



Impacto de las actividades recreativas con tecnologías y su influencia en las conductas adictivas de los adolescentes

Impact of recreational activities with technologies and its influence on addictive behaviors of adolescents

 <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v3.n1.2024.78-87>

Recibido: 28-03-2024

Aceptado: 13-05-2024

Publicado: 01-06-2024

Katty Janeth Parrales Cedeño¹

 <https://orcid.org/0000-0002-3804-838X>

Kristhell Anahí Muñoz Delgado²

 <https://orcid.org/0009-0007-7134-1514>

Lidia Maribel Palma Murillo³

 <https://orcid.org/0009-0006-2533-6506>

Lissette Beatriz Parrales Aguilar³

 <https://orcid.org/0009-0009-9211-8981>

1. Docente de Nivelación y Admisión PI-2021 de la Universidad Estatal del Sur de Manabí en las Carreras de Ingeniería Civil, Turismo y Agropecuaria; Docente Nivelación y Admisión PII-2021 de la Universidad Estatal del Sur de Manabí en la Carrera de Enfermería; Docente de Nivelación y Admisión PI-2022 de la Universidad Estatal del Sur de Manabí en la Carrera de Enfermería; Docente de Nivelación y Admisión PII-2022 de la Universidad Estatal del Sur de Manabí en la Carrera de Enfermería; Jipijapa, Ecuador.
2. Estudiante de la Carrera de Enfermería de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
3. Estudiante de la Carrera de Enfermería de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.
4. Estudiante de la Carrera de Enfermería de la Universidad Estatal del Sur de Manabí; Jipijapa, Ecuador.

Volumen: 3

Número: 1

Año: 2024

Paginación: 78-87

URL: <https://revistas.unesum.edu.ec/JTI/index.php/JTI/article/view/75>

***Correspondencia autor:** katty.parrales@unesum.edu.ec

RESUMEN

En este artículo científico su objetivo es abordar la creciente preocupación sobre el impacto de las actividades recreativas basadas en tecnologías en la vida de los adolescentes y su conexión con las conductas adictivas, se examinan los patrones de uso de dispositivos tecnológicos y sus posibles efectos en el bienestar psicológico de los adolescentes, con un enfoque particular en las conductas adictivas, metodológicamente esta investigación se realiza mediante un enfoque crítico proactivo y es de carácter cuantitativo, también en forma bibliográfica y documental, lo que permite recopilar información primaria válida y confiable, identificando y distinguiendo de manera clara y precisa vacíos de interés académico, mismo que es resultado del proyecto de vinculación con la comunidad titulado "Cuidado comunitario de prevención y atención de conductas adictivas en adolescentes del cantón Jipijapa, fase III" del cual se concluye que las actividades recreativas con tecnología, cuando se gestionan de manera adecuada, pueden contribuir positivamente al aprendizaje y desarrollo de habilidades de los adolescentes. Recursos educativos digitales, plataformas en línea y herramientas interactivas ofrecen oportunidades valiosas para el enriquecimiento académico y el desarrollo de competencias tecnológicas, pero que en última instancia, la relación entre las actividades recreativas con tecnologías y las conductas adictivas en los adolescentes requiere una atención continua y colaborativa entre padres, educadores y la sociedad en su conjunto para garantizar que la tecnología se utilice como una herramienta positiva en el desarrollo de los jóvenes.

Palabras clave: Adolescentes, Conductas adictivas, Intervención, Prevención, Tecnologías.

ABSTRACT

In this scientific article, its objective is to address the growing concern about the impact of technology-based recreational activities on the lives of adolescents and its connection with addictive behaviors, the patterns of use of technological devices and their possible effects on the psychological well-being of adolescents, with a particular focus on addictive behaviors, methodologically this research is carried out through a proactive critical approach and is quantitative in nature, also in bibliographic and documentary form, which allows collecting valid and reliable primary information, identifying and clearly and precisely distinguishing gaps of academic interest, which is the result of the community linkage project entitled "Community care for the prevention and attention of addictive behaviors in adolescents of the Jipijapa canton, phase III" from which it is concluded that recreational activities with technology, when managed appropriately, can positively contribute to the learning and skill development of adolescents. Digital educational resources, online platforms and interactive tools offer valuable opportunities for academic enrichment and the development of technological competencies, but ultimately the relationship between recreational activities with technologies and addictive behaviors in adolescents requires continued attention and collaborative between parents, educators and society as a whole to ensure that technology is used as a positive tool in the development of young people

Keywords: Adolescents, Addictive behaviors, Intervention, Prevention, Technologies.



Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

Introducción

La rápida evolución de la tecnología ha llevado a un aumento significativo en el acceso de los adolescentes a dispositivos electrónicos, como teléfonos inteligentes, tabletas y computadoras. Si bien estas tecnologías ofrecen oportunidades para el aprendizaje y la socialización, también plantean desafíos en términos de posibles impactos negativos en la salud mental y el desarrollo de los adolescentes. Zuñiga, Plúa, Holanda, & Raul (2023), expresa que los procesos de enseñanza aprendizaje con el uso de las tecnologías se flexibilizan y las clases son más amenas, estas permiten a los docentes el acceso a herramientas para optimizar sus funciones como facilitadores de información y comunicación hacia los estudiantes.

Según el estudio realizado por la Fundación Pfizer (2019), el 98% de los jóvenes españoles de 11 a 20 años es usuario de Internet. De ese porcentaje, siete de cada 10 afirman acceder a la red por un tiempo diario de, al menos, 1,5 horas, pero solo una minoría (en torno al 3% o al 6%) hace un uso abusivo de Internet. Es, por tanto, una realidad obvia el alto grado de uso de las nuevas tecnologías entre los adolescentes y jóvenes. Las TIC simplifican considerablemente nuestros quehaceres cotidianos. El atractivo de Internet para los jóvenes es que se caracteriza por la respuesta rápida, las recompensas inmediatas, la interactividad y las múltiples ventanas con diferentes actividades. El uso es positivo, siempre que no se dejen de lado el resto de las actividades propias de una vida normal (estudiar, hacer deporte, ir al cine, salir con los amigos o relacionarse con la familia). Otra cosa es cuando el abuso de la tecnología provoca aislamiento, induce ansiedad, afecta a la autoestima y le hace perder al sujeto su capacidad de control (Pérez Rodilla, 2023).

Lo que caracteriza a una adicción es la pérdida de control y la dependencia. Todas las conductas adictivas están controladas inicialmente por reforzadores positivos el as-

pecto placentero de la conducta en sí, pero terminan por ser controladas por reforzadores negativos el alivio de la tensión emocional, especialmente. Es decir, una persona normal puede hablar por el móvil o conectarse a Internet por la utilidad o el placer de la conducta en sí misma; una persona adicta, por el contrario, lo hace buscando el alivio del malestar emocional (Odriozola & Corral Gargallo, 1994).

La educación para la recreación y la práctica de la recreación adquieren importancia en la salud integral del individuo, en los aspectos biopsicosociales. Se percibe con una visión holística, integral, interactiva en un entorno significativo de salud y orientación humanística (Montoya B. , 2009).

Sin embargo, las transformaciones en la sociedad han traído cambios en las actividades de libre esparcimiento, con posibles consecuencias en la modificación de las actitudes y conducta del ser humano, y en la administración de sus recursos personales como el tiempo, llevándolo a ser mecanizado, consumista y dependiente de las nuevas tecnologías, lo que afectaría la participación en actividades recreativas y educativas, causando el deterioro de las capacidades físicas, sociales y mentales producto de una vida rutinaria y sedentaria (Montoya B. , 2009).

Impacto de la tecnología en la sociedad

Dentro del panorama profesional, el cambio tecnológico ha impuesto, en las últimas tres décadas y a escala mundial, la pauta en una creciente demanda relativa de trabajadores con mayor formación y habilidades. En Estados Unidos llega a explicar entre el 30 y 40% de dichos cambios, y de acuerdo con la evidencia dominante, se asume que las habilidades cognitivas de los trabajadores pasan a jugar un papel central en la contratación por parte de las empresas. La masificación de sistemas informáticos y de computadoras en los centros de trabajo ha sido esencial en este proceso. Los temores a que la tecnología provoque un amplio desempleo como

consecuencia de la sustitución de la mano de obra humana por máquinas no son ninguna novedad. De hecho, John Maynard la idea del desempleo tecnológico como una nueva enfermedad. En la actualidad, los ordenadores están asumiendo los empleos de los trabajadores cualificados, desempeñando primero tareas sencillas y después rutinas mentales cada vez más complejas (González & Herrero García, 2019).

Dentro del panorama profesional, el cambio tecnológico ha impuesto, en las últimas tres décadas y a escala mundial, la pauta en una creciente demanda relativa de trabajadores con mayor formación y habilidades. En Estados Unidos llega a explicar entre el 30 y 40% de dichos cambios, y de acuerdo con la evidencia dominante, se asume que las habilidades cognitivas de los trabajadores pasan a jugar un papel central en la contratación por parte de las empresas. La masificación de sistemas informáticos y de computadoras en los centros de trabajo ha sido esencial en este proceso. Los temores a que la tecnología provoque un amplio desempleo como consecuencia de la sustitución de la mano de obra humana por máquinas no son ninguna novedad (González & Herrero García, 2019).

La patología social y las actividades físicas y recreativas

Desde que el ser humano está en el vientre de la madre ya está en continuo movimiento. Nace, y una de las primeras manifestaciones de su estado, es el movimiento, que conforme crece se va desarrollando motriz y físicamente, y ayudado por la familia, la comunidad y el ambiente, le proporcionarán un crecimiento y desarrollo normal (Meneses Montero & Monge Alvarado, 1997).

El niño explora, aprende y disfruta por medio de la acción; razón por la cual, se le debe ofrecer una amplia gama de experiencias mediante las cuales, se realizará como persona. Pero la moda, la tecnología, los problemas sociales y económicos han cambiado las reglas, limitando el accionar de los niños.

Un ejemplo son los juegos electrónicos, llámese "atari", "nintendo", "game year" o "game boy", estos, a pesar de que le dan al niño el desarrollo de las destrezas finas, interfieren en el área motora gruesa y en la salud en general. La OMS (1986) menciona que se calcula que un niño que nazca hoy, cuando tenga dieciocho años, habrá dedicado más tiempo a estar frente al televisor que cualquiera otra actividad, incluso dormir.

Pero, para que el ejercicio físico forme parte de la cultura del individuo, debe empezar con ese bagaje desde la temprana edad; de modo tal que el niño logre interiorizar su importancia. Un niño al que no se le brinden esas oportunidades, no tendrá el desarrollo motor deseado, convirtiéndose en torpe, huirá de toda actividad física, excusándose ante el y ante la sociedad de muy diferentes maneras para no realizarla.

Hoy día, el adolescente busca que hacer y a donde divertirse, lo encuentran fácilmente en el cine, en la televisión, en los restaurantes de comidas rápidas, en los conciertos, en las playas o en las discotecas, lugares donde no siempre se va a hacer un entrenamiento físico positivo (Meneses Montero & Monge Alvarado, 1997).

Uso de las Tecnologías en el Aprendizaje

Actualmente, en el contexto mundial, la incursión y tendencias hacia una cultura informática escolar se ha tornado innovadora, esto obedece a un uso creciente de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en los procesos de enseñanza y aprendizaje, la incorporación de las tecnologías en la educación, específicamente en el currículo ha sido constante, permanente y se ha extendido a todos los niveles educativos, situación que precisa que las nuevas generaciones de estudiantes, en especial los adolescentes, tengan una amplia gama de conocimientos y habilidades en el uso de las TIC (Angulo-Armenta, Tánoiri-Quintana, Mortis-Lozoya, & Angulo-Arellanes, 2019).

La participación de la familia debe ser a través de una comunicación oportuna, fácil y útil de entender debido a que brinda oportunidades para intercambiar información con los hijos. Cuando los padres de familia participan en la formación de sus hijos, esto se asocia a una condición y conducta favorable en la institución por parte del alumno, observándose mayores logros en la lectura, trabajos de mayor calidad y mejor rendimiento académico en general (Angulo-Armenta, Tánori-Quintana, Mortis-Lozoya, & Angulo-Arellanes, 2019).

En la actualidad, la tecnología se ha vuelto esencial en la vida de los adolescentes, por ejemplo, la televisión, la Internet, los videojuegos, los dispositivos móviles y muchos otros, ofrecen innumerables oportunidades y beneficios en la educación. Ante esto las generaciones actuales (los llamados Millennials o nativos digitales) están cambiando la forma de aprender. No obstante, el abuso de estos aparatos electrónicos es usualmente realizado por los adolescentes los cuales consumen la mayor parte de su tiempo en utilizar estos medios para socializar y actividades lúdicas. Al presentarse estos casos, los padres y las madres deben ser los responsables de influir en sus hijos para el buen uso de los recursos tecnológicos (Angulo-Armenta, Tánori-Quintana, Mortis-Lozoya, & Angulo-Arellanes, 2019).

Uso problemático de las TIC en adolescentes

Móviles, ordenadores, tabletas y otros dispositivos tecnológicos forman parte de la vida cotidiana de menores y adolescentes, que han crecido en la era de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), su popularidad entre el colectivo crece día a día por las posibilidades de comunicación y de acceso a la información que ofrecen, al brindar nuevas experiencias que, en general, son beneficiosas para su desarrollo personal y social, sin embargo, su gran difusión y masificación ha generado un nuevo escenario en el que aumenta

la preocupación por el uso excesivo y problemático (Díaz-Vicario, Mercader Juan, & Gairín Sallán, 2019).

Aunque por sí solas las TIC no suponen un riesgo, el uso problemático se plantea cuando su uso casi ininterrumpido impacta negativamente en el desarrollo normal de la vida cotidiana del adolescente; descuidando las actividades académicas, laborales y/o domésticas por estar más tiempo en el mundo 'virtual' que en el 'real', un usuario problemático de las TIC puede ser descrito partiendo de la definición del prototípico usuario problemático de Internet realizada por como un joven que dedica la mayor parte del tiempo a utilizar algún tipo de tecnología, que por ello descuida sus actividades cotidianas y que se encuentra significativamente aislado (Díaz-Vicario, Mercader Juan, & Gairín Sallán, Uso problemático de las TIC en adolescentes, 2019).

Conducta adictiva a la tecnología (redes sociales)

Las tecnologías de la información y las comunicaciones han generado en las últimas décadas cambios e innovaciones en la sociedad gracias a su interactividad, entre las cuales encontramos el Internet, mismas que han influido sobre todo en los jóvenes, ya que las han incorporado habitualmente para su formación, socialización y entretenimiento (Jasso Medrano, López Rosales, & Díaz Loving, 2017).

En los últimos años se ha investigado el uso del Internet, incluyendo cuestiones relacionadas con problemáticas sobre su uso, entre ellas la denominada adicción a Internet. Se ha asociado con la pérdida de control, una reducción de actividad física, privación del sueño, mentir sobre su uso, focalización atencional, impedimento de diversificar tiempo, descuido y pérdida de interés, ansiedad e irritación por permanecer conectado y la producción de un flujo de transrealidad. En el estudio de las adicciones se involucran factores biológicos, psicológicos y sociales, por lo que propuso desde

la perspectiva biopsicosocial un modelo de componentes de la adicción, donde incluye las características de prominencia, cambios de estado de ánimo, síntomas de abstinencia, conflictos y recaídas (Jasso Medrano, López Rosales, & Díaz Loving, 2017).

Así es como el modelo biopsicosocial de la adicción a Internet retoma la postura de distintas perspectivas como la cognitivo conductual, habilidades sociales y sociocognitivas para complementar la explicación de la adicción a Internet. La postura cognitivo conductual explica la adicción como cogniciones desadaptativas, amplificada por factores ambientales, con tendencia a adicción en ciertos individuos con algunas disposiciones psicológicas y experiencias sociales. La teoría sociocognitiva postula que, a partir de la expectativa de resultados positivos, combinado con la autoeficacia del uso de Internet y una deficiente autorregulación del adecuado uso de Internet surge la adicción. Desde la perspectiva biológica se encuentra la postura neurocientífica, que ha relacionado la adicción al Internet con cambios en la conectividad neuronal y en la estructura y funcionamiento del cerebro, como la disminución de actividad dopaminérgica, encontrando algunas similitudes con otros tipos de adicciones (Jasso Medrano, López Rosales, & Díaz Loving, 2017).

Relación entre adicción a Internet y madurez psicológica en adolescentes

A nivel mundial, más del 51 % de la población usa Internet, lo cual demuestra que la tecnología se ha convertido en protagonista central en la vida del ser humano. El Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) menciona que uno de cada tres usuarios de Internet son niños y adolescentes menores de 18 años y jóvenes entre 15 a 24 años.

La adolescencia es una etapa de transición entre la niñez y la adultez con cambios madurativos en aspectos fisiológicos, cognitivos, afectivos y psicosociales, por lo que requiere orientación y consejería oportuna

para contribuir a su normal crecimiento y desarrollo y prevenir problemas psicológicos que repercutan en su relación con los demás, el rendimiento académico y en su autocuidado. Esto se confirma cuando la UNICEF menciona que 20 % de los adolescentes de todo el mundo tienen problemas mentales o de comportamiento (Rivas Díaz, Matalinares, Díaz-Acosta, Baca-Romero, & Villavicencio Callo, 2022).

Metodología

Se llevó a cabo una revisión exhaustiva de la literatura científica actualizada relacionada con el uso de tecnologías recreativas y sus efectos en las conductas adictivas en adolescentes. Se recopilaron datos de estudios longitudinales, encuestas y experimentos controlados para analizar patrones de comportamiento y correlaciones significativas.

La investigación se realiza con un enfoque crítico proactivo y es de carácter cuantitativo, también en forma bibliográfica y documental, lo que permite recopilar información primaria válida y confiable, identificando y distinguiendo de manera clara y precisa vacíos de interés académico.

También se examinó la proporción de estudiantes en cursos de estudio en línea, libros, revistas y documentales considerados como información secundaria relevante para el estudio.

Este es el tipo de investigación es el que más profundiza el conocimiento de la realidad, porque nos explica la razón, el porqué de las cosas, y es por lo tanto más complejo y delicado pues el riesgo de cometer errores aumenta considerablemente.

Explicativa

Se va aplicar esta investigación mediante los resultados indagados en las fuentes oficiales del impacto de las actividades recreativas con tecnologías y su influencia en las conductas adictivas de los adolescentes, para un mejor análisis de la información.

Exploratoria

En esta investigación se va a percibir mejor la magnitud del alcance del impacto de las actividades recreativas con las diferentes herramientas tecnológicas y su influencia en las conductas adictivas de los adolescentes.

Método deductivo

En general se aplicó a la investigación para conocer de premisas como es la realidad de la conducta de los adolescentes por el uso de la tecnología, porque es un enfoque que se basa en la lógica y razonamiento deductivo para avanzar en el conocimiento. En este método, se parte de una teoría general o una hipótesis y se busca evidencia específica para confirmar o refutar esa teoría. La estructura típica del método deductivo implica la formulación de una hipótesis y la posterior recopilación de datos para probar esa hipótesis.

Técnica cuantitativa

La investigación cuantitativa es un enfoque metodológico que se centra en la medición y el análisis numérico de datos. Utiliza métodos estructurados y sistemáticos para recopilar información cuantificable, lo que permite la aplicación de análisis estadísticos.

Resultados

Se procede a presentar de manera sistemática la información del presente estudio, las cuales fueron analizadas de la siguiente manera:

3. ¿Considera usted que las actividades recreativas con la tecnología influyen positivamente en el aprendizaje de los adolescentes?

Tabla 1. Actividades recreativas

Alternativa	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	39	92,9%
De acuerdo	3	7,1%
Ni de acuerdo/ni desacuerdo	0	0%
Desacuerdo	0	0%
TOTAL	42	100%

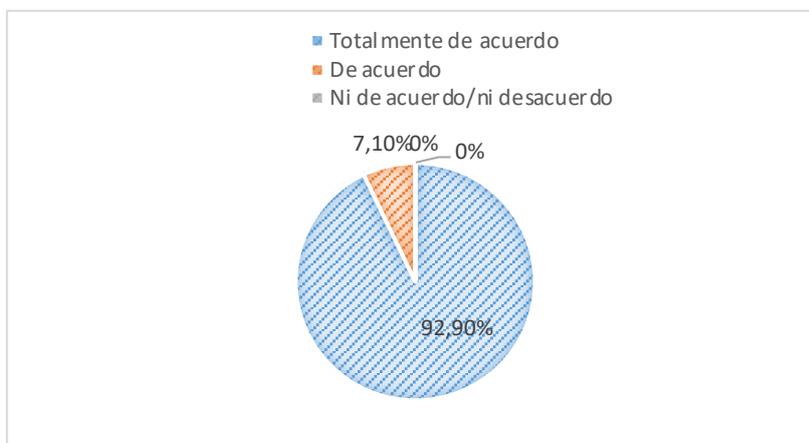


Figura 1. Aprendizaje de los adolescentes

En este estudio se adquieren los resultados de la encuesta realizada a los 42 estudiantes del paralelo “A” del área de nivelación en donde el 92,9% están totalmente de acuerdo, el 7,1% están de acuerdo porque consideran que existe una buena relación entre las actividades recreativas con la tecnología y el aprendizaje de los adolescentes puede variar según diversos factores,

como la naturaleza de las actividades, la cantidad de tiempo dedicado, el contenido involucrado y la supervisión de los padres o educadores.

4. ¿Considera usted que los dispositivos electrónicos puede ser una fuente de distracción, dificultando la concentración en tareas académicas?

Tabla 2. Dispositivos electrónicos

Alternativa	Frecuencia	%
Totalmente de acuerdo	19	45,2%
De acuerdo	17	40,5%
Ni de acuerdo/ni desacuerdo	6	14,3%
Desacuerdo	0	0%
TOTAL	42	100%

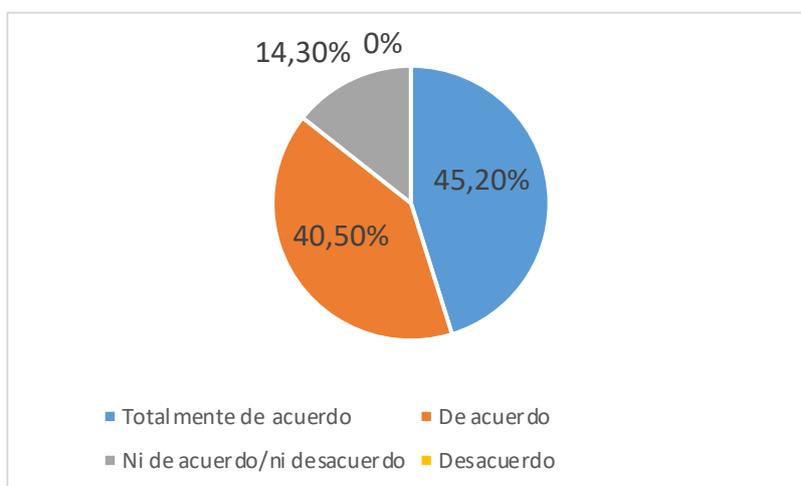


Figura 2. Concentración de tareas académicas

Con la información obtenida el 45,2% está totalmente de acuerdo, el 40,5% está de acuerdo, el 14,3% no está ni de acuerdo, ni en desacuerdo y reconocen que el acceso constante a dispositivos electrónicos puede ser una fuente de distracción, dificultando la concentración en tareas académicas, además de que el uso excesivo y poco saludable de la tecnología puede lle-

var a la adicción, afectando negativamente el tiempo dedicado al estudio y otras actividades importantes.

La clave radica en encontrar un equilibrio saludable entre el uso de la tecnología con fines recreativos y educativos. Los padres y educadores desempeñan un papel crucial al establecer límites, fomentar un uso responsa-

ble y promover actividades que contribuyan al desarrollo integral de los adolescentes. Además, es importante que los adolescentes adquieran conciencia sobre la gestión del tiempo y la selección de contenido en línea.

Conclusiones

En este trabajo de investigación se llegan a las siguientes conclusiones:

En conclusión, las actividades recreativas con tecnologías tienen una influencia significativa en las conductas adictivas de los adolescentes, presentando tanto aspectos positivos como desafíos. Es esencial reconocer la complejidad de esta relación y adoptar un enfoque equilibrado para maximizar los beneficios y mitigar los riesgos asociados.

Las actividades recreativas con tecnología, cuando se gestionan de manera adecuada, pueden contribuir positivamente al aprendizaje y desarrollo de habilidades de los adolescentes. Recursos educativos digitales, plataformas en línea y herramientas interactivas ofrecen oportunidades valiosas para el enriquecimiento académico y el desarrollo de competencias tecnológicas.

No obstante, existe la amenaza de que estas actividades se conviertan en conductas adictivas, La facilidad de acceso, la estimulación constante y la interactividad pueden llevar a un uso excesivo, generando problemas como la adicción tecnológica, distracciones en el estudio, problemas de sueño y una disminución en la interacción social cara a cara.

Para abordar este desafío, es fundamental que los padres, educadores y la sociedad en general promuevan un uso consciente y equilibrado de la tecnología. Establecer límites claros, fomentar la autoregulación, y proporcionar alternativas saludables para el tiempo libre son estrategias clave. Además, la educación sobre la gestión del tiempo, la conciencia de los riesgos y la promoción de conductas responsables en línea son aspectos cruciales para empoderar a los adolescentes en la era digital.

En última instancia, la relación entre las actividades recreativas con tecnologías y las conductas adictivas en los adolescentes requiere una atención continua y colaborativa entre padres, educadores y la sociedad en su conjunto para garantizar que la tecnología se utilice como una herramienta positiva en el desarrollo de los jóvenes.

Bibliografía

- Angulo-Armenta, J., Tánori-Quintana, J., Mortis-Lozoya, S., & Angulo-Arellanes, L. (2019). Uso de las Tecnologías en el Aprendizaje por Adolescentes desde la Perspectiva de los Padres de Familia. El caso de Educación Secundaria del Sur de Sonora, México. *Información tecnológica*, 30(6), 269-276. doi:<http://dx.doi.org/10.4067/S0718-07642019000600269>
- Díaz-Vicario, A., Mercader Juan, C., & Gairín Sallán, J. (2019). Uso problemático de las TIC en adolescentes. *Revista electrónica de investigación educativa*. doi:<https://doi.org/10.24320/riede.2019.21.e07.1882>
- González, A. L., & Herrero García, N. (2019). Impacto de la tecnología en la sociedad: el caso de Ecuador. *Revista Universidad y Sociedad*, 11(5), 176-182.
- Jasso Medrano, J. L., López Rosales, F., & Díaz Lovíng, R. (2017). Conducta adictiva a las redes sociales y su relación con el uso problemático del móvil. *Acta de investigación psicológica*, 7(3), 2832-2838. doi:<https://doi.org/10.1016/j.ai-pprr.2017.11.001>
- Meneses Montero, M., & Monge Alvarado, M. (1997). La patología social y las actividades físicas y recreativas. *Revista Costarricense de Salud Pública*, 6(10), 17-28.
- Montoya, B. (2009). El impacto social de la educación para la recreación en un contexto comunal. *Investigación y Postgrado*, 24(3), 189-212.
- Odríozola, E. E., & Corral Gargallo, P. (1994). Adicciones psicológicas: más allá de la metáfora. *Clínica y salud*, 5(3).
- Pérez Rodilla, A. M. (2023). Adicción a internet en jóvenes. Universidad de Salamanca. Obtenido de https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/152689/TFG_P%c3%a9rezRodillaAM_Adicci%c3%b3nInternetJ%c3%b3venes.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Rivas Díaz, L. H., Matalinares, M., Díaz-Acosta, A., Baca-Romero, D., & Villavicencio Callo, N. (2022). Relación entre adicción a Internet y madurez psicológica en adolescentes del Perú. *Revista Cubana de Enfermería*, 38(3).

Cómo citar: Parrales Cedeño, K. J., Muñoz Delgado, K. A. ., Palma Murillo, L. M. ., & Parrales Aguilar, L. B. . (2024). Impacto de las actividades recreativas con tecnologías y su influencia en las conductas adictivas de los adolescentes. *Journal TechInnovation*, 3(1). <https://doi.org/10.47230/Journal.TechInnovation.v3.n1.2024.78-87>