

LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS, ¿CONTRIBUYEN AL DESARROLLO HUMANO?

Línea Temática III: Investigación y compromiso social

Diana Ximena Puerta-Cortés¹ y Xavier Carbonell Sánchez²

(1) Cátedra UNESCO- Universitat Ramon Llull- FPCEE- España,

Universidad de Ibagué, -Colombia- dianaximenapc@blanquerna.url.edu

(2) Universitat Ramon Llull- FPCEE- España, xaviercs@blanquerna.url.edu.

RESUMEN

Las nuevas tecnologías son herramientas para el desarrollo de actividades cotidianas, académicas, profesionales y de ocio. Es de interés para este estudio el uso de Internet en la población adolescente y joven, quienes por los cambios propios de la edad y su relación con el entorno la emplean de un modo particular. La investigación se desarrolló en dos fases. En la primera se estudiaron los hábitos de uso de Internet en 566 estudiantes universitarios y en la segunda, se estudió la relación entre necesidades de juego y gregarismo con el tipo de uso de Internet (n= 90). En la primera fase, se analizaron las variables socio-demográficas, los hábitos y tipos de uso de Internet y en la segunda, las necesidades de juego y gregarismo. En conclusión, los dos grupos emplean más las redes sociales y el correo electrónico, el uso de estas aplicaciones se relaciona con los vínculos personales, pertenecer a un grupo, identidad y afecto. Internet es una herramienta facilitadora del desarrollo personal y social, pero en algunos casos se puede presentar uso problemático. Se recomienda minimizar los riesgos de la red, conocer el uso de otras aplicaciones y educar para que a través de Internet se potencien otras habilidades humanas.

Palabras clave: nuevas tecnologías, Internet, adolescentes, jóvenes, necesidades psicológicas.

1. IMPACTO DE INTERNET

Los avances en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) dejan en evidencia que vivimos en un mundo distinto al de hace apenas 20 años. En poco tiempo han aumentado las posibilidades de comunicación, convirtiéndose la información en una herramienta importante para el sector de las ciencias, el comercio y la vida diaria (Barrera, 2008). El uso de las TIC contribuye a mejorar la calidad de vida de las personas porque tienen el potencial de cambiar la naturaleza y la diversidad del contacto económico, social e interpersonal (Labrador y Villadangos, 2010; Beard, 2002).

Los beneficios sociales, psicológicos y educativos de las TIC son numerosos; información rápida, mantenimiento de relaciones, soporte emocional, permiten conocer mejor el entorno próximo y los entornos alejados e inaccesibles para la mayoría, realizar compras y ventas, formación, entretenimiento y disfrute del ocio. Además resultados cognitivos como el perfeccionamiento del razonamiento analítico, conocimiento tecnológico, aumento de las perspectivas laborales, confidencialidad, autoestima, prestigio, reducción del estrés, aburrimiento y depresión (Charlton, 2003; Labrador y Villadangos, 2010).

De acuerdo al estudio “State of Broadband 2012” de la UIT, organismo especializado de las Naciones Unidas para las Tecnologías de Información y Telecomunicaciones, el grado de penetración de un país puede

incrementar el PIB nacional entre 1,21% y 1,38%. La entidad afirmó que en América Latina, Chile alcanza el primer lugar con 53,9% de usuarios por cada 100 mil habitantes, y Colombia en la cuarta posición de la región con un 40,4%.

Para *Anan, (2003)*, en el discurso Inaugural de la Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información en Ginebra-Suiza "Las tecnologías de la información y la comunicación no son ninguna panacea ni fórmula mágica, pero pueden mejorar la vida de todos los habitantes del planeta. Se disponen de herramientas para llegar a los objetivos de desarrollo del milenio, de instrumentos que harán avanzar la causa de la libertad y la democracia, y de los medios necesarios para propagar los conocimientos y facilitar la comprensión mutua" Siendo consecuentes con estos los lineamientos, se inicia en Colombia el programa Vive Digital, con el fin de lograr la apropiación de las TIC, la reducción del desempleo y la pobreza, aumentar la competitividad y dar un salto hacia la prosperidad democrática. Fomentar el desarrollo regional con ayuda de la tecnología, incorporando Internet en ordenadores y tabletas, en colegios y universidades para fortalecer el sistema educativo y, al mismo tiempo, mejorar los procesos de aprendizaje ligados al uso de las herramientas tecnológicas (*Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, 2013*).

1.1. Hábitos de uso de Internet

Las personas no se deben sorprender por la evolución de las nuevas condiciones de comportamiento que emergen cuando los avances tecnológicos cambian las vidas de manera rápida y revolucionaria, aún así *Chou, Condrón y Belland (2005)* recomiendan que se debe hacer frente a la idea de que Internet está cambiando la forma en que vivimos. El estudio de *Muñoz-Rivas, Navarro, y Ortega, (2003)* revela que los estudiantes universitarios se conectan desde el domicilio particular (62,9%), ingresan a la red por las tardes (43,3%) y por las noches (39%), invierten menos de 4 horas semanales en cada conexión y tan sólo un 1% afirma invertir más de 5 horas diarias durante los siete días de la semana. Un alto porcentaje de la muestra realiza un uso moderado de la red, sólo el 17% confirma tener algún tipo de interferencia en su vida cotidiana utilizando los recursos de Internet. En cuanto al sexo, los hombres dedican más tiempo a la semana en la utilización de cualquiera de las aplicaciones de Internet.

En el mismo estudio, se identificaron los motivos de los universitarios para el uso de Internet, las razones frecuentemente argumentadas para su utilización fueron: la realización de tareas académicas (28%), mantenerse informados sobre nuevos desarrollos en áreas de interés personal (18%), poder hablar con amigos (17,4%), el propio crecimiento y desarrollo personal (11,5%) y, por último, poder descargar programas informáticos (7,6%). Por el contrario, los motivos menos frecuentes resultaron ser; conocer a gente nueva (5,8%), hablar con otras personas con las que se comparten intereses (3,4%), acceder al cibersexo (3,1%) y hacer compras (1,7%). En función del tipo de recurso preferido a la hora de conectarse, los hombres usan el correo electrónico más frecuentemente que las mujeres, especialmente a los 18 (el 15,2% de los hombres frente al 6,2% de las mujeres) y 20 años (11,1% hombres frente al 3,9%), y las páginas web en los mismos rangos de edad (28,3% hombres frente al 12,8% de mujeres y 35,7% de los hombres frente al 10,2% de mujeres, respectivamente).

Para *Carbonell et al., (2012)*, las aplicaciones más utilizadas fueron el chat (Messenger), correo electrónico, motores de búsqueda de información, y peer-to-peer servicios (es decir, el intercambio de archivos), sin embargo, las aplicaciones que más contribuyeron al uso problemático de Internet fueron ligeramente diferentes: aplicaciones de chat y Messenger seguido de aplicaciones de redes sociales, juegos y blogs. Otros estudios establecen que el número de horas que pasan los estudiantes en Internet se relaciona con uso problemático (*Estévez, Bayón, de la Cruz, y Fernández, 2009, Muñoz-Rivas, Navarro, y Ortega, 2003*). A pesar de la evidencia de esta relación, la duración de la conexión no tiene por qué ser la causa del daño psicológico (*Griffiths, 2010; Widyanto y Griffiths, 2006*), no se ha determinado relación causa-efecto entre el tiempo conectado y los problemas psicológicos, tal como se observa en las personas que permanecen ocho horas al día o más, conectados a Internet por razones laborales o académicas y no desarrollan ningún trastorno psíquico o deterioro. Estos resultados sugieren que algunos estudiantes tienen problemas con el uso de Internet y que el uso problemático se asocia con las aplicaciones relacionadas con la denominada comunicación mediada por ordenador. En el caso de chats, como Messenger, la consecuencia negativa más relevante parece ser la pérdida de tiempo, mientras que el aspecto positivo es mantener las relaciones sociales con amigos y conocidos y ampliar la red social (*Carbonell, Fúster, Chamarro, y Oberst, 2012*).

2. NECESIDADES Y USO DE INTERNET

Dentro de las distintas actividades que desarrolla el ser humano, es constante la búsqueda de bienestar físico y emocional, realizar actividades motivadoras y que produzcan placer para satisfacer necesidades como el juego y el gregarismo. Según la *Real Academia Española (2012)*, el juego es un ejercicio recreativo sometido a reglas, y en el cual se gana o se pierde, permanecemos jugando desde la infancia y puede perdurar por toda la vida, la importancia radica en que las personas que están involucradas puedan manifestar emociones, poner a prueba su conocimiento, habilidades, capacidades y aprenden la importancia de jugar en grupo, tolerar a otros. Con el fin de desarrollarse intelectual, emocional y socialmente. Internet es una plataforma de juegos que se ha integrado a la vida de los jóvenes, los juegos tradicionales son lineales y la persona juega en solitario con la inteligencia artificial de la consola, ordenador o con otras personas en conexión en línea (*Beranuy y Carbonell, 2010*). Los Massively Multiplayer On-line Rol Play Game (MMORPG) son diferentes a los video juegos tradicionales, los en línea añaden un contexto de interacción social (*van Rooij, Schoenmakers, van de Eijnden, y van de Mheen, 2010*).

El *Gregarismo*, es la necesidad de establecer lazos y vínculos emocionales estrechos con otras personas, lo cual refleja el deseo de estar emocionalmente relacionado e involucrado de manera interpersonal en relaciones cálidas, toda la gente desea relaciones y vínculos no solo con individuos sino con grupos, organizaciones y comunidades (*Reeve, 1997*). Respecto a los motivos que mueven al adolescente a conectarse a la red, se ha relacionado la posibilidad de estar en contacto y vincularse con su grupo de amigos superando la distancia física, también la correspondencia con sus iguales las veinticuatro horas, contactar con personas que de otra forma no habría conocido, mantener el contacto con amigos al mínimo coste y ser tenido en cuenta (*Castellana, Sánchez-Carbonell, Beranuy y Graner, 2006*). Satisfacer la necesidad de gregarismo utilizando Internet la hacen más atractiva para los adolescentes y jóvenes, porque le ofrece la posibilidad de interactuar con amigos o desconocidos, en la búsqueda de relaciones positivas, rica en calidez, atención y cuidado mutuo (*Reeve, 1997*).

3. NUESTRO ESTUDIO

Parte de políticas gubernamentales están encaminadas al crecimiento económico y académico, relacionado con el incremento en el uso de Internet. Aunque las universidades han adoptado éstas políticas con fines académicos-investigativos y de comunicación funcional, es probable que los propósitos de los adolescentes y jóvenes que hacen uso de Internet sean diferentes y estén relacionados con las características propias de su edad, como la satisfacción de necesidades psicológicas que contribuyen en su desarrollo humano.

En Colombia la discusión sobre el impacto psicológico de las nuevas tecnologías ha inquietado a los investigadores por el incremento del uso en la población, son de especial interés los adolescentes y los jóvenes, debido al reporte constante de padres y maestros por su excesivo uso (*Iriarte, 2007; Navarro y Rueda, 2007; Marciales y Cabra, 2010*). La investigación que se propone pretende identificar: a) los hábitos de uso de Internet en los adolescentes y jóvenes universitarios; b) la relación entre las necesidades de juego y gregarismo con el tipo de uso de Internet.

3.1 Metodología

El estudio se desarrolla en dos fases, la primera de tipo descriptivo, para determinar los hábitos de uso de Internet en los estudiantes y la segunda de tipo exploratorio, para identificar la relación entre los hábitos de uso de Internet y las necesidades de juego y gregarismo.

Primera fase

Participantes

En la muestra de tipo no probabilístico accidental, participaron 566 estudiantes de grado de la Universidad de Ibagué-Colombia, con edades comprendidas entre los 16 y los 24 años, 326 adolescentes de 16 a 19 años (M=19,9 y Dt: 0,8) y 240 jóvenes de 20 a 24 años (M=21,22 y Dt: 1,3).

Variables de medida

Socio-demográficas: En un cuestionario de elaboración propia de seis preguntas se identifica edad, sexo, procedencia, programa académico, año que cursa y estado civil.

Hábitos de uso de Internet: Cuestionario de elaboración propia de cinco preguntas que evalúa el lugar de acceso a Internet, número de horas diarias dedicadas al uso de Internet, la jornada del día, el grado de uso de las aplicaciones de la red y las actividades que se desarrollan: juego online, redes sociales, correo electrónico, chat, consultas académicas, escuchar emisoras en línea, descargar música, videos y películas, mirar videos y películas, ver contenido para adultos y navegar en buscadores.

Tipos de uso de Internet: Para evaluar esta variable se utilizó el Cuestionario de Internet de Young (IAT) adaptado por Puerta-Cortés y Carbonell (enviado a publicación). Consta de 20 preguntas tipo Likert (1 no aplica a 5 siempre). Los rangos de puntuación total son de 20 a 100, lo que permite clasificar la tipología de uso de Internet en: controlado (entre 20 y 49 puntos), posible uso problemático o en riesgo de adicción (entre 50 y 79) y adictos a Internet (80 o más).

Procedimiento

Los asistentes de investigación aplicaron los cuestionarios con el método clásico de lápiz y papel en el aula de clase. La duración aproximada fue de 20 minutos.

Segunda Fase

Participantes

De los participantes en la fase 1, se seleccionaron 90 estudiantes de Psicología de primer y segundo año con edades comprendidas entre los 16 y los 19 años (M=19,52 y D.T=1,9).

Variables de medida

Necesidad de juego y gregarismo: Se diseñó el Cuestionario de necesidades (GREJ) de 12 preguntas de respuesta tipo likert (1 totalmente en desacuerdo a 5 totalmente de acuerdo); 6 preguntas evalúan la necesidad de juego en Internet y otras 6 de gregarismo, algunos ejemplos de las preguntas son: ¿Internet me permite crear fuertes lazos de amistad?, ¿Cuándo me conecto a Internet espero hablar con alguien?, ¿Es divertido jugar en Internet?, ¿Me gusta interactuar con otras personas en los juegos que encuentro en Internet?.

Procedimiento

Las preguntas del cuestionario fueron revisadas por tres jueces expertos, después de realizar los ajustes al cuestionario, se envió la invitación a través del correo electrónico a los estudiantes de primer y segundo año de Psicología para realizar la inscripción y participar en el estudio, los estudiantes inscritos fueron convocados, y en un aula los asistentes de investigación explicaron las características éticas del estudio y el procedimiento para diligenciar el cuestionario. Además, los resultados de los participantes obtenidos en el estudio 1 en la variable tipos de uso de Internet (IAT), se tuvieron en cuenta para su análisis en esta segunda fase.

3.2 Resultados

Primera fase

Participaron un 62,9% de mujeres y un 37,7% de hombres de los programas académicos de Psicología 39,2%, Administración 20%, Ingenierías 20%, Contaduría 6,8% Arquitectura 5,6%, Mercadeo 5,3% y otros Programas 3%. El 77,9% de los estudiantes provenían del Departamento Tolima (Colombia) y el 22,1% de otros Departamentos del país (tabla 1).

Tabla 1.- Información descriptiva de la muestra estudio 1

Año Etapa								
	Primero		Segundo		Tercero		Cuarto	
	M	H	M	H	M	H	M	H
Adolescencia	24,5%	14,3%	8,6%	3,3%	4%	1,2%	1,0%	0,1%
Juventud	3,8%	3,5%	2,6%	3%	4,4%	3,7%	14%	7%

M: Mujeres; H: Hombres.

El promedio de horas de uso para los adolescentes fue de 4,51 (Dt:3,2) y para los jóvenes de 4,58 (Dt: 2,8), el lugar de acceso preferente fue el ordenador domestico (48% de los adolescentes y 34% de los jóvenes); la jornada de uso de Internet en su mayoría para ambos grupos es la tarde, seguido de la noche (tabla 2).

Tabla 2.- Horas, jornada y medio de acceso a Internet

Horas	1 -3	4 – 6	7- 9	10 – 12	> 12
A	24,5%	24,3%	6,3%	0,7%	0,7%
J	12,5%	23,6%	4,5%	0,7%	0,7%
Jornada	Mañana	Tarde	Noche	Madrugada	Todo el tiempo
A	2,65%	15,3%	33,3%	0,7%	5,6%
J	3,5%	11%	21,1%	0,4%	5,1%
Medio de acceso	Ordenador doméstico	Móvil	Cibercafé	Ordenador del Trabajo	Otro
A	40%	13%	1%	0,4%	2,1%
J	28,3%	9,2%	1%	1%	4%

A: Adolescentes; J: Jóvenes.

Las aplicaciones de Internet que utilizaron los estudiantes, fueron las redes sociales, seguido del correo electrónico y los buscadores (Google), para navegar en la web “divagar sin un objetivo concreto”. Las aplicaciones que menos utilizan en Internet fueron los casinos, las casas de subasta y las compras (figura 1). Se encontraron diferencias estadísticamente significativas entre las muestras de adolescentes y jóvenes en la aplicaciones: descarga de música $\chi^2 = 15,8194$; $p < 0,01$, contenido para adultos $\chi^2 = 20,8289$;

$p < 0,01$ y divagar en Internet $\chi^2 = 17,9254$; $p < 0,01$. No se encontraron diferencias estadísticas en el uso de las redes sociales $\chi^2 = 3,466$; $p > 0,05$, chat $\chi^2 = 0,8434$; $p > 0,05$ y el correo electrónico $\chi^2 = 27,3344$; $p > 0,05$.

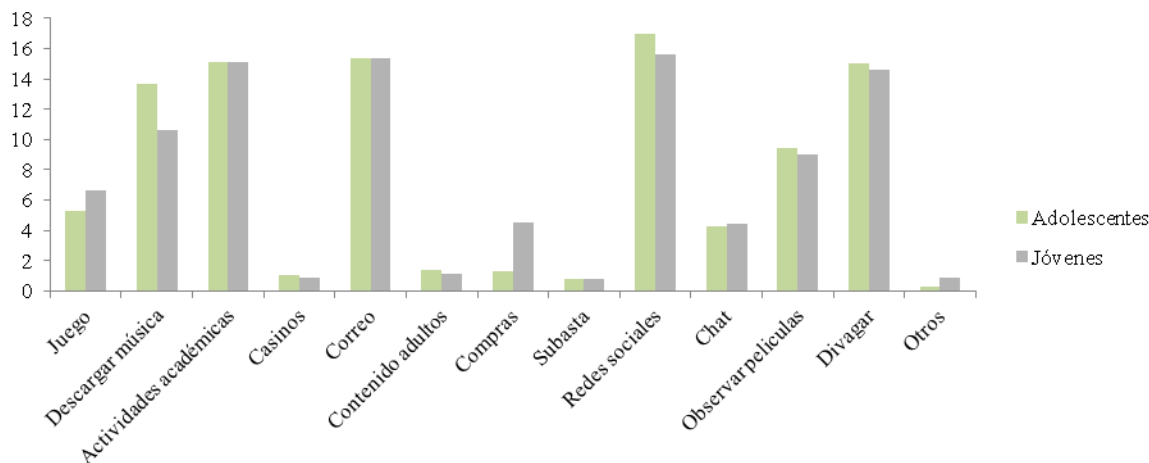


Figura 1.- Porcentaje de uso de las aplicaciones de Internet

Teniendo en cuenta le tipo de uso de Internet, el 49% de los adolescentes y el 38% de los jóvenes hacen uso controlado de la red, mientras el 8,3% de los adolescentes y el 4,2% de los jóvenes presentan posible uso problemático o en riesgo. No se evidencian diferencias estadísticamente significativas entre la etapa del desarrollo y el tipo de uso de la red $\chi^2 = 3,2397$; $p > 0,01$.

3.3 Estudio 2

El análisis inicial se centró en la evaluación psicométrica del instrumento de necesidades e Internet (GREJ). Se calculó la consistencia interna (0,92) mediante el coeficiente alfa de Cronbach (α), que indicó un alto grado de confiabilidad. Para las categorías juego y gregarismo, el alfa fue de $\alpha=0,77$ y $\alpha=0,85$ respectivamente.

En el estudio piloto participaron un total de 79 mujeres y 11 hombres. La aplicación que usaron más los estudiantes en Internet fueron las redes sociales ($n=83$), el correo electrónico ($n=50$) y los juegos online ($n=28$).

En el análisis correlacional entre los puntajes directos del IAT y del GREJ indicó: a) una fuerte y significativa correlación positiva entre el gregarismo y los puntajes del IAT, b) una fuerte y significativa correlación positiva entre la necesidad de juego y los puntajes del IAT.

	1	2	3
1. IAT	1		
2. Gregarismo	,717(**)	1	
3. Juego	,656(**)	,691(**)	1

** La correlación es significativa al nivel 0,01 (bilateral).

Tabla 3.- Correlaciones entre las puntuaciones del IAT y el cuestionario de necesidades GREJ

4. DISCUSIÓN

Se pretendía identificar los hábitos de uso de Internet en los jóvenes universitarios y la relación entre las necesidades de juego y gregarismo. Los resultados de la primera fase se equiparan con los obtenidos por otros investigadores y no se encontraron diferencias entre los adolescentes y los jóvenes en el promedio de horas de uso de Internet, en el lugar de acceso a la red y las jornadas de uso (Carbonell et al., 2012; Muñoz-Rivas, Fernández y Gámez-Gaudix, 2010; Viñas, 2009). Los adolescentes y jóvenes presentan mayor uso de las nuevas tecnologías que otros grupos de edades (Johansson y Göttestam, 2004; Muñoz- Rivas, Navarro y Ortega, 2003).

En su mayoría, los adolescentes y jóvenes hacen un uso controlado de Internet, es decir, las actividades que desarrollan en la red no interfieren negativamente en su vida diaria. Sin embargo se encontró uso problemático de Internet en un grupo reducido de adolescentes, quienes presentan en más alto grado uso problemático que el grupo de jóvenes. En algunos casos el uso problemático se relaciona con la reducción de actividades displacenteras como el aburrimiento y la depresión, que pueden estar relacionados con los cambios emocionales, físicos y psicológicos propios de la adolescencia. Los tutores y padres deben prestar especial cuidado a este grupo porque pueden estar utilizando algunas aplicaciones de Internet para evadir su realidad (Herrera, Pacheco, Palomar, y Zavala, 2010)

El grupo de adolescentes y jóvenes difieren en el uso de algunas aplicaciones de Internet. Los adolescentes prefieren descargar música, visitar páginas con contenido para adultos y utilizar los buscadores para navegar en Internet, actividad que consiste en surfear compulsivamente en la red por medio de los motores de búsqueda en donde las personas tienen acceso a millones de páginas y a la que Watson, (2005) denomina sobrecarga de información. Después de identificar los hábitos de uso de Internet entre las dos muestras, se analizaron los resultados de la segunda fase, encontrando que los estudiantes universitarios utilizan algunas aplicaciones de Internet para satisfacer las necesidades psicológicas de gregarismos y juego. Las aplicaciones de mayor uso fueron las redes sociales, seguido del correo electrónico, las actividades académicas y el juego. Se estimaba que el chat estaría en el grupo de aplicaciones de mayor uso, pero no fue así. Las redes sociales son preferentes por la diversidad de aplicaciones que encuentran en un misma página, los usuarios pueden desarrollar actividades de

comunicación (mensajes o chat de la red social) y ocio (juego), con el propósito de estar relacionado e involucrado de manera interpersonal con los otros. Las redes sociales son un medio que facilita el desarrollo social, mantiene vínculos grupales, genera identidad y afecto.

Internet está cambiando la forma de relacionarnos, pero su mayor uso se identifica en los adolescentes y jóvenes, posiblemente por las características relacionadas con su desarrollo emocional, físico y psicológico, en un contexto de continuos cambios. Los planes estatales y académicos convergen en masificar el uso de Internet con fines económicos y de aprendizaje. Sin embargo es importante estudiar el impacto psicológico en la población más vulnerable. Los estudiantes universitarios de la muestra estudiada no emplean la red prioritariamente para actividades académicas, sino para comunicarse, relacionarse, identificarse con un grupo y para desarrollar otras actividades de ocio, como jugar. En las redes sociales la comunicación constante entre adolescentes y jóvenes de sus estados de ánimo y situaciones de la vida cotidiana, tienen el fin de obtener apoyo, retroalimentación o admiración entre sus iguales.

En síntesis, Internet facilita el desarrollo de nuestros jóvenes en la satisfacción de algunas necesidades psicológicas, manifestado en el uso diario de sus aplicaciones. Sin embargo las instituciones deben investigar las características propias de los usuarios de sus TIC, desarrollar planes de prevención por el uso inadecuado, detectar casos de uso problemático, capacitar en los riesgos de Internet y enseñar a los estudiantes a optimizar las herramientas tecnológicas con fines académicos.

AGRADECIMIENTOS

Los autores agradecen a la entidad financiadora del proyecto Universidad de Ibagué (Colombia), al Semillero de Investigación de Psicología (Unibagué), a la Cátedra UNESCO Universitat Ramon Llull y a los docentes y estudiantes que participaron en el estudio.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Anan, K. (2003). Discurso inaugural de la primera fase de la WSIS. *Cumbre Mundial sobre la Sociedad de la Información Ginebra- Suiza. Naciones Unidas*. De la fuente http://www.itu.int/dms_pub/itu-s/md/03/wsis/doc/S03-WSIS-DOC-0009!!PDF-S.pdf.
- Beranuy, M. y Carbonell, X. (2010). Entre marcianitos y avatares: adicción y factores de riesgo para la juventud en un mundo virtual digital. *Juventud y nuevos medios de comunicación*. Departamento de Psicología Universitat Ramon LLull, 88, 131-145.
- Carbonell, X., Fúster, H., Chamarro, A. y Oberst, U. (2012). Adicción a internet y móvil: una revisión de estudios empíricos españoles, *Papeles del Psicólogo*, 33(2), 82-89.
- Carbonell, X., Chamarro, A., Griffiths, M., Oberst, U., Cladellas, R. y Talam, A.(2012). Problematic Internet and cell phone use in Spanish teenagers and young students. *Anales de Psicología*, 28 (3), 789-796.
- Chou, C., Condrón, L. y Belland, J, C. (2005). A Review of the Research on Internet Addiction. *Educational Psychology Review*, 17, 4: 363-388.
- Labrador, F. y Villadangos, S. (2010). Menores y nuevas tecnologías: conductas indicadoras de posible problema de adicción. *Psicothema*, 22 (2), 180-188.

- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Beranuy, M. y Graner, C. (2006). La relació de l' adolescent amb les TIC: Un tema de rellevància social. Full Informatiu del Col·legi Oficial de Psicòlegs de Catalunya, 192, 22-23.
- Charlton, J.P (2003). A factor-analytic investigation of computer addiction an engagement. *British Journal of Phychology*, 93 (3), 329-343.
- Estévez, L., Bayón, C., de la Cruz, J., & Fernández, A. (2009). Uso y abuso de Internet en adolescentes. En E. Echeburúa, F.J. Labrador y E. Becoña (eds.). *Adicción a las nuevas tecnologías* (101-130). Madrid: Pirámide.
- Griffiths, M. D. (2010). The role of context in online gaming excess and addiction: Some case study evidence. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 119-125.
- Herrera, M., Pacheco, M., Palomar, J. y Zavala, D. (2010). La Adicción a Facebook Relacionada con la Baja Autoestima, la Depresión y la Falta de Habilidades Sociales. *Psicología Iberoamericana*, 18 (1), 6 -18.
- Iriarte, F. (2007). Los niños y las familias frente a las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (tics) psicología desde el Caribe. *Psicología Desde el Caribe*, 20, 208-224.
- Labrador, F. J. y Villadangos, S.M. (2009). Menores y nuevas tecnologías: Conductas indicadoras de posible problema de adicción, *Psicothema*, 22 (2), 180-188.
- Johansson, A. y Götestam, K. G. (2004). Internet addiction: characteristics of a questionnaire and prevalence in Norwegian youth (12-18 years). *Scandinavian Journal of Psychology*, 45, 223-229.
- Marciales, G. P y Cabra, F. (2011). Internet y pánico moral: revisión de la investigación sobre la interacción de niños y jóvenes con los nuevos medios. *Universitas Psychological*, 10 (3), 855-865.
- Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, (2013). *Vive Digital*. De la fuente <http://www.mintic.gov.co/index.php/vive-digital>
- Muñoz-Rivas, M, J., Fernández, L y Gámez-Gaudix, M, (2010). Analysis of the Indicators of Pathological Internet Use in Spanish University Students. *The Spanish Journal of Psychology*, 13 (2), 697-707.
- Muñoz-Rivas, M. J., Navarro, M. E. y Ortega, N. (2003). Patrones de uso de Internet en población universitaria española. *Adicciones*, 15, 137-144.
- Puerta-Cortés, D. X. y Carbonell, X. (2012). Uso problemático de Internet en jóvenes colombianos. *Revista Latinoamericana de Psicología*. Enviado a publicación.
- Navarro, A, A. y Rueda, G. E. (2007). Adicción a Internet revisión crítica de la literatura. *Revista Colombiana de Psiquiatría*. 34, (004), 691-700.
- Real Academia Española (2012). *Diccionario de la Lengua Española*. Disponible en <http://www.rae.es/rae.html>
- Reeve, J. (1997). Motivación y emoción. (traducción al castellano, México: McGraw-Hill 2003) p.p 116.
- The Broadband Commission for Digital Development (2012). *The State of Broadband 2012: Achieving Digital Inclusion for All*. ITU. UNESCO.
- Watson, J. C. (2005). Internet Addiction Diagnosis and Assessment: Implication for Counserols. *Journal of Professional Counseling, Practice, Theory, & Research*, 33 (2), 17-30.

- Widyanto, L. y Griffiths, M. D. (2009). Unravelling the Web: Adolescents and Internet Addiction. In R. Zheng, J. Burrow-Sanchez & C. Drew (Eds.), *Adolescent Online Social Communication and Behavior: Relationship Formation on the Internet*. (pp. 29-49). Hershey, Pennsylvania: Idea Publishing.
- van Rooij, A. J., Schoenmakers, T.M., van de Eijnden, R y van de Mheen, D. (2010). Compulsive Internet Use: The Role of Online Gaming and Other Internet Applications. *Journal of Adolescent Health*, 47(1), 51-57.
- Viñas, F. (2009). Self-reported use of internet among adolescents: psychological profile of elevated internet use. *International Journal of Psychology and Psychological Therapy*, 9 (1), 109-122.