



**MEDIOS ELECTRÓNICOS Y ADAPTACIÓN COMPORTAMENTAL
ADOLESCENTE. RELACIÓN ENTRE OCIO Y RENDIMIENTO ESCOLAR**

*ELECTRONIC MEANS AND ADJUSTMENT COMPORTAMENTAL TEEN.
RELATION BETWEEN LEISURE AND SCHOOL PERFORMANCE*

Carolina BRINGAS,
Anastasio OVEJERO*,
Fco. Javier HERRERO
Fco. Javier RODRÍGUEZ

Dpto de Psicología, Universidad de Oviedo, Oviedo

**Dpto de Psicología, Universidad de Valladolid, Palencia*

Data de recepción: 12/11/2008

Data de aceptación: 05/03/2009

RESUMEN

Al analizar el consumo que los jóvenes hacen de los diferentes medios de comunicación electrónicos ha llevado, en diferentes ocasiones, a evaluar sus efectos sobre la adaptación comportamental. Sin embargo, es preciso establecer qué actividades realizan los adolescentes que pudieran explicar el uso mediático, teniendo en cuenta las características de su repertorio conductual. Este estudio, además de reflejar el uso que hacen de los distintos medios electrónicos, busca fijar cuáles son las actividades de ocio más frecuentemente realizadas por los adolescentes, así como el rendimiento escolar que logran, para

poder profundizar en la relación entre estas variables y el consumo de los medios, de acuerdo con su repertorio comportamental a nivel de adaptación normativa. Para ello, hemos conformado una muestra de 433 adolescentes de la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias (España) de ambos sexos, cuyas edades abarcan entre 14 y 20 años. Los resultados refieren la existencia de relaciones entre las diversas actividades y el consumo de los medios electrónicos por los adolescentes, en función del grado de adaptación comportamental que relatan.

PALABRAS CLAVE: Medios Electrónicos, Rendimiento Escolar, Ocio y Adaptación.

Correspondencia:

Francisco Javier Rodríguez, Departamento de Psicología, Facultad de Psicología, despacho 215, Plaza Feijóo, s/n, 33003-Oviedo, Spain.

E-mail: gallego@uniovi.es

ABSTRACT

To establish the consumption that the young men do of the different electronic mass media has led, in different occasions, to evaluating their effects on the adjustment comportamental. Nevertheless, it is necessary to establish what activities are realized by the teenagers who could explain the media use, having in they tells the characteristics of their behavioral digest. This study, beside reflecting the use that they do of the different electronic means, seeks to fix which are the activities of leisure more frequently realized by the teenagers, as well as the school performance that they achieve, to be able to penetrate into the relation among these variables and the consumption of the means, of agreement with their digest comportamental to level of normative adjustment. For it, we have shaped a sample of 433 teenagers of the Autonomous Community of the Asturias (Spain) of both sexes, which ages include between 14 and 20 years. The results recount the existence of relations among the diverse activities and the consumption of the electronic means for the teenagers, depending on the degree of adjustment comportamental that they report.

KEYWORDS: Electronic Means, School performance, Leisure and Adaptation.

Los efectos que los medios de comunicación tienen sobre la audiencia son variados. De hecho, tienen influencias tanto positivas como negativas en los niños, dependiendo de las características personales y contextuales del niño así como del propio contenido mediático o del tiempo de exposición a las pantallas. A finales del siglo XX, los investigadores empezaron a evaluar el impacto de los medios en muchas áreas, como la salud, las actividades cotidianas, el rendimiento escolar, la personalidad, la psicopatología y las conductas prosociales y violentas (Funk, 1993; Funk y Buchman, 1995), observándose una polémica entre los defensores de sus potenciales efectos beneficiosos y los que se

posicionan en el polo opuesto, aunque hay que subrayar que hasta ahora la mayoría de las afirmaciones que se hacen en este campo se han basado en opiniones y especulaciones (Gros, 2000).

La televisión, además de imponer pautas comportamentales, ocupa mucho tiempo libre de nuestros adolescentes, haciendo que no puedan dedicarlo a otras alternativas como pasear, leer o relacionarse con otras personas. Ello ha ido favoreciendo la aparición del fenómeno de la 'teleadicción' que, además de deteriorar la comunicación e impedir un adecuado desarrollo de la sociabilidad e imaginación, convierte a nuestros adolescentes en seres pasivos y distantes (Medrano, 2005; Medrano, Palacios y Barandiaran, 2007).

Por otra parte, en cuanto a los videojuegos, aunque se tienda a referir relaciones entre su uso y algunos trastornos comportamentales, tales como la adicción, el incremento de la agresividad..., sin embargo todavía no podemos considerarlos como una causa real de ello. Así, nos encontramos con investigaciones que describen aspectos positivos relacionados con su uso, al entenderlo como fuente de aprendizaje - transmisión de conocimientos y valores o promoción de la salud, información de nuevas habilidades positivas (Rutkowska y Carlton, 1994)-, diversión, refuerzo de la propia autoestima o interacción social y amistad (Gardner, 1991; Tejeiro y Pelegrina, 2003); frente a ello, también se han observado consecuencias negativas del uso de los videojuegos, tales como disminución del tiempo dedicado al estudio, llegando incluso a ser considerada una importante variable, en los casos más graves, del fracaso escolar (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007), o el aislamiento social. En consecuencia, a menudo se subraya la necesidad de control del uso de los videojuegos con el objeto de evitar la tendencia a la marginación o a realizar una adaptación con escasas relaciones interpersonales (Biegen, 1985; García, Callejo y Walzer, 2004; Roe y Muijs, 1998; Rodríguez, 2002; Tejeiro y Pelegrina, 2003).

También se ha relacionado el uso de los videojuegos con conductas conflictivas o anti-sociales en nuestros adolescentes. De hecho, hay estudios que muestran que contemplar violencia de forma consistente y continuada en estos medios electrónicos está asociado con diferentes niveles de conducta conflictiva, así como con una aceptación de la violencia como mecanismo de resolución de conflictos, un aumento de sentimiento hostil (Bartholow, Sestir y Davis, 2005; Browne y Hamilton, 2005; Bushman y Huesmann, 2006).

De otro lado, el uso que se hace de Internet vuelve a repetir el riesgo de abuso en su consumo, o el empleo compulsivo, sustituyendo a otras actividades como las relaciones sociales reales basadas en la interacción. Ello puede finalizar en una adicción, tomando forma de patología (“ciberpatología” o “ciberadicción”). Los efectos de esta adicción desembocan en una serie de síntomas como pueden ser el aislamiento y la falta de comunicación con los demás, ya que el joven abandona la interacción cara a cara, sustituyéndola por una relación social incierta, on-line, que tiene su sustento en el anonimato como principal identidad, y afecta negativamente al bienestar psicológico, con presencia de agresividad en las relaciones y bajo rendimiento escolar, lo que se identificado como la “paradoja de Internet” (Kraut, Kiesler, Boneva, Cummings y Helgeson, 2001; Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukhopadhyay y Scherlis, 1998), identificándose incluso a veces conductas abusivas y conflictivas a través de la red, que pueden causar o no daño intencionado, además de que promueven cierta agresividad verbal o que pueden dañar la sensibilidad de sus destinatarios, hasta el punto de que en ocasiones pueden llegar a ser considerada ilegal y delictiva (Carballar, 1995).

Finalmente, también el consumo del teléfono móvil ha llegado a ser en la actualidad un problema, al menos desde el punto de vista de que va asociado a un gasto excesivo de tiempo y de dinero, dándose el caso de adolescentes que se gastan, sólo en mensajes de texto, más

de 100 € al mes (Castells y Bofarull, 2002) y, desde luego, desde el punto de vista del daño psicológico que pueden llegar a ocasionar, sobre todo en el caso de convertirse en una adicción. En efecto, la adicción conlleva la presencia de un estado de ansiedad ante su falta de uso, en tanto dependencia o deseo de estar utilizándolo a todas horas y en cualquier lugar, que al ser algo que ha aparecido recientemente no se le ha dado todavía demasiada importancia, a pesar de que ya están apareciendo efectos negativos sobre el rendimiento escolar y sobre las relaciones interpersonales con quienes le rodean (Castellana, Sánchez-Carbonell, Graner y Beranuy, 2007).

En resumidas cuentas, la investigación ha tendido a indagar los efectos del consumo de los medios de comunicación electrónicos sobre la adaptación de los espectadores, sobre todo en los más jóvenes, aunque sin relacionarlos con el repertorio comportamental conflictivo o antisocial de los adolescentes. Nuestro interés, en esta línea, va encaminado a las conductas de consideración de la propiedad e infractoras, siendo las más graves, pero menos frecuentes (Bringas, Herrero, Cuesta y Rodríguez, 2006), es decir, nuestro objetivo principal en este trabajo es el siguiente:

Analizar el consumo de los medios de comunicación electrónicos realizado por nuestros adolescentes como actividades de ocio, así como su incidencia en el rendimiento escolar según su grado comportamental de adaptación normativa lograda por los adolescentes en su periodo de socialización.

MÉTODO

PARTICIPANTES

Participaron en el estudio 433 adolescentes residentes en la Comunidad Autónoma del Principado de Asturias - el 49,2% varones y el 50,8% mujeres-, pertenecientes a diversos

centros de educación secundaria, provenientes de zonas urbanas y suburbanas – seleccionándose aleatoriamente estudiantes de segundo ciclo de la ESO y Bachillerato- y con una percepción de pertenencia a la clase social media predominantemente (74%).

VARIABLES E INSTRUMENTOS

El estudio se realiza utilizando dos instrumentos, uno de ellos creado *ad hoc* para la investigación. Este cuestionario (conformado en base a los trabajos de Espinosa, Clemente y Vidal, 2004 y Urra, Clemente y Vidal, 2000) informa de las diversas actividades de ocio (participación en deportes, leer libros por entretenimiento, ir al cine, salir con amigos, jugar con juegos de ordenador y otros) que realizan los adolescentes, el uso que hacen de los medios de comunicación electrónicos (TV, Internet, Ordenador y SMS por móvil) y el rendimiento escolar que alcanzan (con asignaturas para septiembre o no, el número de las mismas, así como el tiempo que dedican al estudio diariamente, fuera del contexto escolar). Por otro lado, se ha utilizado el Inventario de Conducta Antisocial (ICA) que recoge una lista de comportamientos infractores que el adolescente reconoce haber realizado en algún momento de su vida: nunca; una o dos veces; a veces; a menudo (Bringas, Herrero, Cuesta y Rodríguez, 2006) y que nos permite clasificar su grado de adaptación normativa en: Alta y media-baja.

PROCEDIMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

La recogida de los datos se ha realizado de forma colectiva, aplicando los instrumentos de evaluación durante el período de clase –en horario de mañana-, y en dos sesiones, debido a la amplitud que conllevaba su aplicación – la recogida de datos se ha realizado en el marco de una investigación más amplia, que se complementaba con la utilización de instrumentos que no se han usado para este estudio – y con el objetivo de lograr una mayor atención y motivación por parte de los adolescentes.

El análisis de datos fue realizado mediante el paquete estadístico SPSS.15.0, para lo cual se ha realizado un agrupamiento de las diferentes formas de conducta de adaptación normativa, las variables actividades de ocio y el rendimiento escolar, así como de los diferentes usos de los medios de comunicación. A continuación se elaboraron tablas de contingencia donde se reflejan las relaciones de las distintas variables, mediante el correspondiente procedimiento del SPSS en el que hemos solicitado, además de las frecuencias y porcentajes por columnas, los residuales tipificados corregidos estandarizados (Haberman, 1973), de cada una de las celdas, con objeto de facilitar la interpretación de los resultados en las asociaciones estadísticamente significativas. La utilidad de este tipo de residuales, que se distribuyen $N(0,1)$, es que para un NC del 95%, todas aquellas celdas con valores inferiores a $-1,96$, nos indicarán que tienen menos casos de los esperados bajo la asunción de independencia, y del mismo modo, aquellos valores superiores a $1,96$, nos señalarán situaciones con más casos de los esperados por el modelo de azar. Constituye una de las mejores herramientas para interpretar con precisión la asociación detectada en este tipo de análisis.

RESULTADOS

Descartadas las relaciones entre las variables que no ofrecen diferencias significativas, (la participación en algún deporte, la asistencia al cine, o las salidas con los amigos), la tabla 1 nos ofrece las principales actividades que los adolescentes realizan en su tiempo libre, de acuerdo con el nivel de adaptación normativa referida. De esta manera, nuestros sujetos refieren significativamente una relación inversa entre el gusto por la lectura y su adaptación social con presencia de conductas conflictivas en su medio, así como una relación directa con el ocio y tiempo libre relativo a la utilización del ordenador, encontrándose en ambas situaciones más casos de los

esperados por azar. En relación a otras actividades diferentes a las propuestas, existe una relación positiva en su frecuencia de realización en aquellos adolescentes con niveles comportamentales más adaptados.

En cuanto al rendimiento escolar, constatamos diferencias, tanto en cuanto a dejar alguna materia suspensa para septiembre como en cuanto el tiempo que dedican a sus

estudios fuera del ámbito escolar: los que refieren una menor adaptación normativa comportamental dedican menos tiempo diario al estudio (alrededor de una hora diaria), reflejándose así en el rendimiento académico, ya que este colectivo afirma en mayor medida, e igualmente de manera significativa, esto es, con enormes posibilidades de no deberse al azar, suspender alguna materia al final del curso escolar –ver tabla 2-

TABLA 1: Relación entre la adaptación normativa comportamental y actividades de ocio de los adolescentes.

Actividades de ocio		Conductas infractoras		Chi-2 P
		Media-Baja	Alta	
Leer libros por entretenimiento	Menos frecuente	89 (27%) -3,7	46 (46,5%) 3,7	14,621 (0,001)
	A veces	147 (44,5%) 1,3	37 (37,4%) -1,3	
	Más frecuente	94 (28,5%) 2,5	16 (16,2%) -2,5	
Jugar con juegos de ordenador	Menos frecuente	81 (24,5%) 3,1	10 (10,1%) -3,1	11,606 (0,003)
	A veces	120 (36,3%) 0,2	35 (35,4%) -0,2	
	Más frecuente	130 (39,3%) -2,7	54 (54,5%) 2,7	
Otros	Menos frecuente	8 (4,6%) -1,8	6 (11,3%) 1,8	6,063 (0,048)
	A veces	62 (35,4%) -1,3	24 (45,3%) 1,3	
	Más frecuente	105 (60%) 2,1	23 (43,4%) -2,1	

TABLA 2: Relación entre la adaptación normativa comportamental de los adolescentes y el rendimiento escolar.

Rendimiento escolar		Conductas infractoras		Chi-2 P
		Media-Baja	Alta	
Asignatura para septiembre	Sí	126 (37,8%) -2,3	50 (50,5%) 2,3	5,072 (0,024)
	No	207 (62,2%) 2,3	49 (49,5%) -2,3	
Tiempo de estudio diario fuera del horario escolar	0-1 hora	74 (22,5%) -2,5	34 (35,1%) 2,5	15,451 (0,000)
	1 hora a 2 horas	101 (30,7%) -1,8	39 (40,2%) 1,8	
	2 horas a 3 horas o más	154 (46,8%) 3,9	24 (24,7%) -3,9	

El uso que los adolescentes realizan de los diferentes medios de comunicación electrónicos indica que la televisión no ofrece diferencias significativas para el nivel de

adaptación normativa social que muestra esta población, aunque sí se conformarán diferencias significativas con el uso del ordenador, internet y el móvil (ver tabla 3) -

. De esta manera, los que se agrupan con niveles comportamentales definidos como infractores refieren una mayor atracción hacia los videojuegos (un mínimo de tres días a la semana), dándose igualmente más casos que por simple azar; respecto al uso de internet los que se agrupan con una adapta-

ción más conflictiva son quienes de forma significativa, más lo utilizan semanalmente (un tiempo mínimo de dos horas), al mismo tiempo que este mismo agrupamiento de adolescentes va a ser el que más utiliza el contacto inicial virtual para conformar su red de amigos. –ver tabla 4–.

TABLA 3. Relación entre la adaptación normativa comportamental de los adolescentes y uso del ordenador, internet y móvil

Uso de informática / ordenador Internet y móvil		Conductas infractoras		Chi-2 P
		Media-Baja	Alta	
Afición a juegos informáticos o de consola	Sí	170 (51,2%) -3,4	70 (70,7%) 3,4	11,754 (0,001)
	No	162 (48,8%) 3,4	29 (29,3%) -3,4	
Amigos actuales conocidos a través de Internet	Sí	70 (23,2%) -3,5	40 (41,2%) 3,5	11,990 (0,001)
	No	232 (76,8%) 3,5	57 (58,8%) -3,5	
Amigos conocidos a través de mensajes SMS	Sí	51 (15,3%) -4,6	36 (36,7%) 4,6	21,562 (0,000)
	No	282 (84,7%) 4,6	62 (63,3%) -4,6	

TABLA 4: Conductas infractoras y cantidad de uso de juegos de ordenador e Internet

Cantidad de uso de juegos de ordenador e Internet		Conductas infractoras		Chi-2 P
		Media-Baja	Alta	
Número de veces semanales que juega con ordenador período escolar	Menos de 1 vez	106 (35,7%) 0,8	30 (31,3%) -0,8	16,390 (0,000)
	1-2 veces	93 (31,3%) 3,2	14 (14,6%) -3,2	
	3 veces a diario	98 (33%) -3,7	52 (54,2%) 3,7	
Número de veces semanales que usa Internet durante período escolar	Menos de 1 vez	81 (29,1%) 1,2	20 (22,7%) -1,2	8,661 (0,013)
	1-2 veces	88 (31,7%) 2	18 (20,5%) -2	
	3 veces a diario	109 (39,2%) -2,9	50 (56,8%) 2,9	
Tiempo de uso de Internet	Menos de 1 hora	85 (30,9%) 1,7	19 (21,6%) -1,7	10,138 (0,006)
	1-2 horas	125 (45,5%) 1,3	33 (37,5%) -1,3	
	2 a más de 4 horas	65 (23,6%) -3,1	36 (40,9%) 3,1	

DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Los resultados obtenidos llevan a sostener la relación entre las actividades de ocio y el

consumo de los diferentes medios de comunicación electrónicos con el rendimiento escolar. Así, hemos confirmado que el consumo de televisión se ha convertido en una actividad

que es utilizada homogéneamente por los jóvenes, sin distinciones en lo que se refiere a su grado de adaptación comportamental infractora. Es decir, nuestros adolescentes no se diferencian entre sí según su repertorio de conductas infractoras por el número de horas que pasan ante la pantalla del televisor, así como en el horario elegido para visionar este medio de comunicación electrónico. Frente a ello, los análisis de los otros medios de comunicación electrónicos, que conllevan una mayor exigencia de interacción, como son los juegos de ordenador, llegan a convertirse en una de las actividades de tiempo libre preferidas por aquellos adolescentes con un alto comportamiento infractor, utilizando estos adolescentes el ordenador con una asiduidad semanal mayor.

Internet, como una de las formas posibles de utilización del ordenador, muestra que la red es utilizada con mayor frecuencia por los escolares con una adaptación normativa conflictiva, a la vez que estos adolescentes informan de establecer mayor número de amistades a través de este medio electrónico de comunicación. Ello concuerda con los estudios que afirman que el uso de la red promueve el desarrollo de relaciones sociales virtuales, sin un conocimiento anterior entre los individuos (Kraut, Kiesler, Boneva, Cummings y Helgeson, 2001; Kraut, Patterson, Lundmark, Kiesler, Mukhopadhyay y Scherlis, 1998). Sin embargo, una parte importante de estos adolescentes buscan conocer a sus contactos personalmente, lo que contradice los resultados de los estudios anteriores, que vienen a afirmar que estas relaciones anónimas irán acompañadas de un aislamiento social, además de unos niveles bajos de relaciones interpersonales satisfactorias.

En la misma línea de los resultados obtenidos en el uso del medio de comunicación electrónico de Internet están los obtenidos a través de los SMS de los teléfonos móviles. Ante ello, hay investigadores que consideran el uso de los medios, especialmente de los

videojuegos e Internet, como un factor responsable en el detrimento de las relaciones sociales de nuestros adolescentes; otros, por el contrario, resaltan que estas relaciones se fortalecen como consecuencia de su uso, facilitando la interacción (Gardner, 1991; Rutkowska y Carlton, 1994; Tejeiro y Pelegrina, 2003).

Nuestros resultados están en la línea positiva, en tanto que los adolescentes conflictivos en su adaptación normativa al medio son al mismo tiempo quienes más uso hacen de los medios, a la vez que son los que más interactúan con sus iguales, dándose el caso contrario entre aquellos que resultan referir una conducta adaptativa normativa y/o con bajo nivel de conflicto en su interacción con el medio; es decir, los adolescentes con un mejor nivel de adaptación normativa a su contexto son los que dedican menos tiempo a la interacción con sus amistades a través de los medios de comunicación electrónicos considerados.

En lo que respecta al uso de los medios de comunicación electrónicos en detrimento de otras actividades de ocio, como la lectura, nuestros resultados están en la línea de los obtenidos por Clemente, Vidal y Espinosa (1999), García, Callejo y Walzer, (2004) y Tejeiro y Pelegrina (2003). De esta manera, se puede afirmar que los que más uso hacen de los medios de comunicación electrónicos, es decir, los adolescentes que tienen una menor adaptación normativa son quienes con menos frecuencia emplean el tiempo libre en leer libros. Ello está en la línea de los estudios que acreditan que el consumo de los medios de comunicación electrónicos se relaciona con un bajo rendimiento escolar y una baja actividad en este ámbito de socialización. Hay que reconocer aquí que se viene considerando más el rendimiento académico como causa que como un efecto, en la línea de nuestros resultados que refieren que la presencia de conductas infractoras en la socialización de nuestros adolescentes se relaciona con la presencia de una mayor probabilidad de suspender algu-

na asignatura al final del curso escolar, al mismo tiempo que se dedica un menor tiempo a las actividades escolares - menos de una hora al estudio diaria-. Si tenemos en cuenta que estos adolescentes destacan por ser los mayores usuarios de los medios de comunicación electrónicos, no parece descabellado sostener que un alto consumo de estos medios sin control y sin una orientación puede ser responsable de una menor dedicación a los estudios, contribuyendo, por tanto, en mayor o menor medida, al fracaso escolar. Por otra parte, considerando las características comportamentales de estos adolescentes, es lógico, pues, pensar que un comportamiento altamente inmaduro, rebelde, o de mayor inadaptación social hace difícil una asociación entre un uso responsable de los medios de comunicación electrónicos y la dedicación necesaria a sus tareas académicas. Ello, por tanto, ofrece fuertes implicaciones a nivel de prevención y optimización de un desarrollo comportamental adaptado a nuestra realidad contextual de la sociedad tecnológica con implicaciones para un uso y una utilización responsable de tales medios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Bartholow, B., Sestir, M.A. y Davis, E.B. (2005). Correlates and consequences of exposure to video game violence: Hostile personality, empathy, and aggressive behaviour. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 31 (11), 1573-1586
- Biegen, E.R. (1985). *The effects of video games usage, family press for achievement, and school-related activities on school outcomes*. Tesis Doctoral. Dissertation Abstracts International, 8515609.
- Bringas, C., Herrero, F.J., Cuesta, M. y Rodríguez, F.J. (2006). La conducta antisocial en adolescentes no conflictivos: Adaptación del inventario de conductas antisociales (ICA). *Revista Electrónica de Metodología Aplicada*, 11 (2), 1-10
- Browne, K.D. y Hamilton, C. (2005). The influence of violent media on children and adolescents. A public-health approach. *The Lancet*, 365, 702-710.
- Bushman, B. y Huesmann, L. (2006). Short-term and long-term effects of violent media on aggression in children and adults. *Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine*, 160 (4), 348-352
- Carballar, J.A. (1995). *Internet. El mundo en sus manos*. Madrid: RA-MA.
- Castellana, M., Sánchez-Carbonell, X., Graner, C. y Beranuy, M. (2007). El adolescente ante las tecnologías de la información y la comunicación: Internet, móvil y videojuegos. *Papeles del Psicólogo*, 28 (3), 196-204
- Castells, P. y Bofarull, I. (2002). *Enganchados a las pantallas: Televisión, videojuegos, Internet y móviles*. Barcelona: Planeta, S.A.
- Clemente, M., Vidal, M.A. y Espinosa, P. (1999). *Repercusiones psíquicas en los menores del visionado mediático de espectáculos taurinos*. Madrid: Defensor del Menor en la Comunidad de Madrid.
- Espinosa, P., Clemente, M. y Vidal, M.A. (2004). Efectos de los medios de comunicación sobre la conducta antisocial y violencia en menores. *Encuentros en Psicología Social*, 2 (1), 402-407
- Funk, J.B. (1993). Reevaluating the impact of video games. *Clinical Pediatrics*, 32, 86-90
- Funk, J.B. y Buchman, D. (1995). Video games controversies. *Pediatric Annals*, 24, 91-94

- García, A., Callejo, J. y Walzer, A. (2004). *Los niños y los jóvenes frente a las pantallas*. Madrid: Ministerio de Asuntos Sociales. Subdirección general de información administrativa y publicaciones.
- Gardner, J.E. (1991). Can the Mario Bros help?. Nintendo games as an adjunct in psychotherapy with children. *Psychotherapy*, 28, 667-670
- Gros, B. (2000). La dimensión socioeducativa de los videojuegos. *Educec. Revista electrónica de tecnología educativa*, 12
- Haberman, V. (1973). The analysis of residuals in cross-classified tables. *Biometrics*, 29, 205-220
- Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J. y Helgeson, V. (2001). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, 58, 49-74
- Kraut, R.E., Patterson, M., Lundmark, V., Kiesler, S., Mukhopadhyay, T. y Scherlis, W. (1998). Internet paradox: A social technology that reduces social involvement and psychological web-being?. *American Psychologist*, 53 (9), 1017-1032
- Medrano, C. (2005). ¿Se puede favorecer el aprendizaje de valores a través de las narraciones televisivas?. *Revista de Educación*, 338, 245-270
- Medrano, C., Palacios, S. y Barandiaran, A.A. (2007). Los hábitos y preferencias televisivas en jóvenes y adolescentes: Un estudio realizado en el País Vasco. *Revista Latina de Comunicación Social*, 62
- Rodríguez, E. (2002). *Jóvenes y videojuegos: Espacio, significación y conflictos*. Fundación de ayuda contra la drogadicción, Injuve: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.
- Roe, K. y Muijs, D. (1998). Children and computer games: A profile of the heavy user. *European Journal of Communication*, 13 (2), 181-200
- Rutkowska, J.C. y Carlton, T. (1994). *Computer games in 12-13 year olds' activities and social networks*. Paper presented at the British Psychological Society Annual Conference.
- Tejeiro, R. y Pelegrina, M. (2003). *Los videojuegos: Qué son y cómo nos afectan*. Barcelona: Ariel
- Urra, J., Clemente, M. y Vidal, M.A. (2000). *Televisión: Impacto en la infancia*. Madrid: Siglo XXI.