



Febrero 2015

UNIVERSITARIOS ADICTOS A LAS APLICACIONES TECNOLÓGICAS EN UN SMARTPHONE

María Magdalena Rosado Álvarez

Magíster en Docencia y Gerencia en Educación Superior por la Universidad de Guayaquil.
Licenciada en Informática. Catedrática de la Universidad de Guayaquil y Universidad Católica Santiago de Guayaquil

maria.rosadoa@ug.edu.ec

magdalena_rosado@hotmail.com

Álvaro Diego Espinoza Burgos

Magíster en Arbitraje y Mediación por la Universidad de Guayaquil.
Abogado de los Tribunales y Juzgados de la República del Ecuador, Licenciado en Educación Física Deportes y Recreación. Catedrático de la Universidad de Guayaquil

alvarodiegoes@hotmail.com

Jorge Tobías Tingo Herrera

Magíster en Administración de Empresas, Mención Negocios Internacionales por la Universidad de Guayaquil.
Ingeniero Comercial Especialización Finanzas Corporativas de la Universidad Estatal de Guayaquil. Catedrático de la Universidad de Guayaquil

jorge.tingoher@ug.edu.ec

jtingo_herrera@hotmail.com

RESUMEN

La sociedad universitaria está envuelta en grandes desarrollos tecnológicos, muchos de sus estudiantes universitarios son adictos a las aplicaciones tecnológicas en un Smartphone, estudios han comprobado que dedican mayor tiempo en una inercia conducida al Internet, Redes Sociales, Videos Juegos, Tiendas Virtuales. En estas aplicaciones, la adicción se centra en las comunicaciones interactivas que pueden acceder en todo momento cuando no existe un control o restricción de las mismas, su uso permanente y constante genera en los estudiantes desconcentración del entorno donde ellos están. Nuestra sociedad está rodeada de tecnologías que se están innovando cada día, pero esta innovación no es usada educadamente, generando peligros y riesgos. Hoy en día los jóvenes no se conforman con un teléfono que no cumplan con sus expectativas, entonces buscan innovaciones que satisfagan sus gustos y necesidades para poder acceder a diversas opciones con tan solo click. Las aplicaciones que permiten acceder a diferentes portales usando un Smartphone no son peligrosas, tienen sus ventajas pero el uso constante y permanente a esto se convierte en una adicción tecnológica, que conlleva a ser un fans de las actualizaciones en donde ofrecen mejores ventajas de accesibilidad que antes. Basado en los estudios encontrados, es nuestra opinión que el uso excesivo de las aplicaciones en un móvil con lleva a tener problemas socio afectivos, involucrando a todo un entorno social, familiar y personal.

Smartphone, Internet, Redes Sociales, Videos Juegos, Tienda Virtual

Abstract

The university society is involved in major technological developments, many of its college students are addicted to technological applications on a Smartphone, studies have shown that spend more time in a driven inertia Internet, Social Networking, Video Games, Virtual Stores. In these applications, addiction focuses on interactive communications that can be accessed at all times when there is no control or restriction thereof, permanent and continuous use generates in students devolution of the environment where they are. Our society is surrounded by technologies that are innovating every day, but this innovation is not used politely, creating hazards and risks. Today young people are not content with a phone that does not meet their expectations, then seek innovations that meet their tastes and needs to access various options just click. Applications that provide access to different websites using a Smartphone are not dangerous, have their advantages but the constant and permanent use this technology becomes an addition, which leads to being a fan of updates on where they offer better accessibility advantages before. Based on the studies found, it is our opinion that excessive use of applications on a mobile partner takes to have emotional problems, involving all social, family and personal environment.

Smartphone - Internet - Social Networks - video Games - Virtual store

1. Introducción

Smartphone¹

Smartphone es un teléfono móvil, pero tiene unas características diferentes, muchas de ellas propias de los ordenadores personales, por eso se les llama teléfonos inteligentes.

Internet ²

Internet es un neologismo que significa red informática descentralizada de alcance global. Se trata de un sistema de redes informática interconectadas mediante distintos medios de conexión. Internet ofrece una gran diversidad de servicios y recursos, por ejemplo el acceso a plataformas digitales.

Redes Sociales³

¹ 1. Qué es un Smartphone. Disponible en: http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1179/page_02.htm

² Significado de Internet- Qué es, Concepto y Definición. Disponible en: <http://www.significados.com/internet/>

³ Requena, F. (1989). El concepto de red social. Revista española de investigaciones sociológicas, Nº 48, Págs. 137-152. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=249260>

Según Requena (1989), Las redes sociales gozan de una estructura y una morfología propias, cuyas cualidades, evidencian importantes aplicaciones para el análisis e interpretación de las conductas sociales.

Videojuegos ⁴

Videojuego (también conocidos como Juego de Video) a toda aplicación o Software que ha sido creado con el fin del entretenimiento, siendo basado principalmente en la interacción de Uno o Más Jugadores, ejecutado tanto en ordenadores como en cualquier otro dispositivo electrónico (siendo aquellos exclusivamente dedicados para esta función conocidos como Consola de Videojuegos).

Tienda Virtual⁵

Una tienda virtual (o tienda online) es un espacio dentro de un sitio web, en el que se ofrecen artículos a la venta. En un sentido amplio se puede describir a una tienda virtual como a una plataforma de comercio convencional que se vale de un sitio web para realizar sus ventas y transacciones. Por lo general, las compras en una tienda virtual se pagan con tarjeta de crédito en el mismo sitio web y luego los productos son enviados por correo. Sin embargo, se pueden utilizar otros medios de pago como transferencias bancarias, cupones de pago, PayPal, etc.

2. Antecedentes

Dos importantes revoluciones tecnológicas ya hemos pasado a lo largo de la historia de la humanidad. Se ha logrado avanzar mucho en los postreros trescientos años industrial y tecnológicamente diciendo. De las primitivas técnicas de fabricación a las más modernas y sofisticadas plantas de montaje, donde antes fue manual hoy es robotizado. Vivimos en la actualidad una nueva revolución tecnológica de acuerdo con algunos expertos en tecnologías, se trata de la más veloz de nuestra historia en donde los smartphones y las tablets son los protagonistas.

Nosotros conocemos que la primera gran revolución tecnológica fue la Revolución Industrial la cual se desarrolló en Inglaterra en el siglo 18 con la llegada de las

⁴Definición de videojuegos – Significado y definición de Videojuegos. Disponible en: <http://www.mastermagazine.info/termino/7136.php>

⁵Definición: Tienda virtual glosario de Mercadotecnia Online Offline. Disponible en: <http://www.headways.com.mx/glosario-mercadotecnia/definicion/tienda-virtual/>

maquinas a vapor y la segunda la Revolución Industrial del siglo 20 con el descubrimiento de nuevos carburantes que promovieron la aparición de recientes tecnologías y la formación de nuevos materiales, todo esto gracias a los grandes avances en investigación.

Hoy en día, se vive una tercera Revolución Industrial, llamada Científico técnica o Revolución de la Inteligencia donde las recientes tecnologías de la comunicación, como las redes móviles, las energías renovables, las conexiones cada vez más desarrolladas han sustituido la forma de comunicarnos y, con ello la aparición de los smartphones y tablets que hoy se han convertido en los protagonistas, esto se debe a su introducción en el mercado el cual supera el 40% y donde la demanda crece.

En las telecomunicaciones como en internet las aplicaciones tanto móviles y el contenido digital constituyen el mayor potencial dentro de la cadena de valor. Se proyecta que en los posteriores años alcance un incremento promedio del 23.6% en la aceptación de aplicaciones y contenidos móviles en América Latina.

La Unión Internacional de Telecomunicaciones, indica que el 73% de los compradores de teléfonos móviles a nivel mundial son de países en vías de desarrollo, donde todos juntos no alcanzarían el 20% del PIB mundial

3. Marco Teórico

El Smartphone es un instrumento de comunicación, es muy requerido por los universitarios para estar enlazados entre sí; además, el tamaño, modelo y el año de producción son de mucha importancia para ellos, ocasionando ansiedad por su adquisición o reposición de equipo.

Este problema que está provocando adicción en los estudiantes universitarios del mundo y que ha sido objeto de análisis por los medios de comunicación de diferentes países. Según un diario del Ecuador, el Telégrafo (2011)⁶ expresa, Los estudiantes universitarios en todo el mundo se asemejan sorprendentemente en la forma cómo usan estos dispositivos y lo 'adictos' que son a ellos", señala el informe

⁶ TELEGRAFO. (7 de ABRIL de 2011). Estudio revela adicción de estudiantes a los dispositivos electrónicos. <http://www.telegrafo.com.ec/noticias/tecnologia/item/estudio-revela-adiccion-de-estudiantes-a-los-dispositivos-electronicos.html>

del Centro Internacional para Medios y Asuntos Públicos (Icmpa, por su sigla en inglés) de la Universidad de Maryland.

Efectos de la Adicción al móvil⁷

- Hay muchos efectos de la adicción, y los que son más evidentes son:
- Aislamiento de los demás y soledad
- Comportamiento alterado
- Alteraciones del estado de ánimo
- Comportamiento compulsivo
- Problemas de comunicación
- Problemas con el lenguaje, pues ya no nos detenemos a escribir bien, sino que lo importante es la rapidez
- Peligro de hacer contactos no demasiado buenos como quedar con desconocidos, que pueden traer consecuencias negativas.
- El comportamiento adictivo hace ser muy sensible a los juicios y valoraciones de los demás y acrecienta los sentimientos de inseguridad
- Se puede llegar al fracaso escolar o la agresividad.
- En los casos más graves, se puede llegar a robar y a mentir con tal de tener un móvil porque la adicción es capaz de anular todo nuestro control como personas.

Imagen 1: Telefonía Móvil



Fuente: <http://goo.gl/lr6sAi>

Los Smartphone son tecnología de punta que van innovándose y que con el empleo de un sistema operativo permite el desarrollo de aplicaciones relacionadas con los teléfonos inteligentes, así como:

⁷ Psicología Online. Adicción al Teléfono Móvil. Disponible en: http://www.psicologia-online.com/autoayuda/adiccione-movil/adicion_telefono.shtml

El Internet que es una herramienta empleada como fuente de información que se encuentra disponible en todo el mundo y a toda hora. En la actualidad son muchas las universidades que tienen en sus campus conexiones de acceso al internet que hace que el estudiante universitario ingrese libremente.

El mal empleo del uso del internet en estudiantes de nivel superior ha generado conflictos en su rendimiento académico, social por lo que pasan constantemente navegando en el internet.

Estudios mostraron que las personas que pasan demasiado tiempo en el internet presentan síntomas parecidos a los drogadictos, determinó un estudio de la Universidad de Ciencia y Tecnología de Missouri, Estados Unidos, y el Centro Médico de la Universidad Duke. Los investigadores observaron los hábitos de consumo de Internet de 69 universitarios durante dos meses. Los científicos que realizaron este experimento concluyen que su trabajo muestra que el uso de Internet puede afectar el comportamiento de las personas y su salud emocional.⁸

Otros estudios como Puerta, D. y Carbonell, D. (2013), Identificaron las características sociodemográficas y tipo de uso de Internet en una muestra de universitarios colombianos. Los investigadores utilizaron una muestra conformada por 595 estudiantes de la Universidad de Ibagué, de 16 a 34 años de edad, quienes completaron las tres secciones del cuestionario: (1) datos sociodemográficos, (2) información del uso de Internet y (3) la prueba adaptada, Internet Addiction Test - IAT- (Young, 1998a); y, determinaron que el uso de las aplicaciones de Internet generó interferencia en las actividades cotidianas.⁹

El uso excesivo del internet provoca efectos negativos provocando desgaste físico, mental, desuniendo lazos sociales y familiares por solo el hecho de estar frecuentemente conectado.

Las Redes Sociales es otra aplicación que puede ser instalada en un Smartphone ,existen muchos estudios sobre las bondades que otorgan las redes sociales cuando son aplicadas adecuadamente por los estudiantes universitarios, pero así mismo se

⁸ La Prensa. Internautas pueden exhibir síntomas parecidos a los drogadictos, según estudio. (24 de diciembre de 2013). Disponible en: <http://laprensa.peru.com/tecnologia-ciencia/noticia-internet-adiccion-droga-17815>

⁹ Puerta, D., Carbonell, X. (2013). Uso problemático de Internet en una muestra de estudiantes universitarios colombianos. Revista Avances en psicología latinoamericana vol.31, núm. 3. Disponible en: <http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/2231>

ha logrado detectar ciertos efectos negativos que se vienen acrecentando por su uso convirtiéndose en una adicción, entre cuales definimos las siguientes.

Señales que identifican la adicción a las redes sociales¹⁰

La psicóloga Cecilie Schou Andreassen revela que los rasgos de un adicto a las redes sociales son muy parecidos a los que padecen alcoholismo y drogadicción.

La Bergen Facebook Adicction Scale se basa en seis criterios básicos para identificar a las personas que no pueden vivir sin las redes sociales.

- Pasar mucho tiempo pensando en las redes sociales como Facebook.
- Sentir una necesidad de utilizar la red social en todo momento.
- Utiliza la red social para olvidarse de los problemas personales o laborales.
- Fracaso en el intento de reducir el uso de la red social.
- Sentir inquietud y ansiedad para usar la red social, sobre todo cuando está prohibido.
- Impactos negativos en la vida laboral, estudiantil o personal por utilizar las redes sociales.

Imagen 2: Iconos de Redes



Fuente: <http://goo.gl/1KbGYB>

Es así que en un estudio prohibieron el uso de facebook, twitter, mensajería instantánea y otros medios durante una semana, la Universidad de Ciencia y Tecnología de Harrisburg, en Pensilvania, concluyó que la tecnología había estado ocultando algunas trampas, los investigadores del proyecto indicaron a todos los miembros de la universidad a reflexionar sobre la manera en la que los medios

¹⁰ Vida Sana, Disponible en: <http://peru.com/estilo-de-vida/vida-sana/conoce-seis-senales-adiccion-redes-sociales-noticia-116690>

sociales afectaban a sus vidas y determinaron que estos deberían utilizarse como el antiguo modelo de comunicación interpersonal.¹¹

El estudio “Redes Sociales en Centroamérica 2013”, de la firma iLifebelt, una empresa especializada en mercadeo en línea, muestra que en la región el 40% de los usuarios de redes sociales son estudiantes universitarios.¹²

Desde el auge de las redes sociales en 2005, y sobre todo desde su incorporación a los smartphones, la necesidad de estar en una o varias de estas redes, especialmente en los sectores de edad más jóvenes, es patente. Entre los universitarios existe una necesidad de estar conectado siempre, y de tener el móvil al alcance de la mano de forma continua.¹³

Los Videojuegos, es también una aplicación que puede descargar e instalar en un Smartphone y que el estudiante universitario pase horas tratando de ganar un juego con muchos desafíos y obstáculos que este le proporciona haciéndolo más interesante el juego.

Es así que, la Información publicada por el Ministerio de Educación de China, afirma que la mala condición física de los universitarios de ese país se debe a la “adicción” a los videojuegos. Los investigadores describen que los videojuegos mantienen a los universitarios chinos muchas horas delante de televisores y monitores, lo cual fue corroborado por el director de educación física de la coalición universitaria de Pekín, quien afirma que el estado físico de los estudiantes universitarios de primer año es mejor que al final de la carrera.¹⁴

¹¹ Infobae. Destacan cuáles son los aspectos negativos de las redes sociales. Disponible en: <http://www.infobae.com/2010/09/23/537938-destacan-cuales-son-los-aspectos-negativos-las-redes-sociales>

¹² Universitarios nicas, adictos a las redes sociales. El nuevo Diario. (23 de junio de 2014). Disponible en: <http://www.elnuevodiario.com.ni/especiales/323025-universitarios-nicas-adictos-a-redes-sociales>

¹³ Tecnociencia. Los universitarios se declaran adictos a las redes sociales. Disponible en: <http://tecnociencia.com/2012/los-universitarios-se-declaran-adictos-a-las-redes-sociales>

¹⁴ El Ministerio de Educación chino culpa a los videojuegos de la baja forma física de los universitarios del país. Disponible en: <http://gamedustria.com/2014/el-ministerio-de-educacion-chino-culpa-los-videojuegos-de-la-baja-forma-fisica-de-los-universitarios>

Imagen 3: Universitarios con sus Smartphone



Fuente: <http://goo.gl/6Qhqq9>

Este escenario se repite en las diferentes universidades del mundo convirtiéndose en problema real, al cual se lo podría considerar como una adicción a los videos juegos, por lo que se debe plantear soluciones o alternativas que sean las más saludables para el bien de los estudiantes, evitando así, que se desmejore los procesos académicos que estos deben asimilar de acuerdo a su perfil profesional.

Las cinco principales señales de alerta para la adicción a internet o a los videojuegos:¹⁵

- Perturbación en el patrón de vida. Si una persona juega videojuegos toda la noche y duerme en el día, eso puede ser una señal de que debe buscar ayuda profesional.
- Si el potencial adicto a internet o a los videojuegos pierde su trabajo, o deja de ir a clases para poder estar conectado o poder jugar.
- Necesidad de más. ¿El jugador tiene que jugar cada vez más en periodos más extensos para tener el mismo nivel de emoción?
- Retiro. Algunos adictos a internet o a los videojuegos se vuelven irritables o ansiosos cuando se desconectan, o cuando son obligados a retirarse.
- Ansiedad. Algunos adictos experimentan ansiedad o necesidad compulsiva de jugar o de estar en línea cuando están alejados del mundo digital.

Imagen 4: Estudiante distrayéndose con su Smartphone

¹⁵ 5 señales de alerta de adicción a los videojuegos y a internet. Disponible en: <http://informe21.com/videojuegos/12/08/05/5-senales-de-alerta-de-adiccion-a-los-videojuegos-y-a-internet>:



Fuente: Universidad Católica Santiago de Guayaquil

Frecuentemente los universitarios juegan en línea cosa que no es malo al igual que sentir ganas de jugar. Es una forma de escapar de nuestra vida efectiva y una manera de divertirnos sanamente. Se puede mantener una atracción hacia los juegos en línea siempre y cuando distingamos que ya no es un pasatiempo y podamos reconocer nuestras barreras y seamos cuidadosos de las consecuencias que pueden tener hacia nuestra vida.

No obstante, esta adicción no deja de ser una dificultad, y aun cuando no somos sensatos de que hemos alcanzado los límites. Una manera de dominar esta dificultad es mantenerse ocupado realizando actividades productivas y que esta logren reemplazar plazos de tiempo, en la televisión, en la lectura o el deporte, entre otras diversas cosas. Aquí es importante y adecuado buscar una solución.

Kauak, F. (2013), formulo respuestas que respondieron o absolvieron las siguientes preguntas claves que se formularon como; ¿Qué aspectos de la disciplina de diseño se pueden considerar y aplicar? ¿Cómo se aplican actualmente? ¿Depende del tipo de juego o se puede aplicar los mismos resultados a todos los objetos de estudio?. Los investigadores describieron que en el desarrollo del proyecto se realizó un catastro de empresas chilenas de videojuegos y productos lanzados en Chile, identificando el periodo de mayor productividad como aquel comprendido entre los años 2009 al 2012, determinando que el producto final es una pauta de análisis, a modo de QA (Quality Assurance) para estudiar la dimensión morfológica funcional y

estética desde la perspectiva del diseño en los videojuegos lanzados para Smartphone en el periodo mencionado anteriormente.¹⁶

Jugando frecuentemente videojuegos te aleja -un poquito- de la universidad. ¿Sí?, los autores de la investigación que fue realizada en la Universidad de Oxford, midió las preferencias, aficiones y alcances académicos o educativos de 17.200 personas nacidas en la década de los 70 y cuyos resultados expresaron una correlación entre las personas que jugaban video juegos asiduamente en la década de los 80-90 (16 años aprox.) y las que no tenían estudios universitarios al día de la fecha (33 años). Como conclusión de este estudio determina, que los representantes que no concurrieron a establecimientos educativos universitarios fueron los participantes con menos afición a la lectura y mayor dedicación del tiempo libre a los videojuegos.¹⁷

Otra aplicación que es muy visitada constantemente por jóvenes universitarios, aquellos que les gusta comprar, acceder a pre-ventas, ofertas, promociones de diferentes marcas sean moda, tecnología, deporte, etc las pueden realizar en aquellos sitios denominados tiendas virtuales.

A través de las páginas del internet, se muestra la mercancía, lo que significa una opción productiva del comercio tradicional, convirtiendo en una realidad del comercio electrónico en línea produciéndose la compra y venta entre uno o varios usuarios.

La Información otorgada por el representante legal de la Asociación Malagueña de Jugadores de Azar en Rehabilitación (Amalajer), Francisco Abad, que cada vez son más los jóvenes universitarios, con edades comprendidas entre los 20 y los 25 años, que acuden a esta entidad para tratar sus problemas con la ludopatía. Asimismo, ha incidido en el aumento de adicciones derivadas de la crisis económica, como las compras compulsivas. El autor de esta declaración da a conocer, que en la asociación se tratan alrededor de 160 personas más cada año; además, unas 400 se acercan anualmente a la organización para pedir asesoramiento al respecto; y, determinaron que los problemas de ambos sexos están relacionados, la mayoría de

¹⁶ Kauak, F. (2013). Div set. Pauta de análisis de videojuegos chilenos para smartphones y repositorio web de resultados. Disponible en: <http://www.tesis.uchile.cl/handle/2250/116927>

¹⁷ Neoteo. Estudio: ¿Los videojuegos alejan de la universidad?. Disponible en: <http://www.neoteo.com/estudio-los-videojuegos-alejan-de-la-universidad/>

las veces, con la adicción a las máquinas tragaperras, el bingo, las loterías y las apuestas "on line".¹⁸

4. Conclusiones

Una vez terminado nuestro estudio de investigación a los estudiantes universitarios por el uso del Smartphone y de sus aplicaciones, siendo estas las siguientes: Internet, Redes Sociales, Videos Juegos, Tienda Virtual.

Podemos concluir que estas aplicaciones son adicciones que está aquejando a la juventud universitaria del mundo, lo que podría afectar el desarrollo académico y científico de las diferentes sociedades, lo que podría propiciar estancamiento en el desarrollo socio-económico de las personas y de sus familias.

Las universidades del mundo deben plantear nuevas propuestas recreativas que atraigan la atención de los discentes y de la sociedad, para que su formación sea la más idónea y de esta forma impedir el uso inadecuado del teléfono, lo que ha producido ciertos comportamientos abusivos, como son la diversión, estatus social y la movilidad, lo que la individualización de las actividades de los estudiantes universitarios que ya no realizan movimientos físicos va en crecimiento debido que las tecnologías absorben en demasía el tiempo de ellos.

¹⁸ Las adicciones de los universitarios. Disponible en: <http://www.medicinatv.com/reportajes/las-adicciones-de-los-universitarios-1695>

5. Referencias Bibliográficas

Definición de videojuegos – Significado y definición de Videojuegos. Disponible en: <http://www.mastermagazine.info/termino/7136.php>

Definición: Tienda virtualll glosario de Mercadotecnia Online Offline Disponible en: <http://www.headways.com.mx/glosario-mercadotecnia/definicion/tienda-virtual/>

El Ministerio de Educación chino culpa a los videojuegos de la baja forma física de los universitarios del país. Disponible en: <http://gamedustria.com/2014/el-ministerio-de-educacion-chino-culpa-los-videojuegos-de-la-baja-forma-fisica-de-los-universitarios>

Infobae. Destacan cuáles son los aspectos negativos de las redes sociales. Disponible en: <http://www.infobae.com/2010/09/23/537938-destacan-cuales-son-los-aspectos-negativos-las-redes-sociales>

Kauak, F. (2013).Div set. Pauta de análisis de videojuegos chilenos para smartphones y repositorio web de resultados. Disponible en:<http://www.tesis.uchile.cl/handle/2250/116927>

La Prensa. Internautas pueden exhibir síntomas parecidos a los drogadictos, según estudio. (24 de diciembre del 2013). Disponible en: <http://laprensa.peru.com/tecnologia-ciencia/noticia-internet-adiccion-droga-17815>

Las adicciones de los universitarios. Disponible en: <http://www.medicinatv.com/reportajes/las-adicciones-de-los-universitarios-1695>

Neoteo. Estudio: ¿Los videojuegos alejan de la universidad?. Disponible en: <http://www.neoteo.com/estudio-los-videojuegos-alejan-de-la-universidad/>

Puerta, D., Carbonell, X. (2013). Uso problemático de Internet en una muestra de estudiantes universitarios colombianos. Revista Avances en psicología latinoamericana vol.31, num 3. Disponible en: <http://revistas.urosario.edu.co/index.php/apl/article/view/2231>

Psicología Online. Adicción al Teléfono Móvil. Disponible en: http://www.psicologia-online.com/autoayuda/adiccion-movil/adicion_telefono.shtml

1. Qué es un Smartphone. Disponible en: http://www.edukanda.es/mediatecaweb/data/zip/1179/page_02.htm

Requena, F. (1989). El concepto de red social. Revista española de investigaciones sociológicas, Nº 48, Págs. 137-152. Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=249260>

Significado de Internet- Qué es, Concepto y Definición. Disponible en: <http://www.significados.com/internet/>

5 señales de alerta de adicción a los videojuegos y a internet. Disponible en: <http://informe21.com/videojuegos/12/08/05/5-senales-de-alerta-de-adiccion-a-los-videojuegos-y-a-internet:>

Tecnociencia. Los universitarios se declaran adictos a las redes sociales. Disponible en: <http://tecnociencia.com/2012/los-universitarios-se-declaran-adictos-a-las-redes-sociales>

TELEGRAFO. (7 de ABRIL de 2011). Estudio revela adicción de estudiantes a los dispositivos electrónicos. <http://www.telegrafo.com.ec/noticias/tecnologia/item/estudio-revela-adiccion-de-estudiantes-a-los-dispositivos-electronicos.html>

Universitarios nicas, adictos a las redes sociales. El nuevo Diario. 23 de junio de 2014. Disponible en: <http://www.elnuevodiario.com.ni/especiales/323025-universitarios-nicas-adictos-a-redes-sociales>

Vida Sana, Disponible en: <http://peru.com/estilo-de-vida/vida-sana/conoce-seis-senales-adiccion-redes-sociales-noticia-116690>