

# INFLUENCIAS DE LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN EN NIÑOS Y JÓVENES DEL SIGLO XXI

NICOLÁS SOLANS \* , TAMARA LICHTMANN \*

\* Universidad Maimónides (Argentina)

solans.nicolas@maimonides.edu



**Resumen.** Este artículo surge ante la necesidad que enfrentamos día a día en la clínica psicológica para comprender las nuevas prácticas en relación al uso de las nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TICs) en niños y jóvenes. En el contexto actual de un mundo altamente globalizado y tecnologizado, permite el surgimiento de complejas interacciones entre la tecnología, las relaciones humanas y los procesos mentales, que influyen en la forma que las personas obtienen placer y las consecuencias del abuso de éste. El hombre a través de la historia fue adaptándose a los cambios ambientales, evolutivos y sociales. Las escuelas no salen indemnes de esto y se encuentran atravesando cambios para mantenerse vigentes en su objetivo de proveer educación a todos los estratos sociales. Asimismo, estos cambios generan que actualmente un número creciente de personas y familias se encuentran cada vez con más con dificultades para adaptarse a nuevas estructuras y nuevos roles. Esto implica en muchos casos que se encuentren niños y jóvenes desprotegidos o en riesgo. En el seno de familias disfuncionales o con características adictivas se tiende a generar un ambiente que sirve, en esos casos, como caldo de cultivo para el surgimiento de problemáticas relacionadas al uso de las TICs, presentándose estas tecnologías como un medio de escape a la desprotección o a la vida en un entorno negativo.

**Palabras Claves.** TICs – Escuela – Familia – Adicción a Internet – Adicción a Juegos

**Abstract.** This article arises from the need to understand the new practices regarding the use of new Information and Communication Technologies (ICT) in children and youth. In the current context of a highly globalized and technological world, complex interactions are being found between technology, human relations and mental processes that influence the way people get pleasure and the consequences of their behavior. Humanity through history has adapted to the environment and to developmental and social changes. Schools are also going through changes to stay current in their social purpose to provide education to all social classes. These changes currently generate an increasing number of individuals and families who find increasing difficulties adapting to new structures and new roles. This frequently means that children and young people are vulnerable or at risk. Dysfunctional families or families where the addictive compound is found, tend to generate an environment that serves in such cases as a breeding ground for problems related to ICT, being these technologies a way of escape from the lack of protection.

**Keywords.** ICT – School – Family – Internet addiction – Game addiction

**Enviado.**10-04-2016 | **Aceptado.** 22-06-2016

Las generaciones Tradicional y Baby boomer durante varias décadas del siglo xx se constituyeron como hegemónicas, abarcando grandes periodos históricos, desde la preguerra hasta los años setenta, siendo luego despojadas de su lugar central por la generación X, que abarcó parte de los ochenta y parte de los noventa. Sin embargo, cabe destacar que la

generación X, no contó con una gran catidad de años en su hegemonía sino que fue prematuramente despojada, tras alrededor de solamente dos décadas del lugar que había ocupado por una nueva generación, en este caso la generación Y, que son los jóvenes empresarios de la actualidad. Pero, los futuros ciudadanos, son la generación actual de niños los cuales se

encuentran empapados en las nuevas tecnologías para quienes la espera es intolerable, viviendo en multitasking constante. (Rosen, 2012).

Internet surgió en la década del setenta en el seno del gobierno americano, específicamente en el departamento de defensa (Castells, 1996). En poco menos de medio siglo esta tecnología se impuso por sobre todas. Las generaciones actuales se encuentran inmersas en las tecnologías, no disponen de objetos que cumplan una sola función, sino objetos como el Smartphone, con el cual se puede hacer prácticamente todo lo que antes podía llegar a implicar la necesidad de hasta cinco dispositivos. Las generaciones actuales, están en multitasking constante, realizando actividades diferentes o complementarias en cada dispositivo (Slotnisky 2012). Bauman (2007) en su libro “Los retos de la educación en la modernidad líquida” hace referencia a la incapacidad de estas generaciones nuevas de postergar el deseo, donde la impaciencia toma control del deseo, para dar cabida a una sociedad donde los niños y jóvenes principalmente no conciben forma alguna de tolerar la espera.

Belloch (2012) evalúa múltiples aspectos de las TICs, siendo la inmaterialidad y lo interactivo características principales, logrando la comunicación entre ordenador y usuarios gracias a la instantaneidad de las redes de comunicación y su integración con la informática. Esta conjunción ha posibilitado el uso de servicios que permiten la comunicación y

transmisión de la información, entre lugares alejados físicamente, de una manera mucho más rápida que cualquier tecnología anterior. Belloch concluye que en lo que refiere a la adquisición de conocimientos, las TICs presentan una influencia sobre los procesos mentales que realizan los usuarios para la adquisición de conocimientos, más que sobre los propios conocimientos adquiridos.

Por la universalidad que promueven las nuevas tecnologías, han conseguido una penetración en los distintos sectores de la sociedad. El impacto de las TICs no se refleja únicamente en un individuo, grupo, sector o país. Madden y Zickuhr (2011) concluyeron que un 65% de los adultos en países industrializados utilizan las llamadas “Redes Sociales” páginas como Facebook o Twitter. Adentrándose más en las implicaciones de las nuevas tecnologías, se destaca la trascendencia que tiene internet en múltiples áreas de la vida, como por ejemplo la formación de parejas que permiten una llegada a personas que se encuentran más allá de la cercanía del barrio o localidad en donde las personas viven, permitiendo la unión de personas más allá de las redes sociales físicas que se dan por la cercanía de residencia (Rosenfeld & Thomas, 2012).

Si evaluamos los beneficios de las nuevas tecnologías, como herramientas que se han desarrollado y progresado a lo largo de los últimos 50 años, se encuentran las mejoras en la calidad de vida tanto para buscar información, para mantener el contacto con parientes lejanos, amigos o la utilización con fines recreativos (como surfear en la red, jugar juegos

cooperativos u online, hacer llamadas telefónicas o enviar mensajes de texto, fotos con aplicaciones tipo Instagram o WhatsApp). Sin embargo, estos mismos beneficios, cuando se traducen en conductas excesivas, repetitivas y limitantes pueden ocasionar consecuencias negativas, como por ejemplo, malestares musculares por la postura, bajo nivel atencional, que remitirán al cabo de un tiempo de dejar o disminuir el uso. La adicción a juegos de rol, en internet o juegos de un solo jugador se han convertido en un aspecto de importancia que lleva ya varios años de investigación, teniendo una importancia clínica hoy en día.

Weinstein (2010), mediante la utilización de encefalogramas e imágenes en jugadores y no jugadores, encontró que ciertas zonas del cerebro parietal tenían un mayor procesamiento que las personas promedio. Observo que el craving, tiene el mismo mecanismo neurobiológico en jugadores crónicos que el que tiene una persona con una adicción a sustancias, juego compulsivo, obesidad, sexo o compras compulsivas, siendo el resultado a largo plazo un cambio en el circuito de recompensa dopaminérgico de estas personas. Otras investigaciones como la de Wan y Chiou (2006) demuestran que muchos jóvenes llegan al punto de que los juegos online sean el principal interés en sus vidas, ya que sienten que sin ello la vida sería oscura y aburrida. Dentro de estos ambientes sienten control y la posibilidad de realizar cosas que en el mundo "real" no pueden. Esta percepción de sus vidas, según Wan y Chiou (2006), implica la búsqueda de metas que le

otorgan un poder relativo dentro del juego, que redunde en una sensación de superioridad, ya que estos juegos elaboran rankings de sus jugadores.

Por el tipo de conducta impulsiva de estas personas, muchas actúan sin la posibilidad de evaluar las consecuencias que podrían tener sus acciones ya que son dirigidas por un deseo de gratificación inmediata (Orjales Villar, 2000). Amichai-Hamburger y Ben-Artzi (2003) hallaron altos porcentajes de comorbilidad, en personas que presentan sintomatología adictiva en relación a las TICs, con problemáticas como TDAH, depresión, soledad, ansiedad.

### **¿Cómo afectan las TICs a niños y adolescentes?**

Los niños y jóvenes están simbióticamente conectados a las nuevas tecnologías como lo es internet. Por su conformación técnica, internet está siempre disponible, no distingue huso horario, ni razas ni sexos, además promueve y sugiere anonimato, ya que permite ocultar la identidad del usuario detrás de apodos que en muchos casos no tienen ninguna relación con la persona real.

Analizando el efecto del uso de las TICs, existen determinados juegos y aplicaciones de dispositivos tipo iPad o PC que permiten cambios positivos en las variables cognitivas de los niños en relación al pasado, como así también representan una ventaja académica en relación a otros niños que no tienen acceso a estas

tecnologías. El uso de estas nuevas tecnologías permite ventajas a nivel visual y de la capacidad de reaccionar con mayor velocidad a estímulos nuevos. Por otro lado, en cuanto a la estimulación verbal o de relaciones interpersonales, estos niños no se ven favorecidos ya que estas nuevas tecnologías son meramente visuales (Subrahmanyam et al., 2000).

En términos generales, los medios cibernéticos, como foros de discusión, chats y juegos, tienen una diferencia significativa en relación a los antiguos medios de comunicación, con una pérdida en lo que respecta a la comunicación verbal. El tono de voz, el volumen, las expresiones faciales y otras características socioculturales son remplazados con emoticones que son una traducción electrónica de las emociones. En relación a la comunicación, hay un gran cambio con respecto a las comunicaciones verbales. Un caso frecuente es el efecto de los juegos online de estrategia, por ejemplo, LOL (League of legends) o WOW (Word of Warcraft), donde los jugadores realizan estrategias de juego coordinadas entre usuarios de distintos lugares del mundo que son planeadas en chats internos del juego o a través de plataformas como la de Skype.

En la misma línea la investigación Karapetsas, Karapetsas, Zygoris y Fotis (2014) concluyen que los videojuegos de rol, como LOL, WOW y otros, generarían elevada adicción. Estos juegos incluyen la creación de un mundo virtual donde los usuarios son representados por un personaje o avatar en el cual los creadores del programa

dan cientos de configuraciones estándar de personajes, quedando a libertad del usuario la elección. En lo que es el juego propiamente dicho, los usuarios son forzados por la propia participación competitiva del juego online a la búsqueda de mejoras en su personaje virtual que llaman puntos de habilidad o de su ranking los cuales se obtienen por el cumplimiento de objetivos y horas de juego.

Estos juegos implican una distorsión entre lo que es el mundo real y virtual, en donde las horas de juego se van incrementando, generando en una proporción similar una disminución de la realización de actividades fuera del mundo virtual, generando un fuerte impacto negativo en su vida real. En estos mundos virtuales el usuario tiene el poder y control casi absoluto, siendo estos juegos mayoritariamente en grupo. Otro ejemplo es Second life donde los personajes pueden hacer desde cualquier cosa que realizan los humanos, hasta cosas humanamente imposibles, como caminar bajo el agua indefinidamente o volar. Según Karapetsas et al. (2014) estos juegos funcionan a forma de escape de una vida en donde la violencia, la falta de autoría en sus vidas o el simple no control de su mundo pueden ser una base común.

Una investigación realizada por Schmit, Chauchard, Chabrol, y Sejourne (2011) ha encontrado una correlación directa entre el uso intensivo de juegos online con la adicción a internet. Actualmente se han comenzado a definir los criterios que indicarían la presencia de este tipo de adicción considerando al

incumplimiento de las tareas hogareñas, escolares y el retraimiento social.

Cía (2013), afirma que la adicción a estas nuevas tecnologías subyace en muchos individuos en cuestiones ligadas a la personalidad como puede ser la timidez excesiva, baja autoestima o rechazo de la imagen corporal, o un estilo de afrontamiento inadecuado ante las dificultades cotidianas. También abona la posible comorbilidad con depresión, TDAH, trastorno de ansiedad social u hostilidad. En la misma línea se encuentra la postura de Albéniz, Sevilla y Ortega (2012), quienes encuentran una elevada comorbilidad entre el abuso de las tecnologías y los trastornos afectivos, impulsivos y de personalidad.

Achab et al. (2011) han llegado más profundo logrando relacionar el uso excesivo con adicción, mediante la evaluación de la dependencia que generan. Estos jóvenes tienen tres veces más irritabilidad, somnolencia diurna, falta de sueño nocturno por no perder partidas y cambios emocionales provocados por las largas horas de utilización de estos dispositivos electrónicos.

Wenzel, Bakken, Johansson, Götestam y Oren (2009) abarcaron una franja etaria mayor en su investigación con edades desde los 16 a 74 años, sin embargo, los resultados se correlacionan con los de niños y adolescentes. En Noruega, se realizó un estudio en adultos donde se encontró una correlación directa entre el uso excesivo de estos juegos y problemas de sueño, depresión, ideación suicida, ansiedad,

obsesión/compulsión que se van incrementando con un mayor uso de estos juegos.

En su investigación, Wei, Chen, Huang y Bai (2012) buscaron relacionar el juego online con la fobia social y la depresión. En esta investigación, se llegó a la conclusión de que los jugadores no llegan a tener registro de su patología, sin embargo padecen sintomatología física como: dolores de cabeza sin antecedentes biológicos y dolores musculares de todo tipo. Estas complicaciones a nivel biológico generan desatención en la escuela, universidad o trabajos generando una baja considerable del rendimiento.

Los jugadores con fobia social se retraerían hacia el mundo virtual para evitar las situaciones estresantes que se puedan presentar en la vida real. Wei et al (2012) agregan que estos sujetos pueden también desarrollar síntomas de depresión.

Tomando la investigación de Ng y Wiemer-Hastings (2005), complementándola con la de Stetina, Kothgassner, Lehenbauer y Kryspin-Exner (2010), se entiende que los MMORPGs (siglas de "Juegos Masivos Multijugador Online"), promueven mundos en donde miles de jugadores se introducen en la virtualidad de forma simultánea a través de internet, interactuando entre ellos. Los jugadores de juegos de estrategia en tiempo real "Real Time Strategy games (RTS)", muestran mayores problemáticas relacionadas al comportamiento, depresión y baja autoestima que otros grupos de niños y jóvenes. Estos juegos muchas veces se

constituyen como una vía de escape frente a sus problemas del día a día. De manera que cuanto más problemas sienten tener, más horas le dedican al mundo virtual.

Young y Nabuco de Abreu (2011) toman a Caplan (2002) y a Stetina et al. (2010), comparten la idea de que el uso de las TICs muchas veces se instituye como un modo de escape de situaciones o sentimientos desagradables. Caplan (2002) encuentra que las adicciones tecnológicas comparten el núcleo de otras adicciones tradicionales que en la clínica se pueden ver como cambios en el humor, tolerancia al uso, conflictividad y síndrome de abstinencia o craving frente a la posibilidad de no tener internet disponible.

En una investigación de la Kaiser Family Foundation se evaluó una población de niños de 8 años hasta jóvenes de 18 años concluyéndose que los niños y jóvenes se encuentran más tiempo utilizando tecnologías que con ninguna otra actividad, salvo dormir. Es que casi todo el tiempo libre están online incluso, en algunos casos, mantienen un pseudoalerta mientras duermen ya que no silencian sus dispositivos móviles (Rideout, Foehr & Roberts, 2010). La gran cantidad de horas, que ocupan los jóvenes con el uso dispositivos electrónicos promovieron variaciones en la estructura corporal de niños y niñas. Hamilton (2006) y Waddell (2007) argumentan que el sistema sensorio motor del humano evolutivamente no se ha desarrollado para un modo de funcionamiento sedentario como el que se presenta en la actualidad. Estos autores concluyen que a nivel psicológico el

organismo tampoco ha logrado adaptarse al modo frenético y cambiante determinado por la tecnología actual. El rápido avance de las nuevas tecnologías de información y comunicación ha contribuido a un aumento desmesurado en el diagnóstico de trastornos físicos, psicológicos y de comportamiento que los sistemas de salud y educación están recién comenzando a comprender.

#### *Adicción a Juegos Offline y Online*

En la Sección III del DSM-5, se incluyó lo que denominamos Trastorno por juegos de internet. Aquí se considera a los juegos online, aquellos a los cuales ciertos usuarios llegan a dedicarles entre 8 a 10 horas diarias. Este trastorno encuentra una prevalencia alta en niños y adolescentes en países como Estados Unidos, China y Corea del Sur. Su prevalencia estimada es de 8,4% en varones y 4,5% en mujeres.

Según el DSM-5 las personas adictas a juegos online ponen en peligro su funcionamiento académico o trabajo debido a la cantidad de tiempo que pasan conectados a internet. Ellos suelen experimentar síntomas de abstinencia como la experimentación de síntomas de ansiedad, irritabilidad, desajuste emocional y problemas en la interacción social cuando se encuentran fuera de juego (Cía, 2013).

El trastorno de jugar por internet es descrito en base a tiempos de conexión muy prolongados con fines recreativos a lo largo de cada día, que pueden llevarle a descuidar otras áreas importantes de su vida. También existen

antecedentes que actúan como factores de riesgo de esta adicción tales como introversión, depresión, baja autoestima, búsqueda de sensaciones, ansiedad social y timidez. Los sujetos más proclives a sufrir problemas de este tipo son las personas que presentan déficits específicos en sus habilidades de relación y comunicación (Cía, 2013).

#### *Adicción a internet*

Las personas que padecen síntomas de adicción a internet experimentan síntomas de ansiedad, irritabilidad, desajuste emocional y en algunos casos problemas en la interacción con otras personas, siendo el mundo virtual un entorno en el cual pueden expresarse de una forma más fluida que lo que sería en la comunicación verbal presencial (Cía, 2013). Los problemas con Internet surgen cuando sus usuarios descuidan sus rutinas diarias para permanecer conectados, o disminuyen notablemente horas al sueño nocturno, se levantan al mediodía y permanecen conectados hasta el amanecer. Algunos afectados, además de reducir el número de horas de sueño o actividades, llegan a no alimentarse adecuadamente (Cía, 2013). Las características que precipitan estas conductas en muchos casos son la timidez excesiva, baja autoestima o rechazo de la imagen corporal.

Young y Nabuco de Abreu (2011) toman a (Cyand, 2005) quienes describieron un grupo de signos que indicarían adicción a internet como son la pérdida de contacto y/o habilidades sociales y alguno de los siguientes;

- Encuentra más fácil relacionarse en el medio virtual que en la vida real.
- Siente malestar o depresión cuando no dispone de acceso a internet.
- Oculta el uso ante los miembros de la familia

Permanecer conectados más de tres o cuatro horas diarias facilita el aislamiento de la realidad, el desinterés por otros temas, el bajo rendimiento académico u laboral, los trastornos de conducta, así como el sedentarismo y la obesidad o descuidos para alimentarse. El grupo que presenta mayor vulnerabilidad es el de los adolescentes debido a que tienden a ser los que más se conectan a Internet, en busca de sensaciones nuevas (Cía, 2013).

Existen características o estados emocionales que aumentan la vulnerabilidad psicológica a las adicciones: impulsividad, disforia, intolerancia a los estímulos desagradables tanto físicos, como dolores, insomnio o fatiga, como psíquicos que incluyen disgustos, preocupaciones, responsabilidades y la búsqueda exagerada de emociones fuertes.

#### **TICs en la Escuela**

La escuela se caracteriza por su capacidad de influir en los distintos actores de la sociedad, lo que facilita su influencia en retrasar o evitar el inicio de las conductas adictivas, y fomentar por otro lado las saludables. Bajo esta perspectiva, se considera un factor muy importante en el desarrollo de niños y jóvenes la adecuación

tecnológica del contexto áulico a estándares actuales (Ross, Morrison & Lowther, 2010).

Ross et al. (2010) hacen un recorrido sobre las diferentes necesidades en la nueva era, y remarcan lo positivo que es la utilización de nuevas tecnologías en el contexto áulico. A este respecto Chambers (2008) trabajó acerca de la importancia de la inclusión de aulas virtuales, basadas en la proyección de videos 3D y de sonido de alta fidelidad. En estos casos las tecnologías se constituirían como una extensión del profesor, permitiendo visualizar segmentos de video para alcanzar una mayor llegada al alumno que la de una clase tradicional.

Ross et al. (2010) observaron que en escuelas de menores recursos, o alejadas de las capitales nacionales o provinciales, hay una mayor incidencia del uso de la tecnología como tema de estudio, ya que estos jóvenes no suelen tener acceso a internet en sus casas y en muchos casos su único contacto con una computadora es en la escuela.

Para Pikas (2006), los cambios estructurales que se están produciendo en la educación desestabilizan las viejas estructuras educativas como son el modelo tradicional de educación lineal, donde el estudiante no tiene un lugar central. En esas estructuras el feedback entre los niños y adultos es mínimo, generando una brecha importante en lo que respecta a la confianza y empatía necesaria para el desarrollo áulico. La educación de una sola vía es parte responsable del alto nivel de fracaso escolar que se vivencia de estos días, donde los niños y

jóvenes se aburren o no logran lo esperado en las aulas ya que no pueden continuar con los métodos de aprendizaje utilizan en su vida cotidiana.

Tanto Castells (1996) como Pikas (2006) concuerdan en que las escuelas tradicionales funcionan en muchos casos como receptáculo y guardería de niños, aumentando la brecha digital que es lo que diferencia a los niños inmersos en las nuevas tecnologías de los que no. Los niños que dispongan de acceso en sus casas y escuelas a las nuevas tecnologías tendrán un mayor desarrollo que los niños que no posean estas competencias, soslayando su futuro. En búsqueda de encontrar formas que integren las nuevas tecnologías, investigaciones proponen que un uso estructurado de los dispositivos electrónicos ha sido favorable para el aprendizaje, además, otros han llegado a la conclusión de que no es recomendable usar dispositivos electrónicos en clase si no están integrados con las tareas que se están realizando (Fried, 2008).

Por otro lado, en el norte argentino particularmente en las provincias de Chaco, Jujuy, Misiones y Salta, Unicef se encuentra trabajando junto a los gobiernos locales en proyectos de inclusión y utilización de las TICs en una población de 600.000 chicos y chicas. Mediante computadoras e internet, le es posible a los maestros en la sede central de cada provincia el encuentro virtual con alumnos que se encuentran en muchos casos en zonas de acceso peligroso o alejado geográficamente. El soporte local se da con un tutor que recibe la

información que será dada en la clase y es quien asiste a los alumnos ante dudas. Por medio de las Aulas Tecnológicas cada uno de los actores involucrados puede acceder a materiales online y offline.

## Familia y TICs

Markland, Ryan, Tobin y Rollnick (2005) señalan algunos de los predictores de riesgo de adicción a internet: familias en las cuales hay conflictos, familias con nula o poca comunicación entre sus miembros o en familias donde el adolescente percibe que sus padres no lo apoyan. Entornos menos cálidos y padres menos implicados emocionalmente son los que factores comunes en los adolescentes adictos a internet.

Markland et al., (2005) por otro lado plantean algunas de las ventajas que encuentran en el hecho de que la familia juegue junta en internet, convirtiéndose esta tarea compartida un incentivo para mejorar el estilo comunicativo y relacional de la familia. Por último, estos autores encuentran importante y clínicamente muy útil que los diferentes miembros de las familias jueguen juntos, ya que se puede facilitar el surgimiento de situaciones diferentes a las experimentadas anteriormente, en las que padres e hijos compartan emociones y se apoyen mutuamente generando un clima de mayor cercanía y complicidad.

Una problemática que suele presentarse en las familias es que los padres no respetan las normas de uso de internet que ellos mismos

imponen al adolescente. Pero si internet se usa de forma compartida y consensuada, los hijos podrán comprobar cómo los padres respetan esas mismas normas que ellos impusieron y generar un contexto en el cual el cambio es posible y sustentable en el tiempo (Markland et al., 2005). Estos jóvenes, poseen una marcada insatisfacción en relación a sus familias, ya que consideran a sus padres menos cálidos y colaboradores que lo que en realidad son. Este dato es de vital importancia para trabajar en estrategias que permitan negociar objetivos terapéuticos comunes en la familia.

## Conclusiones

El motor de este artículo han sido las dificultades que se presentan en la clínica psicológica debido a la transformación que conlleva la inserción de las TICs en la vida cotidiana. Se ha presentado una breve reseña bibliográfica del tema elegido con el objetivo de analizar los beneficios y las desventajas que han traído la inserción de las TICs a nivel individual, familiar y social, haciendo hincapié en cómo afectan a niños y adolescentes, en la proliferación de conductas adictivas a juegos online y offline y de adicción a internet. Al mismo tiempo se ha presentado el impacto de las TICs en la escuela y la familia.

Esto nos permite repensar nuevos usos de las TICs en el contexto educativo y estrategias de afrontamiento de estas problemáticas en el plano clínico. Hoy nos encontramos con líneas de investigaciones de diversas corrientes, donde ya se vislumbra la validez de técnicas utilizadas

para otras adicciones, por lo tanto, en el futuro cercano esperamos poder disponer de herramientas empíricamente validadas de tratamiento.

## Referencias

- Achab, S., Nicolier, M., Mauny, F., Monnin, J., Trojak, B., Vandell, P., Sechter, D., Gorwood, P. & Haffen, E. (2011) Massively multiplayer online role-playing games: comparing characteristics of addict vs non-addict online recruited gamers in a French adult population, *BMC Psychiatry*, 11 (144).
- Amichai-Hamburger, Y. & Ben-Artzi, E. (2003). Loneliness and internet use. *Computers in Human Behavior*, 19(1): 71-80.
- Bauman, Z. (2007) *Los retos de la educación en la modernidad líquida*. Barcelona, España: Gedisa.
- Belloch, C. (2012) Las tecnologías de la información y comunicación en el aprendizaje. *Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia*.
- Castells, M. (1996). *El surgimiento de la sociedad de redes*. Oxford: Blackwell Publishers.
- Cía, A. H. (2013). Las adicciones no relacionadas a sustancias (DSM-5, APA, 2013): un primer paso hacia la inclusión de las Adicciones Conductuales en las clasificaciones categoriales vigentes. *Revista de Neuro-Psiquiatría* 76 (4), 210-217
- Fried, C. B. (2008). In-class laptop use and its effects on student learning. *Computers & Education*, 50, 906-914.
- Garrote Pérez de Albéniz, G., Heras Sevilla, D. y Lara Ortega, F. (2012). Adolescentes: Percepción de sus dificultades de concentración y su relación con el uso y abuso de las tecnologías de la información y de la comunicación. *INFAD Revista de Psicología*, 1 (1), 357-366.
- Hamilton S. (2006) Screening for developmental delay: Reliable, easy to use tools. *Journal of Family Practice*, 55 (5): 415-422.
- Karapetsas, A. V., Karapetsas, V. A., Zygouris, N. X. & Fotis, A. I. (2014) Internet gaming addiction. Reasons, diagnosis, prevention and treatment. *Encephalos* 51, 10-14.
- Madden, M. & Zickuhr K. (26 de Agosto de 2011) 65% of online adults use social networking sites. *Pew Research Center's Internet & American Life Project*.
- Orjales Villar, I. (2000). Déficit de atención con hiperactividad: el modelo híbrido de las funciones ejecutivas de Barkley. *Revista Complutense de Educación*, 11(1), 71-84.
- Pikas, C. (2006). *The impact of information and communication technologies on Informal Scholarly Scientific Communications: A literature review*. University of Maryland College of Information Studies
- Rideout, V. J., Foehr, U. G. & Roberts, D. F. (2010). *Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Years-Olds*. Henry J. Kaiser Family Foundation, California, Estados Unidos.
- Rosen, L. D. (Octubre de 2012) *The "Psychology of Technology". Understanding How Technology and Media Impact Mental Health Across Generations*. Cross Cultural Mental Health Conference. Vancouver.
- Rosenfeld, M. J. & Thomas, R. J. (2012). Searching for a Mate: The Rise of the Internet as a Social Intermediary. *American Sociological Review* 77 (4), 523-547
- Ross, S., Morrison, G. & Lowther, D. (2010). Educational Technology Research Past and Present: Balancing Rigor and Relevance to Impact School Learning. *Contemporary Educational Technology*, 1 (1), 17-35.
- Schmit, S., Chauchard, E., Chabrol, H. & Sejourne, N. (2011) Evaluation of the characteristics of addiction to online video games among adolescents and young adults. *Encephale*, 37 (3), 217-223.
- Slotnisky, D. (5 de Mayo de 2012). Cómo Internet está cambiando la forma en que funciona el cerebro humano. *La Nación*.
- Subrahmanyam, K., Kraut, R., Greenfield, P. & Gross, E. (2000). The Impact of Home Computer Use on Children's Activities and Development. *The future of children*, 10(2):123-144
- Unicef (2016) *Educación secundaria y adolescentes*.
- Unicef (2016) *Crece la Secundaria Rural mediada por TIC en Misiones*.
- Waddell, C. (2007). *Improving the mental health of Young children*, Children's Health Policy Centre, Simon Fraser University, Vancouver, Canadá.
- Wan, C.-S. & Chiou, W.-B. (2006) Why Are Adolescents Addicted to Online Gaming? An Interview Study in Taiwan. *Cyber Psychology & Behavior*, 9(6), 762-766.
- Wei H.-T., Chen M.-H., Huang P.-C. & Bai Y.-M. (2012). The association between online gaming, social phobia, and depression: an internet survey. *BMC Psychiatry*, 12 (92).
- Weinstein, A. M. (2010). Computer and Video Game Addiction—A Comparison between Game Users and Non-Game Users. *The American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 36, 268-276.
- Wenzel, H. G., Bakken, I. J., Johansson, A., Göttestam, K. G. & Øren, A. (2009). Excessive computer

game playing among Norwegian adults: self-reported consequences of playing and association with mental health problems. *Psychological Reports*, 105 (3 Pt 2):1237-1247.

Young, K. S. & Nabuco de Abreu, C. (2011) *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.