¿Qué tan a menudo dices "unos minutos más" cuando estás en línea?	0	1	2	3	4	5
P. ¿Qué tan a menudo intentas bajar la cantidad de tiempo que pasa en línea y fracasas?	0	1	2	3	4	5
Q. ¿Qué tan a menudo intentas esconder cuánto tiempo has estado en línea?	0	1	2	3	4	5
R. ¿Qué tan a menudo eliges estar más tiempo en línea en vez de salir con otros?	0	1	2	3	4	5
S. ¿Qué tan a menudo te sientes deprimido, molesto o nervioso cuando estás desconectado, pero desaparece cuando vuelves a estar en línea?	0	1	2	3	4	5

PREGUNTAS SOBRE VIDEOJUEGOS Y JUEGOS EN LINEA

25. ¿Qué tan a menudo juegas con video juegos o juegos en línea? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	VECES
a. Todos los días	1
b. 2 o 3 veces a la semana	2
c. 1 vez al mes	3
d. Nunca	9

SI RESPONDISTE: d. Nunca O c. 1 vez al mes
SALTA A LA PREGUNTA 30

26. ¿Cuántas horas pasas jugando video juegos o juegos en línea en UN (01) DÍA normal que asistes al colegio?	→	HORAS
---	---	-------

ANOTA EN NUMEROS
RECUERDA QUE SE TRATA
DE HORAS EN UN DIA

27. ¿Cuántas horas pasas jugando video juegos o juegos en línea en UN (01) DÍA normal que NO asistes al colegio?	→	HORAS
--	---	-------

28. ¿Qué aparatos usas para jugar? CIRCULA TU RESPUESTA EN CADA FILA	No	Si
a. Video juegos en PC en línea (conectado a Internet)	2	1
b. Video juegos en PC (sin conexión a Internet)	2	1
c. Video juegos en consola (conectado a Internet)	2	1
d. Video juegos en consola (sin conexión a Internet)	2	1
e. Otro (Especifique)	2	2

De los aparatos que si usas
para jugar, indícale el que
más usas



Si marcas la opción 'otro', por
favor especifica cual

APARATO QUE MAS USO

29. Responde con un Sí o un No, con respecto a los juegos de video o juegos en línea CIRCULA TU RESPUESTA EN CADA FILA	No	Si
A. ¿Necesitas jugar online (en línea) cada vez más tiempo para lograr el nivel de emoción que deseas?	2	1
B. ¿Piensas en jugar cuando no estás conectado? (esperas con ansias y anticipas tu próxima sesión en línea)	2	1
C. ¿Has mentido a amigos o familiares para ocultar qué tanto juegas en línea?	2	1
D. ¿Te sientes inquieto o irritable cuando intentas no jugar en línea o reducir la cantidad de horas que juegas en línea?	2	1
E. ¿Has intentado controlar, reducir o parar de jugar videojuegos y no lo has conseguido?	2	1
F. ¿Usas el juego como una manera de escapar de problemas, o de mejorar sensaciones de culpa, ansiedad, desesperanza, angustia o depresión?	2	1
G. ¿Has puesto en riesgo o has perdido una relación significativa con amigos, tu pareja o tus familiares, debido a tus hábitos de juego?	2	1
H. ¿Has puesto en riesgo tu rendimiento en el colegio, debido a tus hábitos con los videojuegos?	2	1

LAS SIGUIENTES PREGUNTAS SON ACERCA DE TUS EMOCIONES Y TU COMPORTAMIENTO HABITUAL			
30. Respecto a cómo te han ido las cosas en <u>los últimos 6 meses</u> ...Por favor circula el número 0, 1, o 2 en el cuadro que creas que corresponde a cada una de las preguntas: No es cierto, Algo cierto, Verdaderamente cierto. Es importante que respondas a todas las preguntas lo mejor que puedas, aunque no estés completamente seguro(a) de la respuesta, o te parezca una pregunta rara. Por favor, responde a las preguntas según como te han ido las cosas en <u>los últimos 6 meses</u> . CIRCULA SOLAMENTE UNA RESPUESTA POR CADA FILA	NO ES CIERTO	ALGO CIERTO	VERDADERAMENTE CIERTO
a. Procuro ser agradable con los demás. Tengo en cuenta los sentimientos de las otras personas.	2	1	0
b. Soy inquieto(a), hiperactivo(a), no puedo permanecer quieto(a) por mucho tiempo.	2	1	0
c. Suelo tener muchos dolores de cabeza, estómago o náuseas.	2	1	0
d. Generalmente comparto con otros mis juguetes, golosinas, lapiceros, CD, etc.	2	1	0
e. Cuando me enfado, me enfado mucho y pierdo el control.	2	1	0
f. Prefiero estar solo(a) que con gente de mi edad.	2	1	0
g. Por lo general soy obediente.	2	1	0
h. A menudo estoy preocupado(a).	2	1	0
i. Ayudo si alguien está enfermo, disgustado o herido.	2	1	0
j. Estoy todo el tiempo inquieto o moviéndome, me muevo demasiado	2	1	0
k. Tengo un(a) buen(a) amigo(a) por lo menos.	2	1	0
l. Peleo con frecuencia y puedo hacer que los demás hagan lo que yo quiero (manipulo).	2	1	0
m. A menudo me siento triste, decaído / desanimado o con ganas de llorar.	2	1	0
n. Por lo general calgo bien a la gente de mi edad.	2	1	0
o. Me distraigo con facilidad, me cuesta concentrarme.	2	1	0
p. Me pongo nervioso(a) con las situaciones nuevas, fácilmente pierdo la confianza en mí.	2	1	0
q. Trato bien a los niños(as) más pequeños(as)	2	1	0
r. A menudo me acusan de mentir o hacer trampas.	2	1	0
s. Otras personas de mi edad me molestan o se meten conmigo o se burlan de mí.	2	1	0
t. A menudo me ofrezco para ayudar a los demás (a padres, profesores, niños).	2	1	0
u. Pienso las cosas antes de hacerlas.	2	1	0
v. Me llevo cosas que no son mías de casa, la escuela o de otros sitios.	2	1	0
w. Me relaciono o llevo mejor con los adultos que con otros de mi edad.	2	1	0
x. Tengo muchos miedos o temores, me asusto fácilmente.	2	1	0
y. Terminó lo que empiezo y tengo buena concentración.	2	1	0

31. En relación a la pregunta anterior (pregunta 30) ¿Crees que tienes dificultades en algunas de las siguientes áreas: emociones, concentración, conducta o capacidad para relacionarse con otras personas? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	DIFICULTADES
a. NO	1
b. Sí, pequeñas dificultades	2
c. Sí, claras dificultades	3
d. Sí, fuertes dificultades	4

→ PASA A LA PREGUNTA 36
Si has contestado algún "SÍ" en la pregunta 31, por favor responde las preguntas de la 32 a la 35



32. ¿Desde cuando tienes estas dificultades? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	TIEMPO
a. Menos de 1 mes	1
b. Desde hace 1 mes, pero menos de 5 meses	2
c. Desde hace más de 5 meses, pero menos de un año	3
d. Desde hace más de un año	4

33. ¿Estas dificultades te preocupan o te hacen sufrir? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	PREOCUPAN
a. No	1
b. Sólo un poco	2
c. Bastante	3
d. Mucho	4

34. ¿Afectan o repercuten estas dificultades en tu vida diaria? CIRCULA CON <input type="radio"/> EN LA RESPUESTA ELEGIDA EN CADA FILA.	NO	SI UN POCO	SI BASTANTE	SI MUCHO
a. Vida en casa	1	2	3	4
b. Amistades	1	2	3	4
c. Aprendizaje en el colegio	1	2	3	4
d. Actividades de ocio o de tiempo libre	1	2	3	4

35. ¿Supones que estas dificultades son una carga para los que están a tu alrededor (tu familia, amigos, profesores, etc.)? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	CARGA
a. No	1
b. Sólo un poco	2
c. Bastante	3
d. Mucho	4



LAS SIGUIENTES PREGUNTAS SON ACERCA DE TUS SENTIMIENTOS Y PENSAMIENTOS

36. Circula la alternativa con que mejor describa tu experiencia en las últimas 2 semanas. Debes circular solo una respuesta por cada fila numerada del 1 al 27. En cada fila tienes tres números, debes circular solo un 0, un 1 o un 2. No debes circular más de un número 0, 1, 2 por cada fila.

1	A. Rara vez me siento triste	0	
	B. Muchas veces me siento triste	1	
	C. Me siento triste todo el tiempo	2	
2	A. Las cosas me van a salir bien	0	
	B. No estoy seguro si las cosas me van a salir bien	1	
	C. Nada me va a salir bien	2	
3	A. Hago la mayoría de las cosas bien	0	
	B. Hago muchas cosas mal	1	
	C. Todo lo hago mal	2	
4	A. Muchas cosas me divierten	0	
	B. Me divierten algunas cosas	1	
	C. Nada me divierte	2	
5	A. Rara vez soy malo(a)	0	
	B. Soy malo(a) muchas veces	1	
	C. Soy malo(a) todo el tiempo	2	
6	A. Rara vez pienso que me van a pasar cosas malas	0	
	B. Me preocupa que puedan pasarme cosas malas	1	
	C. Estoy seguro(a) que me pasarán cosas terribles	2	
7	A. Me gusto a mi mismo(a)	0	
	B. No me gusto a mi mismo(a)	1	
	C. Me odio a mi mismo(a)	2	
8	A. Generalmente no tengo la culpa de las cosas malas	0	
	B. Tengo la culpa de muchas cosas malas	1	
	C. Tengo la culpa de todas las cosas malas	2	
9	A. Nunca he pensado en matarme	0	
	B. A veces pienso en matarme, pero no lo haría	1	
	C. Quiero matarme	2	
10	A. Rara vez tengo ganas de llorar	0	
	B. Muchos días me dan ganas de llorar	1	
	C. Siento ganas de llorar todos los días	2	
11	A. Rara vez me molesta algo	0	
	B. Las cosas me molestan muchas veces	1	
	C. Las cosas me molestan todo el tiempo	2	
12	A. Me gusta estar con otras personas	0	
	B. Muchas veces no me gusta estar con otras personas	1	
	C. Yo no quiero estar con otras personas	2	
13	A. Me decido fácilmente por algo, cuando quiero	0	
	B. Es difícil para mí decidirme por algo	1	
	C. No puedo decidirme por algo	2	
14	A. Me veo bien	0	
	B. Hay algunas cosas malas en mi apariencia	1	
	C. Me veo horrible	2	

36. Circula la alternativa con que mejor describa tu experiencia en las últimas 2 semanas. Debes circular solo una respuesta por cada fila numerada del 1 al 27. En cada fila tienes tres números, debes circular solo un 0, un 1 o un 2. No debes circular más de un número 0, 1, 2 por cada fila.

15	A. Hacer las tareas del colegio no es problema para mí	0	
	B. Muchas veces me cuesta mucho esfuerzo hacer las tareas del colegio	1	
	C. Todo el tiempo me cuesta mucho esfuerzo hacer las tareas del colegio	2	
16	A. Duermo muy bien	0	
	B. Varias noches tengo problemas para dormir	1	
	C. Todas las noches tengo problemas para dormir	2	
17	A. Rara vez me siento cansado(a)	0	
	B. Muchos días me siento cansado(a)	1	
	C. Todo el tiempo me siento cansado(a)	2	
18	A. Como muy bien	0	
	B. Varias veces no tengo ganas de comer	1	
	C. La mayoría de los días no tengo ganas de comer	2	
19	A. No me preocupan dolores ni enfermedades	0	
	B. Muchas veces me preocupan dolores y enfermedades	1	
	C. Todo el tiempo me preocupan dolores y enfermedades	2	
20	A. No me siento solo(a)	0	
	B. Muchas veces me siento solo(a)	1	
	C. Todo el tiempo me siento solo(a)	2	
21	A. Siempre me divierto en el colegio	0	
	B. Solo de vez en cuando me divierto en el colegio	1	
	C. Nunca me divierto en el colegio	2	
22	A. Tengo muchos amigos	0	
	B. Tengo amigos pero quisiera tener más	1	
	C. No tengo amigos	2	
23	A. Mi rendimiento en el colegio es bueno	0	
	B. Mi rendimiento en el colegio no es tan bueno como antes	1	
	C. Mi rendimiento en el colegio es muy malo	2	
24	A. Soy tan bueno como otros alumnos	0	
	B. Puedo ser bueno como otros alumnos, si quisiera	1	
	C. Nunca podré ser bueno como los otros alumnos	2	
25	A. Estoy seguro(a) que hay personas que me quieren	0	
	B. No estoy seguro(a) si alguien me quiere	1	
	C. Nadie me quiere realmente	2	
26	A. Generalmente hago caso en lo que me dicen	0	
	B. Muchas veces no hago caso en lo que me dicen	1	
	C. Nunca hago caso en lo que me dicen	2	
27	A. Me llevo bien con los demás	0	
	B. Muchas veces me peleo con los demás	1	
	C. Todo el tiempo me peleo con los demás	2	

Hora de fin	___ Horas ___ Minutos	<input type="checkbox"/> AM <input type="checkbox"/> PM
-------------	-----------------------	---

Fin del cuestionario

¡Gracias por tus respuestas!

DATOS DE CONTROL DEL APLICADOR (POR ENCUESTA)

Datos del entrevistado para verificar cuota

Copiar fecha de nacimiento del entrevistado →						

SEXO	M	H
EDAD		

1. Lugar de la entrevista

COLEGIO (Institución Educativa)	
---------------------------------	--

2. Sexo del aplicador:

1	Hombre	2	Mujer
---	--------	---	-------

3. Observaciones voluntarias del aplicador:

DECLARO QUE ESTA ENTREVISTA FUE REALIZADA DE ACUERDO A LAS INSTRUCCIONES RECIBIDAS Y QUE LAS RESPUESTAS SON AUTÉNTICAS.

Firma del aplicador: _____

Fecha de la supervisión de mesa:	____ / ____ / 2016
----------------------------------	--------------------

4. DNI y Nombres:

Aplicador																				
Supervisor(s) de mesa																				
Supervisor(s) de campo																				
Digitador(s) de primera digitación																				
Digitador(s) de segunda digitación																				

- Formulario de Consentimiento Informado



Formato Consentimiento informado

Elaborado para el estudio:

**“Riesgos de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes en el Perú”
Aplicación en Lima Metropolitana (Lima y Callao) y Arequipa**

**Instituto de Opinión Pública
Enero 2016**



Consentimiento Informado

El presente estudio al cual está siendo invitado a participar, es una investigación sobre los **"Riesgos de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes en el Perú"**.

Este estudio está siendo realizado por el **Instituto de Opinión Pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú** contratado por **PREVENIS SAC**.

PREVENIS SAC es una empresa dedicada al desarrollo de proyectos de capacitación; productos editoriales, educativos, proyectos comunicacionales y de marketing, para impulsar, desarrollar y fortalecer una cultura de prevención en la sociedad peruana. Gestiona el proyecto **"ControlaTIC"** en el Perú por encargo de la **Fundación Mapfre**.

Fundación Mapfre es una institución no lucrativa cuyo principal objetivo es contribuir al bienestar de los ciudadanos y la sociedad, para lo cual desarrolla diversas iniciativas a nivel mundial.

La Pontificia Universidad Católica es una comunidad académica inspirada en principios éticos y valores católicos. Creadora y difusora de cultura, saber y conocimiento, promotora del cambio, dedicada a la formación integral de la persona. La presente investigación es conducida por el **Instituto de Opinión Pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú**, una unidad especializada en el diseño, ejecución y análisis de encuestas de opinión, desarrollando investigaciones acerca de los fenómenos de opinión pública en la sociedad peruana, desde una perspectiva académica y ética, buscando generar un impacto positivo en el debate nacional sobre los principales temas de interés público en el país.

Objetivo del Estudio

El estudio busca conocer el perfil del adolescente entre 13 y 17 años y sus hábitos de conexión a internet para identificar la existencia de riesgos para la salud de los adolescentes respecto del uso de las tecnologías de información y comunicación.

Sobre la participación en el estudio

La Institución Educativa [NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA] que Ud. dirige ha sido elegida al azar para participar. En esta Institución Educativa se seleccionará a través de un muestreo sistemático a un mínimo de 30 adolescentes hombres y mujeres entre 13 y 17 años de edad. La participación de los adolescentes en este estudio es estrictamente voluntaria. Si Ud. acepta que su Institución Educativa forme parte del estudio, se les pedirá a los adolescentes seleccionados contestar una encuesta sobre datos sociodemográficos y cuatro pruebas psicológicas relacionadas con los temas de la investigación.

Sobre la confidencialidad de las respuestas

Si usted en representación de la Institución Educativa que dirige accede a participar en esta investigación, no se consignará el nombre o apellido de los adolescentes que participaron ni en la encuesta ni en el informe. Las encuestas son anónimas. Las encuestas serán entregadas a **PREVENIS SAC** como prueba de haber realizado las entrevistas, y serán conservadas de manera confidencial y no se usarán para ningún otro propósito que no sea para esta investigación y tampoco otras personas podrán acceder a dichas encuestas.

Sobre las pruebas

Ninguna de las pruebas perjudicará a los adolescentes. Solo se les pide responder con absoluta sinceridad las preguntas.

Sobre los derechos de los participantes

Si Ud. tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Si fuera el caso y alguna de las preguntas durante la encuesta le parecen incómodas a los adolescentes, ellos tienen el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas. Además, si ellos lo desean pueden interrumpir su participación y retirarse si es que considera que las preguntas hieren su sensibilidad o les son incómodas a su persona.

Es muy importante para los propósitos de la investigación que los adolescentes completen adecuadamente **TODAS** las preguntas de la encuesta. Por lo que si un adolescente se retira deberá ser reemplazado por otro dispuesto a colaborar.

Sin más, queremos agradecerles su participación.

Sírvase marcar los casilleros de las dos columnas de la derecha (SI o NO) si ha recibido información respecto a los siguientes aspectos:

	SI	NO
Haber sido informado sobre el objetivo de la investigación		
Haber sido informado que la participación de los adolescentes es voluntaria		
Haber sido informado en qué consiste mi participación y la de los adolescentes de la institución educativa		
Haber sido informado que no se recabarán datos personales de los adolescentes que participarán, tales como: nombre, apellidos, entre otros.		
Haber sido informado que las respuestas de los adolescentes serán utilizadas de manera confidencial y anónima.		
Haber sido informado sobre mis derechos y los de los adolescentes como participantes		

Habiendo leído el presente consentimiento informado, si **ESTÁ DE ACUERDO** en participar sírvase consignar su nombre y sus datos.

Nombre del Director IIEE (en letras de imprenta)	Firma del Director IIEE	NRO. DNI	Fecha

Correo electrónico	
--------------------	--

- Para cualquier consulta adicional se puede comunicar con el Instituto de Opinión Pública de la PUCP, y con la persona de Magda Carrera, teléfono 016262000 Anexo 4353.

Para obtener el consentimiento del padre/madre/apoderado del adolescente:

Consentimiento Informado

Yo _____, con DNI _____.

Autorizo que mi menor hijo(a) _____ participe en el estudio sobre *conducta en Internet entre adolescentes en el Perú*, realizado por el Instituto de Opinión Pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú. Del mismo modo, declaro conocer que el cuestionario contiene preguntas acerca de las cosas que hace durante el día, las cuales no son difíciles de contestar, y que las respuestas son anónimas, por lo que no se solicitarán datos personales de mi menor hijo(a).

Firma

Lima, ____ de _____ del 2016

- Instrucciones para quienes aplicaron la encuesta



INSTRUCTIVO PARA EL APLICADOR

Elaborado para el estudio:

"Riesgos de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes en el Perú"
Aplicación en Lima Metropolitana (Lima y Callao) y Arequipa

Instituto de Opinión Pública
Marzo 2016

INSTRUCTIVO DEL ESTUDIO

- **Universo de estudio:**
Hombres y mujeres de 13 a 17 años. Los ámbitos de aplicación del estudio han sido: (1) Lima Metropolitana (Provincia de Lima y Callao), (2) Ciudad de Arequipa.
- **Marcos muestrales y fuentes:**
La selección de los adolescentes se ha realizado en las Instituciones Educativas de las Ciudades de Lima Metropolitana y Arequipa. Para ello se ha empleado la lista de Instituciones Educativas proporcionada por el MINEDU a través de su portal web del Sistema ESCALE.
- **Procedimientos de muestreo:**
En una primera etapa, se seleccionan por computadora las Instituciones Educativas que han sido codificadas por el MINEDU de Arequipa, Lima y Callao (Lima Metropolitana). En cada Institución Educativa o unidad de muestreo primaria seleccionada se aplicarían 30 encuestas.

En una segunda etapa, se realiza una muestra sistemática de alumnos y se aplican cuotas de sexo y edad para la selección de las personas al interior de las Instituciones Educativas.
- **Sobre los reemplazos usados en la selección de Instituciones Educativas.**
Si bien este procedimiento puede afectar la representatividad de la muestra por la realización de muchos reemplazos, hay condiciones inevitables y que escapan al control dentro del trabajo de campo, pues la participación de los encuestados, aunque puede ser incentivada, no es obligatoria. Por otro lado, tampoco sería posible extender el tiempo de aplicación mediante visitas dada la disponibilidad de las Instituciones Educativas.
- **Selección del entrevistado:**
En cada Institución Educativa se cuenta con una lista de alumnos, a partir de ella y con la participación del tutor es posible hacer una selección sistemática a partir de un número de arranque aleatorio del 1 al 6¹. La selección del entrevistado se realiza mediante el método de cuotas por sexo y edad, determinadas por la distribución demográfica de la población.

Cuota de la muestra por Institución Educativa

Edades de referencia	Mujeres	Hombres	Total
Adolescentes 13 años	3	3	6
Adolescentes 14 años	3	3	6
Adolescentes 15 años	3	3	6
Adolescentes 16 años	3	3	6
Adolescentes 17 años	3	3	6
Total	16	16	30

Elaboración propia.

PROCEDIMIENTO:

Establecido el contacto con la Institución Educativa se informa del estudio y se obtiene el permiso del director. Es OBLIGATORIO la aplicación del consentimiento informado al director de la Institución Educativa, debido a que vamos a trabajar con menores de edad.

En el documento del consentimiento informado se presenta a las Instituciones que están desarrollando el estudio y se presentan los objetivos del mismo. Se informa sobre su participación en el estudio y el carácter voluntario del mismo, sobre la confidencialidad de las respuestas, las pruebas que se aplicarán y los derechos de los participantes. Es recomendable

¹ El empleo de un dado facilita la selección del número de arranque.

llevar el consentimiento informado por duplicado, toda vez que se requiere una copia del mismo. La firma del director es REQUERIDA en el consentimiento informado. Si el director lo considera necesario, se tiene una versión del consentimiento informado para los padres de familia.

Se espera un lapso no mayor de dos (02) días para las coordinaciones, obtener el consentimiento informado del director de la Institución Educativa y de los padres de familia (en caso fuera necesario) y la aplicación del cuestionario a los adolescentes.

Una vez que se cuenta con el consentimiento informado firmado por el director de la Institución Educativa se coordina con los profesores o tutores responsables. Fruto de la coordinación se establece un aula, la biblioteca o el comedor de la Institución Educativa para la aplicación.

Se coordina con los tutores responsables y se hace un muestreo sistemático con la lista de alumnos de 1ero a 5to de secundaria. La selección también podría hacerse en el aula con los alumnos de 1era a 5ta de secundaria presentes en el momento de la aplicación. Se explica el objetivo del estudio a los alumnos y alumnas.

Como el estudio es de carácter voluntario es necesaria la aplicación del consentimiento informado verbal a los alumnos y alumnas. Es importante que el aplicador tenga a la mano impresa la cartilla de "Protección de Datos Personales para Niños"³. Se da lectura al consentimiento informado a los adolescentes.

Para obtener el consentimiento (verbal) del adolescente entre 13 y 17 años, puede usar la siguiente presentación:

ENTREVISTADOR(A): Buenos días/tardes, mi nombre es [NOMBRE DE ENTREVISTADOR(A)] y estamos realizando un estudio para el Instituto de Opinión Pública de la Pontificia Universidad Católica del Perú, en Lima, Calle y Arequipa.

Su Institución Educativa [NOMBRE DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA] te ha elegido al ser para participar.

El estudio consiste en una encuesta, en la cual hay preguntas acerca de las cosas que hacen durante el día y las preguntas no son difíciles de contestar. Aun así, si tienen alguna duda tienen el derecho de preguntar en cualquier momento.

Tus datos personales no serán necesarios, pues la encuesta es anónima.

Sus respuestas sinceras son importantes para entender los problemas y las necesidades de otros jóvenes como tú/ustedes.

Es importante que tengas en cuenta que no estás obligado a contestar nada que tú/ustedes no quieras(n), simplemente me dices(n) "prefiero no contestar esta pregunta".

¿Podrías participar en esta encuesta?

Muchas gracias.

Se puede hacer hincapié que no se trata de un examen, no hay respuestas buenas ni malas, no se requiere su nombre ni apellido y solo esperamos que respondan todas las preguntas con sinceridad.

Se completa la cuota de alumnos y alumnas y todos se dirigen al local de aplicación. Se producen los reemplazos necesarios si fuera el caso. Se debe contar con un mínimo de 30

³ Ministerio de Justicia y Derechos Humanos, Junio 2013.

encuestas aplicadas completas (sin respuestas vacías o marcas dobles) por Institución Educativa de acuerdo a la cuota establecida. Se aplica el Instrumento. Es importante recordar que el aplicador(a) es el RESPONSABLE de la calidad de los datos que se recogen debiendo garantizar una adecuada aplicación del cuestionario.

La lista de alumnos de 1ero a 5to de secundaria es un documento que ayuda en la selección de los alumnos a encuestar por ello es importante contar en dicha lista con la siguiente información: fecha de nacimiento, sexo y edad. Luego de la aplicación de la encuesta los datos personales como apellidos, nombres y documento nacional de Identidad (DNI) deben descartarse de la lista.

La lista ayudará a seleccionar y sacar a los adolescentes voluntariamente del aula y conducirlos al lugar de aplicación. También permitirá organizar a los adolescentes por cuotas de edad en el ambiente destinado para tal fin.

Dado que las encuestas son anónimas, al iniciar la encuesta el APLICADOR(A) debe verificar el registro adecuado de los datos siguientes: fecha de aplicación, hora de inicio (en formato de 12 horas), región, fecha de nacimiento, sexo del adolescente y el grado en el que se encuentra.

Cuando el adolescente concluya la aplicación del cuestionario es necesario revisar que no haya omisiones a las preguntas o respuestas dobles en las opciones dadas y que el cuestionario se haya completado satisfactoriamente. En ese momento el APLICADOR(A) indicará al adolescente la hora de fin (en formato de 12 horas) y habrá concluido su participación.

Es importante llegar temprano a la Institución educativa para establecer las coordinaciones preliminares, preparar el ambiente de la aplicación y contar con la lista de alumnos para la selección preliminar al azar.

Es probable encontrar adolescentes desde los 11 años de edad en las Instituciones educativas y muy pocos con 17 años de edad cumplidos al día de la aplicación del cuestionario. En esos casos es posible completar la cuota con alumnos que estén próximos a cumplir la edad requerida pero es muy importante llevar un adecuado control de aquellos casos para no invalidar las encuestas.

En el caso que no se complete la cuota de cuestionarios llenados adecuadamente por los adolescentes por alguna razón, se deberá acudir a las Instituciones educativas de reemplazo para completar la cuota faltante.

INSTRUCTIVO DEL CUESTIONARIO: Conducta en Internet entre adolescentes en el Perú

El cuestionario es auto aplicado, es decir será llenado por los propios alumnos en un ambiente de la institución educativa dispuesto para tal fin.

Antes de comenzar, el aplicador debe leer correctamente las indicaciones a los encuestados y resolver las dudas que estos puedan tener, durante el tiempo de su aplicación.

INDICACIONES:

(1). A continuación le vamos a presentar una serie de preguntas. Te pedimos respondas con la mayor sinceridad. El cuestionario es anónimo. No olvides responder a todas las preguntas. No existen respuestas correctas o incorrectas.

(2). Una vez que has seleccionado tu(s) respuesta(s) según las indicaciones, deberás marcar ya sea con lápiz o lapicero con un CÍRCULO sobre el código asignado a cada alternativa, de la siguiente forma:

¿En qué turno estudias?	TURNO
a. Mañana	<input checked="" type="radio"/>
b. Tarde	<input type="radio"/>

(3). Luego de contestar todas las preguntas de la encuesta, por favor procede a devolver la encuesta a la persona que te la dio.

(4). Si tienes alguna duda puedes preguntar en cualquier momento.

INDICACIONES AL APLICADOR:

1. El aplicador debe de llenar el cuadro que se muestra a continuación, indicando la fecha en la que se aplicó el cuestionario a los alumnos, así como la hora de inicio y la región en la que esta fue aplicada.

Fecha de aplicación	Hora de inicio		Región				
de	Hora	Minutos	AM	PM	Lima	Cusco	Arequipa
			<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. La pregunta 5: Sólo de debe de llenar un recuadro, respetando las siguientes pautas:
- Si es un alumno de primer grado de secundaria, debe de llenar el segundo recuadro (NOTA PROMEDIO (AD-C)).
 - Si es un alumno algún grado diferente, debe de llenar el primer recuadro (NOTA PROMEDIO (0-20)).
- NOTA:** En ningún caso se debe de llenar ambos recuadros
3. La columna de APODERADO de la pregunta 7 solo debe de ser llenada si, el encuestado marco la opción SI en la pregunta 6.
4. En la pregunta 8, el encuestado debe de llenar sólo una respuesta por columna. Se debe de llenar el nivel educativo más alto completado, más no todos los niveles de educación superados.

5. En la **pregunta 10** el recuadro sombreado es para colocar el UBIGEO del distrito de la ciudad donde vive el entrevistado. Es importante que el nombre del distrito del casillero anterior se escriba con letra legible (Ver tabla de UBIGEO).

10. ¿En qué distrito vives?	→				
-----------------------------	---	--	--	--	--

6. En la **pregunta 12** el aplicador debe de anotar el **total de personas que viven en el hogar**, en el recuadro que aparece en la parte inferior de la tabla.

12. ¿Con cuántas personas <u>vive</u> <u>siempre</u> en la misma casa? (Circula tus respuestas)					
	No	Si			
a. Persona(s) que no son familiares (sin incluir servicio doméstico)	2	1	→	12: Especifica ¿Cuántos?	

7. En la **pregunta 13** es referente al jefe de hogar, por lo que el encuestado debe de llenar solo una alternativa, Padre o Madre.
8. Es importante recalcar a los encuestados que las **preguntas 15 y 16** del cuestionario, el tiempo (en horas), que deben de responder en las preguntas, es referente a **un sólo día**.

15. Los fines de semana, cuando NO vas al colegio ¿Cuanto tiempo del día estas sin la compañía de un adulto (familiar o persona encargada de tu cuidado)? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA			
a. Nunca o casi nunca	1		
b. Menos de 1 hora	2		
c. De 1 a más horas	<input checked="" type="radio"/>		
		→ 15b ¿Cuántas horas? Anota en números	8

16. Cuando llegas del colegio ¿Cuanto tiempo del día estas sin la compañía de un adulto (familiar o persona encargada de tu cuidado)? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA			
a. Nunca o casi nunca	1		
b. Menos de 1 hora	2		
c. De 1 a más horas	<input checked="" type="radio"/>		
		→ 16b ¿Cuántas horas? Anota en números	6

9. Para la **pregunta 17**, los encuestados deben de tomar en cuenta el **materia predominante del piso de su hogar** para poder elegir una alternativa.
10. En la **pregunta 22**, los encuestados deben cuales son los aparatos que usan para conectarse a internet. Deben de responder por fila si usan o no cada aparato. Por último, deben de colocar la letra del aparato que más usan entre los aparatos que seleccionó, a continuación un ejemplo:

22. ¿Qué aparatos utilizas para conectarte a Internet? CIRCULA UNA RESPUESTA POR CADA FILA.			No	Si	De los aparatos que si usas para conectarte a Internet, indica el que más usas	APARATO QUE MÁS USO
a. PC (Computador Personal)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>				
b. Laptop / Notebook	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>				
c. Tablet	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>				
d. Celular	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>				
e. Otro (Especifique)	2	1				

Si marcas la opción "otro", por favor especifica cual

d

En el caso que marque SI (1) en la fila Otro (Especifique), el encuestado debe de escribir cual es el aparato que usa.

11. **Pregunta 23:** Se espera que la respuesta predominante sea No desde la fila f hasta la fila j, por ello el aplicador debe de verificar que estas filas tengan alguna respuesta.

f. Comprar productos y/o servicios	2	1
g. Operaciones de banca electrónica y otros servicios financieros	2	1
h. Recibir cursos y capacitación técnica	2	1
i. Transacciones (interactuar) con organizaciones establecidas/autoridades públicas	2	1
j. Vender productos y/o servicios (Mercado Libre, OLX, Facebook, etc.)	2	1


12. **Pregunta 24: Test de Adicción a Internet (IAT)**

Esta consta de 20 ítems. Luego de leer cada ítem detenidamente, los encuestados deben de seleccionar una opción que mejor lo describa (0, 1, 2, 3, 4 o 5). 0 indica que el ítem "No aplica a tu vida", 1 indica que el ítem "es algo en lo que raramente te involucras", 2 indica que "es algo en lo que ocasionalmente te involucras", 3 indica que "es algo en lo que frecuentemente te involucras", 4 indica que es "algo en lo que casi siempre te involucras" y 5 indica que "es algo en lo que siempre te involucras".

Si el encuestado omite algún ítem porque no está seguro de su respuesta, el aplicador debe de decirle que haga una calificación basándose en la opción que mejor represente como ha estado la mayor parte del tiempo el mes pasado.

24. Lee cada pregunta y responde pensando en el último mes. Luego de leer detenidamente, por favor seleccione la respuesta 0, 1, 2, 3, 4 o 5 que mejor lo describe. Si dos opciones parecen aplicar igual de bien, seleccione la opción que mejor represente cómo has estado la mayor parte del tiempo durante el mes pasado. Asegúrate de leer todos los ítems detenidamente antes de elegir una opción. CIRCULA UNA RESPUESTA POR CADA FILA.	NO APLICA	RARAS VECES	OCASIONALMENTE	FRECUENTEMENTE	CASI SIEMPRE	SIEMPRE
A. ¿Qué tan a menudo te das cuenta que has estado en línea más de lo que planeabas?	0	1	2	3	4	5

13. La **pregunta 28** tiene la misma mecánica que la **pregunta 22**. los encuestados deben cuales son los aparatos que usan para conectarse a Internet. Deben de responder por fila si usan o no cada aparato. Por último, deben de colocar la letra del aparato que más usan entre los aparatos que seleccionó.

28. ¿Qué aparatos usas para jugar? CIRCULA TU RESPUESTA EN CADA FILA	No	Si	De los aparatos que si usas para jugar, indica el que más usas	APARATO QUE MÁS USAS
a. Video juegos en PC en línea (conectado a Internet)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	 <p>Si marca la opción "otro", por favor especifica cual</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;">b</div>
b. Video juegos en PC (sin conexión a Internet)	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>		
c. Video juegos en consola (conectado a Internet)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>		
d. Video juegos en consola (sin conexión a Internet)	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>		
e. Otro (Especifique)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>		

En el caso que marque SI (1) en la fila Otro (Especifique), el encuestado debe de escribir cual es el aparato que usa.

14. La **pregunta 29** debe de tener una sola respuesta por fila, además solo debe de ser llenada por los alumnos que circularon la opción a. o b. de la pregunta 25.

25. ¿Que tan a menudo juegas con video juegos o juegos en línea? CIRCULA UNA SOLA RESPUESTA	VECES
a. Todos los días	1
b. 2 o 3 veces a la semana	2
c. 1 vez al mes	3
d. Nunca	4

SI RESPONDE: 4 Nunca o 3 una vez al mes
SALTA A LA PREGUNTA 30

15. Pregunta 30: EMOCIONES Y COMPORTAMIENTO HABITUAL (Se llena por TODOS los encuestados).

Estas preguntas pertenecen al cuestionario de Fortalezas y Dificultades (SDQ), una prueba breve de tamizaje para problemas emocionales y conductuales en niños y adolescentes entre 2 a 17 años de edad. La versión usada en este cuestionario consta de 25 características o ítems psicológicos (positivos y negativos) divididos en 5 escalas. Los aplicadores deben revisar que los encuestados circulen una sola opción por fila y no dejar ningún ítem en blanco.

30. Respeto a como te han ido las cosas en los últimos 8 meses... CIRCULA SOLAMENTE UN CASILLERO POR CADA FILA	NO ES CERRTO	ALGO CERRTO	VELOCITAMENTE CERRTO
a. Procuro ser agradable con los demás. Tengo en cuenta los sentimientos de las otras personas.	2	1	0

16. En el caso de la pregunta 31, si el encuestado circula la opción a., debe de pasar a responder la pregunta 35, en caso contrario el encuestado tiene que responder las preguntas siguientes (Pregunta 32 a Pregunta 35).

31. En relación a la pregunta anterior (pregunta 30) ¿Crees que tienes dificultades en algunas de las siguientes áreas: emociones, concentración, conducta o capacidad para relacionarse con otras personas? MARCA UNA SOLA RESPUESTA	DIFICULTADES
a. NO	1
b. SI, pequeñas dificultades	2
c. SI, claras dificultades	3
d. SI, fuertes dificultades	4

→ PASA A LA PREGUNTA 35
Si has contestado algún "SI" en la pregunta 31, por favor responde las preguntas de la 32 a la 35

17. Pregunta 36: Test acerca de tus sentimientos y pensamientos

Este test consta de 27 preguntas, cada una tiene tres alternativas, los alumnos deben de marcar solo una de ellas en la columna que muestra números. Por ejemplo:

36. Circula la alternativa con <input checked="" type="radio"/> que mejor describe tu experiencia en las últimas DOS SEMANAS. Debes marcar solo una respuesta por cada fila numerada del 1 al 27. En cada fila tienes tres números, debes marcar solo un 0, un 1 o un 2. No debes marcar más de un número 0, 1, 2 por cada fila.	0	1	2
1. A. Rare vez me siento triste B. Muchas veces me siento triste C. Me siento triste todo el tiempo	0	1	2

El aplicador debe de recalcar que los encuestados no pueden omitir ninguna pregunta.

18. Una vez finalizada la encuesta, se procederá al llenado de la hora que entregó.

Hora de fin	___ Horas ___ Minutos	<input checked="" type="radio"/> AM <input type="radio"/> PM
-------------	-----------------------	--

19. Finalmente el aplicador debe de llenar los siguientes datos, señalados en la última página del cuestionario. Estos datos son importantes para el control de la entrevista, verificar el cumplimiento de la cuota y mejorar los procesos de aplicación y supervisión de las encuestas.

DATOS DE CONTROL DEL APLICADOR (POR ENCUESTA)

Datos del entrevistado para verificar cuota

Copiar fecha de nacimiento del entrevistado →					
---	--	--	--	--	--

SEXO	M	H
EDAD		

1. Lugar de la entrevista: El aplicador debe de colocar el nombre del colegio y el código modular correspondiente en el recuadro sombreado. (ver tabla CÓDIGO MODULAR-COLEGIOS).

COLEGIO (Institución Educativa)		
---------------------------------	--	--

2. Sexo del aplicador:

1 Hombre	2 Mujer
----------	---------

3. Observaciones voluntarias del aplicador:

DECLARO QUE ESTA ENTREVISTA FUE REALIZADA DE ACUERDO A LAS INSTRUCCIONES RECIBIDAS Y QUE LAS RESPUESTAS SON AUTÉNTICAS.

Firma del aplicador: _____

DATOS DE CONTROL DEL APLICADOR (POR COLEGIO)

1. Lugar de la entrevista: Sólo llenar el UBIGEO perteneciente a la región donde fue aplicada la encuesta (ver tabla UBIGEO).

COLEGIO (Institución Educativa)						
Provincia - Distrito						
Avenida/Calle/Jirón						
Nro. / Manzana / Lote Interior / piso						
Urbanización o Asentamiento Humano						
UBIGEO del distrito en LIMA	1	5	0	1		
UBIGEO del distrito en CALLAO	0	7	0	1		
UBIGEO del distrito en AREQUIPA	0	4	0	1		

2. Número de casos por sección de la muestra: En la columna Total se debe de especificar la cantidad de encuestas aplicadas en el colegio (separado por edades en cada fila), en la siguiente columna se colocarán los números de las encuestas que se aplicaron y finalmente se colocará el total de mujeres y hombres que fueron encuestados.

EDAD	MUJERES						HOMBRES					
	Total	Nro. de encuestas					Total	Nro. de encuestas				
13 años	3	12	15	16			3	20	25	26		
14 años												
15 años												
16 años												
17 años												
	3	Total mujeres					3	Total hombres				

3. TOTAL DE ENCUESTADOS:

4. Rango de encuestas registradas

CÓDIGO MODULAR (Códigos de colegios de los distritos de las provincias de Lima y Callao)

Código Modular	Colegio	Código Modular	Colegio
1489822	TRILCE - BREÑA	0875443	CESAR VALLEJO
0511295	SANTISIMA TRINIDAD	0590131	NUESTRA SEÑORA DEL ROSARIO
1048990	1154 NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN	1008614	DON BOSCO
0644090	REPUBLICA DE CHILE	1399922	GLORIOSO MARISCAL CACERES
0765382	1217 JORGE BASADRE	1665132	MONTESORI INNOVA
0596340	0071 NUESTRA SEÑORA DE LA MERCED	1500834	NUESTRA SEÑORA DE LA ASUNCION
1508845	PERUANO AMERICANO	1040682	SANTA RITA DE CASIA
1525575	VASILI SUJOMLINSKY	1507219	UNIMASTER
0901652	SANTO DOMINGO SAVIO	1044797	AMIGOS DE JESUS
1495944	8183 PITAGORAS	1187277	SAN SEBASTIAN
0725770	JOSE MARTI	1484252	ARQUIMEDES
1497007	5172 HIJOS DE LUYA	0779957	BUENAVENTURA DE JESUS
0603542	2066 JOSE MARIA ARGUEDAS	1527944	SANTA TERESA DE JESUS - SOPHANUM
1495753	SAN IGNACIO DE CARABAYLLO	1606882	BENJAMIN CARSON EL RETABLO
0325597	IBAIAS ARCILES	1279263	JEAN PIAGET
0739530	ADVENTISTA SALVADOR	1609647	EL UNIVERSO DE CESAR VALLEJO
1475318	7226-562 JOSE OLAYA BALANDRA	1381419	FELIPE PARDO Y ALIAGA
1431592	JOSE ABELARDO OJUNONES DE LURIN	1478954	JUAN PABLO VIZCARDO Y GUZMAN
0209510	POLITECNICO NACIONAL DEL CALLAO	1239789	JORDAN DE JESUS
1209840	5126 LOS JAZMINES	742122	6016 JESUS SALVADOR
581744	3014 LEONCIO PRADO	501908	7090 ANDRES AVELINO CACERES
583591	8082 PERU EEUJ	1696533	AL GORE
581710	ESTHER CACERES SALGADO	1097781	HANS CHRISTIAN ANDERSEN
694547	7059 JOSE ANTONIO ENCINAS FRANCO	526111	JOSE ANTONIO ENCINAS
694706	FE Y ALEGRIA 29	1328673	NICOLAI LOBACHEWSKY
1247428	NUESTRA SEÑORA DE COPACABANA	1008960	1201 PAUL HARRIS
705160	1221 MARIA PARADO DE BELIDO	773895	LUIS NEGREIROS VEGA
1502103	LUGIN	1701275	PAMER FUENTE PIEDRA 2
1583574	INNOVA SCHOOL	1058680	MEDALLA DE MARIA
1006588	ALFRED NOBEL	834184	MIGUEL ANGEL
1308927	5141 DIVINO MAESTRO	1313915	LOS ANGELES
777995	8088	664056	CORONEL CESAR DIEZ CANSECO
663005	SAN CARLOS	1630599	PALMERAS SCHOOL
1263813	MENTOR	1381419	FELIPE PARDO Y ALIAGA
1265214	1282 AYMÓN LA CRUZ LOPEZ	566091	SOL DE ALEGRIA
1610456	CIBERT UNI DE SAN JUAN DE LURIGANCHO	845420	AVHALDM
1053628	7233 MATSU UTSUMI	1515996	DIEGO THOMSON
1497096	JESUS AMIGO	1279206	RICHARD FEYNMAN
1494293	5187 VICTOR RAUL HAYA DE LA TORRE	1477785	CORAZON INMACULADO DE MARIA

CÓDIGO MODULAR (Códigos de colegios de los distritos de las provincias de Arequipa y ciudad)

Código Modular	Colegio
0498881	40174 JOSE L.BUSTAMANTE Y RIVERO
1572345	MILAGROSA VIRGEN DEL CARMEN
0559988	40128 GUILLERMO MERCADO BARROSO
1334523	TRILCE AREQUIPA
0794438	40043 NTRA.SRA.DE LA MEDALLA MILAGROSA
0895807	NUESTRA SRA.DE COPACABANA (CIRCA)
1273705	FEDRO PABLO RUBENS
1118185	SAN IGNACIO DE LOYOLA
1488234	DE FOMENTO ANDERS CELSIUS
1237108	40121 EVERARDO ZAPATA SANTILLANA
0310102	SAN PEDRO
0895864	NUESTRA SRA.DE LA PROVIDENCIA

UBIGEO (Código de ubicación geográfica de los distritos de las provincias de Lima y Callao)

UBIGEO	Distrito	UBIGEO	Distrito
150101	Lima	150126	Punta Hermosa
150102	Ancón	150127	Punta Negra
150103	Ate	150128	Rímac
150104	Barranco	150129	San Bartolo
150105	Breña	150130	San Borja
150106	Cercado	150131	San Isidro
150107	Chaclacayo	150132	San Juan de Lurigancho
150108	Chorrillos	150133	San Juan de Miraflores
150109	Cieneguilla	150134	San Lázaro
150110	Comas	150135	San Martín de Porres
150111	El Agustino	150136	San Miguel
150112	Independencia	150137	Santa Anita
150113	Jesús María	150138	Santa María del Mar
150114	La Molina	150139	Santa Rosa
150115	La Victoria	150140	Santiago de Surco
150116	Lince	150141	Surquillo
150117	Los Olivos	150142	Villa El Salvador
150118	Lurigancho	150143	Villa María del Triunfo
150119	Lurin	070101	Callao
150120	Magdalena del Mar	070102	Bellevista
150121	Pueblo Libre	070103	Carmen de la Legua Reynoso
150122	Miraflores	070104	La Perla
150123	Pachacamac	070105	La Punta
150124	Pucusana	070106	Ventanilla
150125	Puerto Piedra	070107	Mi Perú

UBIGEO (Código de ubicación geográfica de los distritos de la provincia de Arequipa y ciudad)

UBIGEO	Distrito	Ciudad	UBIGEO	Distrito	Ciudad
040101	Arequipa	Si	040115	Sabandia	Si
040102	Alto Selva Alegre	Si	040117	Sachaca	Si
040103	Cayma	Si	040118	San Juan de Sigues	No
040104	Cerro Colorado	Si	040119	San Juan de Taucani	No
040105	Charcato	No	040120	Santa Isabel de Sigues	No
040106	Chiguata	No	040121	Santa Rita de Sigues	No
040107	Jacobo Hunter	Si	040122	Socabaya	Si
040108	La Joya	No	040123	Tiebuya	Si
040109	Melano Melgar	Si	040124	Uchumayo	No
040110	Miraflores	Si	040125	Vitor	No
040111	Mollebaya	No	040126	Yanahuara	Si
040112	Paucarpata	Si	040127	Yaremba	No
040113	Pocsi	No	040128	Yura	No
040114	Polobaya	No	040129	José Luis Bustamante Y Rivero	Si
040115	Quequeña	No			

- Procedimiento – Incluye descripción de piloto, permisos éticos y consentimiento informado.

Concluida la definición del cuestionario se visitaron tres instituciones educativas seleccionadas por PREVENISIS para la realización de la prueba piloto. En cada visita se solicitó una entrevista con el director de la institución educativa, se le explicaba los objetivos del estudio, se presentaba a las instituciones involucradas y se solicitaba su autorización para la aplicación del cuestionario de acuerdo a lo establecido en el documento del consentimiento informado preparado. Solo una de las tres instituciones educativas mostró interés en el estudio.

Se procedió a la realización de la prueba piloto el día 11 de marzo, se contó con el apoyo del coordinador de secundaria quien facilitó una lista de los alumnos para poder realizar el proceso de selección.

En base a las listas de alumnos se observó que una mayoría tenían entre 12 y 16 años y solo uno (01) tenía 17 años por lo que se consideró incluir alumnos que cumplieran años durante el 2016 para considerarlos de la edad superior para cumplir la cuota.

Alumnos Edad al 11-03-2016					Alumnos Edad al 31-12-2016				
Edad	M	H	TOTAL L	%	Edad	M	H	TOTAL L	%
11	4	3	7	4%	11			0	0%
12	2 0	2 2	42	22%	12	1 1	6	17	9%
13	2 0	1 4	34	18%	13	1 6	2 2	38	20%
14	1 8	2 1	39	21%	14	1 9	1 6	35	18%
15	1 7	2 2	39	21%	15	1 8	2 1	39	21%
16	1 7	1 1	28	15%	16	2 0	2 1	41	22%
17	1	0	1	1%	17	1 2	7	19	10%
18			0	0%	18	1	0	1	1%
TOTAL L	9 7	9 3	190	100 %	TOTAL L	9 7	9 3	190	100 %

Fuente: Prueba piloto, 2016

Fuente: Prueba piloto, 2016

Se empleó un dado y se seleccionó el número 4 para el inicio del muestreo sistemático, una vez seleccionados los alumnos de acuerdo a las cuotas requeridas se procedió a ir a las aulas en compañía del coordinador para proceder a retirar a los voluntarios que participarían en el estudio.

Los alumnos fueron reunidos en la biblioteca y se procedió a explicar el propósito del estudio, se señaló que no es un examen sino una encuesta y que no debían colocar su nombre en las mismas.

Como resultado de la prueba piloto se rediseñaron las preguntas sobre los medios para conectarse a internet y los medios que emplea para jugar. Fruto de la experiencia se incluyeron recomendaciones en el instructivo para el aplicador.

La coordinación con las instituciones educativas empezó el 22 de marzo, sin embargo hubo dificultades para el inicio de la aplicación de la encuesta en buena parte de las instituciones educativas seleccionadas. En la ciudad de Lima Metropolitana nueve (9) instituciones educativas rechazaron la aplicación del estudio, en las otras 20 instituciones si bien aceptaron la realización del estudio, éste se hizo entre 3 o 4 visitas por cada una. En la ciudad de Arequipa dos (2) instituciones educativas rechazaron la realización del estudio y en las

otras seis (6) se aplicó pero el plazo de aplicación fue mayor al previsto. La aplicación de las encuestas concluyó el 30 de abril. El tiempo dedicado por los alumnos a responder el cuestionario tomó alrededor de media hora. Finalmente, se llegaron a aplicar un total de 796 encuestas en ambas ciudades.

Ciudades	Muestra	%
Ciudad Lima Metropolitana	616	77.4%
Ciudad Arequipa	180	22.6%
Total	796	

Elaboración propia.

- Perú y estadísticas de conectividad

Hacia fines de los años 60 nació lo que hoy en día conocemos como “Internet”, lo que se inició como un proyecto militar en Estados Unidos luego se empleó para compartir información entre la comunidad científica y universitaria. En 1990 Internet llegó al Perú a través de la Red Científica Peruana (RCP), convirtiéndose en el primer proveedor de acceso a Internet en el Perú. En 1991 el sector privado accede a esta red con fines comerciales y se impulsa el desarrollo de la WWW (World Wide Web) creciendo de manera vertiginosa a partir de esos años. En el Perú la RCP fue la primera en abrir abinas públicas de Internet⁴⁹.

El Internet se ha desarrollado de manera importante desde esos años cambiando no solo la velocidad sino la forma en la que nos comunicamos. Los usos del internet se han ampliado y desarrollado de muchas maneras y actualmente se emplea para casi todas las actividades que desarrollamos ya sea en casa, el trabajo o con fines académicos. El comercio electrónico ha tenido un notable despegue en los últimos años en nuestro medio.

En América Latina y el Caribe se destaca el desarrollo de los sistemas de banda ancha, necesarios para el funcionamiento del Internet, aunque se reconoce la diferencia existente entre los países de la región también se observan avances importante de países como el Perú en este sentido⁵⁰.



Fuente: Global Connectivity Index 2015. Huawei

El Perú es un país que se encuentra conectado con el mundo a través de Internet, de acuerdo al Índice de Global de Conectividad ha pasado del puesto 34 al puesto 37 de un listado de 50 países⁵¹.

⁴⁹ Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones OSIPTEL “Historia e importancia de las Telecomunicaciones. Fascículo 4 Internet: En línea con el mundo” 2002. P. 1-2.

⁵⁰ Banco Interamericano de Desarrollo BID. Construyendo puentes, Creando oportunidades: La Banda Ancha como catalizador del desarrollo económico y social en los países de América Latina y el Caribe. La visión de la industria. Marzo 2012. P 14.

⁵¹ Huawei: Global Connectivity Index 2015 y 2016. El GCI (Índice Global de Conectividad en español) fue desarrollado para analizar el espectro completo de mediciones de conectividad y proporcionar un mapa detallado de la economía digital mundial. Este índice anual se puso en marcha en 2014.

En dicho informe se destacan las fortalezas y oportunidades de cada país, en el caso peruano se destaca las mejoras en la cobertura de los sistemas 4G, el crecimiento del mercado de los teléfonos inteligentes y el desarrollo del plan nacional de banda ancha del gobierno. Además de postular una relación positiva entre este índice de conectividad y el crecimiento económico de cada país, el desarrollo de la conectividad reducirá las brechas existentes ocasionadas por la geografía, situación económica, discapacidad, educación y salud. Señala además esfuerzos de los sectores público y privado en este sentido⁵². En el Perú también destaca la inversión realizada en las redes de comunicaciones⁵³.

El desarrollo de la conexión a Internet ha creado el concepto de la “brecha digital” empleado para distinguir a los que tienen acceso a Internet y las que no. El concepto supone mejores oportunidades para los que tienen el acceso a Internet de ahí nace el interés en reducirla⁵⁴.

La inversión privada y pública se ha desarrollado en este sentido “En Perú, Telefónica ha provisto de conectividad de banda ancha a 217 localidades y más de 58.000 personas a través de soluciones fijas y móviles”⁵⁵. Esta empresa ocupa una posición líder en el mercado y también ha desarrollado servicios y diversos proyectos tales como “Fibra óptica de los Andes” para el desarrollo de infraestructura, implementación de programas de apoyo a la educación de niños trabajadores “Proniño” y programas para mejorar la formación de docentes como la comunidad Educared y las “Aulas Fundación Telefónica” dirigido a docentes y niños pacientes de hospitales⁵⁶.

Los esfuerzos realizados en el Perú también se han preocupado por ampliar la cobertura del servicio de Internet, se espera para junio del 2016 el 92% de las capitales de provincia (180 de 196) contarán con acceso a Internet de alta velocidad y a menor precio, gracias a la Red Dorsal Nacional de Fibra Óptica (RDNFO) cuyos proyectos son formulados y financiados por el Fondo de Inversión en Telecomunicaciones (FITEL) y tiene como objetivo fortalecer la banda ancha en el país. Esta red contará con un tendido de 13.500 km a nivel nacional, el mismo que se inició en diciembre de 2014, con una inversión de más de S/. 1000 millones⁵⁷.

De acuerdo a los reportes del INEI “el 50,9% de los usuarios de 6 y más años de edad se conecta a Internet diariamente y en su mayoría son jóvenes con edades que oscilan entre los 12 y 24 años”⁵⁸.

⁵² Ver Portal web

<http://www.huawei.com/minisite/gci/en/index.html?pCountry=PE&pYear=2016#country-details-section>.

⁵³ Huawei. Informe anual de 2015. P 22.

⁵⁴ Organismo Supervisor de Inversión Privada en Telecomunicaciones OSIPTEL “Historia e importancia de las Telecomunicaciones. Fascículo 4 Internet: En línea con el mundo” 2002. P. 3.

⁵⁵ Banco Interamericano de Desarrollo BID. Construyendo puentes, Creando oportunidades: La Banda Ancha como catalizador del desarrollo económico y social en los países de América Latina y el Caribe. La visión de la industria. Marzo 2012. P 21.

⁵⁶ Telefónica del Perú S.A.A. Memoria Anual 2014.

⁵⁷ Ver portal web <http://fitel.gob.pe/noticia-avances-proyectos-mtc-han-generado-mayor-inclusion-integracion-pais.html>.

⁵⁸ Ver portal web <http://fitel.gob.pe/noticia-el-50-9-peruanos-usa-internet-diariamente.html>

Perú: Población de 6 años y más que hace uso de Internet por ámbito geográfico⁵⁹

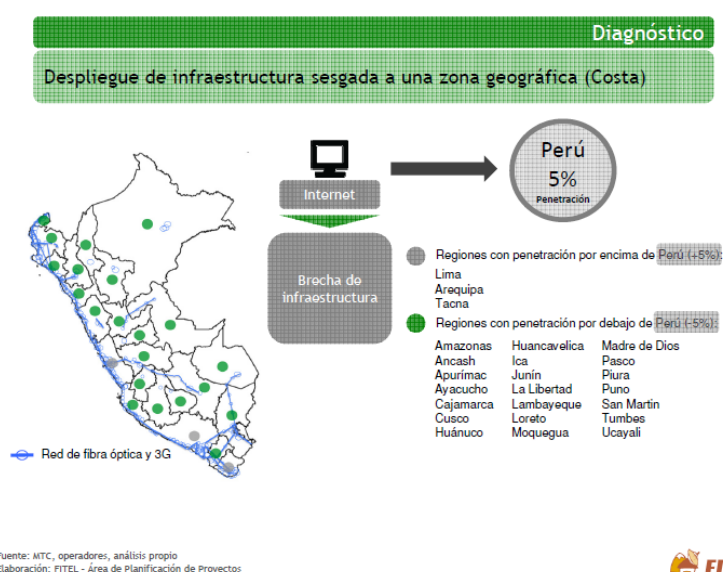
Año: 2007 - 2015

(Porcentaje del total de población de 6 y más años de edad de cada ámbito geográfico)

Año	Total	Ámbito geográfico		
		Lima Metropolitana	Resto urbano 1/	Área rural
2007	31.1	45.8	35.9	7.4
2008	31.7	46.0	36.0	8.5
2009	33.9	50.3	37.3	9.2
2010	34.8	50.4	38.4	9.9
2011	36.0	52.9	39.1	10.0
2012	38.2	57.0	40.4	10.4
2013	39.2	58.3	41.1	10.9
2014	40.2	60.0	41.4	11.5
2015	40.9	59.4	42.7	12.0

1/ No incluye Lima Metropolitana.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares.



La información general indica que la mayor conexión de Internet y el acceso de la población a este servicio se concentran en la costa y en el área urbana del país, destacando Lima Metropolitana⁶⁰. Es frente a esta situación que en los últimos años el Estado viene invirtiendo a través de FITEL fomentando el incremento de usuarios de Internet en el área rural que viene creciendo de manera importante. Si bien los hogares con Internet en el área rural son pocos, la población que accede al Internet en el área rural viene creciendo.

Sin embargo, Lima Metropolitana ha destacado siempre y aún mantiene el liderazgo de la población usuaria con conexión a internet. Básicamente, los usuarios con conexión a Internet han crecido en el ámbito urbano del país.

⁵⁹ Tomado de: Cuadro N° 16. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Octubre-Noviembre-Diciembre 2015. INFORME TÉCNICO No 01 - Marzo 2016.

⁶⁰ Internet para las zonas rurales: Modelo de acceso. Talleres Macroregionales FONIE

Telecomunicaciones. Huancayo 17 y 18 Octubre 2013. FITEL.

Perú: Población de 6 años y más que hace uso de Internet por ámbito geográfico⁶¹

Año: 2007 - 2015

(Porcentaje del total de población de 6 y más años de edad de cada ámbito geográfico)

Año	Total	Ámbito geográfico		
		Lima Metropolitana	Resto urbano 1/	Área rural
2007	31.1	45.8	35.9	7.4
2008	31.7	46.0	36.0	8.5
2009	33.9	50.3	37.3	9.2
2010	34.8	50.4	38.4	9.9
2011	36.0	52.9	39.1	10.0
2012	38.2	57.0	40.4	10.4
2013	39.2	58.3	41.1	10.9
2014	40.2	60.0	41.4	11.5
2015	40.9	59.4	42.7	12.0

1/ No incluye Lima Metropolitana.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares.

Los lugares de conexión preferidos por los usuarios son el hogar y las cabinas públicas, el colegio también es un lugar donde se accede al Internet, relevante para los adolescentes de 13 a 17 años. Habría de resaltar, las personas han venido conectándose a Internet más a través de sus hogares que en cabinas públicas. El uso de Internet a través de dispositivos móviles y la aparición de nuevas facilidades técnicas podrían estar influyendo en ello.

Perú: Población de 6 años y más por lugar de acceso a Internet⁶²

Año: 2007 - 2015

(Porcentaje sobre el total de usuarios de Internet de 6 años y más)

Año	Lugar de acceso					
	El hogar	En el trabajo	En un establecimiento educativo	Una cabina pública	En casa de otra persona	Otro lugar
2007	17.5	11.4	7.1	75.7	-	3.0
2008	20.7	12.5	6.3	71.4	-	3.4
2009	26.1	14.5	6.7	66.4	-	4.9
2010	30.2	14.2	7.3	62.7	-	6.8
2011	37.0	15.7	7.2	54.6	-	8.5
2012	42.1	15.7	7.2	47.6	-	12.3
2013	44.2	14.3	6.5	43.2	-	18.2
2014	43.6	14.0	6.8	39.4	-	29.0
2015	41.9	13.6	6.6	33.9	6.3	36.3

Nota 1: Los resultados corresponden a respuestas múltiples, por lo que una persona puede haber hecho uso de Internet en más de un lugar.

Nota 2: A partir del 2015 se incorpora la variable En casa de otra persona por el número de casos obtenidos

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares.

La frecuencia de uso del servicio de Internet es diaria y al menos una vez por semana incluso en áreas rurales para una parte importante de usuarios. Como tendencia puede observarse el incremento de los usuarios de Internet “una vez al día” tanto en Lima Metropolitana, las áreas urbanas e incluso en las áreas rurales del país.

En todos estos ámbitos geográficos crecen los usuarios diarios de Internet. Solamente en el área rural se mantienen los usuarios accediendo al Internet “una vez a la semana”, en todos los demás ámbitos geográficos se observa una clara disminución de los usuarios en las otras frecuencias de uso lo que significa que habría una mayor necesidad de mantenerse conectado a Internet.

⁶¹ Tomado de: Cuadro N° 16. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Octubre-Noviembre-Diciembre 2015. INFORME TÉCNICO No 01 - Marzo 2016.

⁶² Tomado de: Cuadro N° 17. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Octubre-Noviembre-Diciembre 2015. INFORME TÉCNICO No 01 - Marzo 2016.

Perú: Población de 6 años y más por ámbito geográfico y frecuencia de uso a Internet⁶³

Año: 2007 - 2015

(Porcentaje respecto al lugar de uso de mayor frecuencia)

Año	Lima Metropolitana			Resto urbano 1/			Área rural		
	Una vez al día	Una vez a la semana	Una vez al mes o cada dos meses o más	Una vez al día	Una vez a la semana	Una vez al mes o cada dos meses o más	Una vez al día	Una vez a la semana	Una vez al mes o cada dos meses o más
2007	32.4	56.3	11.3	23.6	57.1	19.2	8.1	59.1	32.9
2008	35.0	55.0	10.0	23.2	55.9	20.9	7.3	60.3	32.5
2009	36.5	54.7	8.8	27.6	53.3	19.1	8.6	56.4	35.0
2010	40.6	50.6	8.8	32.0	51.2	16.8	11.6	58.1	30.3
2011	43.2	49.8	6.9	34.6	52.3	13.1	14.1	62.7	23.2
2012	45.0	50.3	4.8	37.6	51.3	11.2	14.5	64.4	21.1
2013	56.0	40.1	3.9	40.6	50.4	9.0	19.0	63.1	17.9
2014	59.8	36.9	3.3	43.3	48.3	8.4	20.3	62.2	17.5
2015	63.1	34.0	2.9	45.4	48.0	6.6	19.6	64.5	15.8

1/ No incluye Lima Metropolitana.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares.

Esta demanda de conexión a Internet no está marcada por diferencias de sexo y edad de los usuarios. La población que hace uso del Internet crece, hay una mayor proporción de hombres en relación a las mujeres usuarias de Internet pero las diferencias tienen a acortarse en el transcurso de los años.

Perú: Población de 6 años y más que hace uso de Internet por sexo y grupos de edad⁶⁴

Año: 2007 - 2015

(Porcentaje del total de población de 6 y más años de edad de cada sexo y grupos de edad)

Año	Total	Sexo		Grupos de edad					
		Hombre	Mujer	6 a 11 años	12 a 18 años	19 a 24 años	25 a 40 años	41 a 59 años	60 y más
2007	31.1	34.9	27.2	22.6	53.2	54.6	30.5	16.0	4.0
2008	31.7	35.5	27.7	23.6	54.3	55.1	31.5	16.3	4.9
2009	33.9	37.9	29.8	26.2	56.1	57.8	34.5	18.8	5.1
2010	34.8	38.9	30.5	26.4	59.0	58.7	35.2	19.3	6.0
2011	36.0	39.7	32.3	28.9	59.3	60.6	36.6	21.1	5.8
2012	38.2	41.6	34.6	29.9	60.8	64.3	39.3	24.2	7.9
2013	39.2	42.4	36.0	31.7	61.9	66.2	41.1	24.5	8.5
2014	40.2	43.0	37.3	31.5	62.5	68.7	43.7	25.1	8.7
2015	40.9	43.2	38.5	30.3	63.8	68.4	44.8	26.7	10.3

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares.

En relación a las edades de los usuarios en todos los grupos de edad considerados crece la proporción de personas usuarias de Internet. La población de los 12 a 18 años y 19 a 24 años es la que más se conecta a Internet.

⁶³ Tomado de: Cuadro N° 21. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Octubre-Noviembre-Diciembre 2015. INFORME TÉCNICO No 01 - Marzo 2016.

⁶⁴ Tomado de: Cuadro N° 14. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Octubre-Noviembre-Diciembre 2015. INFORME TÉCNICO No 01 - Marzo 2016.

Perú: Población de 6 años y más que hace uso de Internet por sexo y grupos de edad⁶⁵

Trimestre: 2011 - 2015

(Porcentaje del total de población de 6 y más años de edad de cada sexo y grupos de edad)

Trimestre	Total	Sexo		Grupos de edad					
		Hombre	Mujer	6 a 11 años	12 a 18 años	19 a 24 años	25 a 40 años	41 a 59 años	60 y más
2011									
Ene-Feb-Mar	33.0	37.2	28.8	25.1	51.8	58.6	34.7	19.4	6.3
Abr-May-Jun	37.0	40.7	33.2	28.9	61.7	60.8	37.4	22.7	5.1
Jul-Ago-Set	37.6	41.7	33.6	31.4	62.5	63.1	38.7	21.8	5.5
Oct-Nov-Dic	37.5	41.3	33.6	29.6	63.2	62.8	37.8	21.7	7.5
2012									
Ene-Feb-Mar	35.0	38.5	31.4	25.5	52.8	60.9	38.5	21.9	5.9
Abr-May-Jun	38.3	42.5	34.1	31.5	61.7	63.1	38.7	24.9	7.1
Jul-Ago-Set	40.3	43.9	36.5	32.4	64.9	67.4	40.9	25.4	8.7
Oct-Nov-Dic	40.1	43.6	36.6	30.9	65.2	67.6	41.8	24.2	8.8
2013									
Ene-Feb-Mar	39.8	43.9	35.6	30.3	54.5	65.9	45.0	27.9	10.3
Abr-May-Jun	40.6	43.7	37.5	30.3	63.5	67.9	43.4	26.6	8.6
Jul-Ago-Set	40.3	44.1	36.5	33.2	66.1	67.2	41.8	24.4	8.8
Oct-Nov-Dic	41.1	44.3	37.9	33.9	65.8	68.1	43.4	25.3	9.5
2014									
Ene-Feb-Mar	42.2	45.9	38.4	31.3	56.5	70.0	49.4	29.7	11.1
Abr-May-Jun	43.2	46.2	40.1	33.7	64.5	69.9	48.4	28.1	11.0
Jul-Ago-Set	41.8	44.9	38.6	32.9	66.5	70.7	45.9	25.4	8.6
Oct-Nov-Dic	41.5	44.1	38.8	32.5	66.5	70.3	44.3	26.9	8.9
2015 P/									
Ene-Feb-Mar	40.7	43.5	37.9	29.2	57.1	66.0	46.7	30.5	10.9
Abr-May-Jun	42.5	45.0	40.0	32.6	64.9	68.6	47.4	28.5	11.3
Jul-Ago-Set	42.1	45.6	38.7	30.0	68.2	70.7	46.5	26.7	10.3
Oct-Nov-Dic	42.4	45.0	39.8	31.2	66.5	72.1	47.1	27.1	11.9
Variación absoluta									
Oct-Nov-Dic 15 P/									
Oct-Nov-Dic 14	0.9	0.9	1.0	-1.3	0.0	1.8	2.8	0.2	3.0

P/ Preliminar.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares.

Perú: Población de 6 años y más que hace uso de Internet, según grupos de edad⁶⁶

Trimestre: Octubre-Noviembre-Diciembre: 2014 y 2015

(Porcentaje del total de población de 6 años y más de cada grupo de edad)

Grupos de edad	Oct-Nov-Dic 2014	Oct-Nov-Dic 2015 P/	Variación (Puntos porcentuales)
Total	41.5	42.4	0.9
6 a 11 años	32.5	31.2	-1.3
12 a 18 años	66.5	66.5	0.0
19 a 24 años	70.3	72.1	1.8
25 a 40 años	44.3	47.1	2.8
41 a 59 años	26.9	27.1	0.2
60 y más	8.9	11.9	3.0

P/ Preliminar.

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares

En relación al último trimestre analizado la población joven y adolescente accede más a Internet. Sin embargo, al comparar el último trimestre del 2015 con el del año 2014 se observa un incremento importante de adultos jóvenes (25 a 40 años) y se mantiene la proporción de adolescentes (12 a 18 años) en el acceso a Internet.

⁶⁵ Tomado de: Cuadro N° 14. Indicadores Trimestrales. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Octubre-Noviembre-Diciembre 2015. INFORME TÉCNICO No 01 - Marzo 2016.

⁶⁶ Tomado de: Cuadro N° 2.2. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Octubre-Noviembre-Diciembre 2015. INFORME TÉCNICO No 01 - Marzo 2016.

El crecimiento en la proporción de usuarios de Internet en relación a ambos trimestres entre uno y otro año es el mayor entre los adultos y los usuarios de 60 a más años. Es interesante anotar que entre la población joven se muestra un incremento y entre la población infantil se observa una disminución en relación a la proporción de niños usuarios de Internet.

Revisando las actividades que se desarrollan en el uso de Internet se observa a la mayor parte de usuarios buscando información, comunicándose y en actividades de entretenimiento.

Destaca entre todos los usos la búsqueda de información. Los usos menos frecuentes sobre todo si se considera el rango etario de interés en el estudio son: las operaciones electrónicas vinculadas al comercio electrónico, servicios bancarios o capacitación en línea serían muy pocas. Para los servicios de compra electrónica aún falta desarrollar mucho este aspecto y servicios conexos como almacén y distribución de productos. Las operaciones de banca electrónica requieren también una mayor formalización de la economía.

Perú: Población de 6 años y más que usa Internet por tipo de actividad que realiza⁶⁷
Año: 2007 - 2015

(Porcentaje sobre el total de usuarios de Internet)

Año	Comunicarse (e-mail, chat, llamadas por Skype, WhatsApp, Facebook, Twitter, etc.)	Obtener información	Actividades de Entretenimiento (juego de video, obtener películas, música, videos, escuchar radio, leer periódico, etc.).	Operaciones en banca electrónica y otros servicios financieros	Educación formal y actividades de capacitación	Transacciones (Interactuar) con organizaciones estatales, autoridades públicas.	Comprar productos y/o servicios	Vender productos y/o servicios (Mercado Libre, OLX, Facebook, etc.)	Otros
2007	74,4	79,1	35,8	3,8	7,4	2,4	1,8	-	-
2008	74,8	84,6	45,4	4,5	9,0	3,5	2,2	-	-
2009	75,7	88,5	60,2	6,7	13,7	5,8	3,4	-	-
2010	75,4	91,3	63,9	5,7	10,5	6,5	3,2	-	-
2011	75,9	91,6	66,2	5,6	8,8	6,6	3,6	-	-
2012	78,4	92,7	67,1	5,9	8,3	6,4	4,0	-	-
2013	80,1	93,1	66,8	5,2	7,5	4,8	3,8	-	-
2014	83,2	93,1	66,8	5,5	6,9	5,4	4,2	-	-
2015	84,6	87,0	73,6	7,4	7,4	6,3	5,0	2,9	2,7

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares.

Según la ENAHO (INEI), en el periodo del 2007 al 2014, los lugares donde hay más población de 6 años y más usando Internet son Lima Metropolitana, Arequipa, Moquegua, Tacna, Ica, Tumbes, La Libertad, Junín, Madre de Dios, Lambayeque, Ancash y Cusco.

Lima Metropolitana es donde hay más población conectada a Internet, mucho más que en las demás regiones del país. Solo hay cuatro regiones donde podemos encontrar casi el 45% de su población de 6 años a más conectada a internet, superando la proporción nacional de personas usuarias de internet; estas regiones son Arequipa, Tacna, Moquegua e Ica.

En el detalle de las cifras de la ENAHO para el 2014 la región Arequipa (46.05%) ocupa el segundo lugar después de Lima Metropolitana en tanto proporción de población de 6 años y más usuaria de internet. La región Moquegua (46.03%) ocuparía el tercer lugar y Tacna (46.01%) el cuarto⁶⁸.

⁶⁷ Tomado de: Cuadro N° 22. Estadísticas de las Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Octubre-Noviembre-Diciembre 2015. INFORME TÉCNICO No 01 - Marzo 2016.

⁶⁸ El detalle se puede observar descargando el enlace del cuadro en el portal web. Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

Población de 6 y más años de edad que hace uso de internet, según ámbito geográfico, 2007-2014⁶⁹
(Porcentaje del total de población de 6 y más años de edad)

Ámbito geográfico	2007	2008	2009	2010	2011	2012	2013	2014
Total	31.1	31.6	33.9	34.8	36.0	38.2	39.2	40.2
Regiones								
Lima Metropolitana 1/	45.8	46.0	50.3	50.4	53.0	57.0	58.3	60.0
Tacna	39.8	43.7	45.1	46.5	45.3	46.6	47.2	46.0
Arequipa	38.8	41.5	41.5	43.7	42.8	45.0	44.9	46.0
Moquegua	33.6	34.3	38.8	40.6	40.6	44.3	42.2	46.0
Ica	33.9	34.0	37.1	33.7	37.0	41.0	43.9	44.9
Junín	31.0	31.3	36.6	36.4	37.0	34.7	36.1	36.5
La Libertad	30.2	29.2	27.6	31.5	33.3	36.8	37.8	38.8
Tumbes	29.5	25.9	27.3	29.6	30.4	35.9	38.2	41.9
Áncash	25.7	25.0	27.5	30.0	32.1	33.1	33.7	33.7
Cusco	27.1	25.2	27.7	28.3	29.6	31.8	34.7	31.9
Lambayeque	27.0	27.3	28.9	28.8	28.3	29.0	30.8	34.1
Pasco	29.5	27.8	30.1	32.2	29.5	29.4	23.8	27.4
Madre de Dios	20.5	20.4	24.6	26.1	26.8	32.1	35.5	36.0
Puno	22.9	23.6	24.3	25.9	26.9	28.0	28.0	30.1
Ucayali	25.1	25.8	26.6	26.4	26.0	25.0	26.4	28.0
Piura	21.3	21.6	21.9	22.3	26.0	26.3	28.7	30.9
Ayacucho	18.9	19.1	20.9	21.7	23.3	23.9	24.1	23.9
San Martín	18.4	22.4	20.4	22.6	22.1	22.8	23.6	22.9
Apurímac	18.3	19.2	18.5	18.6	20.4	22.4	20.6	19.1
Huánuco	16.9	18.9	17.3	18.7	18.8	19.9	20.7	20.2
Cajamarca	14.3	16.7	17.9	20.5	18.3	17.6	16.8	15.3
Loreto	12.1	14.4	16.6	17.4	15.8	17.6	17.4	19.6
Amazonas	13.8	15.3	16.9	16.4	15.8	18.2	16.8	16.6
Huancavelica	12.1	16.5	15.3	16.9	18.1	17.1	16.6	14.0

Nota técnica: Se refiere a la población que accede a Internet en cabina pública, en el centro de estudios, el trabajo, hogar, etc.

1/ Incluye la provincia de Lima y la Provincia Constitucional del Callao

Fuente: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Encuesta Nacional de Hogares.

El creciente uso de Internet por la población peruana es un fenómeno principalmente urbano. Su espacio de desarrollo se da en las principales ciudades del país como son Lima Metropolitana y Arequipa.

Las regiones que se consideraron para desarrollar el estudio son aquellas en donde la proporción de personas que se conectan a Internet es mayor incluso que el promedio nacional. Mientras a nivel nacional la proporción de personas que se conectan a Internet es del 40.2%, en las regiones seleccionadas la proporción de personas que se conectan a internet supera el 45%.

Perú: Población total de 13 a 17 años de edad⁷⁰

Población total	2016
Población total de 13 años de edad	582,136
Población total de 14 años de edad	581,395
Población total de 15 años de edad	580,232
Población total de 16 años de edad	578,571
Población total de 17 años de edad	577,075
Total	2,899,409

⁶⁹ Tomado de Portal Web: <https://www.inei.gov.pe/estadisticas/indice-tematico/tecnologias-de-la-informacion-y-telecomunicaciones/>

⁷⁰ Tomado del Portal Web INEI - Sistema de Información Regional para la Toma de Decisiones. Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

FUENTE: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Perú: Estimaciones y Proyecciones de Población por Años Calendario y Edades Simples, 1995-2025. Boletín Especial N° 22.

Dado el incremento de los usuarios de Internet a nivel nacional, ¿qué sucedería con los jóvenes entre 13 y 17 años que están expuestos a las TIC, sin control o supervisión paterna adecuada? En el Perú se estima en 2'899,409 personas los adolescentes entre 13 y 17 años. Tomando como referencia la mayor proporción de adolescentes usuarios de Internet registrada por la ENAHO en el 2015 tendríamos alrededor de 1'977,396 adolescentes usando Internet.

Perú: Usuarios de Internet de 13 a 17 años de edad

Usuarios	2016	%
Usuarios de 13 años de edad	397,017	20%
Usuarios de 14 años de edad	396,511	20%
Usuarios de 15 años de edad	395,718	20%
Usuarios de 16 años de edad	394,585	20%
Usuarios de 17 años de edad	393,565	20%
Total	1,977,396	100%

Fuente: INEI ENAHO. Elaboración propia.

Si bien la totalidad de estos adolescentes está distribuida a nivel nacional a partir de los datos registrados por la ENAHO es más probable encontrar los usuarios de Internet en las ciudades de Lima Metropolitana y Arequipa. En ambas ciudades la población de 13 a 17 años está alrededor del 9% de la población total de la ciudad.

Población total y población de 13 a 17 años, 2007⁷¹

Ciudades	Población total	Población de 13 a 17 años	% de personas de 13 a 17 años
Ciudad Lima Metropolitana	8,472,935	749,884	9%
Ciudad Arequipa	784,651	73,479	9%

Fuente: INEI Censos Nacionales 2007: XI de Población y VI de Vivienda.

Una estimación más reciente de los adolescentes entre 13 y 17 años en las ciudades de Lima Metropolitana y Arequipa muestra el crecimiento de la población en ambas ciudades.

Población total al 30 de junio, 2015⁷²

Ciudades	2015
Ciudad Lima Metropolitana	9,904,727
Ciudad Arequipa	869,712

FUENTE: Instituto Nacional de Estadística e Informática - Perú: Estimaciones y Proyecciones de Población por Grupos Quinquenales de Edad según Departamento, Provincia y Distrito, 2005-2015. Boletín Especial N° 21

El acercamiento hacia la población objetivo muestra una gran diferencia entre la población de las ciudades de Lima Metropolitana y Arequipa, por lo que se decidió contar con dos muestras independientes representativas de cada ciudad para el estudio.

Estimaciones de Población de 13 a 17 años y usuarios de internet, 2015

Ciudades	Población de 13 a 17 años	Usuarios de 13 a 17 años
----------	---------------------------	--------------------------

⁷¹ Tomado de Portal Web <http://censos.inei.gob.pe/cpv2007/tabulados/#> Para el rango de edad de 13 a 17 años la información más confiable proviene del último censo de población y vivienda.

⁷² Tomado de Portal Web <https://www.inei.gob.pe/estadisticas/indice-tematico/poblacion-y-vivienda/> Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

Ciudad Lima Metropolitana	876,603	597,843
Ciudad Arequipa	81,445	55,545

Fuente: INEI ENAHO. Elaboración propia.

Para estimar una muestra de la población de referencia se tomó como universo la cantidad de adolescentes por cada ciudad, de acuerdo a la estimación de población del INEI para el año 2015.

- Procedimiento para selección de muestra

A la muestra resultante se le aplicó la encuesta que permitió conocer la prevalencia de riesgo de los adolescentes a desarrollar alguna adicción o problema respecto al uso de las tecnologías de información y comunicación.

El tamaño de la muestra se calculó en base a la fórmula del muestro simple al azar para poblaciones finitas cuya fórmula es la siguiente:

$$n = \frac{z^2 pqN}{e^2 (N - 1) + z^2 pq}$$

En donde:

- z: Es el área bajo la curva normal, expresada con puntuaciones en unidades de desviación estándar.
Hace referencia a la confianza o certeza de nuestra estimación mediante la muestra. Para el estudio se consideró un diseño de 95% de confianza en ambas ciudades para los resultados obtenidos; siendo el valor empleado 1.96 aproximadamente.
- p: Es la probabilidad de la ocurrencia de un suceso, expresada en una proporción. Es también considerada una medición de la variabilidad de los datos.
En este caso, se supone que existen adolescentes que usarán las tecnologías de información y comunicación pero se conoce poco acerca de los riesgos que esto supone para su salud, cuando este valor se desconoce se toma el valor máximo. Para el estudio se ha estimado una probabilidad de 50% (la proporción fijada es 0.5).
- q: Se define como (1 - p) y es la probabilidad de que no ocurra el suceso definido anteriormente.
- e: Es el error máximo que vamos a aceptar en las estimaciones de los resultados.

El error aceptado en el estudio se consideró en 4% para la ciudad de Lima Metropolitana y 7% para la ciudad de Arequipa.
- N: Es el tamaño de la población a considerar.
En el estudio se definió el número total de adolescentes usuarios de las tecnologías de información y comunicación.
- n: El tamaño óptimo de la muestra.
Basándose en estos parámetros, se ha definido el tamaño de la muestra.

Es decir, los resultados son representativos de la población de adolescentes de 13 a 17 años que se conectan a internet en cada ciudad. En base a estas estimaciones y empleando un muestreo simple al azar para determinar el tamaño de la muestra fue necesario encuestar a 780 adolescentes en ambas ciudades para el desarrollo del estudio.

Estimaciones de Población de 13 a 17 años y usuarios de internet, 2015				
Ciudades	Muestra	Margen Error	Nivel de confianza	Probabilidad
Ciudad Lima Metropolitana	600	+/- 4%	95%	+/-50%
Ciudad Arequipa	180	+/- 7%	95%	+/-50%

Total 780
Elaboración propia.

La selección de los adolescentes que acceden a Internet podía realizarse en los hogares o en las instituciones educativas de ambas ciudades. La lista de instituciones educativas con la matrícula del 2015 está disponible en el portal web del MINEDU. Para identificar la cantidad de colegios necesaria para realizar el estudio se utilizó el listado de colegios con educación secundaria y una cuota por edad y sexo de los alumnos por colegio de la lista. Las cantidades fueron seleccionadas respetando cuotas proporcionales a la distribución de adolescentes por género y edad de la población de cada región.

La estrategia de selección de la muestra se realiza en dos etapas.

En una primera etapa se establecerá una muestra al azar de centros educativos de las regiones seleccionadas, considerando que tomaremos una cuota de 30 alumnos por centro educativo. El propósito de esta cuota es no concentrar la muestra en una sola localidad o distrito de las ciudades seleccionadas para el estudio. (Lima – Callao y Arequipa).

Una vez seleccionados los centros educativos se tomó una cuota de 30 alumnos de los diferentes grupos de edad de 13 a 17 años entre los alumnos de secundaria de cada centro educativo.

La cuota de alumnos se estableció de manera sistemática entre los adolescentes que se hayan conectado a Internet en los últimos 12 meses. (Ese es el periodo de referencia de la encuesta).

La propuesta inicial fue tomar un número similar de hombres y mujeres por centro educativo de tal manera que en cada colegio se pudo tener una distribución similar por edades a la existente en la población el 2016.

Cuota de la muestra por Institución Educativa

Edades de referencia	Mujeres	Hombres	Total
Adolescentes 13 años	3	3	6
Adolescentes 14 años	3	3	6
Adolescentes 15 años	3	3	6
Adolescentes 16 años	3	3	6
Adolescentes 17 años	3	3	6
Total	15	15	30

Elaboración propia.

A continuación se muestran las características más importantes del diseño de la muestra:

Universo de estudio:

Hombres y mujeres de 13 a 17 años. Los ámbitos de aplicación del estudio han sido: (1) Lima Metropolitana (Provincia de Lima y Callao), (2) Ciudad de Arequipa.

Marcos muestrales y fuentes:

La selección de los adolescentes se ha realizado en las Instituciones Educativas IIEE de las Ciudades de Lima Metropolitana y Arequipa. Para ello se ha empleado la lista de IIEE proporcionada por el MINEDU a través de su portal web del Sistema ESCALE.

Sobre distribución poblacional y muestral:

La distribución poblacional importa como desagregado de la muestra total, para poder

hacer inferencias a nivel de Lima y Callao o Arequipa, pero en ningún momento para inferir resultados a nivel de distrito.

Para la distribución poblacional en regiones, provincias y distritos, el IOP-PUCP usa la distribución oficial del INEI del año 2007, que es la última disponible, ya que no existen proyecciones hechas por el INEI a nivel distrital por sexo y edades simples.

Procedimientos de muestreo:

Se realiza una muestra probabilística polietápica, estratificada según región. En cada estrato se selecciona una muestra simple al azar de IIEE por computadora, posteriormente se realiza una muestra sistemática de alumnos en cada IIEE seleccionada y se aplican cuotas de sexo y edad para la selección de personas al interior de las IIEE.

Etapas de muestreo:

Determinación de estratos⁷³ y distribución de encuestas: La muestra se distribuye conforme al porcentaje de población de 13 a 17 años para cada edad, sobre la población total de 13 a 17 años en los siguientes estratos:

ESTRATOS	
Lima Centro	Arequipa Norte
Lima Norte	Arequipa Oeste
Lima Este	Arequipa Este
Lima Sur	Arequipa Centro
Callao	Arequipa Sur Oeste
	Arequipa Sur

Elaboración propia.

La división por estratos se realiza por criterios de proximidad geográfica y de acuerdo a los volúmenes de población adolescente de 13 a 17 años de edad tratando de mantener estratos con tamaños de población similares para luego distribuir la muestra de manera proporcional.

La definición de estratos nos ayuda a distribuir la muestra por cada ciudad evitando que se concentre en una zona particular de cada ciudad.

De esta manera tenemos la siguiente distribución por estratos para la Ciudad de Lima.

Población de 13 a 17 años por estratos en Lima, 2007⁷⁴

Estratos Lima	Población de 13 a 17 años	Proporción
Lima Centro	135,208	18%
Lima Este	196,637	26%
Lima Norte	191,767	26%
Lima Sur	147,043	20%
Callao	79,229	11%
TOTAL	749,884	100%

Fuente: INEI Censos Nacionales 2007: XI de Población y VI de Vivienda.

Distribución por estratos para la Ciudad de Arequipa.

Población de 13 a 17 años por estratos en Arequipa, 2007⁷⁵

⁷³ Los estratos son una partición de la población.

⁷⁴ Tomado de Portal Web <http://censos.inei.gob.pe/cpv2007/tabulados/#>

⁷⁵ Tomado de Portal Web <http://censos.inei.gob.pe/cpv2007/tabulados/#>
Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

Estratos Arequipa	Población de 13 a 17 años	Proporción
Arequipa Norte	11,671	16%
Arequipa Oeste	12,275	17%
Arequipa Este	12,152	17%
Arequipa Centro	15,917	22%
Arequipa Sur Oeste	9,802	13%
Arequipa Sur	11,662	16%
TOTAL	73,479	100%

Fuente: INEI Censos Nacionales 2007: XI de Población y VI de Vivienda.

En la siguiente tabla se describe cada etapa de selección luego de la estratificación:

Etapa	Ámbito	Unidades	Procedimientos														
Primera	Lima-Callao y Arequipa	Instituciones Educativas	Se seleccionan por computadora las Instituciones Educativas que han sido codificadas por el MINEDU de Arequipa, Lima y Callao (Lima Metropolitana). De antemano se determinó la distribución de Instituciones Educativas a seleccionar por estratos de Arequipa, Lima y Callao (Lima Metropolitana).														
			<table border="1"> <thead> <tr> <th>Estratos Arequipa</th> <th>Distritos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Arequipa Norte</td> <td>Cayma, Yanahuara, Sachaca</td> </tr> <tr> <td>Arequipa Oeste</td> <td>Cerro Colorado, Tiabaya</td> </tr> <tr> <td>Arequipa Este</td> <td>Alto Selva Alegre, Miraflores</td> </tr> <tr> <td>Arequipa Centro</td> <td>José Luis Bustamante y Rivero, Mariano Melgar, Arequipa</td> </tr> <tr> <td>Arequipa Sur Oeste</td> <td>Socabaya, Jacobo Hunter</td> </tr> <tr> <td>Arequipa Sur</td> <td>Paucarpata, Sabandía</td> </tr> </tbody> </table>	Estratos Arequipa	Distritos	Arequipa Norte	Cayma, Yanahuara, Sachaca	Arequipa Oeste	Cerro Colorado, Tiabaya	Arequipa Este	Alto Selva Alegre, Miraflores	Arequipa Centro	José Luis Bustamante y Rivero, Mariano Melgar, Arequipa	Arequipa Sur Oeste	Socabaya, Jacobo Hunter	Arequipa Sur	Paucarpata, Sabandía
			Estratos Arequipa	Distritos													
			Arequipa Norte	Cayma, Yanahuara, Sachaca													
			Arequipa Oeste	Cerro Colorado, Tiabaya													
			Arequipa Este	Alto Selva Alegre, Miraflores													
			Arequipa Centro	José Luis Bustamante y Rivero, Mariano Melgar, Arequipa													
			Arequipa Sur Oeste	Socabaya, Jacobo Hunter													
			Arequipa Sur	Paucarpata, Sabandía													
			En cada Institución Educativa o unidad de muestreo primaria seleccionada se aplicarían 30 encuestas .														
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Estratos Lima</th> <th>Distritos</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Lima Centro</td> <td>Lima, Breña, La Victoria, Rímac, San Luis, Barranco, Jesús María, Lince, Magdalena del Mar, Pueblo Libre, Miraflores, San Borja, San Isidro, San Miguel, Santiago de Surco, Surquillo</td> </tr> <tr> <td>Lima Norte</td> <td>Santa Rosa, Ancón, Carabaylo, Comas, Independencia, Los Olivos, Puente Piedra, San Martín de Porres</td> </tr> <tr> <td>Lima Este</td> <td>Cieneguilla, Ate, Chaclacayo, El Agustino, Lurigancho, San Juan de Lurigancho, Santa Anita, La Molina</td> </tr> <tr> <td>Lima Sur</td> <td>Chorrillos, San Juan de Miraflores, Villa El Salvador, Villa María del Triunfo, Lurín, Pucusana, Punta Hermosa, Punta Negra, San Bartolo, Santa María del Mar</td> </tr> <tr> <td>Callao</td> <td>Callao, Bellavista, Carmen de la Legua Reynoso, La Perla, La Punta, Ventanilla</td> </tr> </tbody> </table>	Estratos Lima	Distritos	Lima Centro	Lima, Breña, La Victoria, Rímac, San Luis, Barranco, Jesús María, Lince, Magdalena del Mar, Pueblo Libre, Miraflores, San Borja, San Isidro, San Miguel, Santiago de Surco, Surquillo	Lima Norte	Santa Rosa, Ancón, Carabaylo, Comas, Independencia, Los Olivos, Puente Piedra, San Martín de Porres	Lima Este	Cieneguilla, Ate, Chaclacayo, El Agustino, Lurigancho, San Juan de Lurigancho, Santa Anita, La Molina	Lima Sur	Chorrillos, San Juan de Miraflores, Villa El Salvador, Villa María del Triunfo, Lurín, Pucusana, Punta Hermosa, Punta Negra, San Bartolo, Santa María del Mar	Callao	Callao, Bellavista, Carmen de la Legua Reynoso, La Perla, La Punta, Ventanilla					
Estratos Lima	Distritos																
Lima Centro	Lima, Breña, La Victoria, Rímac, San Luis, Barranco, Jesús María, Lince, Magdalena del Mar, Pueblo Libre, Miraflores, San Borja, San Isidro, San Miguel, Santiago de Surco, Surquillo																
Lima Norte	Santa Rosa, Ancón, Carabaylo, Comas, Independencia, Los Olivos, Puente Piedra, San Martín de Porres																
Lima Este	Cieneguilla, Ate, Chaclacayo, El Agustino, Lurigancho, San Juan de Lurigancho, Santa Anita, La Molina																
Lima Sur	Chorrillos, San Juan de Miraflores, Villa El Salvador, Villa María del Triunfo, Lurín, Pucusana, Punta Hermosa, Punta Negra, San Bartolo, Santa María del Mar																
Callao	Callao, Bellavista, Carmen de la Legua Reynoso, La Perla, La Punta, Ventanilla																
En cada Institución Educativa o unidad de muestreo primaria seleccionada se aplicarían 30 encuestas .																	
Segunda	Lima-Callao y Arequipa	Personas (adolescentes de 13 a 17 años)	Se realiza una muestra sistemática de alumnos por cuotas de sexo y edad a través de una tabla de asignación por Institución Educativa.														

Sobre los reemplazos usados en la selección de Instituciones Educativas.

Si bien este procedimiento puede afectar la representatividad de la muestra por la realización de muchos reemplazos, hay condiciones inevitables

y que escapan al control dentro del trabajo de campo, pues la participación de los encuestados, aunque puede ser incentivada, no es obligatoria. Por otro lado, tampoco sería posible extender el tiempo de aplicación mediante visitas dada la disponibilidad de las Instituciones Educativas.

Selección del entrevistado:

En cada Institución Educativa se cuenta con una lista de alumnos, a partir de ella y con la participación del tutor es posible hacer una selección sistemática a partir de un número de arranque aleatorio del 1 al 6⁷⁶. La selección del entrevistado se realiza mediante el método de cuotas por sexo y edad, determinadas por la distribución demográfica de la población.

Ponderación:

La muestra se pondera de acuerdo a la cantidad de población en cada estrato con los resultados censales 2007 proporcionados por el INEI. Con respecto a la ponderación, se trata de devolver a la muestra la proporcionalidad real de la población. En este caso el ajuste es mínimo ya que la cantidad de Instituciones Educativas por estrato se distribuyó de manera proporcional, por ello no se requirió de un factor de ponderación de la muestra.

Muestra de colegios:

La muestra considera 20 colegios para Lima y Callao.

Estratos Lima	Población de 13 a 17 años	Proporción	Colegios	Ajuste Manual	Reemplazos
1. Lima Centro	135,208	18%	4	7	3
2. Lima Este	196,637	26%	5	11	6
3. Lima Norte	191,767	26%	5	10	5
4. Lima Sur	147,043	20%	4	8	4
5. Callao	79,229	11%	2	4	2
TOTAL	749,884	100%	20	40	20

Para Arequipa tiene una muestra de 6 colegios

Estratos Arequipa	Población de 13 a 17 años	Proporción	Colegios	Ajuste Manual	Reemplazos
1. Arequipa Norte	11,671	16%	1	2	1
2. Arequipa Oeste	12,275	17%	1	2	1
3. Arequipa Este	12,152	17%	1	2	1
4. Arequipa Centro	15,917	22%	1	3	2
5. Arequipa Sur Oeste	9,802	13%	1	1	0
6. Arequipa Sur	11,662	16%	1	2	1
TOTAL	73,479		6	12	6

Cada estrato está identificado con un número del 1 al 5 para Lima y del 1 al 6 para Arequipa.

⁷⁶ El empleo de un dado facilita la selección del número de arranque.
Prevalencia de Riesgo de la Conducta Adictiva a Internet
entre los adolescentes de Lima Metropolitana y Arequipa

- Test de Adicción a Internet (IAT)

COPYRIGHT © by Dr. Kimberly S. Young. All rights reserved. Center for Internet Addiction Recovery, P.O. Box 632, Bradford, PA 16701

INTRODUCCIÓN

El Test de Adicción a Internet (IAT; Young, 1998) es una escala de 20 ítems que mide la presencia y severidad de dependencia a Internet entre adultos. La doctora Kimberly Young, profesora en la Universidad San Buenaventura y directora del Centro de Recuperación a la Adicción a Internet, desarrolló el IAT para evaluar los síntomas compulsivos y de adicción a Internet en una prueba con variados escenarios.

Usos apropiados

El IAT mide la severidad de la compulsión auto-reportada del uso de Internet en adultos y adolescentes. Los resultados del IAT deben ser interpretados con precaución entre poblaciones clínicas que sufren de condiciones psiquiátricas concurrentes con síndromes compulsivos. La escala fue creada adaptando criterios DSM-IV para juego patológico y es una modificación de una escala anterior de 8 ítem, el Cuestionario Diagnóstico de Adicción a Internet de Young (IADQ). El IAT considera la adicción a Internet como un desorden de impulso-control y el término Internet hace referencia a todo tipo de actividad en línea. El IAT es la escala de adicción a Internet más utilizada y la prueba ha sido traducida a varios idiomas, incluyendo inglés, chino, italiano, turno y coreano.

Antecedentes

En 1995, la doctora Kimberly Young identificó por primera vez el uso adictivo a Internet como un desorden psicológico distinto utilizando extensos estudios de caso de usuarios de Internet. Desde este estudio inicial, las investigaciones de Young y otros han clasificado varias maneras en las que la adicción a Internet ha impactado negativamente en la vida de los usuarios. Estudios iniciales mostraron que un uso medio a compulsivo llevaba a aislamiento social y depresión (Krant et al., 1998), dificultades en relaciones y desacuerdos maritales (Cooper et al., 2000; Schneider, 2000; Young et al., 2000), fracaso académico en estudiantes (Anderson, 1999; Morahan-Martin, 1997), y problemas laborales como reducida productividad y pérdida del trabajo (Case & Young, 2001). En los 90, los estudios que intentaron definir la prevalencia del desorden variaron en sus estimados desde un 6% (Greenfield, 1999) entre la población general de usuarios de Internet a un 14% en poblaciones relacionadas al ámbito universitario (Scherer, 1998).

El diagnóstico de adicción a Internet es muchas veces complejo. A diferencia de la dependencia química y abuso de sustancias, el Internet ofrece varios beneficios directos como un avance tecnológico en nuestra sociedad y no un dispositivo que pueda ser criticado como adictivo. Los individuos pueden hacer investigaciones, realizar transacciones empresariales, acceder a bibliotecas, comunicarse y hacer planes para vacaciones. Se ha escrito libros que resaltan los beneficios tanto psicológicos como funcionales del Internet en nuestras vidas. En comparación, el alcohol o las drogas no son parte integral o necesaria de nuestra vida personal o profesional, ni ofrecen ningún beneficio de salud. Con tantos usos prácticos para el Internet, los signos de adicción pueden ser fácilmente enmascarados o justificados. Aparte, las evaluaciones clínicas suelen cubrir desórdenes relevantes para condiciones psiquiátricas y desórdenes adictivos. Sin embargo, considerando lo nueva que es, los síntomas de la adicción a Internet pueden no ser revelados en una entrevista psiquiátrica inicial. Mientras que las referencias personales sobre adicción a Internet se están volviendo más comunes, muchas veces

el cliente no presenta quejas sobre adicción a la computadora. Las personas pueden presentar al inicio síntomas de depresión, desorden bipolar, ansiedad o tendencias obsesivo-compulsivas para que luego el profesional que los trata descubra signos de abuso a Internet mientras más examina. Así, el diagnóstico de adicción a Internet mediante una entrevista clínica puede ser retardador. Es importante que los profesionales que dan tratamiento hagan monitoreen el uso compulsivo de Internet de manera rutinaria como parte de su proceso de evaluación.

El IAT fue construido para medir síntomas de adicción a Internet que son compartidos con otras compulsiones establecidas, como al juego, comida o sexo, y también para evaluar síntomas específicos únicos a esta población. El IAT brinda una herramienta de evaluación para que los médicos puedan evaluar la severidad de la adicción a Internet entre sus pacientes. Además, dada la dependencia empresarial en esta tecnología para respaldar múltiples aplicaciones empresariales, el IAT sirve como mecanismo de monitoreo pre ocupacional útil para que los administradores detecten la presencia de adicción a internet entre candidatos a un trabajo para aumentar la productividad y reducir pasivos corporativos.

Los estudios muestran que el IAT es una medida confiable que cubre las características clave del uso problemático de Internet. La prueba mide el alcance del involucramiento del usuario con la computadora y clasifica el comportamiento adictivo en términos de daño medio, moderado o severo. El IAT es un instrumento de medición aceptado y validado a nivel mundial y puede ser utilizado en pacientes internos y externos, y adaptado para calzar en las necesidades del contexto clínico.

Desarrollo

Los puntos del IAT fueron construidos a partir de investigación previa y estudios clínicos que exploraron varios aspectos del comportamiento en línea y delimitaron características que diferencian usuarios en línea “normales” y usuarios compulsivos (e.g., Greenfield, 1999; Griffiths, 1996; Morahan-Martin, 1997; Young, 1997a, 1997b, 1998, 1999). Las características compulsivas en línea incluyen: preocupación por el Internet, mentir sobre el comportamiento, pérdida de interés en otras actividades o personas para preferir más tiempo en línea, usar el Internet como forma de escape, inhabilidad para controlar el comportamiento e incapacidad para funcionar. Las personas compulsivas también reportan frecuentemente distorsión del tiempo, privación del sueño, aumento del aislamiento social, ser reservado sobre las actividades en línea o una repentina necesidad de privacidad cuando se está en línea. Los estudios usualmente evalúan el uso de Internet no esencial (uso no relacionado al trabajo o estudio) en un periodo de 6 meses cuando no se tiene reporte de episodio maniaco.

Descripción y contenido de la escala

El IAT está diseñado para el usuario de Internet experimentados que utiliza esta tecnología frecuentemente. El cuestionario de 20 ítems mide características y comportamientos asociados con el uso compulsivo del Internet e incluye compulsión, escapismo y dependencia. Las preguntas también evalúan problemas relacionados al uso adictivo en el funcionamiento personal, ocupacional y social. Las preguntas son distribuidas al azar y cada afirmación es medida con una escala Likert que va de 0=comportamiento menos extremo a 5=comportamiento más extremos por cada ítem.

Calificación de usuarios

El IAT puede ser administrado y calificado por ayudantes entrenados, pero debería ser usado e interpretado de preferencia por profesionales con entrenamiento y experiencia clínicos apropiados de acuerdo a los lineamientos establecidos por los Estándares para Pruebas Educativas y Psicológicas (1985)

de la Asociación Psicológica Americana. Los clientes con adicción a Internet frecuentemente tienen desórdenes de humor comórbidos y algunos clientes con desórdenes de humor pueden, en ocasiones, reportar intenciones suicidas. Por ello, los profesionales clínicos evaluando la información del IAT deben ser capaces de responder a los desórdenes adictivos del cliente y también a su depresión o intenciones suicidas.

ADMINISTRACIÓN

Administración

El IAT presenta pocas dificultades administrativas. El contexto en que la evaluación del IAT se da debe brindar al cliente la suficiente iluminación para leer y ser lo suficientemente silenciosa para asegurar la concentración. Obviamente, el administrador de la evaluación debe determinar de antemano si el cliente puede entender el contenido de los ítems del IAT.

Tiempo de administración

El IAT requiere entre 5 y 10 minutos para completar cuando es auto-administrado. La administración oral usualmente demora 10 minutos.

Dirección para administración

Auto-administración: Aparte de los espacios para el nombre de la persona, edad, sexo, fecha de evaluación, años en línea y uso en el trabajo, el formulario de registro del IAT incluye las siguientes instrucciones:

“El cuestionario consiste en 20 afirmaciones. Luego de leer cada afirmación detenidamente, basado en la escala de 5 puntos de Likert, por favor selecciona la respuesta 0, 1, 2, 3, 4 o 5 que mejor te describa. Si dos opciones parecen aplicar igual de bien, selecciona la opción que mejor represente cómo has estado la mayor parte del tiempo durante el mes pasado. Asegúrate de leer todas las afirmaciones detenidamente antes de elegir una opción. Las afirmaciones se refieren a situaciones o acciones fuera de línea, a menos que se especifique lo contrario”.

Administración Oral: Si el administrador de la prueba considera que quien está respondiendo necesita ayuda completando el IAT, se deben usar las siguientes instrucciones:

“El siguiente cuestionario consiste en 20 afirmaciones. Luego de escuchar cada afirmación atentamente, basado en la escala de 5 puntos de Likert, por favor responde (0, 1, 2, 3, 4 o 5) lo que mejor que describa. En la parte baja, 0 indica que la afirmación No Aplica a tu vida, 1 indica que la afirmación es algo en lo que raramente te involucras, 2 indica que la afirmación es algo en lo que ocasionalmente te involucras, 3 indica que la afirmación es algo en lo que frecuentemente te involucras, 4 indica que la afirmación es algo en lo que casi siempre te involucras, y 5 indica que la afirmación es algo en lo que siempre te involucras. Si dos opciones aplican igual de bien, elige la opción que mejor representa cómo has estado la mayor parte del tiempo durante el mes pasado. Asegúrate de leer detenidamente todas las afirmaciones antes de responder. Las afirmaciones se refieren a situaciones o acciones fuera de línea a menos que se especifique lo contrario.”

Luego de brindar estas indicaciones, se da una copia del IAT a quien tomará la prueba y se le dice: “Aquí hay una copia para ti, para que puedas seguirme mientras leo”. A veces el que responde tomará la iniciativa, leerá las afirmaciones antes que el administrador, y describirá qué tanto le molesta a él o ella cada síntoma. Si es necesario, el administrador puede discretamente alentar al evaluado a reflexionar lo suficiente antes de tomar una decisión. Al final de la prueba,

una inspección cuidadosa de todas las calificaciones asegurará que ninguna respuesta haya sido omitida. Si el cliente explica que él o ella no está seguro, el administrador debe decir al cliente que haga una calificación basándose en su primera impresión.

Conjuntos de respuestas: Si un examinado da la misma calificación para cada conjunto de ítems de las afirmaciones, entonces se le debe decir que una persona rara vez experimenta todos los síntomas exactamente de la misma forma y que tal vez él o ella desee reconsiderar algunas de las calificaciones.

PUNTUACIÓN

Crterios

La puntuación total del IAT es la suma de las calificaciones dadas por el examinado en respuesta a los 20 ítems. Cada ítem es calificado en una escala de 5 puntos que va del 0 al 5. La máxima puntuación es 100 puntos. La puntuación total del IAT tiene rangos, siendo la mayor puntuación representante de un mayor nivel de severidad en adicción y compulsión a Internet. Las calificaciones totales en un rango de 0 a 30 puntos se consideran un reflejo del uso normal de Internet; calificaciones entre 31 y 49 indican la presencia de un mediano nivel de adicción a Internet; 50 a 79 refleja la presencia de un nivel moderado; y calificaciones entre 80 y 100 indican una severa dependencia a Internet. Las investigaciones que hacen referencia a sensibilidad y validez de estos rangos de calificación son publicadas en varias revistas. El IAT es validado en muchos idiomas por lo que el examinador debe repasar el estudio correcto basado en el lenguaje usado para su administración.

El examinador debe evaluar los rangos de puntuación para los propósitos para los que el IAT está siendo usado. Si el propósito del examinador es medir la detección de personas con adicción a Internet, entonces el nivel más alto de cada rango debe bajarse para minimizar falsos negativos. Este método sería útil para detectar posibles casos de adicción a Internet. Para reducir el número de falsos positivos, el examinador debe subir el nivel superior de cada rango. Este método se usa en investigaciones en las que se quiere obtener una muestra lo más pura posible de personas con adicción a Internet.

Interpretación

La calificación total del IAT da solo un estimado de la severidad total de la adicción a Internet descrita por una persona, por lo que el examinador debe considerar otros aspectos de funciones psicológicas que exhibe la persona, particularmente cualquier síntoma comórbido de impulsividad crónica, depresión clínica o dificultad para las relaciones que puedan elevar las calificaciones. Una revisión de los más recientes estudios de validación ayudará a tener una mirada más cercana al análisis de la prueba. El examinador también debería inspeccionar el puntaje del IAT en busca de patrones de síntomas como los siguientes:

Prominencia – preguntas 10, 12, 13, 15 y 19.

Calificaciones altas en los ítems relacionados a Prominencia indican que quien responde posiblemente se siente preocupado por el Internet, esconde este comportamiento de otras personas y puede presentar la pérdida de interés en otras actividades y/o relaciones para preferir más tiempo en solitario. Calificaciones altas también sugieren que quien responde utiliza el Internet como una forma de escape mental de pensamientos perturbadores y puede sentir que la vida sin Internet sería aburrida, vacía y triste.

Uso Excesivo – preguntas 1, 2, 14, 18 y 20.

Calificaciones altas en los ítems relacionados al Uso Excesivo indican que quien responde presenta un comportamiento en línea de uso compulsivo y es intermitentemente incapaz de controlar el tiempo en línea, el cual él o ella esconde de los demás. Calificaciones altas también sugieren que quien responde tiene más posibilidad de volverse depresivo, nervioso o molesto si es forzado a estar sin Internet por un extendido periodo de tiempo.

Descuido Laboral – preguntas 6, 8 y 9.

Calificaciones altas en los ítems relacionados a Descuido Laboral indican que quien responde puede percibir el Internet como un aparato necesario como el televisor, el microondas o el teléfono. El desempeño y productividad en el trabajo o escuela están posiblemente comprometidos debido a la cantidad de tiempo que se pasa en línea y quien responde puede ponerse a la defensiva o mantener en secreto la cantidad de tiempo en línea.

Anticipación – preguntas 7 y 11.

Calificaciones altas en los ítems relacionados a Anticipación indican que quien responde posiblemente piense en estar en línea cuando no está frente a la computadora o se siente forzado a usar Internet cuando está desconectado.

Falta de Control – preguntas 5, 16 y 17.

Calificaciones altas en los ítems de Falta de Control indican que quien responde tiene problemas manejando su tiempo en línea, frecuentemente se queda más de lo previsto y otros pueden quejarse de la cantidad de tiempo que él o ella pasa en línea.

Descuido de la Vida Social – preguntas 3 y 4.

Calificaciones altas en los ítems de Descuido de la Vida Social indican que quien responde posiblemente utiliza relaciones en línea para lidiar con problemas situacionales y/o reducir tensión mental y estrés. Las calificaciones altas también sugieren que quien responde frecuentemente forma nuevas relaciones con otros usuarios en línea y usa el Internet para establecer conexiones sociales que pueden estar faltando en su vida.

Con una entrevista más exhaustiva, el examinador debería evaluar cómo el conjunto de respuestas se compara con los tipos de aplicaciones en línea utilizados por el examinado para ayuda en la identificación de patrones problemáticos de uso de Internet. Por ejemplo, si un examinado usa compulsivamente las salas de chat, su puntuación total puede ser alta en aquellas categorías referentes a relaciones en línea, como Descuido de la Vida Social. Si un examinado usa compulsivamente juegos de roles, su puntuación total puede ser alta en aquellas categorías relacionadas a la Prominencia. Para ayudar en la evaluación, se provee de un Checklist de Aplicaciones de Internet en el apéndice 2 que requiere que el examinando clasifique las aplicaciones que más ha utilizado en el último mes.

REFERENCIAS

Estudios Iniciales

- American Psychiatric Association (1985). *Standards for educational and psychological testing*. Washington, DC: Author.
- Anderson, K. (1998). Internet Use among college students: An exploratory study. Paper presented at the annual meeting of the Eastern Psychological Association. April 12, 1998. Boston, MA.

- Beck A.T., Ward, C.M., Mendelson, M., Mock, J.F., & Erbaugh, J.K. (1961). An inventory for measuring depression. *Archives of General Psychiatry*, 4, 5--571.
- Case, C & Young, K.S. (2001). *Internet Risk Management: Building a Framework for Research*. American Society of Business and Behavioral Sciences. Las Vegas. February 21, 2000
- Cooper, A., Delmonico, D., & Burg, R. (2000). Cybersex users, abusers, and compulsives: New findings and implications. *Sexual Addiction & Compulsivity*, vol. 7, 5-29.
- Greenfield, D. (1999). *Internet Addiction: Disinhibition, accelerated intimacy and other theoretical considerations*. Paper presented at the 107th annual meeting of the American Psychological Association, August 22, 1999. Boston, MA.
- Griffiths, M. (1996). Technological addictions. *Clinical Psychology Forum*. 76, 14-19.
- Krant, R., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukopadhyay, T., & Scherlis, W. (1998) Internet Paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological well-being? *American Psychologist*, 53, 1017-1031.
- Morahan-Martin, J. (1997). *Incidence and correlates of pathological Internet use*. Paper presented at the 105th annual meeting of the American Psychological Association, August 18, 1997. Chicago, IL.
- Scherer, K. (1997). College life online: Healthy and unhealthy Internet use. *Journal of College Development*, 38, 655-665.
- Schneider, J. P. (2000). Effects of Cybersexual Addiction on the Family: Results of a Survey. *Sexual Addiction and Compulsivity*, vol. 7, 31-58.
- Young, K. S. (1996). *Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder*. Paper presented at the 104th annual meeting of the American Psychological Association, August 18, 1996. Toronto, Canada.
- Young, K. S. (1997a). *What makes on-line usage stimulating? Potential explanations for pathological Internet use*. Paper presented at the 105th annual meeting of the American Psychological Association, August 15, 1997. Chicago, IL.
- Young, K. S. (1997b). The relationship between depression and Internet addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, 1(1), 24-28.
- Young, K. S. (1998) Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
- Young, K. S. (1999) The Evaluation and treatment of Internet addiction. In L. VandeCreek & T. Jackson (Eds.). *Innovations in Clinical Practice: A Source Book* 17, 19-31. Sarasota, FL: Professional Resource Press.
- Young, K, Cooper, A., Griffin-Shelley, E., Buchanan, J, & O'Mara, J. (2000) Cybersex and Infidelity Online: Implications for evaluation and treatment. *Sexual Addiction and Compulsivity*. 7(1), 59-74.

Una Muestra de Estudios de Validación y Uso del IAT

- Barke, A., Nyenhuis, N., & Kröner-Herwig, B. (2012). The German version of the internet addiction test: a validation study. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(10), 534-542.
- Canan, F., Ataoglu, A., Nichols, L. A., Yildirim, T., & Ozturk, O. (2010). Evaluation of psychometric properties of the internet addiction scale in a sample of Turkish high school students. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 13(3), 317-320.
- Cao, F., & Su, L. (2007). Internet addiction among Chinese adolescents: prevalence and psychological features. *Child: care, health and development*, 33(3), 275-281.
- Chang, M. K., & Law, S. P. M. (2008). Factor structure for Young's Internet Addiction Test: A confirmatory study. *Computers in Human Behavior*, 24(6), 2597-2619.
- Ferraro, G., Caci, B., D'amico, A., & Blasi, M. D. (2006). Internet addiction disorder:

- an Italian study. *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 170-175.
- Frangos, C. C., Frangos, C. C., & Sotiropoulos, I. (2012). A meta-analysis of the reliability of Young's Internet addiction test. In *World Congress on Engineering* (Vol. 1, pp. 368-371).
- Ghassemzadeh, L., Shahraray, M., & Moradi, A. (2008). Prevalence of Internet addiction and comparison of Internet addicts and non-addicts in Iranian high schools. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 731-733.
- Guan, N. C., Isa, S. M., Hashim, A. H., Pillai, S. K., & Singh, M. K. H. (2015). Validity of the Malay Version of the Internet Addiction Test A Study on a Group of Medical Students in Malaysia. *Asia-Pacific Journal of Public Health*, 27(2), NP2210-NP2219.
- Hawi, N. S. (2013). Arabic validation of the Internet addiction test. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 16(3), 200-204.
- Jelenchick, L. A., Becker, T., & Moreno, M. A. (2012). Assessing the psychometric properties of the Internet Addiction Test (IAT) in US college students. *Psychiatry Research*, 196(2), 296-301.
- Khazaal, Y., Billieux, J., Thorens, G., Khan, R., Louati, Y., Scarlatti, E & Zullino, D. (2008). French validation of the internet addiction test. *CyberPsychology & Behavior*, 11(6), 703-706.
- Lai, C. M., Mak, K. K., Watanabe, H., Ang, R. P., Pang, J. S., & Ho, R. C. (2013). Psychometric properties of the internet addiction test in Chinese adolescents. *Journal of pediatric psychology*, jst022.
- Lam, L. T., Peng, Z. W., Mai, J. C., & Jing, J. (2009). Factors associated with Internet addiction among adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 12(5), 551-555.
- Ngai, S. S. Y. (2007). Exploring the validity of the Internet Addiction Test for students in grades 5–9 in Hong Kong. *International Journal of Adolescence and Youth*, 13(3), 221-237.
- Panayides, P., & Walker, M. J. (2012). Evaluation of the psychometric properties of the Internet Addiction Test (IAT) in a sample of Cypriot high school students: the Rasch Measurement Perspective. *European Journal of Psychiatry*, 8(3), 327-351.
- Pawlikowski, M., Altstötter-Gleich, C., & Brand, M. (2013). Validation and psychometric properties of a short version of Young's Internet Addiction Test. *Computers in Human Behavior*, 29(3), 1212-1223.
- Tsai, C. C., & Lin, S. S. (2003). Internet addiction of adolescents in Taiwan: An interview study. *CyberPsychology & Behavior*, 6(6), 649-652.
- Widyanto, L., & McMurrin, M. (2004). The psychometric properties of the internet addiction test. *CyberPsychology & Behavior*, 7(4), 443-450.

Test IAT Apéndice 1:

TEST DE ADICCIÓN A INTERNET

Nombre _____

Masculino _____ Femenino _____

Edad _____ Años En Línea _____ ¿Utilizas Internet para trabajar? _____ Sí _____
No

This questionnaire consists of 20 statements. After reading each statement carefully, based upon the 5-point Likert scale, please select the response (0, 1, 2, 3, 4 or 5) which best describes you. If two choices seem to apply equally well, circle the choice that best represents how you are most of the time during the past month. Be sure to read all the statements carefully before making your choice. The statements refer to offline situations or actions unless otherwise specified.

0 = No Aplica

1 = Rara Vez

2 = Ocasionalmente

3 = Frecuentemente

4 = Casi Siempre

5 = Siempre

1. ___¿Qué tan a menudo te das cuenta que has estado en línea más de lo que planeabas?
2. ___¿Qué tan a menudo descuidas tareas del hogar para pasar más tiempo en línea?
3. ___¿Qué tan a menudo prefieres la emoción del Internet a intimar con tu pareja?
4. ___¿Qué tan a menudo entablas nuevas relaciones con otros usuarios en línea?
5. ___¿Qué tan a menudo otras personas en tu vida se quejan de la cantidad de tiempo que pasas en línea?
6. ___¿Qué tan a menudo sufren tus notas o trabajos del colegio debido a la cantidad de tiempo que pasas en línea?
7. ___¿Qué tan a menudo revisas tu correo electrónico antes de cualquier otra cosa que tengas que hacer?
8. ___¿Qué tan a menudo sufres tu desempeño en el trabajo o productividad debido al Internet?
9. ___¿Qué tan a menudo te pones a la defensiva o callas cuando alguien te pregunta qué haces en línea?
10. ___¿Qué tan a menudo bloqueas pensamientos inquietantes sobre tu vida con pensamientos relajantes sobre el Internet?
11. ___¿Qué tan a menudo te das cuenta que estás anticipando cuándo volverás a estar en línea?
12. ___¿Qué tan a menudo temes que la vida sin Internet sería aburrida, vacía e infeliz?
13. ___¿Qué tan a menudo reaccionas mal, gritas o te molesta si alguien te interrumpe mientras estás en línea?
14. ___¿Qué tan a menudo pierdes horas de sueño debido a sesiones en línea nocturnas?
15. ___¿Qué tan a menudo te preocupas por el Internet cuando estás desconectado, o fantaseas con estar en línea?
16. ___¿Qué tan a menudo dices "unos minutos más" cuando estás en línea?
17. ___¿Qué tan a menudo intentas bajar la cantidad de tiempo que pasas en línea y fracasas?
18. ___¿Qué tan a menudo intentas esconder cuánto tiempo has estado en línea?
19. ___¿Qué tan a menudo eliges estar más tiempo en línea en vez de salir con otros?
20. ___¿Qué tan a menudo te sientes deprimido, molesto o nervioso cuando estás desconectado, pero desaparece cuando vuelves a estar en línea?

Test IAT Apéndice 2:

CHECKLIST DE APLICACIONES DE INTERNET

Por favor haz un estimado del porcentaje de tiempo que has utilizado en las siguientes actividades en línea en el último mes:

- Sitios de entretenimiento para adultos
- Correo de negocios
- Navegación por negocios
- Salas de Chat
- Discusiones en listas de suscripción
- Mensajería Instantánea
- Sitios nuevos
- Subastas en líneas
- Juegos de azar en línea
- Juegos de video en línea
- Compras en línea
- Otros _____
- Correo personal
- Navegación recreativa
- Comercio de acciones

- Cuestionario de Adicción a los Juegos en Línea

<http://netaddiction.com/online-gaming/>

Desorden en Juegos de Internet

Desorden en Juegos de Internet es una adicción a los juegos de video en línea, juegos de rol o cualquier ambiente de juegos interactivos a través de Internet. Juegos en línea como "Grand Theft Auto", "World of Warcraft", "Dark Age of Camelot" o "Diablo II", denominado "heroinware" por algunos jugadores, pueden plantear problemas mucho más complejos. Las funciones de chat extenso dan a este tipo de juegos un aspecto social, falta de actividades fuera de línea, y el carácter colaborativo y competitivo de trabajo con o contra otros jugadores puede hacer difícil descansar.

Signos del trastorno de juegos en línea (Juegos en Internet)

Los jugadores que se enganchan con los juegos en línea muestran claros signos de la adicción. Como si fuera una droga, los jugadores que juegan casi todos los días, juegan durante largos períodos de tiempo (más de 4 horas), se muestran inquietos o irritables si no pueden jugar y sacrifican otras actividades sociales por jugar están mostrando señales de la adicción. Toma nuestra Prueba del desorden en Juegos de Video y Juegos de Internet.

Las señales de advertencia incluyen:

- Una preocupación por los juegos en línea
- Mentir u ocultar el uso de juegos en línea
- Desobediencia en plazos o tiempo límite para jugar en línea
- Aislamiento social de la familia y amigos

<http://netaddiction.com/are-you-an-obsessive-online-gamer/>

Video y adicción al juego en línea

Prueba del desorden en Juegos de Video y Juegos de Internet

La naturaleza altamente adictiva de los juegos de video y juegos de roles en línea impacta más a los niños y adolescentes, pero un número creciente de adultos también está siendo enganchado en ellos, y la última moda son los juegos en línea de fantasía en deportes.

Responde "sí" o "no" a las siguientes preguntas para ver si es adicto a los videojuegos o juegos en línea:

1. ¿Necesitas jugar con juegos en línea en cada vez más tiempo para conseguir la excitación deseada?
2. ¿Está usted preocupado por los juegos en línea (pensar en jugar cuanto está sin conexión, anticipando su próximo período de sesiones en línea)?
3. ¿Ha mentido a sus amigos y familiares para ocultar el tiempo que juega en línea?
4. ¿Se siente inquieto o irritable cuando intenta reducir o parar de jugar en línea?
5. ¿Hizo repetidos e infructuosos esfuerzos para controlar, reducir o parar de jugar en línea?
6. ¿Utiliza el juego en línea como una forma de escapar de los problemas o aliviar sentimientos de impotencia, culpa, ansiedad o depresión?
7. ¿Ha puesto en peligro o perdido una relación significativa o incluso arriesgó su matrimonio debido a su hábito de juego en línea?
8. ¿Ha comprometido una oportunidad laboral, educativa o profesional debido a su hábito de juego en línea?

Si usted contestó "sí" a cualquiera de las preguntas anteriores, puede ser adicto a los juegos en línea. Estas son señales de advertencia común que ha perdido el control, mintió, o posiblemente puso en riesgo una relación para apoyar su conducta de juego en línea.

- Test de Capacidades y Dificultades (SDQ)

El cuestionario de Fortalezas y Dificultades (SDQ) es una prueba breve de tamizaje para problemas emocionales y conductuales en niños y adolescentes entre 2 a 17 años de edad. Existen versiones para los niños y adolescentes, padres y profesores. Cada versión puede contener entre uno a tres de los siguientes componentes:

A) 25 ítems para determinadas características psicológicas.

Todas las versiones del SDQ exploran sobre 25 características (ítems) psicológicas, algunos positivos y otros negativos, divididos en 5 escalas:

1	Síntomas emocionales (5 ítems)	SE
2	Problemas de conducta (5 ítems)	PC
3	Prob de hiperactividad/déficit de atención (5 ítems)	HA
4	Problemas de relación con pares (5 ítems)	PP
5	Conducta prosocial (5 ítems)	PS

- Estos 25 ítems están incluidos en las versiones para niños y adolescentes de 4 a 17 años, padres y profesores.
- La versión para padres de niños de 2 a 4 años comparte 22 ítems y difieren ligeramente en 3 ítems (uno relacionado a la conducta reflexiva y dos a conducta opositorista en vez de conducta disocial)

B) Preguntas sobre impacto

Examinan si el entrevistado considera que el niño y/o adolescente tiene un problema, y si fuera así, profundiza sobre la cronicidad, distres, disfunción social y dificultades que tuviera con otros.

C) Preguntas de seguimiento

Esta versión incluye además de las 25 preguntas básicas y las de impacto, algunas para evaluar el seguimiento luego de una intervención.

1. ¿La intervención redujo los problemas?
2. ¿La intervención ayudó de otras maneras?

Para incrementar la posibilidad de detectar un problema en esta versión de seguimiento. Se pregunta por **el último mes** a diferencia de la versión simple estándar que se pregunta por los últimos 6 meses.

CALIFICACIÓN

Características psicológicas e impacto: Cada una de las preguntas de los 25 ítems, puede tener un puntaje que va del 0 a 2

	NO ES CIERTO	ALGO CIERTO	VERDADERAMENTE CIERTO	
a. Procuro ser agradable con los demás. Tengo en cuenta los sentimientos de las otras personas.	0	1	2	PS
b. Soy inquieto/a, hiperactivo(a), no puedo permanecer quieto(a) por mucho tiempo.	0	1	2	HA
c. Suelo tener muchos dolores de cabeza, estómago o náuseas.	0	1	2	SE
d. Generalmente comparto con otros mis juguetes, golosinas, lapiceros, CD, etc.	0	1	2	PS
e. Cuando me enfado, me enfado mucho y pierdo el control.	0	1	2	PC
f. Prefiero estar solo(a) que con gente de mi edad.	0	1	2	PP
g. Por lo general soy obediente.	2	1	0	PC
h. A menudo estoy preocupado(a).	0	1	2	SE
i. Ayudo si alguien está enfermo, disgustado o herido.	0	1	2	PS
j. Estoy todo el tiempo inquieto o moviéndome, me muevo demasiado	0	1	2	HA
k. Tengo un(a) buen(a) amigo(a) por lo menos.	2	1	0	PP
l. Peleo con frecuencia y puedo hacer que los demás hagan lo que yo quiero (manipulo).	0	1	2	PC
m. A menudo me siento triste, decaído/desanimado o con ganas de llorar.	0	1	2	SE
n. Por lo general caigo bien a la gente de mi edad.	2	1	0	PP
o. Me distraigo con facilidad, me cuesta concentrarme.	0	1	2	HA
p. Me pongo nervioso(a) con las situaciones nuevas, fácilmente pierdo la confianza en mí.	0	1	2	SE
q. Trato bien a los niños(as) más pequeños(as)	2	1	0	PS
r. A menudo me acusan de mentir o hacer trampas.	0	1	2	PC
s. Otras personas de mi edad me molestan o se meten conmigo o se burlan de mí.	0	1	2	PP
t. A menudo me ofrezco para ayudar a los demás (a padres, profesores, niños).	0	1	2	PS
u. Pienso las cosas antes de hacerlas.	2	1	0	HA
v. Me llevo cosas que no son mías de casa, la escuela o de otros sitios.	0	1	2	PC
w. Me relaciono o llevo mejor con los adultos que con otros de mi edad.	0	1	2	PP
x. Tengo muchos miedos o temores, me asusto fácilmente.	0	1	2	SE
y. Termino lo que empiezo y tengo buena concentración.	2	1	0	HA

La puntuación se hará en tres partes.

1. En la primera se sumarán los puntos de los 5 ítems de cada escala pudiendo tener un máximo de 10 puntos excepto en la escala de conducta prosocial cuya puntuación es inversa (0 puntos).

ESCALA DE SÍNTOMAS EMOCIONALES (SE)

	NO ES CIERTO	ALGO CIERTO	VERDADERAMENTE CIERTO	
c. Suelo tener muchos dolores de cabeza, estómago o náuseas.	0	1	2	SE
h. A menudo estoy preocupado(a).	0	1	2	SE
m. A menudo me siento triste, decaído/desanimado o con ganas de llorar.	0	1	2	SE
p. Me pongo nervioso(a) con las situaciones nuevas, fácilmente pierdo la confianza en mí.	0	1	2	SE
x. Tengo muchos temores, me asusto fácilmente.	0	1	2	SE

ESCALA DE PROBLEMAS DE CONDUCTA (PC)

	NO ES CIERTO	ALGO CIERTO	VERDADERAMENTE CIERTO	
e. Cuando me enfado, me enfado mucho y pierdo el control.	0	1	2	PC
g. Por lo general soy obediente.	2	1	0	PC
l. Peleo con frecuencia y puedo hacer que los demás hagan lo que yo quiero (manipulo).	0	1	2	PC
r. A menudo me acusan de mentir o hacer trampas.	0	1	2	PC
v. Me llevo cosas que no son mías de casa, la escuela o de otros sitios.	0	1	2	PC

ESCALA DE HIPERACTIVIDAD

	NO ES CIERTO	ALGO CIERTO	VERDADERAMENTE CIERTO	
b. Soy inquieto/a, hiperactivo(a), no puedo permanecer quieto(a) por mucho tiempo.	0	1	2	HA
j. Estoy todo el tiempo inquieto o moviéndome, me muevo demasiado	0	1	2	HA
o. Me distraigo con facilidad, me cuesta concentrarme.	0	1	2	HA
u. Pienso las cosas antes de hacerlas.	2	1	0	HA
y. Terminó lo que empiezo y tengo buena concentración.	2	1	0	HA

ESCALA DE PROBLEMAS CON LOS COMPAÑEROS O PARES

	NO ES CIERTO	ALGO CIERTO	VERDADERAMENTE CIERTO	
f. Prefiero estar solo(a) que con gente de mi edad.	0	1	2	PP
k. Tengo un(a) buen(a) amigo(a) por lo menos.	2	1	0	PP
n. Por lo general caigo bien a la gente de mi edad.	2	1	0	PP
s. Otras personas de mi edad me molestan o se meten conmigo o se burlan de mí.	0	1	2	PP
w. Me relaciono o llevo mejor con los adultos que con otros de mi edad.	0	1	2	PP

ESCALA PROSOCIAL

	NO ES CIERTO	ALGO CIERTO	VERDADERAMENTE CIERTO	
a. Procupo ser agradable con los demás. Tengo en cuenta los sentimientos de las otras personas.	0	1	2	PS
d. Generalmente comparto con otros mis juguetes, golosinas, lapiceros, CD, etc.	0	1	2	PS
i. Ayudo si alguien está enfermo, disgustado o herido.	0	1	2	PS
q. Trato bien a los niños(as) más pequeños(as)	0	1	2	PS
t. A menudo me ofrezco para ayudar a los demás (a padres, profesores, niños).	0	1	2	PS

2. En la segunda parte se sumarán los puntos de las primeras cuatro escalas excepto de la quinta (conducta prosocial) para obtener el puntaje total que puede ser de 0 a 40 puntos. Se considerará que el adolescente está en la **categoría anormal si obtiene un puntaje de 17 a 40**

PUNTUACIÓN		NORMAL	LIMITE	ANORMAL
TOTAL DE DIFICULTADES	T	0 - 15	16 - 19	20 - 40
SÍNTOMAS EMOCIONALES	SE	0 - 5	6	7 - 10
PROBLEMAS DE CONDUCTA	PC	0 - 3	4	5 - 10
HIPERACTIVIDAD	HA	0 - 5	6	7 - 10
PROBLEMAS CON COMPAÑEROS	PP	0 - 3	4 - 5	6 - 10
CONDUCTA PROSOCIAL	PS	6 - 10	5	0 - 4
IMPACTO		0	1	2 - 10

3. Finalmente se puntuará las preguntas sobre impacto y se considerará patológico si la suma total puntúa entre **2 a 10 puntos**

Preguntas sobre impacto consideradas para puntuar	Opciones	Puntaje Por pregunta
¿Estas dificultades le preocupan o le hacen sufrir?	No	0
	Sólo un poco	0
	Bastante	1
	Mucho	2
¿Repercuten o interfieren estas dificultades en su vida diaria en la casa?	No	0
	Sí un poco	0
	Sí bastante	1
	Sí mucho	2
¿Repercuten o interfieren estas dificultades en su vida diaria con sus amistades?	No	0
	Sí un poco	0
	Sí bastante	1
	Sí mucho	2
¿Repercuten o interfieren estas dificultades en su vida diaria en su aprendizaje en el colegio?	No	0
	Sí un poco	0
	Sí bastante	1
	Sí mucho	2
¿Repercuten o interfieren estas dificultades en su vida diaria en sus actividades de ocio o tiempo libre?	No	0
	Sí un poco	0
	Sí bastante	1
	Sí mucho	2

- Test de Depresión Infantil (CDI)

http://www.tests-gratis.com/cuestionarios_depresion_ninos/cdi-inventario-depresion-infantil.htm

El Inventario CDI (Children's Depression Inventory) o Inventario de Depresión Infantil, de M. Kovacs, es el test para la Depresión Infantil más utilizado en todo el mundo.

Su objetivo es evaluar los síntomas depresivos en niños y adolescentes, y su facilidad de lectura permite la aplicación a partir de los 7 años (y hasta los 15 años)

El CDI puede administrarse de manera individual o colectiva, oscilando el tiempo de aplicación entre 10 y 25 minutos, en función de la habilidad lectora del niño.

Estos son los 27 ítems de la prueba, en los que el niño tiene que elegir una de entre tres opciones, aunque también puede ser contestado por adultos de referencia (padres y maestros del niño):

INVENTARIO DE DEPRESIÓN DE KOVACS (CDI)*

1	A. Rara vez me siento triste	0	D
	B. Muchas veces me siento triste	1	
	C. Me siento triste todo el tiempo	2	
2	A. Las cosas me van a salir bien	0	D
	B. No estoy seguro si las cosas me van a salir bien	1	
	C. Nada me va a salir bien	2	
3	A. Hago la mayoría de las cosas bien	0	D
	B. Hago muchas cosas mal	1	
	C. Todo lo hago mal	2	
4	A. Muchas cosas me divierten	0	D
	B. Me divierten algunas cosas	1	
	C. Nada me divierte	2	
5	A. Rara vez soy malo(a)	0	A
	B. Soy malo(a) muchas veces	1	
	C. Soy malo(a) todo el tiempo	2	
6	A. Rara vez pienso que me van a pasar cosas malas	0	D
	B. Me preocupa que puedan pasarme cosas malas	1	
	C. Estoy seguro(a) que me pasaran cosas terribles	2	
7	A. Me gusta a mí mismo(a)	0	A
	B. No me gusta a mí mismo(a)	1	
	C. Me odio a mí mismo(a)	2	
8	A. Generalmente no tengo la culpa de las cosas malas	0	A
	B. Tengo la culpa de muchas cosas malas	1	
	C. Tengo la culpa de todas las cosas malas	2	
9	A. Nunca he pensado en matarme	0	A
	B. A veces pienso en matarme, pero no lo haría	1	
	C. Quiero matarme	2	
10	A. Rara vez tengo ganas de llorar	0	D
	B. Muchos días me dan ganas de llorar	1	
	C. Siento ganas de llorar todos los días	2	
11	A. Rara vez me molesta algo	0	D
	B. Las cosas me molestan muchas veces	1	
	C. Las cosas me molestan todo el tiempo	2	
12	A. Me gusta estar con otras personas	0	D
	B. Muchas veces no me gusta estar con otras personas	1	
	C. Yo no quiero estar con otras personas	2	

13	A. Me decido fácilmente por algo, cuando quiero	0	A
	B. Es difícil para mí decidirme por algo	1	
	C. No puedo decidirme por algo.	2	
14	A. Me veo bien	0	A
	B. Hay algunas cosas malas en mi apariencia	1	
	C. Me veo horrible	2	
15	A. Hacer las tareas del colegio no es problema para mí	0	A
	B. Muchas veces me cuesta mucho esfuerzo hacer las tareas del colegio	1	
	C. Todo el tiempo me cuesta mucho esfuerzo hacer las tareas del colegio	2	
16	A. Duermo muy bien	0	D
	B. Varias noches tengo problemas para dormir	1	
	C. Todas las noches tengo problemas para dormir	2	
17	A. Rara vez me siento cansado(a)	0	D
	B. Muchos días me siento cansado(a)	1	
	C. Todo el tiempo me siento cansado(a)	2	
18	A. Como muy bien	0	D
	B. Varios días no tengo ganas de comer	1	
	C. La mayoría de los días no tengo ganas de comer	2	
19	A. No me preocupan dolores ni enfermedades	0	D
	B. Muchas veces me preocupan dolores y enfermedades	1	
	C. Todo el tiempo me preocupan dolores y enfermedades	2	
20	A. No me siento solo(a)	0	D
	B. Muchas veces me siento solo(a)	1	
	C. Todo el tiempo me siento solo(a)	2	
21	A. Siempre me divierto en el colegio	0	D
	B. Solo de vez en cuando me divierto en el colegio	1	
	C. Nunca me divierto en el colegio	2	
22	A. Tengo muchos amigos	0	D
	B. Tengo amigos pero quisiera tener más	1	
	C. No tengo amigos	2	
23	A. Mi rendimiento en el colegio es bueno	0	A
	B. Mi rendimiento en el colegio no es tan bueno como antes	1	
	C. Mi rendimiento en el colegio es muy malo	2	
24	A. Soy tan bueno como otros alumnos	0	A
	B. Puedo ser bueno como otros alumnos, si quisiera	1	
	C. Nunca podre ser bueno como los otros alumnos	2	
25	A. Estoy seguro(a) que hay personas que me quieren	0	A
	B. No estoy seguro(a) si alguien me quiere	1	
	C. Nadie me quiere realmente	2	
26	B. Generalmente hago caso en lo que me dicen	0	D
	A. Muchas veces no hago caso en lo que me dicen	1	
	C. Nunca hago caso en lo que me dicen	2	
27	A. Me llevo bien con los demás	0	D
	B. Muchas veces me peleo con los demás	1	
	C. Todo el tiempo me peleo con los demás	2	

*ADAPTACIÓN Y ESTANDARIZACIÓN: Edmundo Arévalo Luna - 2008

Instrucciones de Aplicación:

"Este es un cuestionario que tiene oraciones que están en grupos de tres. Escoge en cada grupo una oración, la que mejor diga cómo te has portado, cómo te has sentido en las ÚLTIMAS DOS SEMANAS, luego coloca una marca como una 'X' en los espacios que correspondan. No hay respuesta correcta ni falsa, solo trata de contestar con la mayor sinceridad, lo que es cierto para ti"

Corrección:

Las puntuaciones directas se obtienen sumando las respuestas marcadas por el sujeto de acuerdo a estas puntuaciones:

La ausencia del síntoma (respuesta A) se puntúa 0, la presencia en una forma leve (respuesta B) se puntúa 1 y la presencia en una forma grave (respuesta C) se puntúa 2, por lo que la puntuación total puede oscilar entre 0 y 54 puntos.

El punto de corte es de 19, por lo que a partir de esa puntuación se presenta depresión.

La confiabilidad del CDI oscila entre 0.71 y 0.94, lo que nos indica que entre un 71% y un 94% de las puntuaciones son verdaderas

Hay baremos en puntuaciones percentiles, típicas, z y T para estos tres rangos de edad y sexo:

-De 7 a 8 años

-De 9 a 10 años

-De 11 a 15 años

Valoración:

Estas son las categorías diagnósticas de acuerdo a los percentiles:

PERCENTILES	CATEGORÍAS DIAGNOSTICAS
1 - 25	No hay presencia de síntomas depresivos. Dentro de límites normales
26 - 74	Presencia de síntomas depresivos mínima y moderada
75 - 89	Presencia de síntomas depresivos marcada o severa
90 - 99	Presencia de síntomas depresivos en grado máximo

Además de la puntuación total de depresión, el CDI permite una puntuación por escalas o sub dimensiones:

1- Disforia:

El estado de ánimo disfórico es la expresión de tristeza, soledad, desdicha, indefensión y/o pesimismo, lo que lleva al niño o adolescente a manifestar cambios en su estado de ánimo, con presencia de mal humor e irritabilidad, llorando o enfadándose con facilidad.

La dimensión de Disforia es evaluada por los ítems: 1, 2, 3, 4, 6, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 26, 27.

La puntuación máxima es de 34, detectándose mayor presencia de ánimo disfórico con una puntuación más alta.

2- Autoestima Negativa:

Las ideas de auto desprecio incluyen sentimientos de incapacidad, fealdad y culpabilidad, presentándose ideas de persecución, deseos de muerte y tentativas de suicidio, junto con ideas de huida de casa.

La dimensión de Autoestima Negativa es evaluada por los ítems: 5, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 23, 24, 25.

La puntuación máxima es de 20, detectándose mayor presencia de ideas de auto desprecio con una puntuación más alta.

CORRECCIÓN

Pregunta		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
Corrección	A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Escala		D	D	D	D	A	D	A	A	A	D	D	D	A	A

Pregunta		15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
Corrección	A	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	B	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
	C	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Escala		A	D	D	D	D	D	D	D	A	A	A	D	D

D= Disforia A= Auto desprecio

Para la dimensión de Estado de ánimo Disfórico, se suman las marcas dentro de los recuadros de los siguientes ítems: 1, 2, 3, 4, 6, 10, 11, 12, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 26, 27.

Para la dimensión de Ideas de Auto desprecio, se suman las marcas dentro de los recuadros de los siguientes ítems: 5, 7, 8, 9, 13, 14, 15, 23, 24, 25

- BIBLIOGRAFÍA

- Giddens A. 2000: Un mundo desbocado, Editorial Taurus
- Alonso Fernandez, F. 2003: Las nuevas adicciones, Madrid, TEA, Ediciones
- Echeburúa, E. 1999: ¿Adicciones sin droga?, Bilbao, Desclée de Brouwer,
- García J, A. Adicciones Tecnológicas, el auge de las redes sociales. *Health&Addictions/ Salud y Drogas*. 2013. Vol.13 (1), p.5-14..
- Berner Enrique J. Santander Jaime T. Abuso y dependencia de internet: la epidemia y su controversia. *RevChilNeuro-psiquiat* 2012; 50 (3): 181-190
- Castells M, 1998: Entender nuestro mundo, Revista de Occidente, N° 205 -pp 1113 a 1145, Madrid.
- Castells, M. 2001: La galaxia internet, Barcelona, Areté
- Sánchez –Carbonell J. y Beranuy M., 2007: La adicción a internet como sobreadaptación social. Capítulo IX, en Talarn A. (comp.): Globalización y Salud Mental, Herder Editorial, S.L., Barcelona
- Greenfield,D. N. 1999: Psychological characteristics of compulsive internet use: a preliminar analysis". *Cyberpsychology & Behavior*, 2, pp. 403-412
- Beck, U 1998: La sociedad en riesgo: hacia una nueva modernidad, Barcelona Paidós, 1998
- Verdú, V. 2005: Yo y tú, objetos de lujo, Barcelona, Debate.
- Griffiths, M 2000: Does Internet and computer-addiction- exist? Some case study evidence, *Cyberpsychology & Behavir*,3, pp.211-218.
- Young, K. 1996: "Psychology of computer use: addictive use of the Internet: a case that breaks the stereotype", *Psychological Reports*, 79, pp. 889-902
- Matute, H. 2003: Adaptarse a Internet, Arteixco, La voz de Galicia
- Moctezuma A, Ortiz S, Lara M. ¿Uso excesivo o adicción a Internet? Excessive use or Internet addiction?. *Asociación de Psiquiatría Mexicana, A.C.*2011. Vol. 27 N°3.
- García J, A. Adicciones Tecnológicas, el auge de las redes sociales. *Health&Addictions/ Salud y Drogas*. 2013. Vol.13 (1), p.5-14.
- Beard KW, Wolf EM. Modification in the proposed diagnostic criteria for internet addiction. Cyberpsychol Behav 2001; 4: 377-383*
- Mitchell P. Internet addiction: genuine diagnosis or not? *TheLancet*. 2000.355(9204): 632
- Gutierrez, J., Mora, M., García, S. y Edipo, P. 2001: "Personalidad, sexo y comunicación mediada por el ordenador a través del Internet" *Anuario de Psicología*, 32, pp. 51-62
- Moctezuma A, Ortiz S, Lara M. ¿Uso excesivo o adicción a Internet? Excessive use or Internet addiction?. *Asociación de Psiquiatría Mexicana, A.C.*2011. Vol. 27 N°3.
- Griffiths M. Does internet and computer "addiction" exist? Some case study evidence. *Cyberpsychol Behav* 2000; 3: 211-218.
- Treuer T, Fábíán Z, Füredi J. Internet addiction associated with features of impulse control disorder: is it a real psychiatric disorder? *J Affect Disord* 2001.
- American Psychiatry Association, 2000: "Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales. DSM-IV revisado, Barcelona Masson
- CIE-10 1992 " Trastornos mentales y del comportamiento", Madrid, Meditor
- De Gracia, M., Vigo, M., Fernández, M. y Marco, M., 2002: " Características conductuales del uso excesivo de Internet, *Revista de Psiquiatría de la Facultad de Medicina de Barcelona*, 29, pp. 219-230
- Morahan-Martin, J., y Schumacher, P. 2000: "Incidence and correlates of pathological Internet use among college students". *Computers in Human Behavior*, 16, pp. 13-29
- Sandoz, J. 2004: "Internet Addiction", *Annals of the American Psychoterapy Association*, 7, p 34
- Washton, A. y Boundy, D. 1991: "Querer no es poder: Cómo comprender y superar las adicciones, Barcelona, Paidós.
- Castells, P., y de Bofarull, I. 2005: Enganchados a las pantallas". Barcelona, Planeta

Castellana, M. y Llado, M. 1999: "Adolescencia y juventud: prevención y percepción del riesgo de consumo". Revista Española de drogodependencias, 2 pp. 118-131

Cruzado, J., Muñoz-Rivas, M., y Navarero M. 2001: "Adicción a Internet: de la hipotética entidad diagnóstica a la realidad clínica". Psicopatología clínica, legal y forense, 1, pp. 93-112

Treuer, F., Fábian, Z. y Füredi, J. 2001. "Internet addiction associated with features of impulse control disorder: is it a real psychiatric disorder?". Journal of Affective Disorders, 66, p 283.

Young, K. 1998: "Internet addiction: the emergence of a new clinical disorder" Cyberpsychology & Behavior, 1, pp 237-244

Meerkerk, G., Van Den Eijnden, R. y Garretsen H. 2006: "Predicting compulsive internet use: it's all about sex". Cyberpsychology & Behavior, 9, pp 95-103

Shapira, N., Lessig M., Goldsmith T, Szabo S, Lazoritz M. y Gold M. 2003: " Problematic Internet use: Proposed classification and diagnostic criteria". Depression and Anxiety, 17, pp. 207-216.

Fundación **MAPFRE**

Síguenos en:



www.fundacionmapfre.org