Descargo de responsabilidad: las opiniones expresadas en los manuscritos son responsabilidad exclusiva de los autores. No necesariamente reflejan las opiniones de la editorial ni la de sus miembros.

Aumento en el rango de impulsividad en adolescentes que usan las redes sociales, videojuegos e Internet

Increase in the range of impulsivity in adolescents who use social networks, video games and the Internet

Recibido: 26/11/2022
Aceptado: 24/01/2023
Publicado: 15/04/2023

Yesenia Marleni Rodríguez Rivadeneira
Universidad de San Carlos de Guatemala
yesenia@postgradocunzac.edu.gt
https://orcid.org/0000-0002-3026-4504

Referencia

Rodríguez Rivadeneira, Y. M. (2023). Aumento en el rango de impulsividad en adolescentes que usan las redes sociales, videojuegos e Internet. Revista Académica Sociedad Del Conocimiento Cunzac, 3(1), 143–149. DOI: https://doi.org/10.46780/sociedadcunzac.v3i1.74

Resumen

PROBLEMA: ¿Han presentado los adolescentes de la generación "Z" y centennials un aumento en el rango de impulsividad al usar las redes sociales, videojuegos e Internet?. Se les denomina generación "Z" a las personas nacidas de 1981 al 2010 y las centennials del 2000 en adelante. OBJETIVO: determinar si en la población de adolescentes hay un aumento en el rango de impulsividad vinculada con el uso de redes sociales y videojuegos desde el contexto adicción no farmacológica. MÉTODO: estudio de corte transversal para medir el rango de impulsividad en adolescentes que usen las redes sociales y video-juegos RESULTADOS: la investigación se llevó a cabo con una muestra de 49 estudiantes, en un rango de 13 y 16 años de edad, ambos sexos, 35 mujeres equivalente al 71.4% , y 14 varones equivalente al 29%, quienes realizaron las siguientes escalas; Impulsividad de Barrat BIS-11, la escala de Dependencia de videojuegos TDV, y la escala de la escala de riesgos a la adicción de redes sociales e Internet (ERA-RSI), las pruebas indican que el 96% del grupo no presentaron un nivel elevado de rango de impulsividad. CONCLUSIÓN: la investigación sugirió que en éste grupo de estudiantes el porcentaje afectado fue bajo y no está relacionado con un nivel mayor en la impulsividad.

Palabras clave

impulsividad, adolescentes, agresividad, cognición

Abstract

PROBLEM: Have adolescents of generation "Z" and centennials presented an increase in the range of impulsiveness when using social networks, video games and the Internet? Generation "Z" refers to people born from 1981 to 2010 and centennials from 2000 onwards. OBJECTIVE: to determine if in the adolescent population there is an increase in the range of impulsivity associated with the use of social networks and video games from the context of non-pharmacological addiction. METHOD: cross-sectional study to measure the range of impul-

sivity in adolescents who use social networks and video games RESULTS: the research was carried out with a sample of 49 students, between 13 and 16 years of age, both sexes, 35 women equivalent to 71.4%, and 14 men equivalent to 29%, who performed the following scales; Barrat's BIS-11 impulsivity, the TDV Video Game Dependence Scale, and the Internet and Social Networks Addiction Risk Scale (ERA-RSI), the tests indicate that 96% of the group did not present a level high range of impulsivity. CONCLUSION: the research suggested that in this group of students the affected percentage was low and is not related to a higher level of impulsivity.

Palabras clave
impulsivity, adolescents, aggressiveness, cognition

Introducción

La integración y el control de las emociones, la motivación, la conducta, el estado de alerta y el aprendizaje se realizan a través de las áreas pre-frontales la cuales están ubicadas en la corteza pre-frontal y el tronco encefálico, forman parte de lo que se conoce como funciones ejecutivas inician su desarrollo en la infancia cuando los niños empiezan a controlar su conducta, conforme el cerebro se desarrolla permite la maduración del mismo, lo que busca es lograr resolver las situaciones que se presentan en la vida y en el entorno de forma positiva. Durante este proceso hay dos conceptos que surgen paralelamente y son; autocontrol y autorregulación. El autocontrol se define como una capacidad para obtener el dominio sobre las emociones, conductas y deseos propios, y la autorregulación se considera la habilidad de modificar los comportamientos ejecutados o impulsos para alcanzar un resultado deseado (Quintero, et al., 2022).

La interacción emocional que los padres sostengan con el niño es un factor indispensable ya que permite el desarrollo y maduración de las partes del cerebro encargadas de la conciencia y las emociones siendo necesario en los primeros años de vida del niño. El autocontrol en el niño y el adolescente modula la conducta y las emociones, las hace adaptativa a los factores intrínsecos y extrínsecos, seguidamente surge en otras etapas la autorregulación (Quintero, et al., 2022). Durante la etapa de la adolescencia los jóvenes están expuestos a múltiples factores de riesgo siendo la misma etapa un proceso de dificultad debido al cambio hormonal, a esto se le suman los estímulos externos que alteran sus respuestas y esto se refleja en la conducta, estudios sobre este tema son importantes pues permiten realizar programas de intervención en adolescentes que se encuentren en riesgo relacionado con la impulsividad (Arroyo, Chóliz, 2019).

El tema de los videojuegos en la población infanto-juvenil latinoamericana indica una incidencia en problemas de salud mental, debido a que se identifica otro tipo de adicción relacionada con el uso de dispositivos tecnológicos, En la actualidad el trastorno por videojuegos está en la clasificación del CIE-11(OMS2018) y se caracteriza por tres condiciones: (a) falta de control de la conducta de juego en cuanto al inicio, a la frecuencia, duración y contexto en que se realiza, (b) priorización del juego frente a cualquier otro tipo de actividad y (c) mantener la conducta pese a estar consciente de las consecuencias que esto le podría ocasionar (Sandoval, 2020).
Material y métodos:

Estudio de corte transversal para medir el rango de impulsividad en adolescentes que usen las redes sociales y video-juego, tiene como objetivo determinar la impulsividad de adolescentes vinculada con el uso de redes sociales y videojuegos desde el contexto adicción no farmacológica. La muestra de la investigación se realizó con un grupo de estudiantes de 13 a 16 años, 35 mujeres y 14 varones del municipio de Chimaltenango, para obtener los datos de la investigación se utilizaron tres escalas: La escala de impulsividad de Barrat (BIS-11), Test de dependencia de videojuegos (TDV) y la Escala de riesgo de adicción a las redes sociales e Internet (ERA-RSI).

Resultados

Tabla 1. Características sociodemográficas

Características	Cantidad	Porcentaje
13-16 años	49	100%
Genero	49	100%
Femenino	35	71%
Masculino	14	29%

Nota. Esta tabla muestra las características sociodemográficas en la investigación "Aumento en el rango de impulsividad en adolescentes que usan las redes sociales, videojuegos e Internet" en estudiantes del municipio de Chimaltenango.

Tabla 2. Valoración de impulsividad, dependencia a los videojuegos y adicción a las redes sociales e Internet

Parámetro de evaluación	Cantidad	Porcentaje
Impulsividad	49	100%
Trastorno de control de impulsos	1	2%
Impulsividad Patológica	1	2%
Nivel normal de impulsividad	47	96%
Dependencia a los videojuegos	49	100%
Dependencia alta en los videojuego	2	4%
Dependencia moderada a los videojuego	9	18%

Dependencia baja a los videojuego	38	78%
Adicciones a las redes sociales e Internet	49	100%
Riesgo de adicción a las redes sociales e Internet	1	2%
Sospecha en riesgo de adicción a las redes sociales e Internet	8	16%
Fuera en riesgo de adicción a las redes sociales e Internet	40	82%

Nota. La tabla muestra el porcentaje de jóvenes que presentaron algún tipo de dificultad por escala en la investigación "Aumento en el rango de impulsividad en adolescentes que usan las redes sociales, videojuegos e Internet" llevada a cabo en estudiantes del municipio de Chimaltenango.

Tabla 3. Resultados globales de la investigación

Parámetro	Cantidad	Porcentajes
Adolescente que presentó Trastorno de conducta impulsiva	1	2 %
Adolescente que presentó Impulsividad patológica	1	2%
Adolescentes que presentaron dependencia alta a los videojuegos	2	4%
Adolescente que presenta Un riesgo de adicción a las redes sociales	2	4%
Adolescentes que presentaron sospecha de riesgo en adicción a las redes sociales	8	16 %

Nota. Esta tabla muestra los resultados globales conforme los instrumentos utilizados en la investigación "Aumento en el rango de impulsividad en adolescentes que usan las redes sociales, videojuegos e Internet" en los estudiantes del municipio de Chimaltenango.

Discusión

La población de jóvenes evaluada se encuentran en riesgo ya que sus lóbulos frontales están en proceso de maduración y por ende las funciones ejecutivas conlleva dificulta para inhibir sus impulsos y sus mociones, se toma en cuenta el descontrol hormonal por la edad pues en los adolescentes entre 13 a 16 años surgen las alteraciones emocionales como resultado de su desarrollo físico, interacción con el entorno social y familiar, son blanco fácil de las adicciones dentro de lo cual el Internet, las redes sociales y los videojuegos se suman a los vicios socialmente aceptado y no controlados.

La investigación indica que el porcentaje de jóvenes que presentaron un problema de adicción en las redes sociales e Internet, en los videojuegos o en ambos casos y que esto sea un factor para provocar un aumento en la impulsividad fue bajo en relación a la población total. Se efectuaron las evaluaciones utilizando tres escalas 1) La escala de impulsividad de Barrat (BIS-11), 2) Test de dependencia de videojuegos (TDV), y 3) la Escala de riesgo de adicción a las redes sociales e Internet (ERA-RSI). Se obtuvo la siguiente información; los adolescentes hombres y mujeres siendo un total de 49 jóvenes, el 22% equivale a 11 sujetos que indicaron una dependencia moderada y alta en los videojuegos, un 4% equivalente a 2 personas con impulsividad patológica y trastorno de control de impulsos por último un 18% equivalente a 9 personas, siendo una de ellas la que india un riesgo de adicción las redes sociales y el resto solamente sospecha.

La OMS y el CIE-11 establecieron criterios para determinar si el adolescente presenta un trastorno de videojuegos, pero en relación a lo que el trastorno de impulsividad, y adicción a las redes sociales no hay muchos estudios ni evidencia de concientizar a los padres sobre las dificultades y consecuencias de identificar si los jóvenes presentan un aumento de impulsividad y secundario a ello presentan algún tipo de adicción, agresividad, problemas académicos y otros. Se requieren que haya más evaluaciones en diferentes poblaciones ya que al reconocer signos y síntomas en diferentes grupos de estudiantes permitiría controlar las nuevas adicciones.

Referencias

Barrero-Toncel, V., Gónzalez-Bracamonte, Y. y Cabas-Hoyos, K. (2021). Autorregulación emocional y estrategias de afrontamiento como variables mediadoras del Barrero-Toncel, V., Gónzalez-Bracamonte, Y., Cabas-Hoyos, K.,(2021). Autorregulación emocional y estrategias de afrontamiento como variables mediadoras del comportamiento prosocial, 24(45). https://revistas.unisimon.edu.co/index.php/psicogente/article/view/4168/5079 https://doi.org/10.17081/psico.24.45.4168

Critikián, Martín D., Medina Núñez M., (2021). Redes sociales y adicción al líke de la generación Z Revista de Comunicación y Salud M., (11), 1-15 https://www.revistadecomunicacionysalud.es/index.php/rcys/article/view/281

Herdoiza-Arroyo, P. y Chóliz, M. (2019), Impulsividad de la adolescencia: Utilización de una versión breve del cuestionario UPPS en una muestra de jóvenes latinoamericanos

y españoles, Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación - e Avaliacao Psicológica, 1(50), 123-135. https://doi.org/10.21865/RIDEP50.1.10.

.

Quintero-Gil, J., Álvarez-Pérez, P. A. y Restrepo-Escobar, S. M. (2022). Las habilidades de autocontrol y autorregulación en la edad preescolar, Revista JONED. Journal of Neuroeducation, 2(2), 66-75. https://doi.org/10.1344/joned.v2i2.37387.

Sandoval-Obando, E., (2020), Caracterización del trastorno por videojuegos: ¿Una problemática emergente?. Revista Javeriana 18(1). http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80164345010 https://doi.org/10.11144/Javerianacali.PPSI18-1.ctvp

Sobre la autora

Yesenia Marleni Rodríguez Rivadeneira

Licenciada en Psicología, realiza evaluaciones clínicas en niños con problemas de aprendizaje y Trastornos de Neurodesarrollo, adultos y adultos mayores, en la actualidad maestranda en Neurociencias con énfasis en Neurocognición en CUNZAC.

Declaración de intereses

El autor declara no tener ningún conflicto de intereses, que puedan haber influido en los resultados obtenidos o las interpretaciones propuestas.

Declaración de consentimiento informado

El estudio se realizó respetando el Código de ética y buenas prácticas editoriales de publicación.

Derechos de uso

Copyright© 2023 por Kateryn Morelia Mejía Betancourth
Este texto está protegido por una licencia Creative Commons 4.0
Este texto está protegido por la Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional.

Este texto está protegido por una licencia
Creative Commons 4.0.

Es libre para compartir, copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato y adaptar el documento, remezclar, transformar y crear a partir del material para cualquier propósito, incluso comercialmente, siempre que cumpla la condición de atribución: debe reconocer el crédito de una obra de manera adecuada, proporcionar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que tiene el apoyo del licenciante o lo recibe por el uso que hace.