UNIVERSIDAD ABIERTA INTERAMERICANA

Facultad de Psicología y Relaciones Humanas

Percepción del riesgo de uso de tecnología e Impulsividad en Niños, Niñas y Adolescentes [NNyA] entre 10 y 16 años del Área Metropolitana Buenos Aires – Año 2025

Alumna: Carolina Congett

Título a obtener: Licenciatura en Psicología

Tutor: Lic. Gonzalo Alfredo Castiglia

Co-tutora: Lic. Paula Natalia Gerardi

JUNIO 2025

Índice

Resumen 3

Abstract 4

Introducción 5

Metodología 13

Diseño 13

Participantes 13

Instrumentos 13

Procedimiento 15

Análisis de Datos 15

Resultados 16

Discusión y Conclusiones 18

Referencias Bibliográficas 24

Anexos 31

Anexo I. Consentimiento Informado para Padres e Hijos/as 31

Anexo II. Cuestionario Sociodemográfico para el Niño, Niña o Adolescente 32

Anexo III. Escala de percepción del riesgo para el uso de la tecnología en niños y adolescentes [EPRUT] 33

Anexo IV. Escala UPPS-P de impulsividad para niños y adolescentes (versión breve de Caneto et al., 2020) 33

Resumen

Se realizó una investigación cuantitativa de enfoque no experimental con la intención de analizar la relación entre la percepción del riesgo de uso de la tecnología y la impulsividad en la muestra de Niños, Niñas y Adolescentes [NNyA] entre 10 y 16 años del Área Metropolitana Buenos Aires [AMBA]. Se consideró una muestra de 109 participantes, de ambos sexos (58.7% masculinos, 41.3% femeninos) a los cuales se les administró un cuestionario sociodemográfico, Escala de percepción del riesgo para el uso de la tecnología en niños y adolescentes [EPRUT] creada y validada para población española (Ruiz-Olivares et al., 2024) y Escala UPPS-P de impulsividad para niños y adolescentes (Lynam et al., 2006) en su versión breve validada en Argentina por Caneto et al. (2020). Los datos fueron sistematizados con IBM-SPSS v.26 y se obtuvieron los siguientes resultados: existe una alta percepción de riesgo en la mayor parte de la población estudiada para el uso del móvil (96.3%), internet (94.5%) y videojuegos (87.2%); en impulsividad, búsqueda de sensaciones obtiene la media más alta (M=9.96) y urgencia positiva, la media más baja (M=7.56); existen correlaciones significativas y positivas entre las dimensiones de la impulsividad y la percepción del riesgo de uso de móvil, internet y videojuegos; hay relaciones positivas de la edad con uso del móvil, uso de internet, urgencia negativa, falta de premeditación y urgencia positiva; el grupo femenino presenta más uso del móvil, uso de internet y urgencia positiva que el grupo masculino. Se concluye que los NNyA son una población especialmente vulnerable al uso de la tecnología y es importante contribuir a la prevención de las conductas que se relacionan directamente con una mayor impulsividad.

Palabras clave: percepción de riesgo – uso de tecnología – impulsividad - NNyA

Abstract

A quantitative, non-experimental study was conducted to analyze the relationship between the perception of risk in technology use and impulsivity in a sample of children and adolescents [NNyA] between the ages of 10 and 16 in the Buenos Aires Metropolitan Area [AMBA]. A sample of 109 participants of both sexes (58.7% male, 41.3% female) was considered, who were administered a sociodemographic questionnaire, the Scale of Perception of Risk for the Use of Technology in Children and Adolescents [EPRUT] created and validated for the Spanish population (Ruiz-Olivares et al., 2024) and the UPPS-P Impulsivity Scale for Children and Adolescents (Lynam et al., 2006) in its short version validated in Argentina by Caneto et al. (2020). The data were systematized with IBM-SPSS v.26, and the following results were obtained: there is a high perception of risk in most of the population studied for the use of mobile phones (96.3%), the internet (94.5%), and video games (87.2%); in impulsivity, sensation seeking obtained the highest mean (M=9.96) and positive urgency the lowest mean (M=7.56); there are significant and positive correlations between the dimensions of impulsivity and the perception of risk in the use of mobile phones, the internet, and video games; there are positive relationships between age and mobile phone use, internet use, negative urgency, lack of premeditation, and positive urgency; the female group shows more mobile phone use, internet use, and positive urgency than the male group. It is concluded that adolescents are a population particularly vulnerable to technology use, and it is important to contribute to the prevention of behaviors directly related to greater impulsivity.

Keywords: risk perception – technology use – impulsivity – adolescents

Introducción

Desde su aparición, Internet se ha constituido en un medio ideal para recibir información, presentando ventajas considerables para las personas. Sin embargo, su uso excesivo ha provocado cambios en los comportamientos, actitudes y relaciones sociales e interpersonales de la población, llegando a evidenciarse, en algunos casos, conductas adictivas que, aunque afectan a todos los individuos, son más prevalentes en adolescentes (Ancalle Rodríguez & Huamani Salhua, 2018).

En este contexto, la llegada de los teléfonos inteligentes y el avance tecnológico facilita la comunicación entre personas de todo el mundo, pero evidencia dificultades para padres y cuidadores, ya que los Niños, Niñas y Adolescentes [en adelante NNyA] los utilizan con frecuencia y es habitual que se topen con material indebido, lo que muchas veces, es desconocido por los cuidadores o escapa a su control parental (Melamud et al., 2009).

La situación empeoró en los últimos años con el aumento significativo del uso de dispositivos electrónicos, especialmente desde la pandemia por Covid-19. Dicha tendencia suscita preocupación debido a sus posibles efectos adversos en la salud física y mental de los infantes (Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia [UNICEF], 2023a). Con un propósito preventivo, el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF, 2023b) recomienda que bebés menores de dos años no pasen tiempo con dispositivos electrónicos, tales como celulares, tabletas, computadoras y/o televisores [en adelante, pantallas] y que niños de dos a cuatro años no le dediquen más de una hora al día. El mismo organismo sostiene que entretener a bebés y niños con pantallas no es una buena opción, y reafirma que a través de actividades sin pantallas los niños aprenderán, mejorarán sus habilidades sociales y cognitivas, y serán más sanos en el futuro.

En base a ello, la Organización Mundial de la Salud [OMS] ha desarrollado nuevas pautas para las infancias, enfocándose principalmente en actividad física, sedentarismo y

sueño. Los expertos de esta organización evaluaron cómo el sueño inadecuado y el tiempo prolongado frente a pantallas, principalmente si se encuentran sentados en sillas, pueden afectar a los niños pequeños. Además, revisaron evidencia sobre los beneficios de incrementar la actividad física. La Dra. Fiona Bull de la OMS destaca que mejorar estos aspectos puede fortalecer la salud física y mental de los niños, así como su bienestar general, y contribuir a la prevención de la obesidad infantil y enfermedades asociadas en el futuro (OMS, 2019).

A raíz de estas advertencias, algunos autores (Olson et al., 2022; Urieta et al., 2022) explican que los nacidos luego de la aparición de la tecnología, comúnmente llamados ´nativos digitales´, hacen uso de los dispositivos tecnológicos como un medio de vida y no se conoce con exactitud el grado en que son conscientes de cómo este escenario puede cambiar su comportamiento. Castillo y Ruiz Olivares (2019) mencionan que, en los inicios, la tecnología fue pensada como un instrumento de trabajo, pero pasó a convertirse en parte estructural del contexto social actual, donde se desarrollan los NNyA.

En este sentido, la percepción del riesgo de uso de tecnología implica un proceso cognitivo complejo y subjetivo, que surge de los procesos básicos del individuo al momento de valorar situaciones específicas (aquí se contemplan creencias, estereotipos, actitudes o motivaciones). En otras palabras, es un juicio de valor sobre el cual la persona toma decisiones, que pueden ser de riesgo si están basadas en falsas creencias o distorsiones cognitivas. Se espera que, a medida que los NNyA avanzan en edad y se acercan a la vida adulta, adquieran experiencias que les permitan hacer valoraciones más adecuadas y, por consecuencia, reduzcan sus conductas de riesgo (García del Castillo, 2012).

Poniendo el foco en el uso propiamente dicho, las cifras proporcionadas por UNICEF junto con la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] indican que en Argentina el 96% de los NNyA tienen acceso a internet, y el

teléfono celular es el dispositivo más utilizado para acceder a la red (88%), seguido del Smart TV (66%). Asimismo, cada vez más precoz resulta el acceso al primer celular con el cual pueden conectarse a internet, ubicándose en un promedio de edad de 9.6 años. Con respecto a las diferencias por género, revelan que las mujeres hacen un mayor uso del teléfono móvil que los varones, observándose una diferencia de 8 puntos porcentuales a favor del primer grupo. Sin embargo, esta diferencia se invierte cuando se analiza el uso de consolas de videojuegos, en este caso, el 26% de los varones versus el 9% de las mujeres las utilizan (UNICEF-UNESCO, 2025).

Otra información relevante es la publicada por González y Arévalo-Wierna (2023), quienes tomaron datos del operativo Aprender 2016 en Argentina para estudiar el acceso y uso a las tecnologías de los adolescentes entre 16 y 20 años, detallando diferencias entre varones y mujeres. Aunque ambos grupos presentan un uso similar, las mujeres utilizan las tecnologías en mayor medida para comunicarse, aunque no con extraños, lo que suele darse más en los varones. También superan a los varones en el uso académico y cultural, para buscar información de la escuela (77% vs. 66%), para leer libros o buscar artículos (41% vs. 33%). En cambio, los varones refieren un mayor entretenimiento con la computadora o el celular (67% vs. 46%).

Según el estudio de Bringué Sala et al. (2014) con niños y adolescentes argentinos de 6 a 18 años, la mayoría de los jóvenes se conectan entre 1 y 2 horas al día, lo que se conoce como ´medium users´, o más de dos horas diarias, lo que se denomina ´heavy users´. En cuanto a las diferencias por sexo, se encontró que las chicas habitualmente hacen uso de la red con fines comunicativos, especialmente para mandar mensajes tipo texto o SMS. En cambio, los chicos suelen usar la red para ver televisión digital, conectarse a comunidades virtuales o hacer compras.

En esta línea, Mora-Salgueiro et al. (2022) indican que internet, el celular y los videojuegos son los dispositivos más utilizados por esta población. Por un lado, Internet facilita establecer contacto con pares, superar distancias o tener un espacio que permita la opinión y expresión a través de la música, el dibujo, las modas, etcétera (García-Catalina et al., 2014). Por otro lado, el celular brinda la posibilidad de tener un espacio personal y privado para establecer contacto, a la vez que pueden utilizarse sus funciones de alarma, reloj, calendario, notas, entre otras (Chacón-López et al., 2015). Por último, los videojuegos, utilizados principalmente por los adolescentes, permiten experimentar sensaciones estimulantes, demostrar habilidades en escenarios virtuales sin consecuencias en la vida real y habilitan la posibilidad de jugar en grupos (Ameneiros & Ricoy, 2015).

A pesar de sus conocidas ventajas, no debe obviarse la información que se tiene sobre los riesgos de utilizar estos dispositivos como parte fundamental de la vida cotidiana durante la infancia y la juventud. Las investigaciones sobre la temática resaltan algunas ideas significativas: por ejemplo, Orosco y Pomasunco (2020) mencionan que los detalles de la comunicación verbal y no verbal pueden perderse cuando se habla con otra persona de manera online, lo que quita tiempo y oportunidad de mantener contactos interpersonales cara a cara. También se hace referencia a las repercusiones del aislamiento y de mantener relaciones sociales inadecuadas con la familia (Ramos-Soler et al., 2018).

En los últimos años, se han publicado investigaciones donde se resalta la asociación entre las conductas alimentarias poco saludables, el aumento de la adiposidad en la adolescencia y el uso adictivo del teléfono celular (Domoff et al., 2020). También se han encontrado relaciones entre el uso problemático de celulares y redes sociales con los déficits en el autocontrol (Álvarez Menéndez & Moral Jiménez, 2020); la influencia negativa de la adicción al móvil en el rendimiento académico de los adolescentes (Rashid et al., 2020) y el

impacto del uso problemático del dispositivo junto con la baja alfabetización en salud en las conductas autolesivas no suicidas durante la adolescencia (Liu et al., 2019).

Por su parte, Catone et al. (2020) advirtieron sobre los riesgos psicopatológicos asociados a la nomofobia y el ciberacoso. El primero es un término derivado de las palabras "no", "móvil" y "fobia", describe la angustia causada por no tener acceso al celular, que puede variar desde una ligera sensación de incomodidad hasta un ataque grave de ansiedad (Giménez & Zirpoli, 2015); el segundo es el acoso a través del espacio virtual, situaciones tales como insultos, burlas, rumores, difusión de imágenes sin consentimiento o creación de perfiles falsos en los que el acosador se protege en el anonimato detrás de la pantalla (García-Catalina et al., 2014).

En lo que respecta al uso de videojuegos, Zapata-Lamana (2021) explica que, aunque tienen efectos positivos como el entrenamiento y la retención de determinados conocimientos, generan preocupación en padres y educadores por las posibles repercusiones negativas tales como adicción, agresividad, aislamiento social y bajo rendimiento escolar. No obstante, Garay Montenegro (2021) agrega que estos pueden utilizarse en el ámbito escolar de modos controlados para mejorar el rendimiento académico de los estudiantes, para lo cual, el docente debe aplicarlo de forma correcta, estar actualizado y capacitado para lograr el objetivo deseado.

Se ha descubierto que, los niños dedican más tiempo al ocio con videojuegos que las niñas (Sánchez Zafra et al., 2019), juegan desde una edad más temprana, y pasan más horas jugando durante la semana y el fin de semana. En la adolescencia, a medida que los jóvenes crecen y se acercan a la adultez, dedican menos tiempo a los videojuegos y juegan menos horas tanto en la semana como en el fin de semana (Iglesias Caride et al., 2022). En líneas generales, los estudiantes con el autoconcepto más bajo, especialmente en las áreas

académica, social y física, son los que enfrentan problemas severos con los videojuegos (Sánchez Zafra et al., 2019).

Cabe resaltar que toda inclinación excesiva hacia cualquier actividad puede llevar a una adicción que consuma el tiempo del individuo, restrinja sus intereses y cree dependencia, lo que puede impactar negativamente en las relaciones y su capacidad para realizar con éxito una tarea o enfrentar una situación específica (Echeburúa & De Corral., 2010). Gómez-Gómez (2021) refiere al consumo de pantalla que excede lo recomendado por las principales asociaciones pediátricas y menciona la impulsividad como una de sus múltiples consecuencias (adicción, inatención, pérdida de oportunidades para relacionarse, déficits de lenguaje y vocabulario, dificultades del aprendizaje).

De ahora en adelante, se conceptualiza el término impulsividad como la dificultad para regular comportamientos, atención y emociones en función de metas importantes. Los autores sugieren que la impulsividad y el autocontrol se sitúan en extremos opuestos de un continuo (Duckworth et al., 2013). En función del contexto y la rigidez de las respuestas, la impulsividad puede tener efectos adaptativos o desadaptativos, aunque en todos los casos implica una respuesta no reflexiva a estímulos y suele afectar el rendimiento y el éxito en los objetivos propuestos (Nigg, 2017).

La bibliografía sobre el constructo (Caswell et al., 2015; Decker et al., 2015) coincide en destacar que es multidimensional y se vincula directamente con problemáticas en la inhibición de conductas en curso o en la evaluación de las consecuencias de un comportamiento, tendencia a actuar de forma no planificada y preferencia por los beneficios inmediatos, en lugar de recompensas mayores a largo plazo. Con la intención de obtener una medida psicométrica de esta variable, Lynam et al. (2006) crearon la escala de impulsividad UPPS-P (Urgency, Premeditation, Perseverance, Sensation Seeking and Positive Urgency), la cual contempla un modelo teórico de cuatro rasgos: (1) la urgencia negativa como la

tendencia a comportarse con precipitación ante una emoción negativa, (2) la falta de premeditación como la tendencia a actuar sin pensar en los efectos de la conducta, (3) la falta de perseverancia como la dificultad para enfocarse en una tarea durante cierto tiempo y (4) la búsqueda de sensaciones como la tendencia a involucrarse en actividades nuevas que resulten emocionantes. Luego, se agregó una quinta dimensión llamada (5) urgencia positiva, la cual refiere a la tendencia a actuar precipitadamente ante una emoción positiva.

Algunas investigaciones han propuesto diferencias por sexo en estas dimensiones de la impulsividad. Por un lado, un estudio con adolescentes en Portugal utilizó la UPPS-P y reveló que los hombres tienen mayor búsqueda de sensaciones y urgencia positiva que las mujeres (Pechorro et al., 2021). Esto se confirmó en el trabajo Cyders (2011) con adultos, donde el sexo masculino registraba más urgencia positiva que el femenino. Por otro lado, el estudio de Santano-Mogena et al. (2023) con adolescentes españoles (12 a 16 años) indicaba que las mujeres suelen tener más urgencia negativa que los varones.

En esta línea, también se han detallado investigaciones que abordan la impulsividad junto con la edad. Por ejemplo, Littlefield et al. (2017) realizaron un estudio longitudinal en Estados Unidos, donde observaron que la urgencia negativa, la urgencia positiva y la búsqueda de sensaciones aumentan en la adolescencia temprana (entre 11 y 13 años), antes de estabilizarse. Asimismo, Owens et al. (2021) evaluaron la impulsividad en niños de 9 a 10 años utilizando la versión abreviada del UPPS-P y encontraron que la urgencia, tanto positiva como negativa, tienen similitud neuroanatómica, lo que sugiere que estas dimensiones de la impulsividad tienen una base neurobiológica que podría influir en su desarrollo con la edad.

Por todo lo mencionado, la pregunta de investigación a responder en este trabajo es la siguiente: ¿cuál es la relación entre la percepción del riesgo de uso de la tecnología y la impulsividad en NNyA entre 10 y 16 años del Área Metropolitana Buenos Aires [AMBA]? A partir de este interrogante, el objetivo general propone analizar la relación entre la percepción

del riesgo de uso de la tecnología y la impulsividad en la muestra de NNyA seleccionada. Asimismo, los objetivos específicos buscan: (a) describir la percepción del riesgo de uso de tecnología y las dimensiones de la impulsividad, (b) indagar si existen diferencias significativas en la percepción del riesgo de uso de internet, móvil y videojuegos o las dimensiones de la impulsividad de los NNyA según el sexo, (c) relacionar la percepción del riesgo de uso de tecnología, las dimensiones de la impulsividad, la edad de los participantes y las horas de uso diarias de pantallas.

Por último, las hipótesis a contrastar son las siguientes: (H1) las mujeres tienen mayor percepción del riesgo de uso del móvil e internet, mientras que, los varones tienen mayor percepción del riesgo de uso de videojuegos; (H2) a mayores horas de uso diarias de pantallas, mayor resulta la impulsividad de los NNyA; (H3) existe una relación significativa y positiva entre la percepción del riesgo de uso de tecnología y las dimensiones de la impulsividad.

La temática de investigación cobra especial relevancia en un contexto donde el uso de pantallas durante la infancia y la adolescencia es cada vez más extendido y precoz. Comprender la vinculación entre la percepción del riesgo de uso de la tecnología con las distintas dimensiones de la impulsividad permite aumentar el conocimiento empírico, útil para prevenir o intervenir en las posibles conductas de riesgo como el uso problemático de dispositivos, la exposición a contenidos inadecuados, el ciberacoso y/o la dificultad para autorregular el tiempo frente a las pantallas. Además, desde una perspectiva científica, el estudio aporta evidencia empírica local.

Metodología

Diseño

De conformidad con los criterios de investigación de Hernández-Sampieri y Mendoza-Torres (2018), este trabajo cuantitativo es de tipo no experimental, de alcance correlacional, y de corte transversal.

Participantes

El muestreo fue no probabilístico de tipo intencional, ya que los participantes fueron seleccionados en función de algunos criterios que permitan dar respuesta a los objetivos del estudio (Hernández-Sampieri & Mendoza-Torres, 2018). Se obtuvo una muestra de N= 109 niños, niñas y adolescentes [NNyA] entre 10 y 16 años, que asisten a instituciones educativas del AMBA, tanto de gestión pública como privada. Fueron excluidos aquellos NNyA que presentaban algún diagnóstico que dificultara la correcta comprensión de los ítems de los cuestionarios (por ejemplo: trastornos del neurodesarrollo, cognitivos/intelectuales, trastornos del lenguaje, sensoriales o neurológicos), realizaran tratamiento psicológico o psiquiátrico.

Del total de NNyA, el 41.3% (n=45) correspondía al sexo femenino y el 58.7% (n=64) al sexo masculino. El promedio de edad de los participantes fue 12.01 años (DT=1.95) y se detalló que, en promedio, usaban pantallas 3.19 horas al día (DT=2.96; Mín.=0 horas; Máx.=19 horas).

Instrumentos

Cuestionario sociodemográfico: edad, sexo (según D.N.I), horas de uso de tecnologías diarias.

Escala de percepción del riesgo para el uso de la tecnología en niños y adolescentes [EPRUT] creada y validada para población española (Ruiz-Olivares et al., 2024). El

instrumento evalúa la percepción de riesgo en relación con tres dimensiones del uso de la tecnología: Uso del móvil (ítems 1-8), Uso de Internet (ítems 9-16), Uso de videojuegos (ítems 17-24). Cada dimensión incluye ítems que evalúan el impacto en: sueño (Ej.: "Irme a dormir más tarde de lo que debería"), alimentación (Ej.: "Tardo más en comer cuando estoy usando…"), acoso escolar/violencia (Ej.: "Sufro violencia como peleas, acoso…"), actividades de ocio y tiempo libre (Ej.: "Tengo menos tiempo para hacer mis actividades de ocio como hacer deporte"), relaciones familiares y personales (Ej.: "Discuto con mis padres", "Salgo menos con mis amigos") y rendimiento académico (Ej.: "Saco malas notas, no hago las tareas…"). Todos los ítems están formulados de manera directa en cuanto a los riesgos percibidos y se utiliza una escala de respuesta tipo Likert de 5 puntos, donde 1 indica menor percepción de riesgo y 5 mayor percepción de riesgo. Se establecen puntos de corte para categorizar la percepción de riesgo: 0-1: Baja percepción de riesgo; 2-5: Alta percepción de riesgo. La puntuación total se puede calcular sumando los valores de los ítems dentro de cada dimensión o en general. El coeficiente de fiabilidad (alfa de Cronbach) de la EPRUT en el estudio de Ruiz Olivares et al. (2024) fue de 0.84.

Escala UPPS-P de impulsividad para niños y adolescentes (Lynam et al., 2006) en su versión breve validada en Argentina por Caneto et al. (2020). La escala breve BUPPS-P NA tiene 20 ítems que evalúan 5 dimensiones de la impulsividad, cada una con 4 ítems: Urgencia Negativa (UN, ítems 1, 8, 11, 17), [Falta de] Perseverancia (PERS, ítems 2, 10, 14, 16), [Falta de] Premeditación (PREM, ítems 3, 7, 15, 19), Búsqueda de Sensaciones (BS, ítems 6, 9, 13, 18) y Urgencia Positiva (UP, ítems 4, 5, 12, 20). Utiliza una escala de respuesta tipo Likert de 4 puntos: 1= Muy poco parecido a mí; 2= Poco parecido a mí; 3= Parecido a mí y 4= Muy parecido a mí. Luego de invertir las respuestas de los ítems 2-3-7-10-14-15-16-19, se suman los ítems correspondientes a cada subescala para obtener una puntuación por dimensión. No se obtiene una puntuación total, sino 5 puntuaciones independientes, una por cada dimensión

de impulsividad. Los coeficientes de fiabilidad (Alfa de Cronbach) para la BUPPS-P NA reportados por Caneto et al. (2020) son: α = .73 en UN, α = .70 en PERS, α = .77 en PREM, α = .61 en BS y α = .74 en UP. Además, se reportaron índices de fiabilidad compuesta (omega, ω) entre .69 y .82, dependiendo de la dimensión.

Procedimiento

Se accedió a la muestra mediante redes sociales como WhatsApp e Instagram. Las personas que se mostraron interesadas en participar aceptaron un consentimiento informado en el que se garantizó su confidencialidad, conforme lo reglamentado por la Ley N° 25.326. También se informó que los datos obtenidos serían utilizados con fines académicos y que no recibirían compensaciones de ningún tipo por su participación.

La administración de los instrumentos se llevó a cabo en forma individual y autoadministrada, a través de un formulario diseñado en la plataforma Google Forms, el cual fue compartido mediante un link de acceso, durante el periodo comprendido entre abril y mayo del año 2025. El tiempo de administración fue de aproximadamente 20 minutos, y los instrumentos se presentó, en primer lugar, un cuestionario sociodemográfico; en segundo lugar, la Escala de percepción del riesgo para el uso de la tecnología en niños y adolescentes [EPRUT] y, por último, la Escala de Impulsividad para niños y adolescentes [BUPPS-P NA].

Dado que el estudio está dirigido a una población de menores de edad, se recomendó que los instrumentos fueran completados por los niños, niñas y adolescentes bajo la supervisión de un progenitor o responsable. Asimismo, se obtuvo el consentimiento informado tanto de los/as menores como de sus padres o responsables.

Análisis de Datos

Los datos recolectados con Google Forms fueron exportados a un Excel y se eliminaron 28 casos que no se ajustaban a los criterios de inclusión/exclusión, obteniendo una

muestra final de 109 casos que fueron sistematizados con IBM-SPSS v.26. Luego de realizar la estadística descriptiva, se utilizó la prueba Shapiro Wilk para evaluar la distribución de las variables, observándose que las significaciones resultaban menores a 0.05, lo que indicó una distribución asimétrica en todos los casos. Por esta razón, se utilizó la prueba no paramétrica Rho de Spearman a la hora de relacionar variables y U de Mann Whitney para las diferencias por sexo.

Resultados

En la Tabla I se describe la variable percepción del riesgo para el uso de tecnología, usando frecuencias y porcentajes según los puntajes de corte propuestos por el instrumento. Se observa que existe una alta percepción de riesgo en la mayor parte de la población estudiada para el uso del móvil (96.3%), internet (94.5%) y videojuegos (87.2%).

Tabla I.

Descripción de la percepción del riesgo para el uso de tecnología con frecuencias y porcentajes.

	Baja percepción de riesgo		*Alta percepción de riesgo*	
	N	*%*	*N*	*%*
Uso del móvil	4	3.7%	105	96.3%
Uso de internet	6	5.5%	103	94.5%
Uso de videojuegos	14	12.8%	95	87.2%

Nota. N=109.

En la Tabla II se describen las dimensiones de la variable impulsividad, usando medidas de tendencia central y de dispersión. Se observa que la dimensión búsqueda de sensaciones obtiene la media más alta (M=9.96) y urgencia positiva, la media más baja (M=7.56).

Tabla II.

Descripción de las dimensiones de la impulsividad con medidas de tendencia central y dispersión.

Variables	*M*	*DT*	*Mín.*	*Máx.*
Urgencia negativa	8.72	2.65	4	16
Falta de perseverancia	8.20	2.77	4	14
Falta de premeditación	8.52	2.50	4	14
Búsqueda de sensaciones	9.96	3.45	4	16
Urgencia positiva	7.56	2.64	4	15

Nota. N=109.

En la Tabla III se relacionan las dimensiones de las variables de estudio. Se observa que uso del móvil y uso de internet correlacionan positivamente con todas las dimensiones de la impulsividad, excepto búsqueda de sensaciones. Las fuerzas de correlación son débiles en algunos casos y moderadas en otros. En cuanto al uso de videojuegos, se encuentran correlaciones positivas con urgencia negativa, falta de perseverancia y urgencia positiva. Las fuerzas de correlación son débiles en todos los casos.

Tabla III.

Matriz de correlaciones entre la percepción del riesgo para el uso de tecnología y la impulsividad.

Variables	*Uso del móvil*	*Uso de internet*	*Uso de videojuegos*
Urgencia negativa	.517**	.469**	.297**
Falta de perseverancia	.276**	.233*	.222*
Falta de premeditación	.422**	.355**	.174
Búsqueda de sensaciones	.171	.072	-.046
Urgencia positiva	.560**	.551**	.213*

*Nota. Prueba Rho de Spearman. ** sig.<0.01; * sig.<0.05.*

En la Tabla IV se relacionan las dimensiones de las variables de estudio con la edad y las horas de uso diarias de pantalla. En cuanto a la edad, se encuentran relaciones positivas con uso del móvil, uso de internet, urgencia negativa, falta de premeditación y urgencia positiva. Las fuerzas de correlación en todos los casos son débiles. En cuanto a las horas diarias de uso, no se hallaron relaciones significativas con la percepción del riesgo para el uso de la tecnología en ninguna de sus tres dimensiones, ni en las dimensiones de la impulsividad.

Tabla IV.

Matriz de correlaciones entre las variables de estudio, la edad, y las horas diarias de uso de pantallas.

Variables	*Edad*	*Horas diarias de uso*
Uso del móvil	.215*	.040
Uso de internet	.201*	.155
Uso de videojuegos	.124	.146
Urgencia negativa	.359**	-.010
Falta de perseverancia	.099	-.025
Falta de premeditación	.190*	.176
Búsqueda de sensaciones	.251**	-.110
Urgencia positiva	.388**	.033

*Nota. Prueba Rho de Spearman. ** sig.<0.01; * sig.<0.05.*

En la Tabla V se presentan las diferencias por sexo en las variables que arrojaron resultados significativos. Se observa que el grupo femenino presenta más uso del móvil, uso de internet y urgencia positiva que el grupo masculino.

Tabla V.

Diferencias por sexo en uso del móvil, uso de internet y urgencia positiva.

Variables	*Femenino N=45 M*	*Masculino N=64 M*	*Z*	*U*	*Sig.*
Uso del móvil	17.42	13.91	-3.211	920.50	.001
Uso de internet	16.69	13.36	-2.867	976.50	.004
Urgencia positiva	8.62	6.81	-3.508	875.00	.000

Nota. Prueba U de Mann Whitney.

Discusión y Conclusiones

Este trabajo tuvo como objetivo general analizar la relación entre la percepción del riesgo de uso de la tecnología y la impulsividad en la muestra de NNyA entre 10 y 16 años del AMBA. Dicho objetivo se desglosó en tres objetivos específicos y se plantearon tres hipótesis a contrastar, que se abordan en este apartado.

En torno al primer objetivo específico, se describió la percepción del riesgo de uso de tecnología y las dimensiones de la impulsividad. Por un lado, se halló que la mayoría de los niños, niñas y adolescentes que formaron parte de muestra presentaban una alta percepción de riesgo en el uso del móvil, internet y videojuegos, aunque los porcentajes eran más reducidos

para este último dispositivo. El dato reportado coincidió con las cifras publicadas por UNICEF-UNESCO (2025) para Argentina, donde se reportó que el 96% de los NNyA utilizaba internet y el 88%, teléfono celular. Incluso, en este trabajo, las cifras de riesgo alto resultaron más elevadas en ambas tecnologías. Mora-Salgueiro et al. (2022) explicaron que, internet, celular y videojuegos suelen ser muy utilizados, porque ocupan un rol importante en el contexto donde se desarrollan los NNyA (Castillo & Ruiz Olivares, 2019). También, Melamud et al. (2009) mencionaban las dificultades que atraviesan los padres o cuidadores al intentar regular los tiempos o controlar el modo de uso que sus hijos/as hacen de los dispositivos electrónicos.

Por otro lado, los datos obtenidos en impulsividad muestran el promedio de puntajes más alto para búsqueda de sensaciones y el más bajo para urgencia positiva. En este sentido, puede afirmarse que los niños, niñas y adolescentes muestran una tendencia a participar de actividades novedosas y/o emocionantes, por el contrario, no suelen actuar precipitadamente cuando presentan emociones positivas (Lynam et al., 2006). Esto es un hallazgo importante, si se tiene en cuenta que implementar actividades sin pantallas que resulten atractivas en la infancia y en la adolescencia, como la actividad física, es mucho más beneficioso que el uso de la tecnología, para la salud física y mental y el desarrollo de las habilidades interpersonales (OMS, 2019; UNICEF, 2023b).

Para responder al segundo objetivo específico, se indagó si existían diferencias significativas en la percepción del riesgo de uso de internet, móvil y videojuegos o las dimensiones de la impulsividad según el sexo de los participantes, encontrando que, las mujeres, en comparación con los varones, presentan más uso del móvil, uso de internet y urgencia positiva. Al respecto, las investigaciones previas proponen que existe una diferencia porcentual de 8 puntos a favor de las mujeres en el uso del móvil o celular (UNICEF-UNESCO, 2025), lo que resulta concordante con los datos aquí presentados. No obstante,

resulta significativo que, a diferencia de lo informado por UNICEF y UNESCO, aquí no se han encontrado diferencias significativas en el uso de los videojuegos a favor de los varones.

Otros estudios argentinos como el de González y Arévalo-Wierna (2023) ponen el foco en los modos de uso, algo que no se consultó en este estudio. Según sus hallazgos, las mujeres tienden a utilizar la tecnología con fines comunicativos (lo que también resalta Bringué Salas et al., 2014) para enviar mensajes o establecer contacto interpersonal, académicos para resolver actividades escolares y culturales para lecturas. En cambio, los varones usan tecnología para divertirse.

En lo que respecta a la diferencia en urgencia positiva, el hallazgo resulta contrapuesto a todos los antecedentes encontrados sobre la temática (Caneto et al., 2020; Cyders, 2011; Pechorro et al., 2021), donde se resalta que es el grupo masculino el que tiene más urgencia positiva que el femenino, mientras que, las mujeres puntúan más alto en urgencia negativa (Santano-Mogena et al., 2023). Buscando dar una explicación al resultado opuesto, se infiere que la impulsividad podría estar mediada por factores geográficos y culturales, ya que los antecedentes previos son internacionales (de países como España o Portugal) y, por tanto, no reflejan el contexto sociocultural de los NNyA en Argentina. Además, no todos ellos trabajan con poblaciones de niños y adolescentes exclusivamente, sino que, por ejemplo, la investigación de Cyders (2011) utiliza una muestra de jóvenes universitarios. Se resalta entonces la vacancia teórica sobre las diferencias por sexo en la impulsividad en el contexto argentino y se invita a continuar investigando sobre esta temática.

Como último objetivo específico se buscó relacionar la percepción del riesgo de uso de tecnología, las dimensiones de la impulsividad, la edad de los participantes y las horas de uso diarias de pantallas. En cuanto a las variables de estudio, se halló que uso del móvil y uso de internet correlacionan positivamente con todas las dimensiones de la impulsividad,

excepto búsqueda de sensaciones. Sin embargo, uso de videojuegos solo correlaciona positivamente con urgencia negativa, falta de perseverancia y urgencia positiva. En línea con Sánchez Zafra et al. (2019), las problemáticas severas en el uso de videojuegos parecen estar mediadas por un bajo autoconcepto en las áreas académica, social y física.

Los hallazgos se analizan a la luz de antecedentes previos como el de Gómez-Gómez (2021), quien sostiene que el exceso en el uso de pantallas recomendado aumenta los niveles de impulsividad como principal consecuencia. También se han encontrado investigaciones donde se resaltan conductas adictivas prevalentes en los adolescentes (Ancalle Rodríguez & Huamani Salhua, 2018), dificultades para percibir los riesgos del uso desmedido de las tecnologías y los cambios en los comportamientos (Olson et al., 2022; Urieta et al., 2022) y déficits en el autocontrol como resultado del uso problemático de celulares y redes sociales (Álvarez Menéndez & Moral Jiménez, 2020).

La matriz también mostró relaciones significativas de la edad de los adolescentes con uso del móvil, uso de internet, urgencia negativa, falta de premeditación y urgencia positiva. Sobre esto puede decirse que los NNyA acceden a celulares con internet a edades cada vez más tempranas, siendo que, en Argentina esta tendencia se incrementa paulatinamente y los niños/as ya utilizan estos dispositivos a la edad promedio de 9.6 años (UNICEF-UNESCO, 2025). No debe obviarse que el uso de las pantallas puede provocar adicción (Echeburúa & De Corral, 2010; Rashid et al., 2020; Zapata-Lamana, 2021) y nomofobia (Catone et al., 2020), lo que podría explicar por qué la percepción del riesgo se incrementa con la edad. Además, esto cobra relevancia si se tiene que cuenta los modos de uso, que también pueden ser académicos o informativos (Bringué Salas et al., 2014). Incluso, los datos informados en la validación de la escala EPRUT sostienen que, a mayor edad, mayor percepción de riesgo del móvil, internet y videojuegos (Ruiz Olivares et al., 2024), aunque no se confirma en el presente la relación con el uso de videojuegos.

Sobre la impulsividad, los resultados de la validación de la escala utilizada BUPPS-P NA muestran que las medias obtenidas por los adolescentes (+13 años) resultan mayores que las obtenidas por los niños y niñas (10-12 años) en urgencia negativa, perseverancia y premeditación (Caneto et al., 2020), lo que podría sugerir una tendencia hacia el incremento de estas dimensiones con la edad de los participantes. No obstante, sus hallazgos son contrarios en las dimensiones urgencia positiva y búsqueda de sensaciones, donde las medias tienden a disminuir. Por su parte, el trabajo de Littlefield et al. (2017) sí corrobora el aumento de la urgencia positiva y negativa con la edad de los NNyA, lo que también tiene su correlato en el trabajo de Owens et al. (2021).

Para finalizar, no se hallaron relaciones significativas entre las variables de estudio y las horas de uso diarias de pantallas, lo que sugiere una posible limitación del estudio. La ausencia de correlaciones podría deberse a no haber indagado la frecuencia semanal de uso. En este sentido, se considera que la percepción del riesgo podría vincularse, no únicamente con la cantidad de horas que se utilizan las pantallas por día, sino también con la regularidad del uso a lo largo de la semana. Por ejemplo, un/a adolescente podría utilizar pantallas durante muchas horas, pero restringido a ciertos días de la semana, sin que ello interfiera con sus rutinas cotidianas o responsabilidades. Esta distinción podría ser relevante para comprender mejor la relación entre el uso de pantallas, la percepción del riesgo y la impulsividad. Al respecto, los antecedentes sugerían que más de dos horas al día frente a pantallas tiene repercusiones significativas en la salud física y mental de los bebés y los NNyA (OMS, 2019; UNICEF, 2023b).

Otras limitaciones de esta línea de investigación contemplan que no se ha recabado información sobre variables contextuales que podrían ser relevantes en investigaciones posteriores, como el nivel socioeconómico o la situación familiar y su posible relación con el acceso a la tecnología o la impulsividad.

Asimismo, al trabajarse con autoinformes**,** pudieron existir sesgos vinculados a la deseabilidad social o a la comprensión de los ítems por parte de los/as participantes más pequeños/as o de sus padres. De todas formas, se considera que incluir la percepción de adultos referentes o el registro observacional podría complementar la información obtenida. En este trabajo, solo se consideró la posibilidad de que los padres o cuidadores supervisaran el proceso de administración a los NNyA. Finalmente, se sugiere avanzar en estudios de adaptación y validación del instrumento sobre Percepción del riesgo para el uso de la tecnología en niños y adolescentes [EPRUT] en poblaciones locales.

Para concluir, se contrastan las hipótesis propuestas. Por un lado, la primera hipótesis (*H1: las mujeres tienen mayor percepción del riesgo de uso del móvil e internet, mientras que, los varones tienen mayor percepción del riesgo de uso de videojuegos*) se confirma parcialmente, ya que se observó mayor percepción del riesgo en el uso del móvil e internet para las mujeres, pero no se confirmó que los varones tuvieran mayor percepción del riesgo de uso de videojuegos.

Por otro lado, la segunda hipótesis (*H2: a mayores horas de uso diarias de pantallas, mayor resulta la impulsividad de los NNyA*) se refutó, al no encontrarse relaciones significativas de la impulsividad con las horas de uso diarias de pantallas. En este punto se resalta la importancia de continuar investigando estos hallazgos junto con la frecuencia de uso semanal.

Por último, la tercera hipótesis (*H3: existe una relación significativa y positiva entre la percepción del riesgo de uso de tecnología y las dimensiones de la impulsividad*) se confirmó al observarse correlaciones positivas entre las dimensiones de la impulsividad y la percepción del riesgo de uso de móvil, internet y videojuegos. Todas las relaciones fueron detalladas anteriormente y se discutieron los resultados con antecedentes previos.

Referencias Bibliográficas

Álvarez Menéndez, M., & Moral Jiménez, M. D. L. V. (2020). Phubbing, uso problemático de teléfonos móviles y de redes sociales en adolescentes y déficits en autocontrol. *Health and Addictions/Salud y Drogas, 20*(1), 113-125. https://doi.org/10.21134/haaj.v20i1.487

Ameneiros, A., & Ricoy, M. C. (2015). Los videojuegos en la adolescencia: prácticas y polémicas asociadas. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, *13*, 115-119. https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.13.451

Ancalle Rodriguez, A. S., & Huamani Salhua, J. (2018). La influencia de las normas sociales y las relaciones interpersonales en la práctica del Phubbing de las estudiantes de 4to y 5to del nivel secundario de la Institución Educativa de Señoritas Arequipa-2017. [Tesis de grado, Universidad Nacional de San Agustín]. http://repositorio.unsa.edu.pe/handle/UNSA/7293

Bringué Sala, X., C. Sádaba Chalezquer & A. Artopoulos. (2014). La generación interactiva en Argentina: niños y adolescentes ante las pantallas. *Archivos Analíticos de Políticas Educativas, 22*(49), 1-23. http://dx.doi.org/10.14507/epaa.v22n49.2014

Caneto, F., Pilatti, A., Cupani, M., & Pautassi, R. M. (2020). Validación de la versión breve en español de la escala UPPS-P de impulsividad para niños y adolescentes (BUPPS-P NA). *Journal of Psychopathology and Clinical Psychology / Revista de Psicopatología y Psicología Clínica, 25*(3), 175-185. http://revistas.uned.es/index.php/rppc

Castillo, M., & Ruiz-Olivares, R. (2019). The Perception of Risk and its Relation to the Problematic Use of the Mobile Phones by Adolescents. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (168), 21-34. http://dx.doi.org/10.5477/cis/reis.168.21

Caswell, A. J., Bond, R., Duka, T., & Morgan, M. J. (2015). Further evidence of the heterogeneous nature of impulsivity. *Personality and Individual Differences, 76,* 68-74. https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.11.059

Catone, G., Senese, V. P., Pisano, S., Siciliano, M., Russo, K., Muratori, P., Marotta, R., Pascotto, A., & Broome, M. R. (2020). The drawbacks of Information and Communication Technologies: Interplay and psychopathological risk of nomophobia and cyber-bullying, results from the bullying and youth mental health Naples study (BYMHNS). *Computers in human behavior*, *113*, 106496. https://doi.org/10.1016/j.chb.2020.106496

Chacón-López, H., Aragón-Carretero, Y., Romero-Barriga, J. F. & Caurcel-Cara, M. J. (2015). Uso de la telefonía, redes sociales y mensajería entre adolescentes granadinos de Educación Secundaria. *Revista Científica Electrónica de Educación y Comunicación en la Sociedad del Conocimiento*, *15*(2), 207-223. https://doi.org/10.30827/eticanet.v15i2.11951

Cyders, M. A. (2013). Impulsivity and the sexes: Measurement and structural invariance of the UPPS-P Impulsive Behavior Scale. *Assessment*, *20*(1), 86-97. https://doi.org/10.1177/1073191111428762

Decker, J. H., Figner, B., & Steinglass, J. E. (2015). On weight and waiting: delay discounting in anorexia nervosa pretreatment and posttreatment. *Biological Psychiatry*, *78*(9), 606-614. https://doi.org/10.1016/j.biopsych.2014.12.016

Domoff, S. E., Borgen, A. L., & Radesky, J. S. (2020). Interactional theory of childhood problematic media use. *Human behavior and emerging technologies*, *2*(4), 343-353. https://doi.org/10.1002/hbe2.217

Duckworth, A. L., Tsukayama, E., & Kirby, T. A. (2013). Is it really self-control? Examining the predictive power of the delay of gratification task. *Personality and Social Psychology Bulletin*, *39*(7), 843-855. https://doi.org/10.1177/0146167213482589

Echeburúa, E., & De Corral, P. (2010). Adicción a las nuevas tecnologías ya las redes sociales en jóvenes: un nuevo reto. *Adicciones*, *22*(2), 91-95. http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=289122889001

García-Catalina, B., López de Ayala López, M., & García Jiménez, A. (2014). Los riesgos de los adolescentes en Internet: los menores como actores y víctimas de los peligros de Internet. *Revista latina de comunicación social*, (69), 462-485. http://dx.doi.org/10.4185/RLCS-2014-1020

García del Castillo, J. A. (2012). Concepto de Percepción de riesgo y su persecución en las adicciones. *Salud y Drogas, 12*(2), 133-151. https://www.redalyc.org/pdf/839/83924965001.pdf

Giménez, M., & Zirpoli, R. (2015). Trastornos psicológicos vinculados al uso de Whatsapp. En *VII Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXII Jornadas de Investigación XI Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires. https://www.aacademica.org/000-015/291

Gómez-Gómez, R. (2021). Uso de pantallas en la infancia. *Presencia, 17*. https://www.ciberindex.com/index.php/p/article/view/13244i

González, F. E., & Arévalo-Wierna, C. (2023). Brecha y desigualdad digital en la educación argentina. *Revista Colombiana de Educación*, (88), 9-34. https://doi.org/10.17227/rce.num88-13289

Hernández-Sampieri, R. & Mendoza Torres, C. P. (2018). *Metodología de la investigación. Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta*. Mc Graw Hill Education

Liu, R. D., Hong, W., Ding, Y., Oei, T. P., Zhen, R., Jiang, S., & Liu, J. (2019). Psychological distress and problematic mobile phone use among adolescents: the mediating role of maladaptive cognitions and the moderating role of effortful control. *Frontiers in Psychology, 10*, 1589. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01589

Lynam, D. R., Smith, G. T., Whiteside, S. P., & Cyders, M. A. (2006). *The UPPS-P: Assessing five personality pathways to impulsive behavior (technical report).* Purdue University.

Littlefield, A. K., Stevens, A. K., Ellingson, J. M., King, K. M., & Jackson, K. M. (2016). Changes in negative urgency, positive urgency, and sensation seeking across adolescence. *Personality and individual differences, 90*, 332-337. https://doi.org/10.1016/j.paid.2015.11.024

Melamud, A., Nasanovsky, J., Otero, P., Canosa, D., Enríquez, D., Köhler, C., Goldfarb, G., Matamoros, R., Ringuelet, L., Stechina, D., & Svetliza, J. (2009). Usos de Internet en hogares con niños de entre 4 y 18 años: control de los padres sobre este uso. Resultados de una encuesta nacional. *Archivos argentinos de pediatría, 107*(1), 30-36. https://www.scielo.org.ar/scielo.php?pid=S0325-00752009000100007&script=sci_arttext&tlng=en

Mora-Salgueiro, J., Feijóo, S., Braña, T., Varela, J., & Rial, A. (2022). Hábitos de juego y síntomas de adicción a los videojuegos en adolescentes españoles. *Psicología conductual= behavioral psychology: Revista internacional de psicología clínica y de la salud, 30*(3), 627-639. https://doi.org/10.51668/BP.8322302S

Nigg, J. T. (2017). Annual Research Review: On the relations among self-regulation, self-control, executive functioning, effortful control, cognitive control, impulsivity, risk-taking, and inhibition for developmental psychopathology. *Journal of child psychology and psychiatry, 58*(4), 361-383. https://doi.org/10.1111/jcpp.12675

Olson, J. A., Sandra, D. A., Colucci, É. S., Al Bikaii, A., Chmoulevitch, D., Nahas, J., ... & Veissière, S. P. (2022). Smartphone addiction is increasing across the world: A meta-analysis of 24 countries. *Computers in Human Behavior*, *129*, 107138. https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107138

OMS. (2019). *Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menor tiempo sentados y jugar más.* Organización Mundial de la Salud. https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more

Orosco, J. R. & Pomasunco, R. (2020). Adolescentes frente a los riesgos en el uso de las TIC. *Revista Electrónica de Investigación Educativa*, *22*(17), 1-13. https://doi.org/10.24320/redie.2020.22.e17.2298

Owens, M. M., Hyatt, C. S., Gray, J. C., Miller, J. D., Lynam, D. R., Hahn, S., Allgaier, N., Potter, A., & Garavan, H. (2020). Neuroanatomical correlates of impulsive traits in children aged 9 to 10. *Journal of abnormal psychology*, *129*(8), 831-844. https://doi.org/10.1037/abn0000627

Pechorro, P., Revilla, R., Palma, V. H., Nunes, C., Martins, C., & Cyders, M. A. (2021). Examination of the SUPPS-P impulsive behavior scale among male and female youth: psychometrics and invariance. *Children*, *8*(4), 283. https://doi.org/10.3390/children8040283

Ramos-Soler, I., López-Sánchez, C., & Torrecillas-Lacave, T. (2018). Online Risk Perception in Young People and Its Effects on Digital Behaviour. *Comunicar: Media Education Research Journal*, *26*(56), 71-79. https://eric.ed.gov/?id=EJ1183386

Rashid, J. A., Aziz, A. A., Rahman, A. A., Saaid, S. A., & Ahmad, Z. A. I. H. A. (2020). The influence of mobile phone addiction on academic performance among teenagers. *Malaysian Journal of Communication Jilid*, *36*, 408-424. https://doi.org/10.17576/JKMJC-2020-3603-25

Ruiz Olivares, R., Casas, J. A., Lucena Jurado, V., & Aguilar Yamuza, B. (2024). Propiedades psicométricas de la "Escala de percepción del riesgo para el uso de la tecnología" en niños y adolescentes. *Behavioral Psychology / Psicología Conductual, 32*(1), 203-219. https://doi.org/10.51668/bp.8324110s

Sánchez Zafra, M., Zurita Ortega, F., Ramírez Granizo, I. A., Puertas Molero, P., González Valero, G., & Ubago Jiménez, J. L. (2019). Niveles de autoconcepto y su relación con el uso de los Videojuegos en escolares de tercer ciclo de Primaria. *Journal of Sport and Health Research, 11*(1), 43-54. http://hdl.handle.net/10481/59828

Santano-Mogena, E., Franco-Antonio, C., & Cordovilla-Guardia, S. (2023). Gender differences in susceptibility to smoking among high school students. *Journal of Advanced Nursing, 79*(5), 1912-1925. https://doi.org/10.1111/jan.15382

UNICEF. (2023a). *Pantallas en casa: Orientaciones para acompañar una navegación segura en internet. Guía para las familias.* Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia. https://www.unicef.org/lac/media/23861/file/Portada%20Pantallas%20en-%20casa.pdf

UNICEF. (2023b). *Uso de la tecnología en la primera infancia: qué saber. Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia*. https://www.unicef.org/uruguay/crianza/digital/uso-de-la-tecnologia-en-la-primera-infancia-que-saber

UNICEF-UNESCO. (2025). *Niñas, Niños y adolescentes conectados, Informe general de Resultados Encuesta Kids Online Argentina*. UNICEF Argentina

Urieta, P., Sorrel, M. A., Aluja, A., Balada, F., Lacomba, E., & García, L. F. (2023). Exploring the relationship between personality, decision-making styles, and problematic smartphone use. *Current Psychology*, *42*(17), 14250-14267. https://doi.org/10.1007/s12144-022-02731-w

Zapata-Lamana, R., Ibarra-Mora, J., Henriquez-Beltrán, M., Sepúlveda-Martin, S., Martínez-González, L., & Cigarroa, I. (2021). Aumento de horas de pantalla se asocia con un bajo rendimiento escolar. *Andes pediatrica*, *92*(4), 565-575. http://dx.doi.org/10.32641/andespediatr.v92i4.3317

Anexos

Anexo I. Consentimiento Informado para Padres e Hijos/as

Hola, soy Carolina Congett, alumna de la carrera de Psicología y Relaciones Humanas de la Universidad Abierta Interamericana, y estoy realizando una investigación para mi tesis de grado. El propósito de este estudio es analizar la relación entre la percepción del riesgo de uso de la tecnología y la impulsividad en la muestra de Niños, Niñas y Adolescentes [NNyA] entre 10 y 16 años del Área Metropolitana Buenos Aires [AMBA]. Para lograr esto, solicito tu consentimiento para que tu hijo/a responda una serie de preguntas.

La participación en este estudio implica responder a un cuestionario que se centra en el comportamiento en diversas actividades relacionadas con el uso de tecnología, el estudio, sus amistades, en el hogar y en el colegio. La sesión de respuesta tomará aproximadamente 10 a 15 minutos.

Toda la información que proporcione será confidencial y anónima. Los datos serán almacenados de manera segura y solo serán utilizados para los fines de esta investigación. No se incluirá ninguna información identificable en las publicaciones resultantes de este estudio. Su participación es completamente voluntaria. Puede decidir no participar o retirarse del estudio en cualquier momento sin ninguna consecuencia negativa. Si decide retirarse, sus datos ya recopilados serán destruidos.

Al aceptar este documento, usted consiente que su hijo/a cumple con los requisitos de participación en este estudio y entiende que tiene el derecho a retirarse en cualquier momento. Asimismo, el menor también presta consentimiento para realizar esta encuesta.

- ☐ Acepto
- ☐ No acepto

Nombre, apellido y DNI del progenitor: ----------

Nombre y apellido del menor sobre el cual se presta consentimiento: ----------

Anexo II. Cuestionario Sociodemográfico para el Niño, Niña o Adolescente

Sexo (según D.N.I):

- Femenino
- Masculino
- X
- Prefiero no decirlo

Edad en números: ---------- años

Horas de uso diarias de tecnología (incluye celular, tabletas, videojuegos, computadora, internet): ---------- horas

¿Realiza tratamiento psicológico o psiquiátrico?

- Si
- No

Anexo III. Escala de percepción del riesgo para el uso de la tecnología en niños y adolescentes [EPRUT]

¿En qué medida del 1 al 5 (de menor a mayor) consideras que el uso de estas tecnologías puede causarte las siguientes situaciones?

Móvil					
1. Irme a dormir más tarde de lo que debería	1	2	3	4	5
2. Tengo dificultad en conciliar el sueño	1	2	3	4	5
3. Tardo más en comer cuando estoy usando…	1	2	3	4	5
4. Sufro violencia como peleas, acoso…	1	2	3	4	5
5. Tengo menos tiempo para hacer mis actividades de ocio como por ejemplo hacer deporte	1	2	3	4	5
6. Discuto con mis padres	1	2	3	4	5
7. Salgo menos con mis amigos	1	2	3	4	5
8. Saco malas notas, no hago las tareas…	1	2	3	4	5
Internet					
9. Irme a dormir más tarde de lo que debería	1	2	3	4	5
10. Tengo dificultad en conciliar el sueño	1	2	3	4	5
11. Tardo más en comer cuando estoy usando…	1	2	3	4	5
12. Sufro violencia como peleas, acoso…	1	2	3	4	5
13. Tengo menos tiempo para hacer mis actividades de ocio como por ejemplo hacer deporte	1	2	3	4	5
14. Discuto con mis padres	1	2	3	4	5
15. Salgo menos con mis amigos	1	2	3	4	5
16. Saco malas notas, no hago las tareas…	1	2	3	4	5
Video juegos					
17. Irme a dormir más tarde de lo que debería	1	2	3	4	5
18. Tengo dificultad en conciliar el sueño	1	2	3	4	5
19. Tardo más en comer cuando estoy usando…	1	2	3	4	5
20. Sufro violencia como peleas, acoso…	1	2	3	4	5
21. Tengo menos tiempo para hacer mis actividades de ocio como por ejemplo hacer deporte	1	2	3	4	5
22. Discuto con mis padres	1	2	3	4	5
23. Salgo menos con mis amigos	1	2	3	4	5
24. Saco malas notas, no hago las tareas…	1	2	3	4	5

Anexo IV. Escala UPPS-P de impulsividad para niños y adolescentes (versión breve de Caneto et al., 2020)

Las siguientes oraciones describen diferentes maneras de pensar y de actuar. Lea con atención cada oración y piense si lo que dice se parece o no a uno mismo. Las opciones de respuesta son: 1= Muy poco parecido a mí; 2= Poco parecido a mí; 3= Parecido a mí y 4= Muy parecido a mí.

1. Si me siento mal y me dan ganas de hacer algo, lo hago por más que sea algo malo.

2. Me gusta terminar las cosas que empiezo

3. Me gusta pensar las cosas antes de hacerlas.

4. Cuando estoy de muy buen humor, puedo hacer cosas que podrían meterme en problemas

5.Cuando estoy muy, muy contento/a, hago cosas sin pensar.

6. Me gustaria saltar en paracaídas.

7. Trato de hacer las cosas de manera cuidadosa.

8. Cuando estoy molesto/a, muchas veces hago las cosas sin pensar.

9. Me gustan las cosas nuevas y emocionantes, por más que den un poco de miedo.

10. Hago las cosas a tiempo.

11. Cuando me siento rechazado/a, muchas veces digo cosas de las que luego me arrepiento.

12. Cuando estoy contento/a me descontrolo.

13. Me gustaría aprender a volar un avión

14. Siempre hago mis tareas (de casa y del colegio).

15. Soy muy cuidadoso/a.

16. Casi siempre termino los proyectos que empiezo.

17. Muchas veces, cuando estoy molesto/a, actúo sin pensar, lo que empeora las cosas.

18. Me gustaría bajar esquiando muy rápido de una montaña.

19. Antes de hacer algo pienso en lo bueno y lo malo de esa cosa.

20. Cuando estoy muy contento/a, me dejo llevar y hago lo que se me ocurra.