








Salud digital en adolescentes de primer grado de secundarias públicas y privadas del estado de San Luis Potosí en el año 2023

Digital health in first-grade adolescents from public and private secondary schools in the state of San Luis Potosí in 2023

Medina- de la Cruz Omar¹  ; Hernández-Torres Francisca Angélica^{1,3}  ;
Rosales-Ortuño Lucía Gabriela  ; Jasso-Reyes Tania¹  , Govea-González Pedro Pablo¹  ;
Gosh-de la Garza Elisa¹  ; Gallegos-García Verónica² .

RESUMEN

Objetivo. Identificar los hábitos de salud digital en adolescentes de primer grado de secundarias públicas y privadas del estado de San Luis Potosí. **Metodología.** Se realizó una investigación cuantitativa, descriptiva, de corte transversal. Participaron 21,044 adolescentes de primer año de 245 secundarias públicas y privadas en los 58 municipios del estado de San Luis Potosí a quienes se les aplicó la encuesta “Contesta con la Neta” en el mes de mayo de 2023. Esta encuesta es válida y confiable con 65 ítems de los cuales 16 corresponden al componente de salud digital, se usó el programa de análisis estadístico STATA versión 16 para la estimación de promedios y proporciones. **Resultados.** De los participantes 50.4% (n=10,611) fueron mujeres y 49.6% (n=10,443) eran hombres. La edad que predominó fue de 13 años con 89.53% (n=18,841), la red social más utilizada fue Facebook con 56.56% (n=11,904), tan solo el 11.14% (n=2,346) realizan deporte en su tiempo libre, el 23.57% (n=4,961) mencionan sentirse irritados cuando no funciona el videojuego, el 25.65% (n=5,397) acepta solicitudes de amistad de personas que no conoce en sus redes sociales y el 76.52% compartieron por lo menos algún dato de su información personal en alguna de sus redes sociales. **Conclusión.** Este es uno de los primeros estudios que revelan patrones de comportamiento sobre el estado de la salud digital en adolescentes de San Luis Potosí. Los hallazgos obtenidos realzan la necesidad de implementar estrategias educativas en donde se aborde el uso consciente y seguro de las redes sociales.

Palabras claves: Adolescencia, Salud digital, Contesta con la Neta, Adicción digital

Fecha de recepción: agosto 2024. Aceptado: noviembre 2024

¹ Dirección de Salud Pública. Servicios de Salud de San Luis Potosí. San Luis Potosí, México.

² Facultad de Enfermería y Nutrición. Universidad Autónoma de San Luis Potosí. San Luis Potosí, México.

³ Instituto Nacional de Salud Pública, Centro de Investigación en Salud Poblacional. Morelos, México.

Autor de Correspondencia: Medina- de la Cruz Omar



Este es un artículo publicado en acceso abierto bajo una Licencia Creative Commons.

ABSTRACT

Aim. Identify digital health habits in first-grade adolescents from public and private high schools in the state of San Luis Potosí. **Methodology.** A quantitative, descriptive, cross-sectional research was carried out. 21,044 first-year adolescents from 245 public and private high schools in the 58 municipalities of the state of San Luis Potosí participated, to whom the “Answer with the Net” survey was applied in the month of May 2023. This survey is valid and reliable with 65 items, of which 16 correspond to the digital health component, the statistical analysis program STATA version 16 was used to estimate average and proportions. **Results.** Of the participants, 50.4% (n=10,611) were women and 49.6% (n=10,443) were men. The predominant age was 13 years with 89.53% (n=18,841), the most used social network was Facebook with 56.56% (n=11,904), only 11.14% (n=2,346) do sports in their free time, 23.57% (n=4,961) mention feeling irritated when the video game does not work, 25.65% (n=5,397) accept friend requests from people they do not know on their social networks and 76.52% shared at least some information about their personal information on one of your social networks. **Conclusion.** This is one of the first studies that reveals behavioral patterns about the state of digital health in adolescents from San Luis Potosí. The findings obtained highlight the need to implement educational strategies that address the conscious and safe use of social networks.

Keywords: Adolescence, Digital health, Answer with the Net, Digital addiction

INTRODUCCIÓN

Durante la pandemia por COVID-19 en el año 2020 y la expansión de la digitalización a nivel mundial, los dispositivos digitales y el internet tomaron una mayor importancia para realizar actividades de la vida diaria y del trabajo(1). Está documentado que el inicio del uso de dispositivos inteligentes cada vez se da a menor edad, por ejemplo, en Reino Unido aproximadamente entre el 70% y el 80% de la población de menores de cinco años los utilizan(2).

Aunque el aumento del uso del internet a edad temprana, conlleva un mayor riesgo de que niñas y niños no puedan gestionar por sí mismos su comportamiento digital de manera inteligente, también influye en algunos riesgos para la salud como la miopía, ceguera temprana, obesidad, trastornos del sueño, ansiedad, depresión, comportamiento agresivo y autoaislamiento; lo que puede coadyuvar a un bajo rendimiento escolar(3,4).

De acuerdo con Shaw y Black (2008) la Adicción Digital (AD) se puede definir como un trastorno del comportamiento que es causado por el uso excesivo y descontrolado de internet y los dispositivos digitales como los teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras portátiles pueden tener un impacto negativo en la salud mental, física y social de las personas(5). Los adolescentes son vulnerables a la AD debido a que su autocontrol y la alfabetización digital que tienen son limitados, desarrollo cognitivo incompleto y la influencia de la familia y sus amigos(6).

A pesar de que el internet se ha convertido en un recurso que las personas utilizan en diferentes áreas de la vida como la comunicación, la educación y el entretenimiento; también es una herramienta importante que tiene ventajas como la actualización, la ayuda en el estudio y el

establecimiento en las relaciones sociales con las personas(7). Sin embargo, los adolescentes han estado inmersos en estos cambios tecnológicos desde su nacimiento y el desarrollo de aplicaciones como videojuegos en línea, juegos de azar e incluso sitios de redes sociales(8).

Las redes sociales son una parte importante de la vida de los adolescentes, ya que es una manera de poder relacionarse con los demás. Actualmente los adolescentes nacieron en un “mundo digital” y por lo tanto conocen todas las posibilidades que ofrece el internet y el uso de dispositivos tecnológicos(9). A pesar de todas las bondades del uso de redes sociales, los adolescentes también se ven expuestos a diferentes circunstancias como el cyberbullying el cual ocurre en el espacio virtual, llamadas a teléfonos celulares y mensajes a través de las redes sociales, exposición exagerada e inapropiada; lo cual conlleva a una falsa realidad expuesta en redes sociales que en algunas ocasiones no coincide con su realidad fuera de estas(10).

Otro de los aspectos que se ha modificado con el uso de las tecnología y el internet, es el juego como una forma de recreación, ya que anteriormente a los videojuegos se podía acceder sin conexión a internet; aunque en la era actual la mayoría de estos se realizan en línea(11). A partir del 2013 la Asociación Estadounidense de Psiquiatría estableció el término “adicción a los juegos en línea” como el uso constante y prolongado de internet para jugar videojuegos frecuentemente con otros jugadores que causa interrupciones y deteriora varios aspectos de las personas (relaciones personales, ocupación y educación)(12).

Por lo anterior, el objetivo de esta investigación fue identificar los hábitos de salud digital en adolescentes de primer grado de secundarias públicas y privadas del estado de San Luis Potosí.

MÉTODO

Diseño de estudio

La información utilizada en esta investigación se desprende de la Encuesta Estatal “Contesta con la Neta” en el año 2023, la cual tiene un diseño probabilístico, por conglomerados y estratificado, con representación estatal de las 7 jurisdicciones sanitarias en los 58 municipios del estado de San Luis Potosí. Tiene como propósito conocer la situación social y de salud de los adolescentes escolarizados de primer grado de secundarias públicas y privadas, en donde la información se obtuvo de 245 secundarias con un tamaño de muestra de 21,044 adolescentes.

Variables de interés

La Encuesta Estatal “Contesta con la Neta”, está validada por método Delphi y posee una consistencia interna de 0.83, está conformada por 65 ítems de los cuales 3 contienen datos sociodemográficos y 16 corresponden al componente de salud digital, de los cuales se obtuvo la siguiente información:

- Sexo, edad y jurisdicción de ubicación de la secundaria.
- Redes sociales que usa y tiempo dedicado a ello.
- Tiempo libre.
- Conductas de riesgo al navegar en redes sociales: aceptar a personas que no conoce, tener información pública, recibir mensajes amenazantes, lo han grabado al hacer algo humillante, ha enviado o recibido mensajes insinuantes o provocativos.
- Conductas al usar videojuegos: jugar más tiempo que al inicio, pedir prestada consola cuando la de ellos no funciona, discutir por el tiempo de uso de videojuegos, consideran un problema el tiempo de uso.

Análisis estadístico

Las estimaciones de promedios y proporciones se hicieron tomando un intervalo de

confianza al 95% (IC95%) y valor $p < 0.05$ como estadísticamente significativo, se usó el programa de análisis estadístico STATA versión 16.

Consideraciones éticas

La Encuesta Estatal “Contesta con la Neta”, forma parte del Programa “Cuidarse está Cool” de los Servicios de Salud de San Luis Potosí, el cual fue sometido y aprobado por el Comité de Ética e Investigación del Hospital General de Soledad (NF06L01H01). En las secundarias en donde se aplicó la encuesta, se mandó un aviso previamente a madres, padres y tutores de los alumnos notificando sobre la aplicación de la encuesta, posteriormente al momento de aplicación de la encuesta se les dio a firmar a los alumnos el asentimiento informado, así como el aviso de privacidad de los datos.

RESULTADOS

En esta investigación participaron 21,044 adolescentes de secundarias públicas y privadas de los 58 municipios del estado de San Luis Potosí. De los cuales el mayor porcentaje fueron mujeres con 50.40% (n=10,611), la edad que mayor

predomino fue de 13 años con 51.30% (n=9,504) y la Jurisdicción Sanitaria con mayor población participante fue la No. I San Luis Potosí con el 55.94% (n=11,773) ver tabla No. 1.

Tabla 1. Características sociodemográficas de los adolescentes de primer grado de secundarias públicas y privadas del estado de San Luis Potosí

Característica	Mujeres		Hombres		Valor <i>p</i>
	Frecuencia (n= 10,611)	Porcentaje (100%)	Frecuencia (n= 10,433)	Porcentaje (100%)	
Sexo	10,611	50,4	10,433	49,6	
Edad					
11	12	0,11	25	0,24	0,000
12	61	0,57	88	0,84	0,000
13	9,657	91,01	9184	88,03	0,000
14	873	8,22	1118	10,72	0,000
15	8	0,1	18	0,20	0,000
Jurisdicción de residencia					
I	5,875	55,37	5,898	56,53	0,000
II	742	6,99	735	7,04	0,000
III	1,098	10,35	1,008	9,66	0,000
IV	850	8,01	821	7,87	0,000
V	694	6,54	820	7,86	0,000
VI	1,154	10,88	939	9,00	0,000
VII	198	1,87	212	2,03	0,000

Fuente: Encuesta “Contesta con la neta” 2023.

En la tabla No. 2 se observa el uso de redes sociales que tienen los adolescentes que participaron en esta investigación, donde la mayor red social utilizada es Facebook con 56.56% (n=11,904), en segundo lugar Tiktok con 30.51% (n=6,421) y en tercer lugar YouTube con 5.57% (N=1,173). En cuanto al uso de redes sociales el 48.02% (n=10,107) pierden el sentido del tiempo cuando entran a redes sociales, el 32.08% (n=6,751) descuida sus tareas por estar en

redes sociales y el 18.03% (n=7,951) consideran un problema la frecuencia con que usan sus redes sociales.

Sobre el tiempo que dedican en las redes sociales el 38.87% (n=4,125) de las adolescentes pasan más de 2 horas continuas usándolas y el 20.55% (n=2,181) solo 2 horas. Mientras que en los hombres el mayor porcentaje se encontró con 26.90% (n=2,806) más de horas, seguido por el 24.15% (n=2,520) con una hora.

Tabla 2. *Uso de redes sociales de los adolescentes de primer grado de secundarias públicas y privadas del estado de San Luis Potosí*

Información sobre redes sociales	Mujeres		Hombres		Valor <i>p</i>
	Frecuencia (n=)	Porcentaje (%)	Frecuencia (n=)	Porcentaje (%)	
Redes sociales					
Facebook	5,934	55,92	5,970	57,22	0,000
Tiktok	3,628	34,19	2,793	26,77	0,000
Instagram	183	1,72	209	2,00	0,000
Snapchat	115	1,08	42	0,40	0,000
Twitter	9	0,08	32	0,31	0,000
YouTube	356	3,36	817	7,83	0,000
WhatsApp	94	0,89	146	1,40	0,000
Ninguna	289	2,72	413	3,96	0,000
Otra	3	0,03	11	0,11	0,000
Uso de redes					
Cuando entra a redes pierde el sentido del tiempo	5,602	52,79	52,79	52,79	0,000
Descuida tareas por estar en redes	3,471	32,71	32,71	32,71	0,000
Considera un problema la frecuencia con que usa redes sociales	4,198	39,56	39,56	39,56	0,000
Tiempo que dedica a usar redes					
30 minutos	1,669	15,73	2,051	19,66	0,000
1 hora	2,053	19,35	2,520	24,15	0,000
2 horas	2,181	20,55	2,234	21,41	0,000
más de 2 horas	4,125	38,87	2,806	26,90	0,000
No usan redes sociales	413	3,89	587	5,63	0,000

Fuente: Encuesta “Contesta con la neta” 2023.

Sobre las actividades recreativas que realizan los adolescentes en su tiempo libre en la tabla No. 3 se puede observar que en las mujeres el mayor porcentaje con 58.54% (n=6,212) ven programas, películas o videos como primera actividad en su tiempo

seguido del 20.72% (n=2,199) que se dedican a esta en redes sociales; mientras que los hombres el 43.67% (n=4,556) ven programas, películas o videos y como segunda actividad con el 31.45% (n=3.281) se dedican a jugar videojuegos.

Tabla 3. Actividades que realizan los adolescentes de primer grado de secundarias públicas y privadas del estado de San Luis Potosí en su tiempo libre

Actividades que realizan	Mujeres		Hombres		Valor <i>P</i>
	Frecuencia (n= 10,611)	Porcentaje (100%)	Frecuencia (n= 10,433)	Porcentaje (100%)	
Ver programas, películas o videos	6,212	58,54	4,556	43,67	0,000
Jugar videojuegos	906	8,54	3,281	31,45	0,000
Estar en redes sociales	2,199	20,72	744	7,13	0,000
Deporte	891	8,40	1,455	13,95	0,000
Tomar clases o pertenecer a algún grupo	244	2,30	162	1,55	0,000

Fuente: Encuesta “Contesta con la neta” 2023.

Un aspecto importante en el que se indagó fue en las conductas que tenían al momento de estar jugando videojuegos y lo podemos observar en la Tabla No. 4 en donde el 21.33% (n=2,263) de las mujeres sienten que juegan más que cuando

comenzaron respecto al 47.05% (n=4,909) de los hombres. Otro dato importante es que el 31.0% (n=3,234) de los hombres se irritan o enfadan cuando no funciona el videojuego en comparación con el 16.28% (n=1,727) de las mujeres.

Tabla 4. Conductas sobre el uso de los videojuegos que tienen los adolescentes de primer grado de secundarias públicas y privadas del estado de San Luis Potosí

Conducta que tienen con relación al uso de videojuego	Mujeres		Hombres		Valor <i>P</i>
	Frecuencia (n= 10,611)	Porcentaje (100%)	Frecuencia (n= 10,433)	Porcentaje (100%)	
Juegan más tiempo que cuando comenzaron	2,263	21,33	4,909	47,05	0,000
Si no funciona la consola PC la piden a un amigo o familiar	782	7,37	1,337	12,82	0,000
Se irritan/enfadan cuando no funciona el videojuego	1,727	16,28	3,234	31,00	0,000
Han discutido con sus padres, familiares o amigos por dedicarle mucho tiempo a videojuegos	1,406	13,25	2,536	24,31	0,000
Creo que es un problema mi intensidad y frecuencia con los videojuegos	339	3,19	686	6,58	0,000

Fuente: Encuesta “Contesta con la neta” 2023.

Sobre algunas conductas de riesgo que tienen los adolescentes potosinos se preguntó si aceptaban solicitudes en redes sociales de personas que no conocen y el 27.17% (n=2,882) de las mujeres lo han hecho y los hombres en un 21.11% (n=2,515). De la información que tienen de manera pública en sus redes sociales el 51.69% (n=5,484) de las mujeres y el 53.20% (n=5,584) de los hombres tienen su nombre completo, seguido con el 10,0%

(n=1,061) de las mujeres con la ciudad; mientras que el 10.44% (n=1,089) de los hombres tiene pública su edad (ver tabla 5).

También se les pregunto sobre el haber recibido mensajes amenazantes o insultantes por celular a lo que el 18.86% (n=2,001) de las mujeres han pasado por esta situación y los hombres en un 17.37% (n=1,812).

Tabla 5. Conductas de riesgo e información personal que tienen en algunas redes sociales los adolescentes de primer grado de secundarias públicas y privadas del estado de San Luis Potosí

Conductas de riesgo	Mujeres		Hombres		Valor <i>P</i>
	Frecuencia (n= 10,611)	Porcentaje (100%)	Frecuencia (n= 10,433)	Porcentaje (100%)	
Acepta solicitudes de personas que no conoce	2,263	21,33	4,909	47,05	0,000
Tiene información pública en redes					
Nombre completo	5,485	51,69	5,584	53,52	0,000
Edad	1,003	9,45	1,089	10,44	0,000
Domicilio	64	0,60	108	1,04	0,000
Ciudad	1,061	10,00	831	7,97	0,000
Teléfono	330	3,11	549	5,26	0,000
No comparto información	1,799	16,95	1,503	14,41	0,000
Ha recibido mensajes amenazantes o insultantes por celular	2,001	18,86	1,812	17,37	0,000
Lo han grabado o fotografiado mientras lo agreden o hace algo humillante	440	4,15	582	5,58	0,000
Ha recibido y/o enviado imágenes/videos insinuantes o provocativos	1,305	12,30	1,242	11,90	0,000

Fuente: Encuesta “Contesta con la neta” 2023.

Información/Conducta en las redes ó Practicas en las redes	Mujeres		Hombres		Valor <i>p</i>
	Frecuencia (n= 10,611)	Porcentaje (100%)	Frecuencia (n= 10,433)	Porcentaje (100%)	
Tiene información pública en redes					
Nombre completo	5,485	51,69	5,584	53,52	0,000
Edad	1,003	9,45	1,089	10,44	0,000
Domicilio	64	0,60	108	1,04	0,000
Ciudad	1,061	10,00	831	7,97	0,000
Teléfono	330	3,11	549	5,26	0,000
No comparto información	1,799	16,95	1,503	14,41	0,000
Conductas de riesgo					
Acepta solicitudes de personas que no conoce	2,882	27,17	2,515	24,11	0,000
Ha recibido mensajes amenazantes o insultantes por celular	2,001	18,86	1,812	17,37	0,000
Lo han grabado o fotografiado mientras lo agreden o hace algo humillante	440	4,15	582	5,58	0,000
Ha recibido y/o enviado imágenes/videos insinuantes o provocativos	1,305	12,30	1,242	11,90	0,000

Fuente: Encuesta “Contesta con la neta” 2023.

DISCUSIÓN

En la actualidad la tecnología digital ha evolucionado de manera rápida en un espacio de tiempo muy corto, hasta el punto de que se encarga de gestionar la información y las comunicaciones de los usuarios que acceden a los servicios que se ofrecen en internet, usuarios que con el paso del tiempo cada vez son más jóvenes afectando de manera significativa su calidad de vida digital(13). Los adolescentes, que son el grupo de edad entre 10 y 19 años en México, se encuentran en un proceso de búsqueda de su propia identidad y están en un período altamente susceptible a influencias externas. El uso de las redes

sociales también presenta nuevos desafíos, incluidos problemas de adicción digital, ciberacoso y otros impactos negativos en la salud mental(14).

Diversos factores han propiciado el surgimiento del término “calidad de vida digital” entre estos: el desarrollo de la tecnología digital, el aumento de la popularidad de las aplicaciones digitales y el uso cada vez más generalizado de la World Wide Web (también conocida como Web); además del uso de los teléfonos móviles e inteligentes y los sitios de redes sociales, los cuales han influido en el cambio de paradigma en el mundo

digital(15). En esta investigación el mayor porcentaje de participantes fueron mujeres con el 50.4%, lo cual coincide con lo reportado por Mohamed et al. (2024) en donde el porcentaje de participantes con el 53.6% eran mujeres residentes de los Emiratos Árabes Unidos(16).

En cuanto al uso de redes sociales en esta investigación la más utilizada fue Facebook con 56%, seguido de Tiktok con 30% y en tercer lugar YouTube con 5%. Esto coincide con lo encontrado por Mohamed et al. (2024) en donde la más utilizada fue Facebook con 36.9%, después TikTok con 33.9% y en tercer lugar Instagram con el 15.1%; es importante mencionar que en su estudio la mayor cantidad de participantes tenían 16 años mientras que en esta investigación tenían 13 años(16).

Sobre el uso de redes sociales de los adolescentes de este estudio se encontró que más del 65% pasan más de dos horas al día en las redes sociales, siendo el mayor porcentaje para las mujeres con 38.87%; lo cual coincide con el estudio de Listernick et al. (2021) donde durante la pandemia por COVID-19 el 48% de los adolescentes pasaban 5 horas al día en redes sociales y el 12% más de 10 horas diarias(17). Es importante mencionar que el grado con el que se usan las redes sociales es un predictor de depresión, que aumenta con cada hora adicional de uso y el tiempo de utilización puede interferir con algunas otras actividades como lo son el sueño y el rendimiento académico(18).

El uso problemático de las redes sociales es un área de investigación relativamente joven que requiere del trabajo neurocientífico para fundamentar algunas conductas adictivas. En este estudio el 48.02% de los adolescentes consideran que cuando entran a redes sociales pierden el sentido del tiempo, además el 37.78% considera un problema la frecuencia con que usa redes sociales, en

el estudio de Téllez-Tula et al. (2024) en adolescentes mexicanos se les pregunto si consideraban que una de las redes sociales más utilizadas como TikTok debería tener alguna función de bloqueo de tiempo, más de la mitad de estos respondieron que sí, esto indica la preocupación entre los usuarios por el excesivo tiempo dedicado a esta plataforma(19).

Es importante mencionar que un estudio realizado por Van der Wal et al. (2024) en adolescentes entre 14 y 17 años menciona los principales motivos por los cuales estos utilizan las redes sociales: 1) conectividad, las redes sociales satisfacen las necesidades de socialización y conexión con sus amigos, familiares y amigos de los amigos; 2) necesidad de entretenimiento, principalmente en TikTok o YouTube para ver contenido entretenido y divertido; 3) necesidad de inspiración, para aprender nuevas cosas (cocina, baile, por mencionar algunas); 4) necesidad de información, se interesan por estar actualizados desde noticias hasta deportes mundiales(20).

Las actividades creativas y no académicas influyen de manera positiva en el desarrollo de los adolescentes y su rendimiento escolar. En esta investigación se les pregunto sobre las actividades realizadas en su tiempo libre a lo cual el 51.16% mencionaron que ven programas, películas o videos y tan solo el 11.14% realizan deporte en este tiempo de recreación. En un estudio de Badura et al. (2021) en adolescentes de 11 a 15 años de Europa y Canadá el 57.9% de los hombres participaban en actividades deportivas en su tiempo libre lo cual difiere del 13% de los hombres de este estudio, esto puede suceder porque actualmente los adolescentes tienen una gama de opciones para invertir su tiempo de manera más selectiva, además la influencia de sus amigos y pares y el aumento del uso de la tecnología y el internet pueden estar

relacionados en los patrones de como emplean el tiempo libre(21). Sin embargo, es importante fomentar las actividades grupales organizadas, ya que ofrecen oportunidades para mejorar la confianza en los adolescentes, desarrollar habilidades de liderazgo y relaciones sociales y prevenir problemas de salud mental(22).

Los juegos en línea permiten a las personas conocer a otros jugadores, divertirse, alcanzar estatus y obtener beneficios financieros en algunos casos(23). En este estudio se abordaron aspectos relacionados con las conductas que tienen los adolescentes potosinos al momento de jugar videojuegos en donde el 23.57% de los adolescentes mencionan sentirse irritados o enfadados cuando no funciona el videojuego, estos datos coinciden con los de Singh et al., 2020 donde el 71.4% de los jugadores en línea refieren niveles altos de irritabilidad respecto al 50.4% de los jugadores que lo hacen fuera de línea(24).

El 34.08% de los adolescentes participantes en esta investigación reconocen jugar actualmente más tiempo videojuegos que cuando empezaron, esto coincide con la investigación de Cisamolo et al. (2021) en adolescentes entre 10 y 18 años en donde utilizaron el termino “demasiado” (jugar todo el día, todos los días) para describir un hábito excesivo y nocivo en el que se pierde el control del hábito de juego y se tiene dificultad para dejarlo(25). Algunas de las características clave de la adicción a los juegos en línea son que las personas juegan obsesivamente hasta el punto de descuidar todo lo demás en sus vidas, lo que conduce a trastornos sociales y/o psicológicos en dichas personas.

En esta investigación el 25.65% de los adolescentes aceptaron solicitudes de amistad de personas que no conocen, lo cual difiere de lo reportado por Leow et al. (2019) en adolescentes universitarios

donde el 70% acepto solicitudes de extraños a través de redes sociales, además en su estudio las mujeres tenían más probabilidad de aceptar una solicitud de amistad de un extraño lo cual coincide con esta investigación donde el 27% de las mujeres aceptaron solicitudes de extraños. Aceptar a desconocidos en la lista de amigos también permite a los desconocidos acceder a la información privada que los usuarios muestran en su cuenta, además conectarse con otras personas, también puede traer consecuencias dañinas si los usuarios no establecen límites de privacidad al revelar información personal en sus páginas de perfil(26).

En este estudio el 76.52% de los adolescentes compartieron por lo menos algún dato de su información personal (nombre completo, edad, domicilio, ciudad o teléfono) en redes sociales, lo cual coincide con lo reportado por Lareki et al. (2024) en estudiantes de entre 10 a 17 años de Europa, donde el 42.7% de los participantes también compartieron algún dato de información personal sin restricción. Compartir este tipo de información en las plataformas digitales expone a los adolescentes a situaciones como pérdida de la privacidad o el ciber acoso, sin embargo, a esta edad el sentimiento de pertenencia a un grupo, la búsqueda de un sentido de identidad y la expansión social, generan que los adolescentes realicen una mala gestión de la tecnología sin percibir el riesgo(27).

Abordar a los adolescentes desde el modelo del desarrollo positivo para potenciar sus habilidades y talentos es importante, para realizar acciones que coadyuven a mejorar su salud digital las cuales deben ir enfocadas en los cinco activos para el desarrollo: individuo (adolescente), tiempo libre, escuela, familia y amigos y pares(28). Trabajar de manera transversal entre instituciones

permitirá establecer un mejor abordaje para esta población. Este es el primer trabajo del que se tiene reporte en el estado de San Luis Potosí con adolescentes de secundarias públicas y privadas después de la pandemia por COVID-19, el cual cuenta con una muestra representativa.

CONCLUSIONES

El uso de los medios digitales ha tenido un impacto en las actividades de la vida diaria de los adolescentes desde la forma en que se comunican, colaboran y trabajan. Aunque su uso ha permitido el aumento de conexión, construcción de comunidades e interacción social; también el uso en exceso conlleva a efectos negativos en el desarrollo conductual, cognitivo, físico y mental de los adolescentes.

Los riesgos a los que se exponen los adolescentes como consecuencia de sus

actividades en las plataformas digitales requieren una atención especial y suponen un nuevo reto para la sociedad y la salud pública. En esta investigación encontramos que los adolescentes potosinos presentan conductas de riesgo derivadas del uso de redes sociales y videojuegos; por lo anterior, es necesario educar a los padres sobre la limitación efectiva del uso de las pantallas para lograr una crianza positiva.

REFERENCIAS

1. JMIR Pediatrics and Parenting - Digital Interventions for Combating Internet Addiction in Young Children: Qualitative Study of Parent and Therapist Perspectives [Internet]. [citado 2 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://pediatrics.jmir.org/2024/1/e55364>
2. Chang HY, Park EJ, Yoo HJ, Lee JW, Shin Y. Electronic Media Exposure and Use among Toddlers. *Psychiatry Investig*. 1 de junio de 2018;15(6):568-73.
3. Dresch-Langley B. Children's Health in the Digital Age. *Int J Environ Res Public Health*. enero de 2020;17(9):3240.
4. Lopez RB, Brand J, Gilbert-Diamond D. Media Multitasking Is Associated With Higher Body Mass Index in Pre-adolescent Children. *Front Psychol*. 13 de noviembre de 2019;10:2534.
5. InternetAddiction|CNSDrugs [Internet]. [citado 2 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://link.springer.com/article/10.2165/00023210-200822050-00001>
6. Johnston K. Engagement and Immersion in Digital Play: Supporting Young Children's Digital Wellbeing. *Int J Environ Res Public Health*. enero de 2021;18(19):10179.
7. Associations between internet addiction and school engagement among Turkish college students: mediating role of psychological distress - PubMed [Internet]. [citado 2 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/38487659/>
8. Dienlin T, Johannes N. The impact of digital technology use on adolescent well-being. *Dialogues Clin Neurosci*.

junio de 2020;22(2):135-42.

9. Moreira de Freitas RJ, Carvalho Oliveira TN, Lopes de Melo JA, do Vale e Silva J, de Oliveira e Melo KC, Fontes Fernandes S, et al. Adolescents' perceptions about the use of social networks and their influence on mental health. *Enferm Glob.* 2021;20(64):324-64.

10. SciELO - Brasil - Uso de redes sociais, influência da mídia e insatisfação com a imagem corporal de adolescentes brasileiras Uso de redes sociais, influência da mídia e insatisfação com a imagem corporal de adolescentes brasileiras [Internet]. [citado 2 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://www.scielo.br/j/jbpsiq/a/6Nr-PypcRchnc35RH9GLSYwK/?lang=pt>

11. The epidemiology and effects of video game addiction: A systematic review and meta-analysis - ScienceDirect [Internet]. [citado 2 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0001691823002238>

12. Examining the Online Game Addiction Level in terms of Sensation Seeking and Loneliness in University Students [Internet]. [citado 2 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://www.addicta.com.tr/en/examining-the-online-game-addiction-level-in-terms-of-sensation-seeking-and-loneliness-in-university-students-13238>

13. The Ethics of Digital Well-Being: A Thematic Review | Science and Engineering Ethics [Internet]. [citado 6 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://link.springer.com/article/10.1007/s11948-020-00175-8>

14. Sulistiani I, Sulaiman, Depriyani M, Al-Amin. THE INFLUENCE OF SOCIAL MEDIA ON INTERACTION PATTERNS AMONG TEENAGERS. *Int J Soc Educ.* 30 de mayo de 2024;1(2):390-400.

15. "Digital Well-Being". Developing a New Theoretical Tool For Media Literacy Research | Italian Journal of Sociology

of Education [Internet]. [citado 6 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://ijse.padovauniversitypress.it/2017/1/8>

16. Full article: The role of social media in enhancing adolescents' digital life quality- survey study in the UAE [Internet]. [citado 6 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/02673843.2024.2358081#d1e494>

17. Listernick ZI, Badawy SM. Mental Health Implications of the COVID-19 Pandemic Among Children and Adolescents: What Do We Know so Far? *Pediatric Health Med Ther.* 20 de diciembre de 2021;12:543-9.

18. Bozzola E, Spina G, Agostiniani R, Barni S, Russo R, Scarpato E, et al. The Use of Social Media in Children and Adolescents: Scoping Review on the Potential Risks. *Int J Environ Res Public Health.* 12 de agosto de 2022;19(16):9960.

19. Tula ÁT, Zaragoza NEM, Corona LH. Percepción de los adolescentes respecto de los usos y aplicaciones del TikTok en México: Perception of adolescents regarding the uses and applications of TikTok in Mexico. *LATAM Rev Latinoam Cienc Soc Humanidades.* 5 de abril de 2024;5(2):912-31.

20. In Their Own Words: How Adolescents Use Social Media and How It Affects Them - Amber van der Wal, Patti M. Valkenburg, Irene I. van Driel, 2024 [Internet]. [citado 13 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/20563051241248591>

21. After the bell: adolescents' organised leisure-time activities and well-being in the context of social and socioeconomic inequalities | Journal of Epidemiology & Community Health [Internet]. [citado 13 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://jech.bmj.com/content/75/7/628#T2>

22. Full article: Making leisure time

meaningful for adolescents: an interview study from Sweden [Internet]. [citado 13 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17482631.2023.2286664#d1e555>

23. Online gaming and gaming disorder: more than just a trivial pursuit - PubMed [Internet]. [citado 13 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/31366420/>

24. Archives of Mental Health [Internet]. [citado 13 de octubre de 2024]. Disponible en: https://journals.lww.com/amhe/fulltext/2020/21020/online_gaming_and_its_association_with_emotional.3.aspx

25. Cisamolo I, Michel M, Rabouille M, Dupouy J, Escourrou E. Perceptions of adolescents concerning pathological video games use: A qualitative study. *Presse Médicale Open*. 1 de junio de 2021;2:100012.

26. You Don't Know Me But Can I Be Your Friend? Accepting Strangers as Friends in Facebook [Internet]. [citado 14 de octubre de 2024]. Disponible en: <https://www.scirp.org/journal/paperinformation?paperid=89598>

27. Lareki A, Fraga-Varela F, Martínez-de-Morentin JI. Adolescents and negligent social media use. *Technol Soc*. 1 de septiembre de 2024;78:102623.

28. Rosales Ortuño LG, Hernández Torres FA, Medina de la Cruz O, Carranza Beancourt O, Govea González PP, Escalante Castañón A, et al. La importancia del abordaje multisectorial en la adolescencia. [citado 14 de octubre de 2024]; Disponible en: <https://core.ac.uk/outputs/588139833/?source=oai>