



## NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

### USO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS ADOLESCENTES: INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

Carla Graner Jordana

Fundació Vallparadís. Grup Mútua de Terrassa.

Xavier Sánchez-Carbonell

Marta Beranuy Fargues

Universitat Ramon Llull

Ander Chamarro Lusa

Universitat Autònoma de Barcelona

#### RESUMEN

La adolescencia es un grupo de riesgo por el uso que hacen de las Nuevas Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). El objetivo del presente estudio ha sido conocer los patrones de uso y clasificar este uso entre uso no problemático, uso con problemas ocasionales y uso con problemas frecuentes. La muestra la formaron 1894 adolescentes de edades comprendidas entre 11 y 17 años. Los instrumentos utilizados fueron un cuestionario sociodemográfico de elaboración propia, un cuestionario de uso general de Internet, móvil y videojuegos y el cuestionario CERI y CERM,. Los resultados indican que la mayoría de adolescentes se mueven en un uso normal o problemático ocasional de Internet, móvil y videojuegos. Un 6.21% presenta un uso problemático de Internet, un 2.49% de móvil.

Palabras clave: Internet, móvil, adolescentes, jóvenes y adicción conductual.

#### ABSTRACT

Adolescence is a group of risk before the use that they do of the information and communication technologies (ICTs). The aim of the present study has been knew the bosses of use and besides to classify this use between not problematic use, use with occasional problems and use with frequent problems. The sample composed by 1894 subjects of ages understood between 11 and 17 years. The instruments have been a questionnaire social demography of own production a questionnaire of general use of Internet, mobile phone and videogames, and the questionnaire CERI and CERM



## USO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS ADOLESCENTES: INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

adapted de Gracia, Blanco & cols,. The results indicate that the majority of teenagers and young people move in a normal or problematic occasional use of Internet, mobile and videogames

Key words: Internet, mobile phone, teenagers, young people and behavioural addiction.

## INTRODUCCIÓN

En la sociedad actual, hiperveloz y consumista, conductas tan cotidianas como las compras, el trabajo, el sexo, las apuestas, los videojuegos o el deporte pueden ser, en algunos casos, efectuadas con características de lo que se ha dado en llamar adicciones conductuales (Alfonso y Fernández, 2003; Echeburúa, 1999; González Duro, 2005). Por todo ello, cada día adquieren más importancia las respuestas de los usuarios frente a la implantación de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Castellana, Sánchez-Carbonell, Beranuy y Graner, 2006a).

La adolescencia merece una atención especial respecto a sus relaciones con las TIC sobre todo porque es un colectivo muy sensible al momento y al entorno social en el que vive y porque estas tecnologías están muy presentes en su vida (Castellana, Sánchez-Carbonell, Beranuy y Graner, 2006b). De hecho, muchos autores han considerado a los adolescentes un grupo de riesgo, debido a las características propias de este momento evolutivo: omnipotencia, tendencia a buscar la causa de sus problemas en el otro, poca experiencia de vida, dificultad en reconocer adicciones sutiles y la sensación de normalidad ante conductas de riesgo (Castellana y Lladó, 1999).

Se ha dicho que Internet puede aumentar algunas conductas adictivas. En este caso la Red actúa como proveedor de conductas reforzantes que pueden producir dependencia (Viñas, Juan, Villar, Caparros, Pérez y Cornella, 2002). Tal sería el caso del juego patológico y de las páginas apuestas a través de Internet.

Pero Internet no es el único canal de comunicación nuevo. Algunas características del móvil que lo hacen susceptible de producir comportamientos abusivos son: sociabilidad, instrumentalidad, auto confianza, diversión, estatus social, movilidad, acceso permanente, identidad, conciliación familiar e individualización de bienes (Dimmick, Kline y Stafford, 1994; Höflich y Rössler, 2002; Leung y Wei, 2000 y O'Keefe y Sulanowski, 1995). Asimismo, algunos usuarios tienen características que contribuyen a esta situación: baja autoestima, extraversión y pocas habilidades sociales (Bianchi y Phillips, 2005; Bononato, 1995).

La mala fama persigue a los videojuegos desde poco tiempo después de su aparición; son acusados de provocar adicción, de favorecer el aislamiento (Levis, 2002) y de potenciar relaciones de agresividad, depresión y un clima de violencia (Diez, Terron y Rojo, 2001).

Los criterios diagnósticos que configuran al adicción a los videojuegos son: robar dinero para invertirlo en juegos, hacer novillos para jugar, sacrificar actividades sociales, irritabilidad y malestar cuando no se puede jugar, jugar mas tiempo de lo previsto y aumentar el nivel de agresividad. (Klein, 1984 y Griffiths y Hunt, 1998).

Al igual que en Internet y el móvil no hay datos suficientes para considerar la adicción a los videojuegos a pesar que existen usos desadaptativos. Por este motivo, el objetivo del presente estudio ha sido conocer los patrones de uso que adolescentes y jóvenes hacen de Internet, móvil y los videojuegos y clasificar este uso entre uso no problemático, uso con problemas ocasionales y uso con problemas frecuentes.



## NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

### MÉTODO

#### Participantes

La muestra se compuso por 1894 adolescentes con edades comprendidas entre 11 y 17 años (956 hombres y 938 mujeres) escolarizados en centros educativos de la provincia de Barcelona, Gerona y Lérida. (Tabla 1).

La muestra se reparte equitativamente entre hombres 50.5% y mujeres 49.5%, esto se puede explicar por el hecho que en los centros educativos de secundaria el genero de los estudiantes acostumbra a estar equilibrado. La muestra se distribuye en los distintos cursos académicos. El tipo de población donde el adolescente vivía era bastante distinto ya que un 63.4% vivía en un medio rural y un 36.6% en un medio urbano. Por último, lo que refiere al tipo de centro, un 69% estudiaba en un centro educativo público, un 6.5% en un centro privado y un 24.5% en un centro concertado. (Tabla 1).

**Taula 1 - Descriptivos de la muestra**

Sexo	n	%
Hombre	956	50.5
Mujer	938	49.5
Curso académico		
1r ESO	326	17.2
2ndo ESO	408	21.5
3ro ESO	449	23.7
4rto ESO	348	18.4
1ro Batx	342	18.1
GMFC	21	1.1
Tipo de población		
Rural	1200	63.4
Urbana	694	36.6
Financiamiento del centro		
Público	1307	69.0
Privado	123	6.5
Concertado	464	24.5

#### Instrumentos

Con la finalidad de reducir al máximo los errores que afectan a la validez interna (calidad de los cuestionarios) se realizó una prueba piloto con 20 sujetos a modo de prueba piloto.

Después de analizar los resultados de la prueba piloto se elaboró la versión definitiva de los cuestionarios:

- - Cuestionario sociodemográfico.
- - Cuestionario de uso general de Internet, móvil y videojuegos, los servicios más utilizados de ambas tecnologías y consecuencias negativas asociadas basándonos en el estudio de de Gracia, Vigo, Fernández y Marcó (2002).



## USO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS ADOLESCENTES: INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

- - Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el uso de Internet (CERI). Formado por 20 ítems. Todos ellos recogen los criterios del DSM-IV para el abuso de sustancias y el juego patológico. El CERI incluye preguntas relacionadas con el aumento de la tolerancia, efectos negativos sobre la conducta, las relaciones sociales y familiares, la reducción de actividades debidas al uso de Internet, pérdida de control y deseo intenso de estar conectado. Todos los ítems se presentan en una escala graduada de tipo Likert con categorías relativas.
- - Cuestionario de Experiencias Relacionadas con el móvil (CERM). Consta de 20 ítems y está basado en el CERI. Evalúa las experiencias en relación al móvil.

### Procedimiento.

Los cuestionarios fueron administrados en el curso académico 2005/2006 en los centros educativos de secundaria (IES Pius Font i Quer, IES Castellet, IES Cassà de la Selva, IES Vallvera, IES Gironella, Col·legi Claver). La administración fue colectiva. La duración aproximada fue de 30 minutos.

### Análisis de datos.

Se han realizado un análisis descriptivo de los datos mediante el programa SPSS (versión 15.0).

## RESULTADOS

### Internet

La mayoría de adolescentes disponían de conexión a Internet en su casa (88.1%). Respeto al lugar donde se conectaban, 1586 lo hacían desde casa, 69 desde el centro educativo y 52 desde cibercafés. El 68.6% utilizaban Internet desde hacía más de 2 años. A la Tabla 2 se observan los resultados descriptivos de Internet.

**Taula 2 - Descriptivos de Internet**

	n	%
Disposició de Internet	1168	88.1
Sí	226	11.9
No		
Lugar de conexió	1586	85.8
Casa	69	3.7
Instituto	52	2.8
Cibercafé	141	7.6
Otros		
Tiempo de uso	1264	68.6
Más de 2 años	335	19.3
De 1 a 2 años	91	4.9
De 6 meses a 1 año	133	7.2
De 1 a 6 meses		



## NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

En la Tabla 3 encontramos los resultados que se refieren a los problemas derivados del uso de Internet. En primer lugar, respecto a la autopercepción de adicción el 24.9% de los adolescentes se consideraban adictos a Internet. El 26.1% de los adolescentes habían restringido algunas veces el tiempo de conexión. Un 35.7% de la muestra se habían sentido algunas veces culpables por el tiempo que habían invertido en Internet. Un 3.5% de los adolescentes había intentado casi siempre no concertarse y no había sido capaz.

**Taula 3 Problemas derivados del uso de Internet**

Percepción de adicción a Internet	n	%
Sí	460	24.9
No	1385	75.1
Restricción del tiempo		
Casi nunca	1184	64.5
Algunas veces	479	26.1
Bastantes veces	108	5.9
Casi siempre	65	3.5
Noción del tiempo		
Casi nunca	677	37.0
Algunas veces	653	35.7
Bastantes veces	292	16.0
Casi siempre	208	11.4
Culpabilidad		
Casi nunca	1154	62.8
Algunas veces	493	26.8
Bastantes veces	137	7.5
Casi siempre	54	2.9
Intento de no conexión		
Casi nunca	1373	74.6
Algunas veces	291	15.8
Bastantes veces	111	6.0
Casi siempre	65	3.5
Amagar tiempo/dinero		
Casi nunca	1599	86.8
Algunas veces	165	9.0
Bastantes veces	47	2.6
Casi siempre	31	1.7
Perdida de tiempo trabajo/clase		
Casi nunca	1209	65.5
Algunas veces	471	25.5
Bastantes veces	117	6.3
Casi siempre	48	2.6

Las puntuaciones medias de cada uno de los 20 ítems del Cuestionario de Problemas Relacionados con el uso de Internet (CERI) se situaron entre 1.18 y 2.24 (rango de puntuación del cuestionario 1-4), con unas desviaciones típicas entre 0.544 y 1.080. La puntuación media del



## USO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS ADOLESCENTES: INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

cuestionario fue de 30.28 puntos (Desviación típica = 8.19). La fiabilidad interna (alfa de Cronbach) del cuestionario fue de 0.854, el que sugiere que los ítems son homogéneos y recogen de forma coherente las respuestas de los sujetos respecto a los problemas relacionados con el uso de la red.

Dado que no existe un criterio consensuado sobre lo que se considera un uso problemático de la red, ni tampoco hay un punto de corte establecido que permita identificar a un subgrupo de usuarios, se optó para realizar un análisis de agrupaciones (clúster) no jerárquico (k-means) para determinar la existencia de grupos homogéneos de sujetos respecto a las puntuaciones en los 20 ítems del CERI. Se obtuvo una solución única de 3 grupos.

Posteriormente se realizó un análisis de varianza (ANOVA) con ajustamiento Bonferroni para comparaciones múltiples con la puntuación total del CERI respecto a los tres grupos derivados de la clasificación, que mostraron diferencias significativas entre los tres grupos  $F(2,1831) = 3856.96$ ,  $P < 0.000$  (ver Tabla 4).

El primer grupo, formado por 1181 adolescentes (65.39%), con una puntuación media de 25.51 presentaba las puntuaciones más bajas de la muestra y se denominó grupo "sin problemas" en el uso de Internet. El segundo grupo, formado por 539 (29.38%) y con una puntuación media de 36.57 incluyó adolescentes con puntuaciones medias en el CERI y se denominó grupo con "problemas ocasionales" en el uso de Internet. El tercer grupo, constituido por 114 (6.21%) y con una puntuación de 51.44 recogía a las personas con puntuaciones más elevadas en el CERI y se denominó grupo con "problemas frecuentes" con el uso de Internet. (Tabla 5).

Tabla 4 - ANOVA

	Suma de cuadrados	gl	Mediana cuadrática	F	Sig.
Intergrupos	99246.215	2	49623.107	3856.958	.000
Intragrupos	23557.400	1831	12.866		
Total	122803.615	1833			

Tabla 5 - Tipo de uso de Internet

	N	%	M
Grupo sin problemas con el uso de Internet	1181	64.39	25.51
Grupo con problemas ocasionales en el uso de Internet	539	29.38	36.57
Grupo con problemas frecuentes con el uso de Internet	114	6.21	51.44

## Móvil

El 86% de los adolescentes entre 11 y 17 años disponían de móviles propios. Respecto al tiempo que hacía que tenían móvil el 59.3% lo tenía desde hacía más de 2 años y el 24.4% entre uno y dos años. La mayoría de los adolescentes se gastaban menos de 30€ en el móvil cada mes y el 1.6% más de 150€. El 67.3% de la muestra tenían el móvil siempre conectado. Nueve cientos setenta y seis adolescentes llevaban el móvil siempre encima y el 65.1% de la muestra dormía siempre con el móvil encendido. (Ver Tabla 6).



NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

**Taula 6 - Descriptivos de Mòvil**

	n	%
Disposició de mòvil	1628	86
Sí	264	14
No		
Tiempo que hace que tiene mòvil	1012	59.3
Más de 2 años	417	24.4
De 1 a 2 años	135	7.9
De 6 meses a 1 año	144	8.4
De 1 a 6 meses		
Gasto mensual	27	1.6
Más de 150€	51	3.1
De 70 a 150€	270	16.2
De 30 a 70€	1091	65.5
Menos de 30€	216	12.9
No lo sé		
Mòvil siempre conectado	1149	67.3
Sí	559	32.7
No		
Mòvil siempre a sobre	976	57.1
Sí	733	42.9
No		
Dormir con el mòvil encendido	1112	65.1
Sí	597	34.9
No		

Un 20.1% de los adolescentes se consideraban adictos al mòvil. Un 15.1% había restringido el uso del mòvil debido a un uso previamente excesivo algunas veces mientras que el 4.1% bastantes veces. La observamos que Un 19.7% lo había sufrido algunas veces pérdida de la noción del tiempo. Un 13.4% tenían algunas veces sentimientos de culpa por el uso que hacían del mòvil y el 2.2% casi siempre. Un 12.7% había escondido algunas veces el tiempo/dinero invertidos en el mòvil (Tabla 7).

**Taula 7 - Problemas derivados del uso de mòvil**

	n	%
Percepció de adicció al mòvil		
Sí		
No	342	20.1
Restricció del tiempo	1363	79.9
Casi nunca		
Algunas veces	1328	78.3
Bastantes veces	256	15.1
Casi siempre	69	4.1
Noción del tiempo	43	2.5
Casi nunca		
Algunas veces	1139	67.0





## USO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS ADOLESCENTES: INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

Bastantes veces	335	19.7
Casi siempre	112	6.6
Culpabilidad	115	6.8
Casi nunca		
Algunas veces	1375	80.6
Bastantes veces	229	13.4
Casi siempre	63	3.7
Intento de no conexión	38	2.2
Casi nunca		
Algunas veces	1319	77.5
Bastantes veces	219	12.9
Casi siempre	88	5.2
Amagar tiempo/dinero	75	4.4
Casi nunca		
Algunas veces	1366	80.2
Bastantes veces	216	12.7
Casi siempre	76	4.5
Perdida de tiempo trabajo/clase	45	2.6
Casi nunca		
Algunas veces	1517	89.1
Bastantes veces	136	8.0
Casi siempre	27	1.6
	23	1.4

Las puntuaciones medias de cada uno de los 20 ítems del Cuestionario de Problemas Relacionados con el uso del móvil (CERM) se situaron entre 1.08 y 2.03 (rango de puntuación del cuestionario 1-4), con unas desviaciones típicas entre 0.411 y 0.907. La puntuación medio del cuestionario fue de 26.74 puntos (Desviación típica = 8.30). La fiabilidad interna (alfa de Cronbach) del cuestionario fue de 0.91, lo que sugiere que los ítems son homogéneos y recogen de forma coherente las respuestas de los adolescentes respecto a los problemas relacionados con el uso del móvil. Los tres grupos mostraron diferencias significativas entre los tres grupos  $F(2, 1678) = 3421.155$ ,  $P < 0.000$  (ver Tabla 8).

Se obtuvo una solución de tres grupos (k-means). El primer grupo, formado por 1356 adolescentes (80.66%), con una puntuación media de 23.57 que presentaba las puntuaciones mas bajas de la muestra y se denominó grupo "sin problemas" en el uso del móvil. El segundo grupo, formado por 283 (16.83%) y con una puntuación media de 36.80 incluyó sujetos con puntuaciones medianas en el CERM y se denominó grupo con "problemas ocasionales" en el uso del móvil. El tercer grupo, constituido por 42 (2.49%) y con una puntuación media de 61.50 recogía a las personas con puntuaciones más elevadas en el CERM y se denominó grupo con "problemas frecuentes" con el uso del móvil. (ver Tabla 9).

Tabla 8 - ANOVA

	Suma de cuadrados	gl	Mediana cuadrática	F	Sig.
Intergrupos	92991.397	2	46495.698	3421.155	.000
Intragrupos	22805.097	1678	13.591		
Total	115796.494	1680			





## NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Tabla 9 - Tipo de uso del móvil

	N	%	M
Grupo sin problemas con el uso del móvil	1356	80.66	23.57
Grupo con problemas ocasionales en el uso del móvil	283	16.83	36.80
Grupo con problemas frecuentes con el uso del móvil	42	2.49	61.50

### Videojuegos

En la tabla 14 podemos observar los descriptivos del uso de los videojuegos. Los adolescentes disponían de algún tipo de videojuego en su hogar (81%) y de estos un 87.4% prefería jugar en casa. Los adolescentes hacía más de dos años que jugaban en videojuegos (74.6%). Los adolescentes no recibían supervisión de las horas que jugaban (68%) ni tampoco de los contenidos de los juegos (71%)

Taula 14 - Descriptivos de los videojuegos

	n	%
Disposición de videojuegos	1525	81.0
Sí	357	19.0
No		
Lugar de juego	1454	87.4
Casa	22	1.3
Instituto	102	6.1
Cibercafé	85	5.1
Otros		
Tiempo que hace que juegas	1218	74.6
Más de 2 años	195	11.9
De 1 a 2 años	80	4.9
De 6 meses a 1 año	139	8.5
De 1 a 6 meses		
Supervisión del tiempo de juego	527	32
Sí	1119	68
No		
Supervisión de los contenidos	479	29.0
Sí	1170	71
No		

Un 19.1% de los adolescentes se consideraban adictos a los videojuegos. El 18.1% de los adolescentes "algunos veces" había restringido el tiempo de juego, el 24.9% había perdido en algunas ocasiones la noción del tiempo de juego, el 16.4% se habían sentido culpables y el 9.1% había escondido algunas veces el tiempo y dinero dedicado al juego. Ver Tabla 16.



## USO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS ADOLESCENTES: INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

Taula 16 - Problemas derivados del uso de los videojuegos

	n	%
Percepción de adicción a los videojuegos	319	19.1
Sí	1348	80.8
No		
Restricción del tiempo	1205	72.4
Casi nunca	301	18.1
Algunas veces	87	5.2
Bastantes veces	71	4.3
Casi siempre		
Noción del tiempo	815	49.0
Casi nunca	414	24.9
Algunas veces	219	13.2
Bastantes veces	215	12.9
Casi siempre		
Culpabilidad	275	76.8
Casi nunca	273	16.4
Algunas veces	62	3.7
Bastantes veces	51	3.1
Casi siempre		
Intento de no conexión	1349	81.4
Casi nunca	202	12.2
Algunas veces	37	4.7
Bastantes veces	60	3.6
Casi siempre		
Amagar tiempo/dinero	1432	86.8
Casi nunca	150	9.1
Algunas veces	33	2.0
Bastantes veces	35	2.1
Casi siempre		
Perdida de tiempo trabajo/clase	1322	80.0
Casi nunca	230	13.9
Algunas veces	34	3.9
Bastantes veces	36	2.2
Casi siempre		

## DISCUSIÓN

La muestra representa el 0.45% de la población de alumnos escolarizados en centros de educación secundaria (Idescat, 2006b) y aunque no es aleatoria representa bastante equilibradamente la población de adolescentes escolarizados a Cataluña, en cuanto a lugar de población, tipo de financiación del centro y estructura familiar.



## NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

Respeto al uso de Internet, el 87% de los adolescentes disponían de Internet. Según un estudio del Ministerio de Industria, Comercio y Turismo (2006) reflejaba que los internautas españoles de entre 15 y 24 años eran un 83%. Los adolescentes disponían de Internet (87.7%) en su hogar. Por lo tanto, nuestro estudio revela un aumento del porcentaje de usuario de Internet desde casa.

Respeto a los usos problemáticos derivados de Internet observamos que alrededor del 10% de los adolescentes han tenido problemas relacionados con la pérdida de control de conexión a Internet y un poco más del 35% ha tenido la sensación de perder la noción del tiempo cuando están utilizando Internet. Nos encontramos con una población que parece tener dificultades para controlar aspectos de su conducta, así pues, valdría la pena que padres y educadores tuviesen presente este aspecto y los ayudasen a ejercer el control de esta conducta.

Los resultados del CERI indican que la mayoría de los adolescentes (64.39%) hace un uso no problemático de Internet, aunque el 29.38% hace un uso con problemas ocasionales y el 6.21% con problemas frecuentes. Los resultados de de Gracia i otros (2002) indican que un 84.3% no tienen problemas, un 11.1% problemas ocasionales y un 4.9% problemas frecuentes, por lo tanto, nuestros resultados muestran más adolescentes con problemas ocasionales.

En segundo lugar, respecto al móvil, los datos muestran que el 86.3% de los adolescentes disponen de móvil propio. Este alto índice de posesión a menudo es debido al control que creen tener los padres sobre sus hijos. Un 59.3% de los adolescentes disponen de móvil desde hace más de dos años. Según Idescat (2002) el 85,9 % de los hogares catalanes disponía de móvil. Por lo tanto, la mayoría de familias y también la mayoría de adolescentes tienen móvil. El 16.2% gastan entre 30 y 70€ al mes y un 4% más de 70€. En el estudio de PROTEGELES (2005) un 41% de los adolescentes gastan menos de 12€ al mes. Estos datos muestran que el gasto de los adolescentes catalanes es semejante al de los adolescentes españoles. El 67.3% tienen el móvil siempre conectado, un 57.1% lo lleva siempre encendido y un 65.1% duerme con el móvil encendido, estos datos indican la necesidad que tiene el adolescente de sentirse protegido esté donde este y de estar conectado con la resta del mundo.

Referente a los problemas que se pueden derivar a causa de una mala utilización del móvil, solo un 8-9% de la muestra han tenido problemas relacionados con el control del móvil siendo la consecuencia negativa más común del presente estudio la pérdida de la noción del tiempo, seguida por la restricción del uso del móvil.

Un 80.7% de la muestra realiza un uso del móvil no problemático, un 16.8% con problemas relacionales y un 2.5% un uso con problemas frecuentes. Según el estudio de ACPI I PROTEGELES (2005), uno de cada tres menores con móvil (38%) afirma desarrollar intranquilidad e incluso ansiedad cuando se ven obligados a prescindir del móvil. Este dato es relevante ya que aun que se haya patologizado el uso excesivo del móvil está claro que puede ocasionar consecuencias negativas.

Por último, respecto a los videojuegos, la mayoría de los adolescentes (81%) disponen de algún tipo de videojuego. Estos datos indican que la mayoría de los adolescentes tienen videojuegos y por lo tanto puede ser considerado como un juego tipo de estas edades; y es que el juego, es una de las características más distintivas de la infancia (Levis, 2002). Un 87.4% juegan de forma habitual desde casa, todo y que hay un porcentaje elevado (6.5%) que prefieren jugar a casa los amigos. El hecho que el adolescente prefiera jugar desde su hogar es un dato positivo ya que puede estar supervisado por sus familiares. Un 68% no reciben ningún tipo de supervisión respecto al tiempo que dedican a jugar y un 71% tampoco reciben ningún tipo de consejo de los contenidos de los juegos. El informe sobre videojuegos realizado por la Comunidad Valenciana (2006) informa que un 11.5% dicen que sus padres les dejan jugar todo el tiempo que quieren.



## USO DE LAS TIC POR PARTE DE LOS ADOLESCENTES: INTERNET, MÓVIL Y VIDEOJUEGOS

Los problemas que se derivan más del uso de los videojuegos son: 18.1% restricción del tiempo, el 24.9% la pérdida de la noción del tiempo, el 16.4% sentimientos de culpabilidad por haber invertido demasiado tiempo/dinero en videojuegos, el 9.1% el hecho de esconder el tiempo/dinero que dedican a los videojuegos y un 13.9% la pérdida de tiempo de clase. Según el informe de la Comunidad Valenciana (2006), un 22.31% de los adolescentes han dejado de hacer los deberes o estudiar debido al uso de los videojuegos y un 58% les cuesta dejar de jugar.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACPI I PROTEGELES. (2002). Seguridad infantil y costumbres de los menores en Internet. Madrid: Defensor del menor.
- Alonso-Fernández, F. (2003). Las nuevas adicciones. Madrid: TEA Ediciones.
- Bononato, L. B. (2005) Adicciones y nuevas tecnologías. Proyecto Hombre, nº 55, pp.17-21. Disponible en: [http://www.proyctohombre.es/psimgdb/archivo\\_doc7011.pdf](http://www.proyctohombre.es/psimgdb/archivo_doc7011.pdf) [Fecha de consulta 26/10/06]
- Bianchi, A y Phillips, J. G. (2005). Psychological predictors of problem mobile phone use. *Cyberpsychology & Behavior*, nº8, pp. 39-51.
- Castellana, M. y Llado, M. (1999). Adolescencia y juventud: prevención y percepción del riesgo al consumo. *Revista Española de Drogodependencias*, nº2, pp. 118-131.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M. y Graner, C. (2006a). La relació de l' adolescent amb les TIC: Un tema de rellevància social. *Full Informatiu del Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya*, nº192, pp.22-23.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2006b). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del psicólogo* (sometido a publicación). Ref. Nº: (2006/32).
- Comunitat Valenciana (2006). Informe sobre videojocs. Valencia: Conselleria de Cultura, Educació i Esport.
- de Gracia, M., Vigo, M., Fernández, J., Marcó, M. (2002). Problemas conductuales relacionados con el uso de Internet: Un estudio exploratorio. *Anales de Psicología*. nº18(2), pp. 273-292.
- Díez, E. J., Terrón, E. i Rojo, J. (2001). Videojuegos: cuando la violencia vende. *Cuadernos de pedagogía*, 305, 79-83.
- Dimmick, J.W., Kline, S. y Strafford, L. (1994). The gratification niches of personal E-mail and the Telephone. Competition, displacement, and complementarily. *Communication Research*, nº 27, pp. 227-248.
- Echeburúa, E. (1999). ¿Adicciones sin drogas? Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Gonzalez Duro, E. (2005). El riesgo de vivir. Madrid: Temas de Hoy.
- Griffiths, M. D. i Hunt, N. (1998). Dependence on Computer Games by adolescents. *Psychological Reports*, 82, 475-480.
- Hölfich, J. y Rössler, P. (2002). Más que un teléfono: El móvil y el uso del SMS por parte de los adolescentes alemanes. Resultados de un estudio piloto. *Estudios de Juventud*, nº57, pp. 79-99.
- Idescat. (2002). Resum de l'enquesta sobre la penetració de les TIC a catalunya. juliol 2002. [En xarxa]. Disponible a: [http://www10.gencat.net/dursi/pdf/si/observatori/resum\\_enquesta\\_TIC\\_llars\\_maig\\_02.doc](http://www10.gencat.net/dursi/pdf/si/observatori/resum_enquesta_TIC_llars_maig_02.doc)



NECESIDADES EDUCATIVAS ESPECIALES

- Idescat. (2006). Curs 2005-2006. Educació secundària obligatòria. Alumnes per cursos. Total i noies. [En xarxa]. Disponible a: <http://www.gencat.net/educacio/depart/esta0506/excel/eso/eso4.xls>
- Klein, M.H. (1984). The bite of Pac-man. *Journal of Psychstory*, 11, 395-401.
- Leung, , L. y Wei, R. (2000). More than just talk on the move: Uses and gratifications of the cellular phone. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, n°77, pp. 308-320.
- Levis, D. (2002). Videojuegos: cambios y permenencias. *Comunicación y pedagogia*, 184, 65-69.
- Ministerio de Educación y Ciencia (2004). Los móviles y los adolescentes. Análisis crítico. [En xarxa]. Disponible a: <http://observatorio.cnice.mec.es/modules.php?op=modload&name=News&file=article&sid=182>
- O'Keefe, G. J. y Sulanowski, B. K. (1995). More than just talk: Uses, gratifications, and the telephone. *Journalism & Mass Communication Quarterly*, n° 72, pp. 922-933.
- PROTEGELES (2005). Seguridad infantil y costumbres de los menores en el empleo de la telefonía móvil. Protegeles y Defensor del Menor, Madrid, 2005. Disponible en: <http://www.dmenor-mad.es/pdf/estudiotelefonosmoviles.doc> [Fecha de consulta 26/10/06]
- Viñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparros, B., Perez, I., y Cornella, M. (2002). Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de psicopatología. *Clínica y Salud*, n° 13, pp. 235-256.

Fecha de recepción 1 de Marzo 2088

Fecha de admisión 12 de Marzo 2008

