



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

## “EDUCAR PARA LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS, UNA ASIGNATURA PENDIENTE”

AUTORÍA <b>MARÍA JOSÉ ONCALA VIDALES</b>
TEMÁTICA <b>ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD</b>
ETAPA <b>ESO.</b>

### Resumen

Las nuevas tecnologías se han incorporado a nuestra sociedad a una velocidad impensable y los adolescentes no han sido ajenos a este hecho, habiéndose convertido en actores del fenómeno tecnológico. Este cambio tecnológico, como cualquier otro, plantea oportunidades y riesgos para la sociedad y los individuos que lo experimentan, también para los más jóvenes. En este artículo nos proponemos analizar, por una parte los riesgos y vulnerabilidades que presentan las nuevas tecnologías de la información y comunicación para los adolescentes, y por otra parte, desarrollaremos una propuesta de intervención educativa que permita enseñar a los adolescentes a utilizar las nuevas tecnologías de forma inteligente y crítica.

### Palabras clave

Nuevas tecnologías de la información y comunicación, internet, móvil, videojuegos, adolescentes, adicción, conductas desadaptativas, seña de identidad generacional, consumo inteligente, efectos de las nuevas tecnologías, competencia digital y tratamiento de la información.

### I. INTRODUCCIÓN

La aparición de las tecnologías interactivas ha creado nuevas formas de ocio y de entretenimiento para los adolescentes. “Chatear” por Internet, hablar con el teléfono móvil y jugar a los videojuegos han estado consideradas como simples actividades de ocio o nuevas formas de relación y comunicación. Las nuevas tecnologías (internet, móvil, videojuegos...), se han convertido, por tanto, en una seña de identidad generacional, que le sirven para: acceder la información, para realizar trabajos escolares, invertir su tiempo de ocio y divertirse, socializarse y comunicarse con sus amigos... Sin embargo, el impacto de estas nuevas formas de relación en estas edades ha abierto un debate en torno a su uso y el impacto de éste en el correcto ajuste psicosocial del adolescente.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

Por estos motivos es importante conocer el uso que el adolescente hace de las nuevas tecnologías, las posibles consecuencias de un uso desadaptativo en un periodo de vida especialmente susceptible a los fenómenos sociales, y proporcionar entre los agentes educativos estrategias educativas que fomente un consumo inteligente de las nuevas tecnologías por parte del adolescente.

## II. DATOS SOBRE EL USO DE TECNOLOGÍA POR ADOLESCENTES Y JOVENES

Los jóvenes actuales, es decir, los nacidos a lo largo de la década de los noventa, los llamados “nativos digitales”, son una generación que ha sido enseñada culturalmente en contacto permanente con variadas tecnologías audiovisuales e informáticas. Por tanto, han sido socializados culturalmente bajo la influencia de las nuevas tecnologías de la información y comunicación en sus diversas variantes (televisión digital, telefonía móvil, Internet, video juegos, etc.) éstos presentan una serie de rasgos de comportamiento social y cultural diferenciados respecto a los niños y adolescentes de décadas anteriores. Para ellos es algo cotidiano acceder a múltiples canales de televisión y saltar de unos a otros (hacer zapping), escribir sus trabajos de clase en un ordenador, llamar y recibir mensajes a través de celulares, navegar por Internet en busca de información, y comunicarse con sus amigos a través de un chat o redes sociales. Dicho de otro modo, los alumnos de secundaria son usuarios de numerosas y diversas tecnologías, siendo éstas un elemento familiar y cotidiano de su vida, y hasta cierto punto, indispensables.

Veamos a continuación cómo contribuyen las Nuevas Tecnología de la Información y Comunicación a la ordenación que hacen los adolescentes de su mundo propio y de sus vidas individuales. Consideraremos las siguientes: Internet, el teléfono móvil y las videoconsolas.

### 2.1. Uso de la Red por los jóvenes.

Si nos hacemos eco de las últimas encuestas publicadas acerca del uso de Internet en los jóvenes destacamos, según fuentes de la Fundación de Ayuda contra la Drogadicción (FAD), el Instituto de la Juventud (INJUVE) y la Obra Social de Caja Madrid (2006), un 63,1% de los jóvenes tiene ordenador y un 42% accede a Internet de forma habitual. Datos más reciente el Instituto Nacional de Estadística en el año 2008, apunta que un 93% de los jóvenes entre 10 y 15 años, han utilizado el ordenador e Internet en los dos últimos meses. Por último datos del Ministerio de Educación (2008) apunta que un 48% de los jóvenes menores de 18 años utiliza internet habitualmente. Es decir, 2 cada 4 jóvenes, aproximadamente.

#### - Pero ¿Qué buscan los jóvenes en Internet?

Existen unas diferencias muy marcadas entre los intereses y utilidades que da un adulto a Internet y los que manifiestan y dan los jóvenes.



**ISSN 1988-6047    DEP. LEGAL: GR 2922/2007    Nº 21 – AGOSTO DE 2009**

Entre los adultos prevalece de forma mayoritaria la utilización de Internet para buscar información y los servicios de mensajería. El ocio queda en un segundo plano.

En el caso de los jóvenes, el objetivo de búsqueda de información pierde importancia en favor del interés que los jóvenes manifiestan por chatear al que acude un 35% de los chicos/as. La inclinación por los juegos alcanza el 27%. La música se sitúa en un lugar preferente con el 13%. (Encuesta realizada por Acción contra la Pornografía infantil y PROTEGELES para el Defensor del Pueblo Andaluz, 2007)

Es curioso observar como los usuarios más jóvenes de Internet, los chico/as de Educación Primaria, se inclinan mayoritariamente por buscar información en la red. Sin embargo los alumnos/as de Educación Secundaria prefieren chatear. Y los jóvenes de Bachillerato buscan relacionarse y conectar con otras personas por medio de Internet.

Las mismas encuestas ofrecen también algunos datos que nos llevan a cierta preocupación: El 28% de los menores visita páginas para adultos, el 38% visita páginas violentas, el 30% ha facilitado alguna vez su número de teléfono y el 14,5% ha concertado alguna cita por Internet.

- Las dos caras de Internet:

Entre los efectos positivos que el manejo y uso de Internet aportan, desde el plano educativo, especialmente a los jóvenes, mencionamos los siguientes:

- Cultivo de la creatividad.
- Mejora y mantiene la motivación.
- Aumenta la capacidad para conocer el mundo.
- Desarrollo de hábitos cognitivos de análisis y síntesis.
- Fomento de trabajo en equipo.
- Favorece contactar con un sinnúmero de personas de diversos lugares.
- Desarrolla hábitos de respeto y tolerancia.
- Ayuda solidariamente a otros.

Sin embargo, la gran Red de redes también tiene su otra parte negativa presentando una serie de riesgos para los jóvenes usuarios:

- Internet ofrece información que puede ser nociva.
- Los contenidos de muchas páginas no están dirigidas al mundo infantil y juvenil.
- Algunas páginas que se dicen de jóvenes no lo son.
- Internet ampara a los “Lobos de Red” dispuestos a engañar y abusar de la inocencia de los jóvenes.
- La red no es totalmente segura.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

Por tanto, Internet en sí misma no conlleva signo positivo o negativo alguno, todo depende del uso y de la intencionalidad que le da cada uno.

- ¿Existe adicción a Internet?

Actualmente, aunque las adicciones a Internet, móvil y videojuegos no están reconocidas en las clasificaciones psiquiátricas, las investigaciones indican que su uso problemático requiere una mayor atención. Sobre todo si interfiere en la vida diaria, especialmente durante la adolescencia.

Una conducta se considera adictiva en presencia de tres síntomas:

- I. Incapacidad de control e impotencia. La conducta se realiza pese al intento de controlarla y/o no se puede obtener una vez iniciada
- II. Efectos perjudiciales graves en diferentes ámbitos para la persona y/o su ámbito familiar y social (trabajo, estudio, amistades...)
- III. Deseo, ansia o pulsión irresistible. Polarización o focalización atencional. La actividad se convierte en la más importante y domina sus pensamientos y sentimientos.

En la adolescencia los problemas con Internet aparecen cuando los chicos y chicas reducen las actividades cotidianas, como estudios, relaciones sociales o incluso horas de sueño, para permanecer conectados. Se considera que un uso superior a las 34 horas semanales, sin contar el tiempo destinado al trabajo o estudio, es la barrera para considerar que existe adicción a la red.

Los síntomas de los afectados por el abuso en la red se parecen a otro tipo de adicciones, particularmente al juego, como son:

- Se pierde la noción del tiempo cuando se está conectado.
- Se tiene un sentimiento de culpa por el tiempo dedicado a navegar.
- Se deja de atender parcial o totalmente las obligaciones del estudio o del trabajo.
- Se tiene una distorsión o interferencia de los objetivos personales.
- Se manifiesta una tensión creciente antes de conectarse y después de la conexión se experimenta un alivio.
- Se tiende a aislarse de lo que les rodea.
- Aparecen comportamientos de tipo antisocial.
- Sufren episodios de ansiedad y de depresión. Frecuentes cambios de estado de ánimo.
- Se tiene dificultad para abandonar el ordenador.

La red no es la que provoca adicción, puesto que actúa sólo de proveedor de conductas reforzantes que son las que realmente tienen la capacidad de producir dependencia (Viñas et al., 2002). Esta capacidad propia de Internet: esperar poco tiempo a que se produzca la que estábamos buscando, esa rapidez entre la demanda y la respuesta – recompensa, será una de las causas que impulsa a llegar al estado de adicción. Los adolescentes de hoy, están acostumbrado a conseguir sus objetivos de manera



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

rápida, ahora y ya, de manera casi simultánea, e Internet satisface con crece sus expectativas: apretar una tecla y se obtiene lo que buscamos. Esta gratificación que recibe el joven a su conducta podría ser una de las razones que impulsa al estado de adicción. Otras de las posibles causas que fomenta la adicción a Internet viene dada también, por las características psicosociales propias de la etapa adolescente, el riesgo de adicción a Internet va a estar directamente relacionada con el grado de interacción social de cada aplicación, la naturaleza de la relación que el usuario establece con otros internautas, la dimensión de explorar, la incertidumbre y la posibilidad de alcanzar un estatus que le diferencia de los demás. Por ejemplo, los juegos de rol son altamente adictivos debido al alto grado de interacción social que suponen. Y por último, es generalizado encontrar tras un usuario considerado de ciberadicción, impulsos y deseos de huir de sus problemas cotidianos. En otras palabras, evadirse de la realidad.

## 2.2 Uso del móvil por los jóvenes

El teléfono móvil es la nueva tecnología de la comunicación que más rápido se ha instalado en las sociedades europeas, también la española. Hasta tal punto es así, que en la actualidad el 93% de los jóvenes dispone de un teléfono móvil propio (Encuesta realizada por el Instituto Nacional de Estadística, 2007). Este dato nos permite saber que los adolescentes son los principales usuarios de los diferentes servicios que ofrece la telefonía móvil (fotografías, tonos musicales, juegos...), porque es un elemento que facilita sus relaciones, permite intimidad en las conversaciones con amigos/as y proporciona, por su inmediatez, manifestar cosas que quizá en otro tipo de situaciones no haría. Suscita además un fenómeno llamado "hermandad virtual" entendido como el sentimiento de fraternidad que surge entre los adolescentes por compartir sentimientos, emociones y pensamiento.

### - Pero, ¿Qué hace que el móvil sea tan atractivo para el mundo adolescente?

Las razones por las que el móvil es tan atractivo para el adolescente son variadas:

- I. Tipología de la comunicación: El móvil combina dos tipos de comunicación: la voz y los mensajes de texto. La comunicación con el móvil permite al adolescente estar en contacto continuo con su red de relaciones sociales y expandirla. Utilidades como los mensajes de texto o las llamadas perdidas posibilitan inmediatez para obtener una respuesta inmediata del otro. En la cultura adolescente los mensajes de texto responden a su necesidad impulsiva de compartir los sentimientos en el momento en que se sienten y lo usan para expresar un amplio espectro de emociones y sentimientos. Asimismo, la limitación del tamaño de los mensajes de texto han contribuido al uso intensivo de abreviaturas y emoticonos. Este lenguaje es bastante críptico, lo que satisface la necesidad adolescente de utilizar un lenguaje no compartido por el mundo adulto. Lo que a esta edad lo hace un aparato susceptible a la adicción.
- II. El tiempo y privacidad: El móvil es atemporal, lo que permite al adolescente conectarse con rapidez a cualquier hora del día o de la noche. Proporciona una nueva flexibilidad, independencia y privacidad en la comunicación interpersonal, sin necesidad del permiso paterno
- III. Estatus Social: El móvil se vuelve un símbolo de estatus social, y su compra, un ritual de paso.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

- IV. Identidad Personal: El grado de personalización del teléfono es esencial para la identidad individual, es una especie de “tarjeta de identificación”.
- V. Socialización: El móvil también interviene significativamente en la socialización y el sentimiento de pertenencia al grupo durante la adolescencia.
- VI. Instrumentalización: Gran número de jóvenes utilizan sus teléfonos móviles como despertador, reloj de bolsillo, cámara fotográfica, grabadora, agenda electrónica, plataforma de juegos o radio.

- La adicción al móvil ¿Realmente existe?

Existen una serie de conductas desadaptadas en torno al uso del móvil que modifican la vida diaria de los adolescentes y son indicadores de riesgo.

Muchos adolescentes se sienten inseguros si salen de su casa sin su móvil, evitan lugares que no tienen cobertura o se irritan e inquietan si se quedan sin batería, tienen verdaderas dificultades para desprenderse del teléfono, no pueden prescindir de él ni siquiera una hora o se niegan a desconectarlo, el deterioro de la comunicación familiar y el gasto pueden aumentar y parecen estar más pendientes de las relaciones telefónicas que de las cara – a – cara (ACPI y PROTEGELES, 2005). Pueden caracterizarse no tanto por la necesidad de llamar, sino por la de sentirse receptores constantes de llamadas probables “absolutamente necesarias”.

### 2.3 El uso de los Videojuegos entre los jóvenes.

Los videojuegos son programas de ordenador con un objetivo esencialmente lúdico o educativo, existiendo una gran variedad de ellos: de competiciones automovilísticas, futbolísticas, baloncestísticas...; de rol; de construcción de imperios y civilizaciones; de batallas y guerras, clásicas o de ciencia ficción; de vida cotidiana; de simulación (de vuelo, por ejemplo); infantiles; etc.

En España contamos con datos de una encuesta reciente acerca del uso de videojuegos por Adese en el 2006, señala que un 83% de los jóvenes entre los 12 y los 18 años juegan de forma habitual a los distintos videojuegos que existe en el mercado.

Esto es debido a la gran atracción que supone para los adolescentes utilizar este tipo de entretenimiento, motivadas sobre todo porque:

- Permiten vivir una aventura en primera persona donde el adolescente pone en práctica estrategias en un entorno virtual sin consecuencias en la vida real.
- Tienen una alta valoración social para muchos varones adolescentes y se asocia a valores como tecnología, informática...
- Jugar en el ordenador personal, la consola o el móvil es cómoda, accesible y económico y se puede realizar en grupo en soledad.
- A través del videojuego buscan aumentar propiedades psicológicas muy valoradas en estas edades, como autoestima, confianza en uno mismo, capacidad de superación.
- Es una actividad emocionalmente reforzante porque es intensa y rápida.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 21 – AGOSTO DE 2009

- Las dos caras de los Videojuegos:

Los argumentos a favor de los videojuegos pueden resumirse en los siguientes (Estallo, 1995; Rodríguez 2002):

- Entretienen y divierten.
- Estimulan la coordinación óculo – manual.
- Promueven procesos cognitivos complejos, como atención, percepción visual, memoria y secuenciación de información.
- Se adquieren estrategias para “aprender a aprender” en entornos nuevos.
- Refuerzan el sentido del dominio (autoestima).
- Inician en el mundo de la informática y la tecnología.
- Facilitan las relaciones sociales entre jugadores.

En contrapartida, los argumentos en contra son: (APA, 2005; Rodríguez, 2002):

- En función de su contenido, promueven conductas agresivas y/o sexistas.
- Favorecen las conductas impulsivas.
- Son el primer paso para el juego de apuestas virtual y real.
- Reducen las interacciones sociales con familiares y amigos.
- Reducen el espectro y la duración de otras actividades de ocio y entretenimiento.
- Aíslan e individualizan.
- Generan adicción y en consecuencia fracaso escolar y problemas familiares.
- Repercuten fisiológicamente en tendinitis, epilepsia y problemas oculares.
- Globalizan el juego y reducen la diversidad cultural.

- ¿Se puede hablar de adicción a los videojuegos?

El uso excesivo de un videojuego es más probable cuando es nuevo, por el efecto de la novedad, y en la mayoría de los casos esta conducta remitiría espontáneamente. Sin embargo, el uso excesivo de los juegos pueden llevar a los adolescentes a tener problemas con su rendimiento académico y tensar las relaciones con la familia. Asimismo, los propios adolescentes reconocen manifestaciones de pérdida de control como jugar sin tenerlo previsto, jugar más de un rato programado y perder la noción del paso del



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

tiempo. Además, llegan a ocultar a la familia la duración total de la conexión y reducen las relaciones sociales.

A todas estas conductas se refieren como expresiones como: “viciar”, “estar pillado”, “enganchadillo”... También son posibles los ciclos adictivos, por ejemplo en los periodos vacacionales. Normalmente la conducta remite espontáneamente o con la ayuda de la familia sin recurrir a tratamiento especializado.

### **3. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA PARA EDUCAR EN LAS NUEVAS TECNOLOGIAS.**

Desde su función socializadora y compensatoria, la Escuela no es solamente la encargada de generar y gestionar espacios cada vez de mayores y mejores de igualdad, sino también la responsable de compensar los déficits de desarrollo humano que generan las civilizaciones tecnoburocráticas.

Por todos los problemas que está ocasionando los excesos conductuales derivados de la mala utilización de las nuevas tecnologías de la información y de la comunicación, la educación, formación e intervención orientadora en está sobradamente justificada educativa, social y éticamente y toda actuación que se desarrolle en este sentido será siempre de suma necesidad sobre todo si tenemos en cuenta tanto la proliferación y abundancia de medios y estímulos audiovisuales, como las consecuencias para el desarrollo y el éxito escolar que tiene el tiempo dedicado a las nuevas tecnologías por niños y adolescentes.

En la Ley Orgánica 2/2006 de 3 de Mayo de Educación, se señala expresamente que uno de los objetivos de la Educación Secundaria Obligatoria consiste en “Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación” (Art.23.e)

Al mismo tiempo, en los Decretos por el que se regula tanto el currículo de Educación Primaria (D.230/2007) como el de Secundaria (D. 231/2007) establece una serie de competencias que debe adquirir el alumnado tras el paso de las diferentes etapas educativa, este es el caso de la Competencia digital y tratamiento de la información, entendida como la habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.

Por tanto, si queremos desde los centros escolares contribuir al desarrollo de esta competencia tendremos que proporcionar como profesionales de la educación estrategias necesarias para conseguir “internautas” responsables e inteligentes, con actitudes y valores positivos que les capaciten para desenvolverse en una sociedad inmersa en el mundo tecnológico. En base a esto, exponemos a continuación algunas actividades que se pueden aplicar en el aula, concretamente en las sesiones de tutorías:



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

- Actividad 1: Internet, el móvil y los videojuegos ¿Cómo lo consumimos?

El objetivo de esta actividad sería reflexionar las características del uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Es una buena oportunidad para que los alumnos/as expresen algunos de sus patrones de conducta, los ponga en relación al adulto, al otro género, etc. Para ello prepararemos una encuesta para averiguar el uso de tecnologías de la comunicación entre sus compañeros del centro. Algunas de las posibles preguntas que se pueden realizar:

- Usuarios de Internet: domésticos, cibernautas, centro educativo...
- Frecuencia de conexión: diaria, semanal...
- Número de llamadas diarias: familia, amigos...
- Número de mensajes diarios: familia, amigos...
- Motivos de las llamadas: quedar, conversar...
- Tipo de videojuegos: aventuras, estrategia, deportes...
- Socialización de la conexión: sólo, acompañado...

- Actividad número 2: ¿Uso o abuso de las nuevas tecnologías?

Con esta actividad lo que se pretende es describir la proporción de adolescentes que hacen mal uso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación. Para ello, también se elaborará una encuesta para posteriormente, analizar los ítems que sobresalgan por exceso o defecto. Las posibles preguntas a realizar podrían ser:

- ¿Pierdes la noción del tiempo cuando estás conectado o jugando?
- ¿Has intentado alguna vez no conectarte y no has sido capaz de ello?
- ¿Te has saltado con frecuencia clases debido a internet o videojuegos?
- ¿Has ocultado alguna vez a tus padres el dinero/tiempo que inviertes en el móvil?

- Actividad número 3: Juego de rol

El objetivo de esta actividad no es otro que escenificar situaciones cotidianas en relación al abuso de las nuevas tecnologías de la información y comunicación:

- Joven que juega con la consola y desoye las llamadas de su madre para comer
- Tres o cuatro alumnos aconsejan a otro que esté menos tiempo conectado porque se duerme en clase.
- Conversación entre dos amigas: Una tiene móvil y a la otra sus padres no se lo quieren comprar porque consideran que es muy joven y no lo necesita. Falta quince días para su



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 N° 21 – AGOSTO DE 2009

cumpleaños y le pide a su amiga que le ayude a pensar cómo puede convencer a sus padres para que le regalen un móvil.

- Actividad número 4: El lenguaje de las nuevas tecnologías

Para esta actividad necesitaríamos la colaboración con el área de Lengua y Literatura donde se estudiarán las abreviaturas, acrónimos, emoticonos, signos de exclamación, errores de interpretación, construcción de las frases, etc., en tres tipos de comunicación escrita en las tecnologías de la información y comunicación: sms, Messenger y correo electrónico.

- Actividad número 5: Consumo responsable

Esta actividad tiene como objetivo que los adolescentes tomen conciencia de cómo la publicidad, modas y negocios manipulan, para que sean capaces de discernir y tomar decisiones entre sus necesidades reales con los que nos bombardean los medios de comunicación de masas. Para ello, se propone:

- Elaborar un catálogo de buenas prácticas y riesgos en el uso del móvil y de los videojuegos.
- Analizar los anuncios publicitarios (TV, prensa...), noticias de prensa sobre telefonía móvil y videojuegos.
- Elaborar pancartas y/o campañas de sensibilización en el centro.

- Actividad número 6: Uso de Internet como fuente de información y formación

Esta actividad pretende incluir experiencias que ayuden a realizar un buen uso de la red, como por ejemplo:

- Incorporar su uso en las metodologías de las materias donde deban buscar información específica, en grupos reducidos y acompañados por el profesor/a.
- Incluir algunas actividades desde la tutoría donde el grupo clase ponga en marcha su propia web, o su propia intranet que permita crear un espacio virtual de comunicación entre ellos y el profesor/a, de manera que la red se convierta en un medio que propicie la identificación como grupo y además pueda ser un espacio de comunicación vinculado a la reflexión y al conocimiento.



ISSN 1988-6047 DEP. LEGAL: GR 2922/2007 Nº 21 – AGOSTO DE 2009

## BIBLIOGRAFÍA

Estallo, J.A (1995): *Los videojuegos. Juicios y prejuicios*. Barcelona: Planeta

Matalí, JL., Alda JA., (2008): *Adolescentes y nuevas tecnologías, ¿innovación o adicción?* Barcelona: Edebé.

Rodríguez, E (2002). *Jóvenes y Videojuegos: espacio, significación y conflictos*. Madrid: FAD e INJUVE.

Sandoval, M (2002): *Jóvenes del siglo XXI. Sujetos y actores en una sociedad en cambio*. Santiago: Ucsh.

Viñas, F., Juan, J., Villar, E., Caparros, B., Pérez, I., y Cornella, M., (2002) Internet y psicopatología: las nuevas formas de comunicación y su relación con diferentes índices de psicopatología. *Clínica y Salud*, número 13 (235 – 256).

## Autoría

---

- Nombre y Apellidos: María José Oncala Vidales
- Centro, localidad, provincia: Algeciras, Cádiz
- E-mail: [mjoncala@hotmail.com](mailto:mjoncala@hotmail.com)